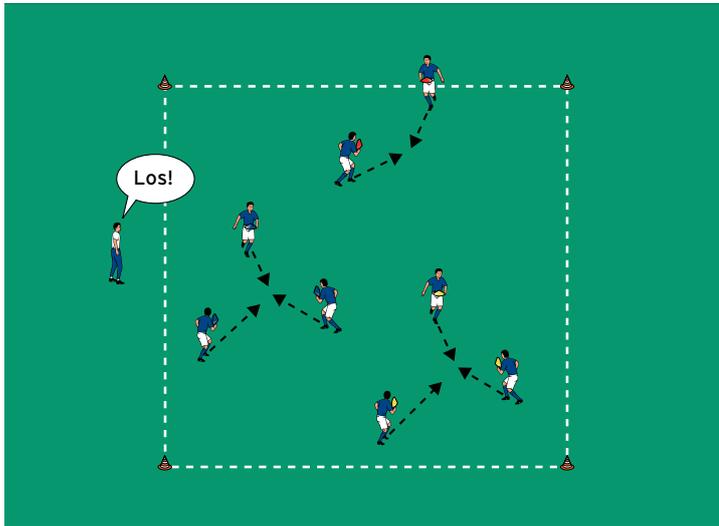


## THEMA: NEUE SPIELER SCHNELL INTEGRIEREN



### AUFWÄRMEN 1:

## HÜTCHENTAUSCH

### ORGANISATION

- ▶ Ein etwa 15 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Jeder Spieler mit einem Hütchen in drei verschiedenen Farben in der Hand

### ABLAUF

- ▶ Die Spieler laufen durch das Feld und tauschen die Hütchen.
- ▶ Auf ein Kommando des Trainers finden sich die Spieler mit gleichfarbigen Hütchen zusammen.

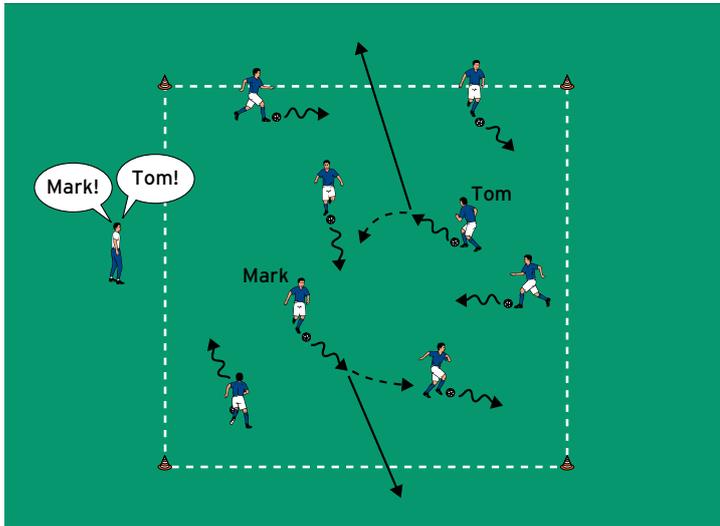
### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Welche Gruppe bildet den Kreis zuerst?
- ▶ Die Spieler finden sich in einer Ecke des Feldes zusammen.
- ▶ Die Ecken mit Hütchen in den entsprechenden Farben markieren.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler lernen sich durch den intensiven Austausch kennen.
- ▶ Kleine Wettbewerbe im Team fördern Zusammenarbeit und Teamgeist.
- ▶ Zu Beginn des Trainings die Spieler zum Mannschaftskreis zusammenholen. Jeder Spieler darf sich mit Namen, Lieblingsspieler und Lieblingsmannschaft aus dem Profibereich vorstellen.

## THEMA: NEUE SPIELER SCHNELL INTEGRIEREN



### AUFWÄRMEN 2:

#### BALLJAGD

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern
- ▶ 1 Ball pro Spieler

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler dribbeln im Feld. Der Trainer ruft zwei Namen. Die aufgerufenen Spieler passen ihre Bälle aus dem Feld und werden Balljäger. Sie versuchen, die Bälle der anderen Spieler zu erobern und aus dem Feld zu spielen.
- ▶ Spieler ohne Ball bleiben bis zum nächsten Durchgang im Feld stehen.

