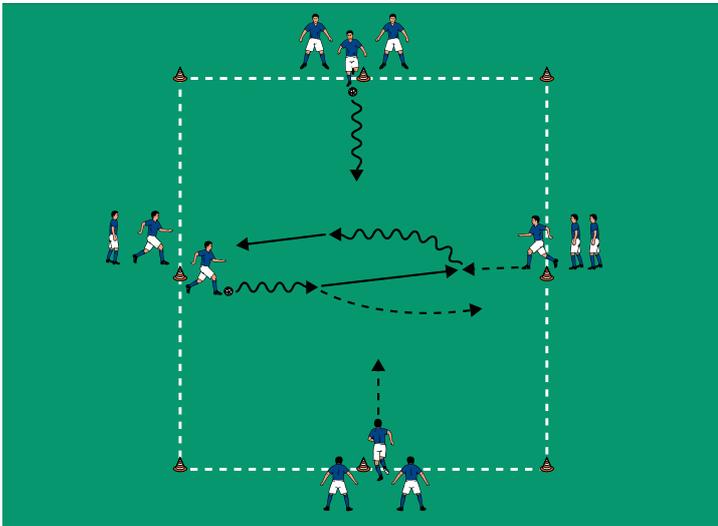


THEMA: FREIE RÄUME UND PASSWEGE NUTZEN



AUFWÄRMEN 1:

EINFACHES PASS-FELD

ORGANISATION

- ▶ Mit 4 Hütchen ein etwa 20 x 20 Meter großes Feld markieren
- ▶ Mittig auf jeder Seitenlinie ein weiteres Hütchen aufstellen
- ▶ Die Spieler an den mittleren Hütchen verteilen, die ersten Spieler an 2 Hütchen haben einen Ball

ABLAUF

- ▶ Die ersten Spieler mit Ball dribbeln kurz an, passen zum ersten Spieler am Hütchen gegenüber und laufen dem Ball nach.
- ▶ Die Passempfänger nehmen den Ball an, passen zum nächsten Spieler am Hütchen gegenüber und laufen ebenfalls dem Ball nach.

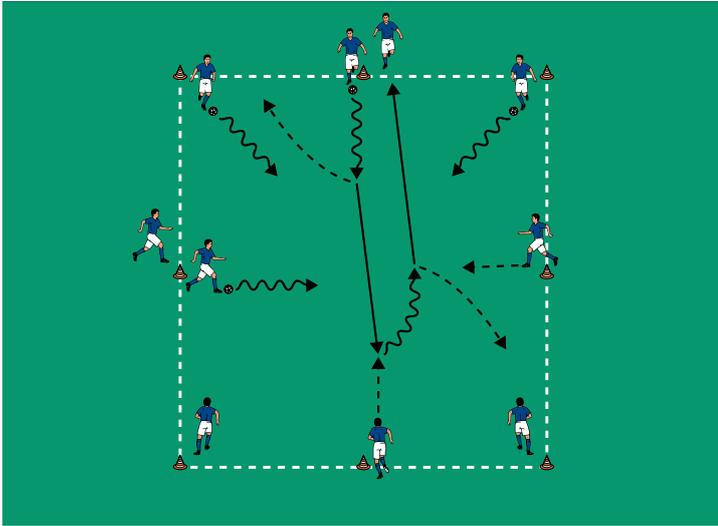
VARIATIONEN

- ▶ Im/gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Hütchen passen.
- ▶ Nach dem Pass stellen sich die Spieler am eigenen Hütchen wieder an.
- ▶ Nach dem Pass stellen sich die Spieler im/gegen den Uhrzeigersinn am nächsten Hütchen an.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer mit einigen Ersatzbällen neben dem Feld postieren und verspielte Bälle direkt ersetzen.
- ▶ Auf die richtige Passpräzision achten.

THEMA: FREIE RÄUME UND PASSWEGE NUTZEN



AUFWÄRMEN 2:

KOMPLEXES PASS-FELD

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Spieler an allen Hütchen verteilen, wobei die ersten Spieler an 4 Hütchen einen Ball haben

ABLAUF

- ▶ Die ersten Spieler mit Ball dribbeln kurz an, passen zum ersten Spieler am Hütchen gegenüber und laufen im/gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Hütchen.
- ▶ Die Passempfänger nehmen an, passen zum nächsten Spieler am Hütchen gegenüber und laufen ebenfalls im/gegen den Uhrzeigersinn zum nächsten Hütchen.

