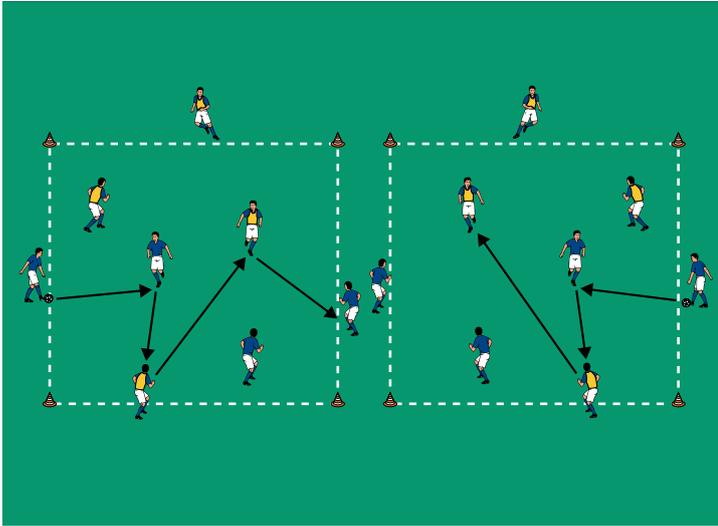


## THEMA: SICHER PASSEN



### AUFWÄRMEN 1:

#### 2-FARBEN-KOMBINATION I

##### ORGANISATION

- ▶ 2 Felder errichten
- ▶ 4 Gruppen bilden
- ▶ Jede Gruppe stellt 2 Anspieler, die sich an den Linien des Feldes aufstellen
- ▶ Alle übrigen Spieler postieren sich im Feld
- ▶ Pro Feld 1 Ball

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen im Wechsel zu einem Anspieler und zurück ins Feld.
- ▶ Dabei müssen die Außenspieler immer zu einem Spieler der gleichen Farbe passen.
- ▶ Die Spieler im Feld passen zu einem andersfarbigen Außenspieler usw.

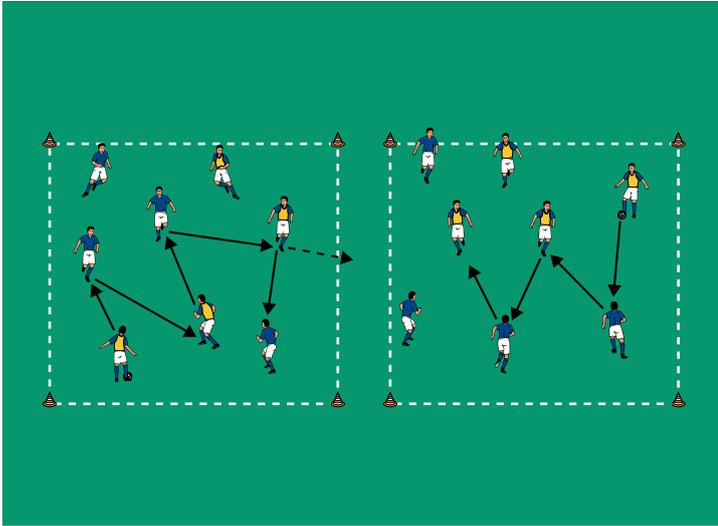
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler passen sich mit genau 2 Kontakten zu (annehmen, spielen).
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team schafft in 1 Minute mehr Pässe?

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Zuspielen jeweils aktiv entgegenstarten.
- ▶ Durch den Farbenwechsel müssen die Spieler dauerhaft sehr konzentriert sein.
- ▶ Die Positionen und Aufgaben regelmäßig wechseln.

## THEMA: SICHER PASSEN



### AUFWÄRMEN 2:

## 2-FARBEN-KOMBINATION II

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die beiden Gruppen in den Feldern bilden je 1 Mannschaft

### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando passen sich die Spieler 4-mal untereinander zu.
- ▶ Dabei müssen sie jeweils zu einem Spieler einer anderen Farbe passen.
- ▶ Der Empfänger des vierten Passes spielt zum nächsten Spieler weiter und sprintet zwischen die Felder.
- ▶ Jeder Sprint in den Zwischenraum ergibt 1 Punkt für die Mannschaftswertung.
- ▶ Welche Mannschaft gewinnt in 2 Minuten die meisten Punkte?

