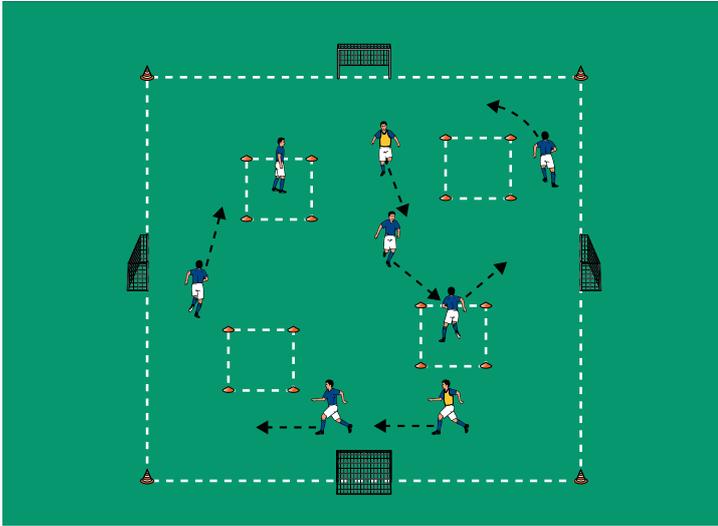


THEMA: DEN BALL IN DIE BEWEGUNG MITNEHMEN



AUFWÄRMEN 1:

FELDER-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 20 Meter großes Feld mit 4 Minitoren errichten
- ▶ Im Feld 4 kleine Zonen markieren
- ▶ 2 Fänger bestimmen

ABLAUF

- ▶ Die Fänger fangen die Läufer.
- ▶ Gefangene stellen sich in ein Zonenfeld.
- ▶ Die anderen Läufer können die Gefangenen durch Abklatschen befreien.

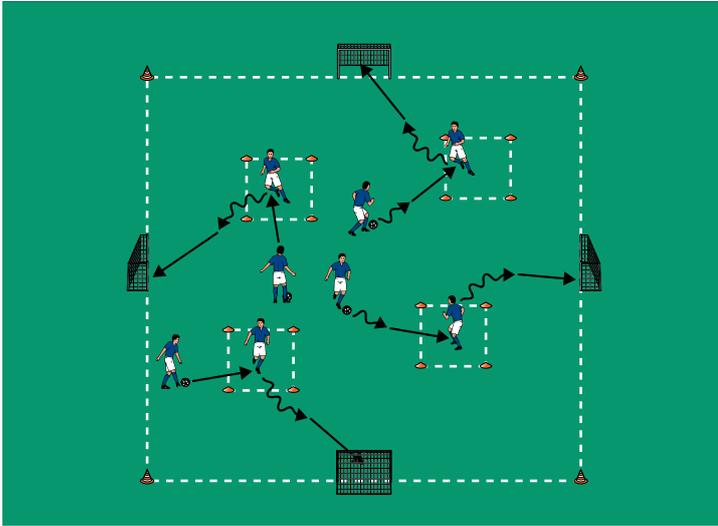
VARIATIONEN

- ▶ Gefangene gehen in den Seitstütz.
- ▶ Gefangene führen in den Zonenfeldern eine Bewegungsaufgabe aus und laufen dann weiter.
- ▶ Die Anzahl der Fänger erhöhen oder verringern.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Fänger mit Leibchen kennzeichnen.
- ▶ Fangspiele verbessern Schnelligkeit und Geschicklichkeit.
- ▶ Durch das Befreien der Mitspieler lernen die Kinder Teamwork.

THEMA: DEN BALL IN DIE BEWEGUNG MITNEHMEN



AUFWÄRMEN 2:

FELDER-PASSEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ In den Zonen jeweils 1 Spieler postieren
- ▶ Die übrigen Spieler mit Bällen im Feld verteilen

ABLAUF

- ▶ Die Ballbesitzer dribbeln und passen zu den Spielern in den Zonenfeldern, die an- und mitnehmen und auf die Minire abschießen.
- ▶ Anschließend Aufgabenwechsel.

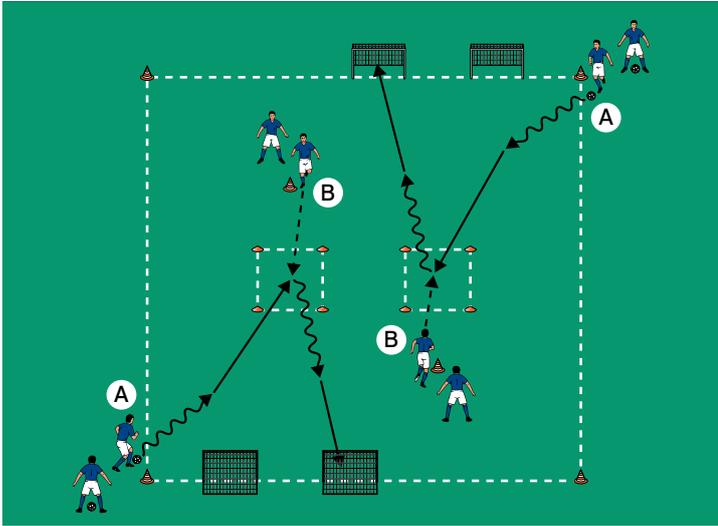
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Den Ball mit dem 1. Kontakt mitnehmen und direkt abschließen.
- ▶ Einen Doppelpass spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder sollen das Feld direkt nach der Annahme verlassen.
- ▶ Auf die Mitnahme in die Bewegung achten.
- ▶ Bei der Annahme auf Beidfüßigkeit achten.

