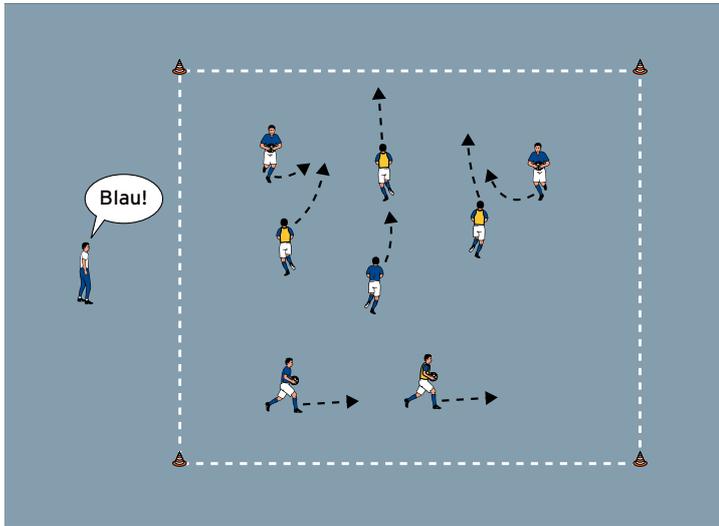


THEMA: DIE HALLENWAND ALS MITSPIELER



AUFWÄRMEN 1:

WAND-PASSEN-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ In einer Hallenecke ein etwa 15 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ 2 Teams einteilen
- ▶ 1 Ball pro Spieler

ABLAUF

- ▶ Die Kinder dribbeln durch das Feld und passen frei gegen die Wände.
- ▶ Auf ein Trainerkommando nehmen alle Kinder den Ball in die Hand.
- ▶ Ein Team wird zu Fängern, das andere zu Läufern.
- ▶ Die Läufer versuchen, eine Wand mit dem Ball zu berühren, die Fänger versuchen, die Läufer vorher mit dem Ball zu berühren.

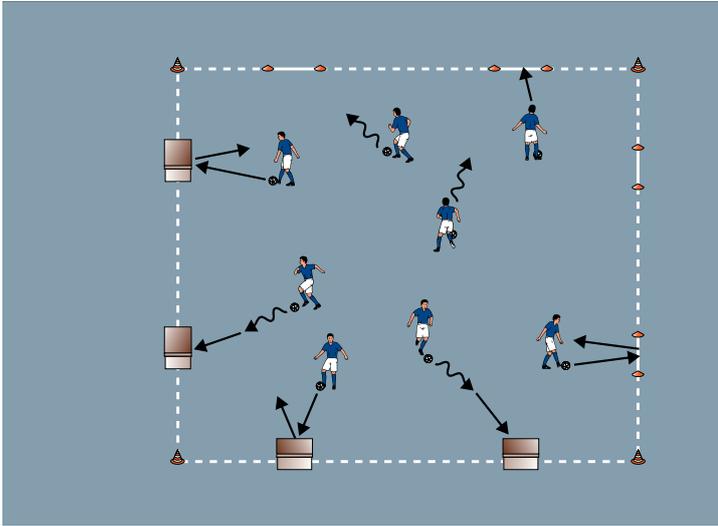
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: 1 Punkt pro Pass und 3 Punkte pro Fang. Wer erreicht die meisten Punkte?
- ▶ Abwechselnd mit links/rechts passen.
- ▶ Beim Fangen dribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Hallenwand ist ein zuverlässiger Spielpartner.
- ▶ Das Passen mit beiden Füßen üben.
- ▶ Das Passen oft mit Koordinationsaufgaben verbinden.

THEMA: DIE HALLENWAND ALS MITSPIELER



AUFWÄRMEN 2:

TOR-PASSEN

ORGANISATION

- ▶ An den Wänden Hütchentore aufstellen
- ▶ 4 Kästen an den Seiten platzieren

ABLAUF

- ▶ Die Spieler dribbeln und passen gegen die Kästen und in die Hütchentore.

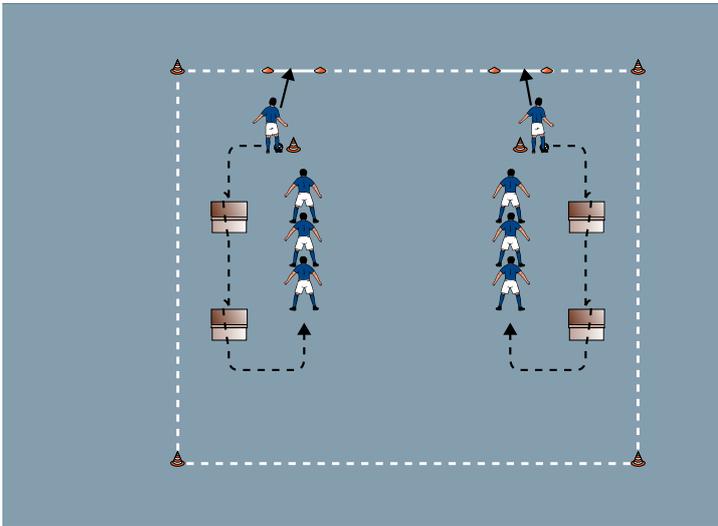
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt zuerst 8 Treffer?
- ▶ Abwechselnd mit links/rechts passen.
- ▶ Den Ball annehmen und in die Bewegung mitnehmen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Passen in dieser Altersklasse mit vielen Wiederholungen und ohne Druck üben.
- ▶ Den Spielern erklären, warum sie mit der Innenseite passen sollen (größte Fläche des Fußes, Genauigkeit).
- ▶ Die Wände verhindern zeitraubendes Ballholen.
- ▶ Kleine Wettbewerbe sorgen für eine hohe Motivation.