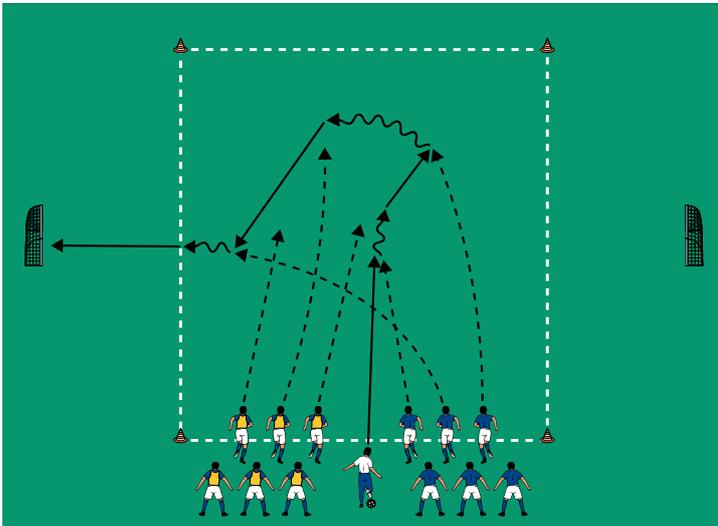
VARIATIONEN

- ▶ Nach dem Pass stellen sich die Spieler am eigenen Hütchen wieder an.
- ▶ Nach dem Pass laufen die Spieler zum Hütchen gegenüber.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen, wobei sich die Spieler immer am eigenen Hütchen wieder anstellen: Welche Gruppe spielt zuerst 10 bis 20 Pässe?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Zum Start mindestens zwei Spieler an dem Hütchen postieren, an dem der erste Spieler eine Ball hat.
- ▶ Es sollen immer 4 Bälle im Spiel sein. Als Trainer mit Bällen neben dem Spielfeld postieren und verspielte Bälle direkt ersetzen.
- ▶ Stets auf einen freien Passweg achten und mit mehreren Kontakten genau zuspelen.
- ▶ Nach dem Pass schnell zum nächsten Hütchen laufen und sofort wieder anspielbar sein.

THEMA: FREIE RÄUME UND PASSWEGE NUTZEN



HAUPTTEIL 1:

ZIEL-PASS-SPIEL I

ORGANISATION

- ▶ Ein etwa 20 x 20 Meter großes Spielfeld markieren
- ▶ 10 Meter hinter zwei Grundlinien jeweils ein Minitor errichten
- ▶ 2 Teams bilden und nebeneinander außerhalb des Feldes postieren
- ▶ Als Trainer mit Bällen mittig zwischen den Teams stehen

ABLAUF

- ▶ Sobald der Trainer einen Ball einspielt, laufen 3 Spieler jedes Teams zum 3 gegen 3 ins Feld.
- ▶ Die Spieler dürfen nur im Feld agieren und Treffer bei den Minitoren nur von innerhalb des Feldes erzielen.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ausgespielt wurde, spielt der Trainer den nächsten Ball ein und die nächsten Spieler laufen ins Feld.

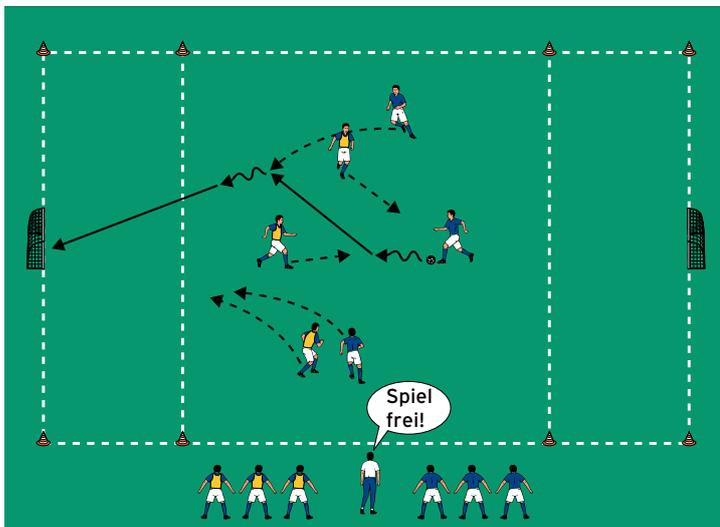
VARIATIONEN

- ▶ 2 gegen 2 spielen.
- ▶ In Überzahl 3 gegen 2 spielen.
- ▶ Die Ballbesitzer greifen auf beide Minitore an.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler müssen im Feld bleiben und dürfen geschossene Bälle nicht außerhalb des Feldes vor den Minitoren blocken.
- ▶ Bei zu kurzer Spieldauer einen weiteren Ball einspielen.