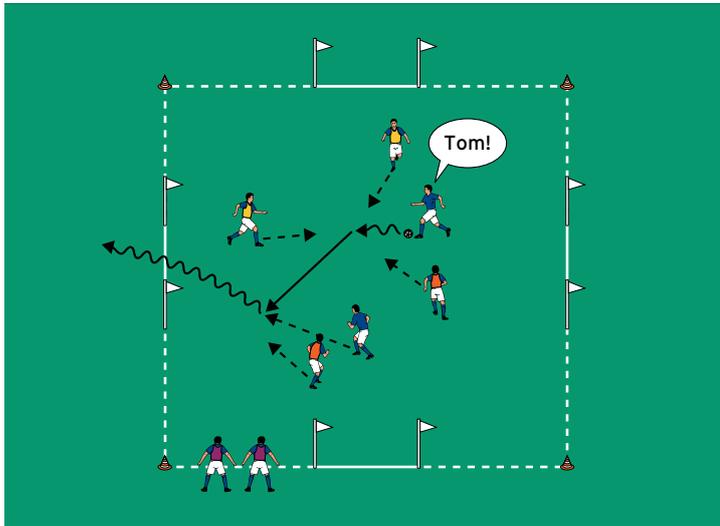
##### VARIATIONEN

- ▶ Aus dem Feld gespielte Bälle zurückholen.
- ▶ Drei oder mehr Namen aufrufen.
- ▶ Bei jedem Durchgang den Dribbelfuß wechseln.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Übung schult das 1 gegen 1.
- ▶ Durch das Aufrufen der Namen lernen die Spieler ihre Mitspieler kennen.
- ▶ Der Trainer steuert die Intensität durch die Anzahl der Balljäger.

## THEMA: NEUE SPIELER SCHNELL INTEGRIEREN



### HAUPTTEIL 1:

## 2 GEGEN 2 GEGEN 2

### ORGANISATION

- ▶ Vier Stangentore aufstellen
- ▶ Jeder Spieler mit Partner

### ABLAUF

- ▶ Spiel 2 gegen 2 gegen 2 auf alle 4 Tore.
- ▶ Es darf nur durch die Stangentore gedribbelt werden.
- ▶ Beim Passen rufen die Spieler den Namen ihres Mitspielers.
- ▶ Bei jedem Torerfolg wechselt das erfolgreiche Team mit dem wartenden Team.

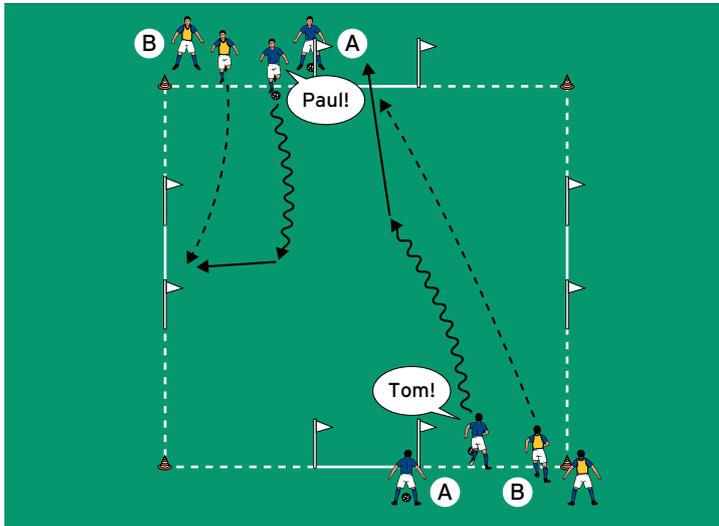
### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Welches Team erzielt zuerst 8 Treffer?
- ▶ Nur drei oder zwei Stangentore verwenden.
- ▶ Ein großes Stangentor mit Torwart.
- ▶ Den Fuß vorgeben, mit dem Tore erzielt werden sollen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Durch Partnerspiele und Namensnennung lernen die Spieler ihre Mitspieler kennen.
- ▶ Die 2 gegen 4-Unterzahlssituation fördert das Dribbeln.
- ▶ Ein Abwechseln von Üben und Spielen ermöglicht den Spielern das Anwenden des Erlernten.

