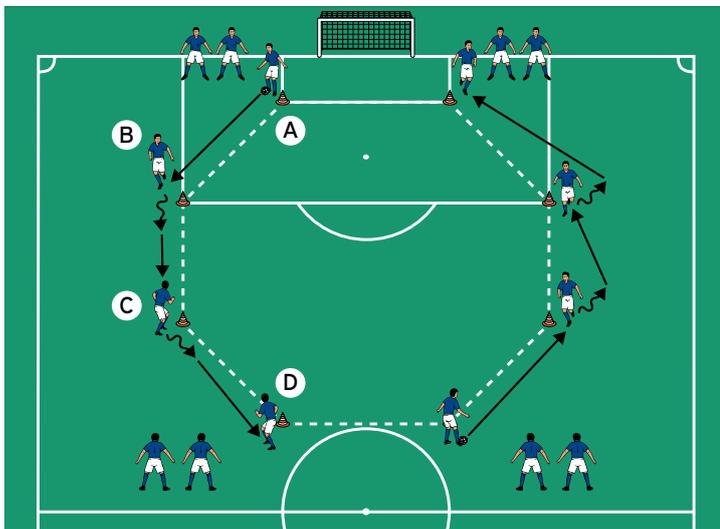


## THEMA: 'ZOCKEN' ODER DAS SPIEL VERLAGERN



### AUFWÄRMEN 1:

#### PASSEN IM ACHECK I

##### ORGANISATION

- ▶ Aus Positionshütchen ein etwa 35 x 35 Meter großes Achteck errichten
- ▶ Die Positionen B, C und D mit je 1 Spieler besetzen
- ▶ Die übrigen Spieler mit Bällen an den Positionshütchen A postieren

##### ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Ballbesitzer starten gleichzeitig.
- ▶ A passt zu B, der aufdreht ("Dreh") und zu C weiterleitet.
- ▶ C spielt zu D usw.
- ▶ Die Spieler rücken jeweils eine Position weiter.

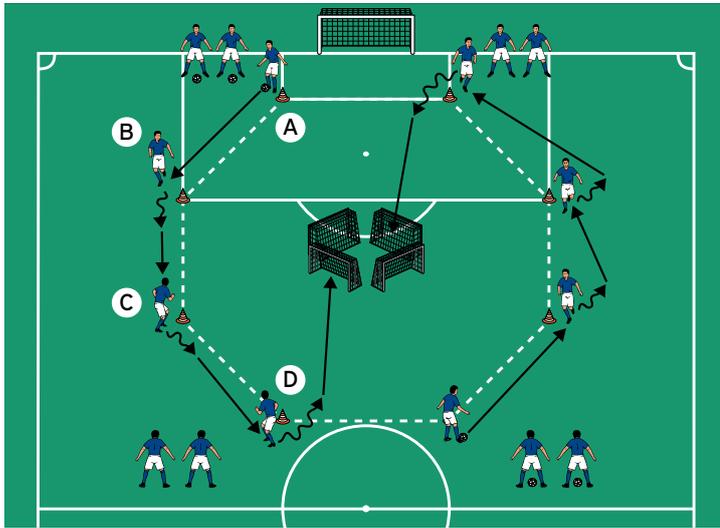
##### VARIATIONEN

- ▶ Wandspiel: B lässt auf A klatschen ("Klatsch"), der auf C weiterleitet, der wieder klatschen lässt usw.
- ▶ Die Spieler wählen selbstständig zwischen "Dreh" und "Klatsch".
- ▶ Den Ablauf im Gegenuhrzeigersinn durchführen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Hütchen symbolisieren Gegenspieler.
- ▶ Vor dem Zuspiel nach hinten absetzen und den Pass in einer offenen Spielstellung an- und mitnehmen.
- ▶ So präzise wie möglich und so hart wie nötig passen!
- ▶ Als Spieler stets miteinander kommunizieren und die Kommandos "Dreh" und "Klatsch" nutzen.