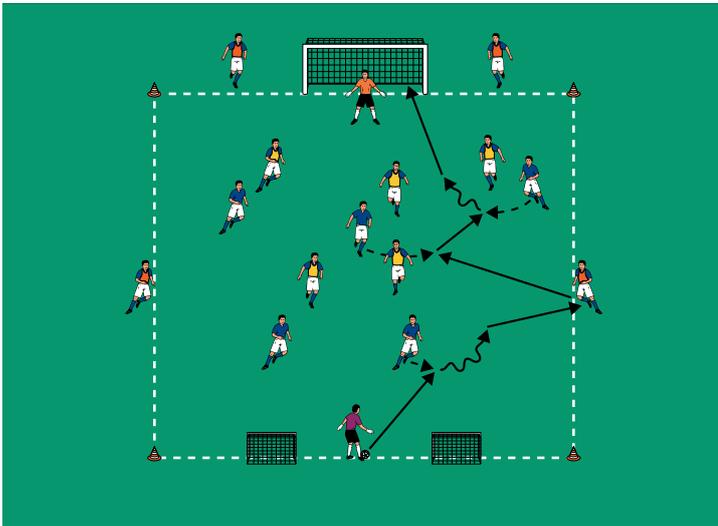
### VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der erforderlichen Pässe variieren.
- ▶ Die Spieler müssen sich mit mindestens 3 Kontakten zuspielen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, dass die Spieler den Raum möglichst gleichmäßig besetzen.
- ▶ Nach dem Sprint können die Spieler wieder ins Feld zurückkehren und weiter mitspielen.
- ▶ Durch den Wettbewerb ist höchstes Tempo bei den Sprints in den Zwischenraum garantiert.

## THEMA: SICHER PASSEN



### HAUPTTEIL 1:

## 5 PLUS 4 GEGEN 5 I

### ORGANISATION

- ▶ 1 Feld mit 1 Großtor und 2 Minitoren errichten
- ▶ 4 Anspieler bestimmen und an den Seitenlinien sowie neben dem Großtor aufstellen
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Jedes Team stellt 1 Torhüter
- ▶ Blau erhält zunächst das Angriffsrecht
- ▶ Der Torhüter der Angreifer postiert sich als weiterer Anspieler zwischen den Minitoren

### ABLAUF

- ▶ Der Torhüter zwischen den Minitoren eröffnet jede Aktion mit einem Zuspiel auf einen Angreifer.
- ▶ Die Angreifer dürfen die 4 Anspieler jederzeit in den Angriff einbeziehen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, kontern sie auf die beiden Minitore.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 4 Minuten.
- ▶ Anschließend die Seiten wechseln und die Aufgaben tauschen.

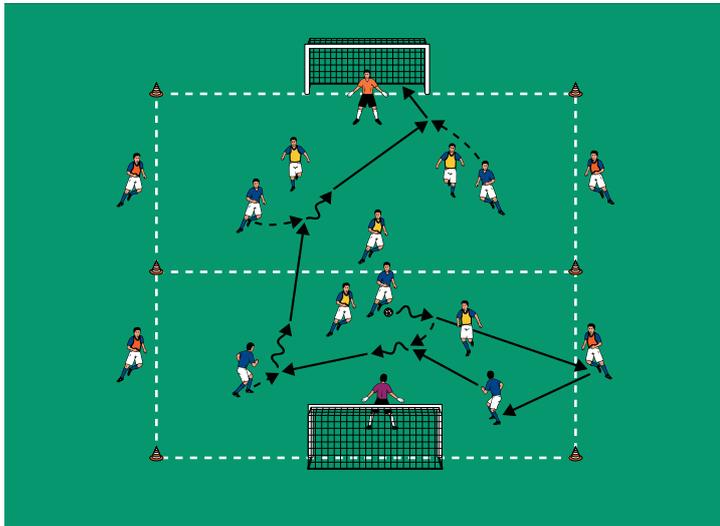
### VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Treffer nach einem Zuspiel eines Anspielers zählen doppelt.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die seitlichen Anspieler können sich an der kompletten Seitenlinie anbieten.
- ▶ Durch die Einbindung der Anspieler kommt es zu einer komfortablen Überzahlsituation der Angreifer.
- ▶ Die Angreifer sollten beim Freilaufen stets die Positionen der Anspieler beachten.
- ▶ Zielstrebig abschließen!
- ▶ Die Anspieler regelmäßig wechseln.