THEMA: DIE HALLENWAND ALS MITSPIELER



HAUPTTEIL 1:

PASS-SERIE

ORGANISATION

- ▶ Etwa 3 Meter vor den Hütchentoren an der Wand
- ▶ Starthütchen mit je einem Ball platzieren
- ▶ An den Seiten je 2 Kästen aufstellen
- ▶ Reihen an den Starthütchen bilden

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen nacheinander direkt in das Hütchentor. Anschließend klettern sie über die Kästen und stellen sich wieder in die Reihe.

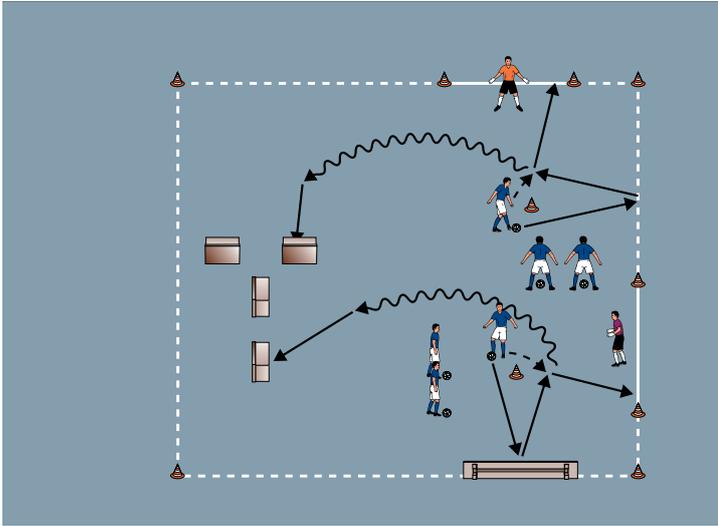
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Welche Gruppe spielt in 2 Minuten die meisten Pässe?
- ▶ Nur mit links/rechts passen.
- ▶ Den Ball annehmen und nach kurzem Dribbling passen.
- ▶ Auf dem Rückweg gegen die Kästen passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler passen gegen die Hallenwand in einer Staffelform.
- ▶ Viele Wiederholungen verbessern die Technik.
- ▶ Die Zusatzaufgabe erhöht das Tempo. Die Spieler müssen sie bewältigen, bevor sie wieder an der Reihe sind.

THEMA: DIE HALLENWAND ALS MITSPIELER



HAUPTTEIL 2:

WAND-PASS-TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ An den Wänden mit Kreppband zwei Tore mit Torhütern markieren
- ▶ An der Seite die Kästen auf die Seite legen und auf der einen Seite eine Bank seitlich legen (s. Abbildung)
- ▶ In etwa 5 Meter Abstand zur Wand Starthütchen markieren
- ▶ Mit Bällen Reihen an den Starthütchen bilden

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen gegen die Wand (bzw. Bank) und schießen anschließend direkt auf das Tor. Danach passen sie in die Kästen und stellen sich auf der anderen Seite in die Reihe.

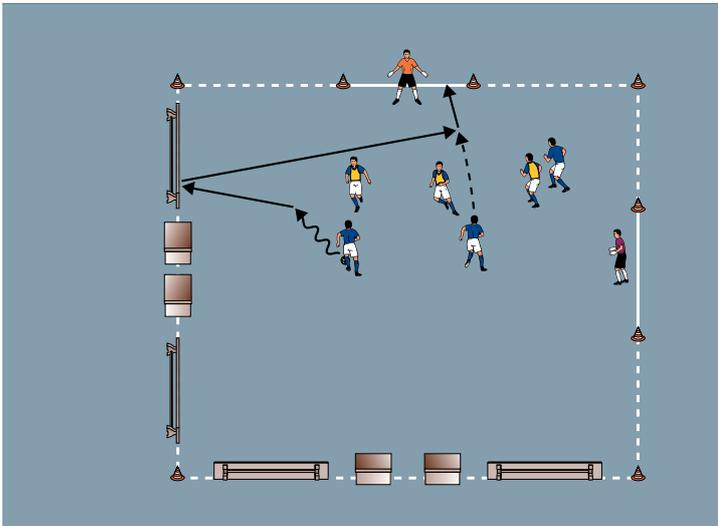
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt in allen Toren die meisten Treffer?
- ▶ Den Ball an- und in die Bewegung mitnehmen.
- ▶ Abwechselnd mit links/rechts in die Kästen passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Mit der Wand üben die Spieler den Doppelpass.
- ▶ Verschiedene Passsituationen an der Wand nachstellen.
- ▶ Rundläufe verringern Wartezeiten.

THEMA: DIE HALLENWAND ALS MITSPIELER



SCHLUSSTEIL:

WAND-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Das Feld mit Kästen und auf die Seite gelegten Bänken umschließen
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Spiel 3 gegen 3 auf die Tore an den Wänden.

VARIATIONEN

- ▶ Erfolgt vor dem Treffer ein Pass mit der Bande, zählt der Treffer doppelt.
- ▶ Tore sollen abwechselnd mit links/rechts erzielt werden.
- ▶ An den Seiten umgedrehte Kästen als weitere Tore nutzen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler zum Passspiel mit der Bande motivieren.
- ▶ Die unterschiedlichen Torpositionen sorgen für ein spannendes Spielerlebnis.
- ▶ Den Schwerpunkt im Abschlusspiel aufgreifen.
- ▶ Ein umschlossenes Feld verhindert Unterbrechungen.