## THEMA: 'ZOCKEN' ODER DAS SPIEL VERLAGERN



### AUFWÄRMEN 2:

#### PASSEN IM ACHECK II

##### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Mittig des Achtecks 4 Minitore mit den Rückseiten zueinander errichten

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando starten die jeweils ersten Spiel von Position A.
- ▶ A passt zu B, der aufdreht ("Dreh") und zu C weiterleitet.
- ▶ C spielt zu D, der in Richtung Tor an- und mitnimmt und auf das Minitor abschließt.
- ▶ Der Spieler, der zuerst trifft, sammelt 1 Punkt für seine Mannschaft.
- ▶ Alle Spieler rücken eine Position weiter.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Gruppe sammelt zuerst 8 Punkte?

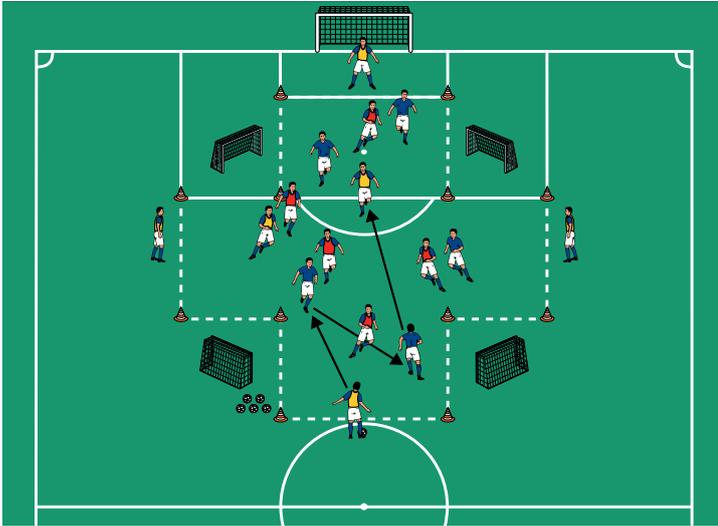
##### VARIATIONEN

- ▶ Wandspiel: B lässt auf A klatschen ("Klatsch"), der auf C weiterleitet, der wieder klatschen lässt usw.
- ▶ Den Ablauf im Gegenuhrzeigersinn durchführen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Trotz Drucksituation auf ein präzises Passspiel achten.
- ▶ Als Passgeber den richtigen Fuß des Mitspielers anspielen.

## THEMA: 'ZOCKEN' ODER DAS SPIEL VERLAGERN



### HAUPTTEIL 1:

#### SPIELFORM IM KREUZ I

##### ORGANISATION

- ▶ Ein Feld in Kreuzform gemäß Abbildung markieren
- ▶ 4 Anspieler an den Seitenlinien und 2 weitere Neutrale im Feld postieren
- ▶ Die übrigen Spieler bilden 2 Teams

##### ABLAUF

- ▶ 5 plus 6 gegen 5 auf Ballhalten.
- ▶ 6 aufeinanderfolgende Pässe innerhalb des Teams ergeben 1 Punkt.
- ▶ Die Ballbesitzer dürfen die Anspieler und Neutrale jederzeit ins Spiel einbeziehen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team sammelt die meisten Punkte?

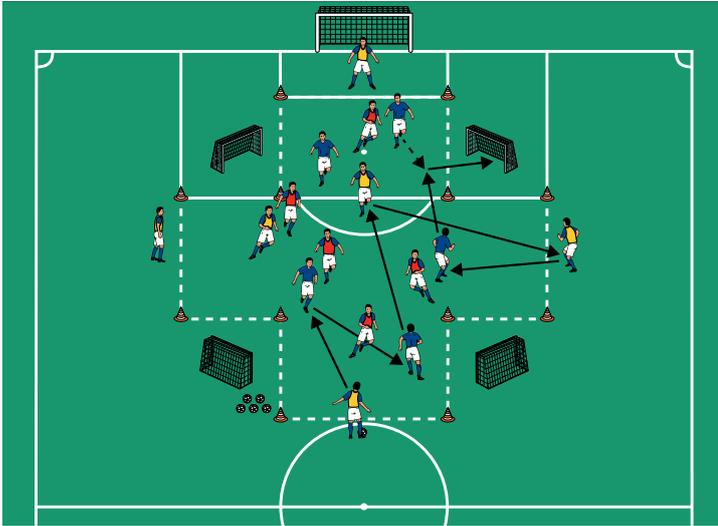
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Kontaktzahl begrenzen.
- ▶ Die Anzahl der Pässe erhöhen/verringern.
- ▶ Eine Verlagerung durch das Zentrum als 2 Pässe werten.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ausreichend Ersatzbälle bereitlegen.
- ▶ Nach einem Ballgewinn sofort 'auffächern' (Breite und Tiefe schaffen) und aus dem Druck herausspielen.
- ▶ Auf eine gleichmäßige Raumaufteilung achten und sowohl ballnahe als auch -ferne Anspieloptionen einfordern.

