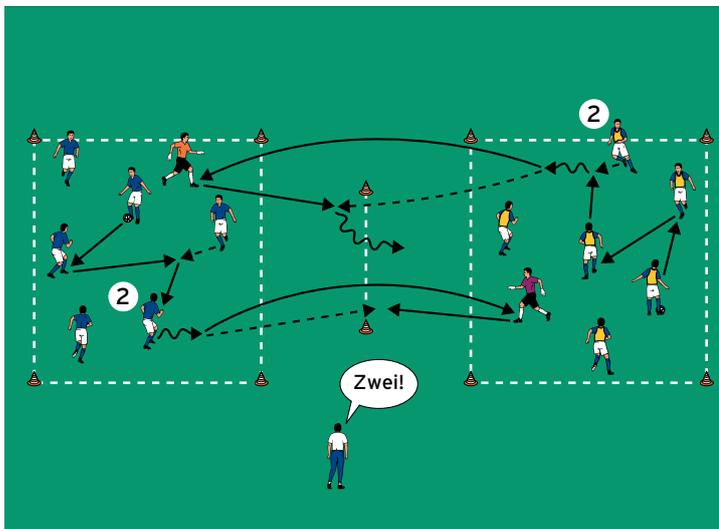


THEMA: WENIG PLATZ? AUSDAUER GEHT IMMER!



AUFWÄRMEN 2:

NUMMERN-BALL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Gruppen beibehalten
- ▶ Zwischen den Feldern eine Hütchenlinie errichten
- ▶ Die Spieler jeweils durchnummerieren

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet per Zuruf einer Zahl die Aktion.
- ▶ Die Spieler müssen erneut 3 Pässe in der Gruppe spielen.
- ▶ Der dritte Pass muss zum aufgerufenen Spieler erfolgen, der per Flugball zum Torhüter im anderen Feld spielt.
- ▶ Anschließend sprintet der Passgeber vor die Hütchenlinie im Zwischenraum und erhält das Zuspiel zurück.
- ▶ Danach dribbelt er in sein Feld zurück.
- ▶ Der Spieler, der zuerst wieder sein Feld erreicht, erhält 1 Punkt für die Teamwertung.

VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der Pässe im Feld variieren.
- ▶ Die Spieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Auf dem Rückweg ins Feld müssen die Spieler eine Finte ins Dribbling einbauen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Durch die Abschlussaktion und den Wettbewerb kommt Tempo in den Ablauf.
- ▶ Auch nach dem Trainerkommando sollen die anderen Spieler im Feld dauerhaft in Bewegung bleiben.