## THEMA: NEUE SPIELER SCHNELL INTEGRIEREN



### HAUPTTEIL 2:

## 1 GEGEN 1 MIT 4 TOREN

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern
- ▶ Jeweils zwei Gruppen mit zwei Bällen an gegenüberliegenden Ecken des Feldes bilden (A und B)

### ABLAUF

- ▶ A ruft einen Namen von B und dribbelt in das Feld. Der aufgerufene B läuft schnell als Torwart in ein Stangentor seiner Wahl. A versucht, in diesem Tor einen Treffer zu erzielen.
- ▶ Anschließend kehren die Spieler zur Startposition zurück und wechseln die Aufgaben.

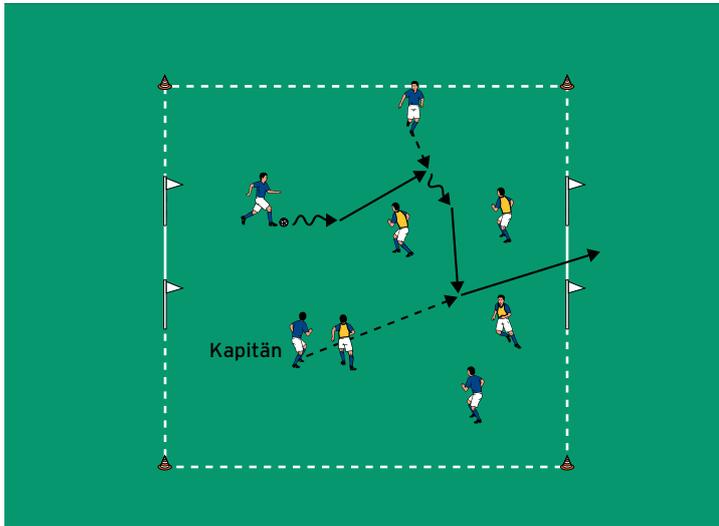
### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer? Wer hält die meisten Schüsse?
- ▶ B muss alle Tore verteidigen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Durch verschiedene Aufgaben lernen die Spieler die Stärken ihrer Mitspieler kennen.
- ▶ 1 gegen 1-Situationen gegen den Torwart immer wieder im Training üben.
- ▶ Darauf achten, dass die Spieler nicht immer dieselben Gegenspieler auswählen.

## THEMA: NEUE SPIELER SCHNELL INTEGRIEREN



### SCHLUSSTEIL:

### KAPITÄNSSPIEL

#### ORGANISATION

- ▶ Die Stangentore an den Seiten entfernen
- ▶ Zwei Teams einteilen
- ▶ Die Teams bestimmen einen Kapitän

#### ABLAUF

- ▶ Spiel 4 gegen 4.
- ▶ Tore des Kapitäns zählen doppelt.
- ▶ Die Teams bestimmen nach jedem zweiten Tor einen neuen Kapitän.

#### VARIATIONEN

- ▶ 3 gegen 3 mit Torhütern.
- ▶ Die Kapitäne mit Leibchen kennzeichnen.
- ▶ Tore des Kapitäns zählen dreifach.
- ▶ Die Stangentore vergrößern oder verkleinern.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das 4 gegen 4 ist in dieser Altersklasse die ideale Spielform.
- ▶ Ersatzbälle bereit legen und das Spiel durch Ein-dribbeln oder Einpassen fortsetzen. Auf Einwürfe verzichten.