## THEMA: SICHER PASSEN



### HAUPTTEIL 2:

## 5 PLUS 4 GEGEN 5 II

### ORGANISATION

- ▶ 1 Feld mit 2 Toren errichten
- ▶ Die Mittellinie markieren
- ▶ 4 neutrale Anspieler bestimmen
- ▶ 2 Mannschaften bilden

### ABLAUF

- ▶ 5 gegen 5 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Beide Mannschaften können die an den Seitenlinien postierten Anspieler jederzeit in den Spiel- aufbau einbeziehen.
- ▶ Ohne Ecken und Einwürfe spielen.
- ▶ Das Spiel wird jeweils von den Torhütern eröffnet.
- ▶ Die Ballbesitzer müssen in der eigenen Hälfte zunächst 5 Pässe in den eigenen Reihen spielen, ehe sie auf das Tor mit Torhüter abschließen dürfen.
- ▶ Bei einem Ballgewinn der Verteidiger kontern diese sofort auf das gegenüberliegende Tor.

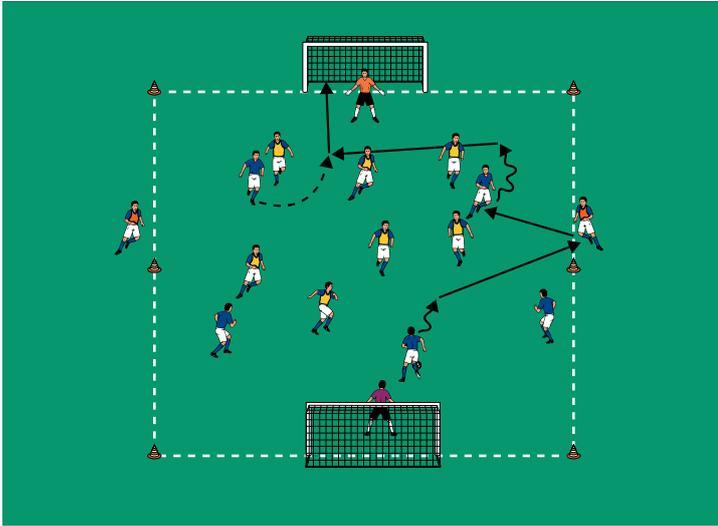
### VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ 1 Aufbau- und 1 Konterteam bestimmen: Nur die Aufbaumannschaft darf die Anspieler einbeziehen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler postieren sich in dieser Spielform ausschließlich an den Seitenlinien.
- ▶ Die Ballbesitzer dürfen die Anspieler sowohl beim Spielaufbau als auch beim Konter jederzeit ein- beziehen.
- ▶ Die Anspieler regelmäßig wechseln.
- ▶ Zielstrebig abschließen!

## THEMA: SICHER PASSEN



### SCHLUSSTEIL:

## 7 GEGEN 5 PLUS 2

### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Mittellinie entfernen
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Beide Teams stellen je 1 Torhüter
- ▶ Außerdem stellt eine Mannschaft 2 Anspieler, die sich an den Seitenlinien aufstellen

### ABLAUF

- ▶ 5 plus 2 gegen 7 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Die Unterzahlmannschaft kann die beiden Anspieler jederzeit in den Spielaufbau einbeziehen.
- ▶ Erobert die Überzahlmannschaft den Ball, so kontern sie sofort auf das gegenüberliegende Tor.

### VARIATIONEN

- ▶ Tore der Unterzahlmannschaft zählen doppelt.
- ▶ Die Überzahlmannschaft darf mit maximal 3 Kontakten spielen.
- ▶ Die Anspieler rücken zum 7 gegen 7 ins Feld: Freispiel lassen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Durch die Überzahlsituation im Feld rückt das Passspiel auch in den Mittelpunkt des Abschlussspiels.
- ▶ Die Überzahlmannschaft sollte das Spiel mit einem sicheren Passspiel von hinten heraus aufbauen.
- ▶ Ansonsten soll das Spiel weitestgehend frei ablaufen.
- ▶ Die Anspieler regelmäßig wechseln.