THEMA: FREIE RÄUME UND PASSWEGE NUTZEN



HAUPTTEIL 2:

ZIEL-PASS-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Ein etwa 20 x 40 Meter großes Spielfeld markieren
- ▶ Mittig auf zwei Grundlinien jeweils ein Minitor errichten
- ▶ Innerhalb des Spielfeldes ein etwa 20 x 20 Meter großes Feld markieren
- ▶ 2 Teams bilden und nebeneinander außerhalb des Feldes postieren
- ▶ Als Trainer mit Bällen mittig zwischen den Teams stehen

ABLAUF

- ▶ Sobald der Trainer einen Ball einspielt, laufen 3 Spieler jedes Teams zum 3 gegen 3 ins innere Feld.
- ▶ Die Teams spielen im inneren Feld auf Ballhalten.
- ▶ Auf ein Trainerkommando "Spiel frei", spielen die Teams im gesamten Spielfeld 3 gegen 3 auf die Minitore.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ausgespielt wurde, spielt der Trainer den nächsten Ball ein und die nächsten Spieler laufen ins Feld.

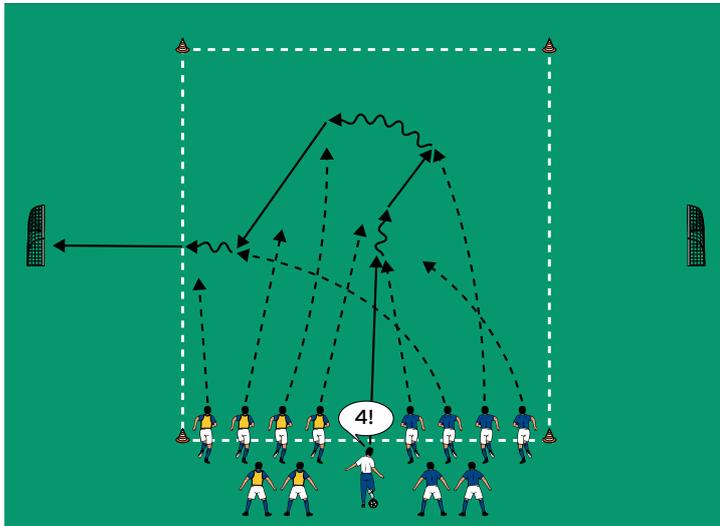
VARIATIONEN

- ▶ In Überzahl 3 gegen 2 spielen.
- ▶ In Überzahl 4 gegen 2 spielen.
- ▶ Das Ballbesitzer greifen auf beide Minitore an.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach dem Trainerkommando sofort umschalten und die Tiefe im gesamten Spielfeld vor den Minitoren nutzen.
- ▶ Wird der Ball beim Spiel im inneren Spielfeld verspielt, als Trainer einen neuen Ball einspielen.

THEMA: FREIE RÄUME UND PASSWEGE NUTZEN



SCHLUSSTEIL:

TEAM-EINLAUF-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Ein etwa 20 x 40 Meter großes Spielfeld markieren
- ▶ Mittig auf beiden Grundlinien jeweils ein Minitor errichten
- ▶ 2 Teams bilden und nebeneinander außerhalb des Feldes postieren
- ▶ Als Trainer mit Bällen mittig zwischen den Teams stehen

ABLAUF

- ▶ Sobald der Trainer eine Zahl 2 bis 6 aufruft, läuft die entsprechende Anzahl an Spielern jedes Teams zum Spiel 2 gegen 2 bis 6 gegen 6 ins Feld.
- ▶ Wird ein Treffer erzielt oder der Ball ausgespielt, stellen sich die Spieler beim eigenen Team wieder an und der Trainer spielt den nächsten Ball ein.
- ▶ Welches Team erzielt insgesamt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Ruft der Trainer ein Team auf, agiert dieses Team in Überzahl 3 gegen 2.
- ▶ Ruft der Trainer ein Team auf, agiert dieses Team in Überzahl 4 gegen 3.
- ▶ Ruft der Trainer ein Team und eine Zahl auf, agiert das andere Team mit einem Spieler weniger.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Anstatt der Minitore lassen sich auch normale Tore mit Torhüter nutzen.
- ▶ Auf einen gewissen Spielfluß achten: Wird der Ball zu schnell verspielt, als Trainer einen weiteren Ball einspielen.
- ▶ Nach jedem Durchgang das Spielfeld sofort verlassen, so dass die nächsten Spieler direkt starten können.