THEMA: DEN BALL IN DIE BEWEGUNG MITNEHMEN



HAUPTTEIL 1:

MITNAHME ZUM TOR

ORGANISATION

- ▶ Das Feld beibehalten
- ▶ 4 Minitore, 2 Zonen und 2 Starthütchen gemäß Abbildung markieren
- ▶ Die Spieler gemäß Abbildung den Positionen zuteilen
- ▶ Position A mit Bällen

ABLAUF

- ▶ A dribbelt ins Feld und passt in das Zonenfeld.
- ▶ Gleichzeitig startet B in die Zone, nimmt das Zuspield an und mit und schließt auf eines der Minitore ab.
- ▶ Anschließend eine Position weiterrücken.

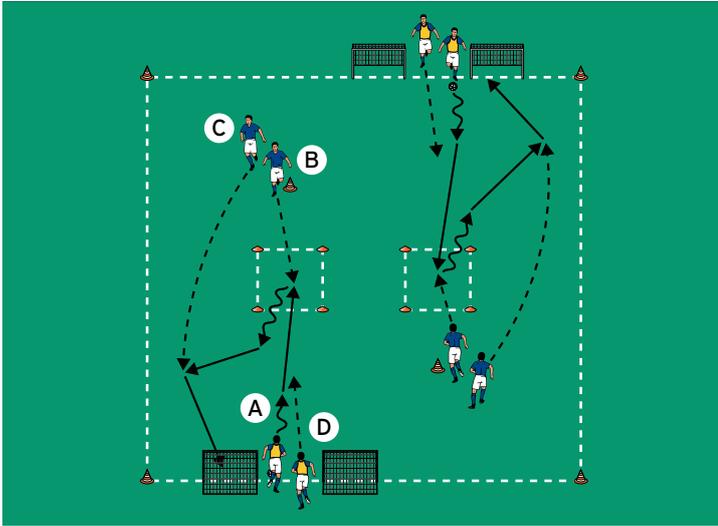
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Welche Gruppe erzielt 8 Treffer?
- ▶ Nur mit rechts/links auf die Tore abschließen.
- ▶ Nach der Ballannahme einen Doppelpass spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Tore sorgen für eine attraktive Anschlussaktion.
- ▶ Durch Wahlmöglichkeiten die Kreativität der Spieler fördern.
- ▶ Gegebenenfalls die Felder vergrößern.

THEMA: DEN BALL IN DIE BEWEGUNG MITNEHMEN



HAUPTTEIL 2:

MITNAHME ZUM 2 GEGEN 1 PLUS 1

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Die Spieler gemäß Abbildung den Positionen zuteilen
- ▶ Position A mit Bällen

ABLAUF

- ▶ A dribbelt ins Feld, passt in die Zone und wird Verteidiger.
- ▶ B nimmt in der Zone an und mit und greift im Zusammenspiel mit C im 2 gegen 1 auf das Mini-tor an.
- ▶ Verlässt B die Zone, so startet D zum 2 gegen 2 ins Feld.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie in die Zone.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Aufgaben und Positionen wechseln.

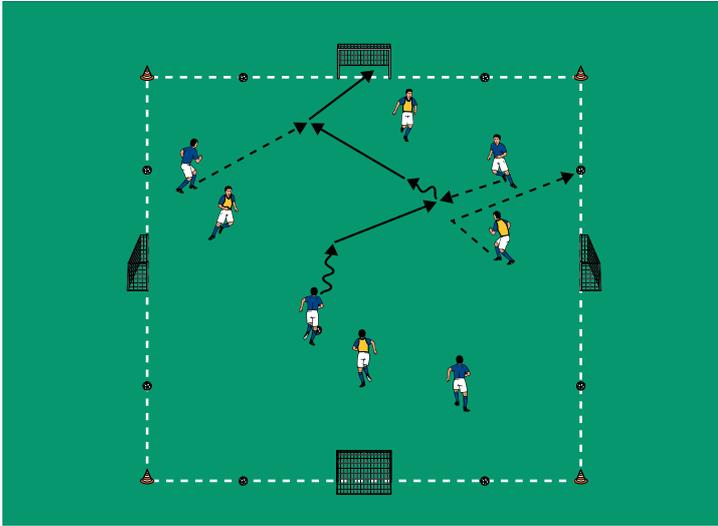
VARIATIONEN

- ▶ D startet erst mit dem Pass von B.
- ▶ 3 gegen 1.
- ▶ Beim Konter den jeweiligen Mitspieler in der Zone anspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Übung verbindet die Annahme mit schnellem Angriffsspiel.
- ▶ Zeit- und Gegnerdruck erschweren die Ballkontrolle.
- ▶ Die Aufgabe gegebenenfalls durch die Feldgröße oder Abstände erleichtern/erschweren.

THEMA: DEN BALL IN DIE BEWEGUNG MITNEHMEN



SCHLUSSTEIL:

MITNAHME-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Das Feld beibehalten
- ▶ Die Tore an den Seitenlinien platzieren
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Bälle am Spielfeldrand verteilen

ABLAUF

- ▶ 4 gegen 4 auf 4 Tore.
- ▶ Nach jedem Treffer oder Ausball einen neuen Ball einspielen.

VARIATIONEN

- ▶ 3 gegen 3.
- ▶ Jedes Team greift auf 2 Tore an und verteidigt 2 Tore.
- ▶ Auf 2 Jugendtore mit Torhütern spielen.
- ▶ Abwechselnd mit rechts/links einpassen.
- ▶ Der Trainer passt den Ball ein.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Einpassen sorgt für viele Wiederholungen der An- und Mitnahme.
- ▶ Den Trainingsschwerpunkt stets in das Abschluss-spiel einbinden.
- ▶ Den Kindern nur wenige Regeln vorgeben und möglichst frei spielen lassen.