## THEMA: 'ZOCKEN' ODER DAS SPIEL VERLAGERN



### HAUPTTEIL 2:

### SPIELFORM IM KREUZ II

#### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ In den Ecken außerhalb des Feldes je 1 Minitor aufstellen

#### ABLAUF

- ▶ 5 plus 6 gegen 5 auf die Minitore.
- ▶ Die Ballbesitzer versuchen, 6 aufeinanderfolgende Pässe zu spielen.
- ▶ Anschließend dürfen sie auf die Minitore abschließen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt die meisten Tore?

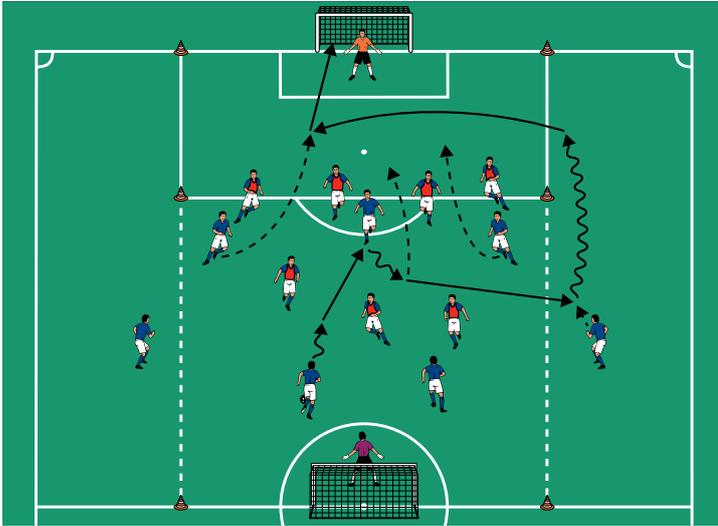
#### VARIATIONEN

- ▶ Treffer dürfen nur aus dem Feld heraus erzielt werden.
- ▶ Treffer nach einer Verlagerung durch das Zentrum zählen doppelt.
- ▶ Die Anzahl der Pässe erhöhen/verringern.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Wenn die Tore frei sind, zielstrebig abschließen.
- ▶ Als Angreifer stets vororientieren (Blick in die Tiefe!).
- ▶ Die Anspieler regelmäßig wechseln.

## THEMA: 'ZOCKEN' ODER DAS SPIEL VERLAGERN



### SCHLUSSTEIL:

### SPIEL IN DEN AUSSENZONEN

#### ORGANISATION

- ▶ Eine Hälfte als Spielfeld nutzen
- ▶ Auf den Grundlinien je 1 Tor mit Torhüter aufstellen
- ▶ 2 Außenzonen markieren
- ▶ 2 Teams bilden

#### ABLAUF

- ▶ 7 gegen 7 auf die Tore mit Torhüter.
- ▶ In der mittleren Zone mit maximal 3 Ballkontakten spielen.
- ▶ Freie Kontaktzahl in den Außenzonen.

#### VARIATIONEN

- ▶ Maximal 2 Kontakte in der mittleren Zone.
- ▶ Freies Spiel.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auf eine gleichmäßige Raumaufteilung achten.
- ▶ Den Gegner durch ein sauberes Passspiel in Bewegung bringen.
- ▶ Wenn der Gegner ballnah zustellt, auf die andere Seite verlagern.