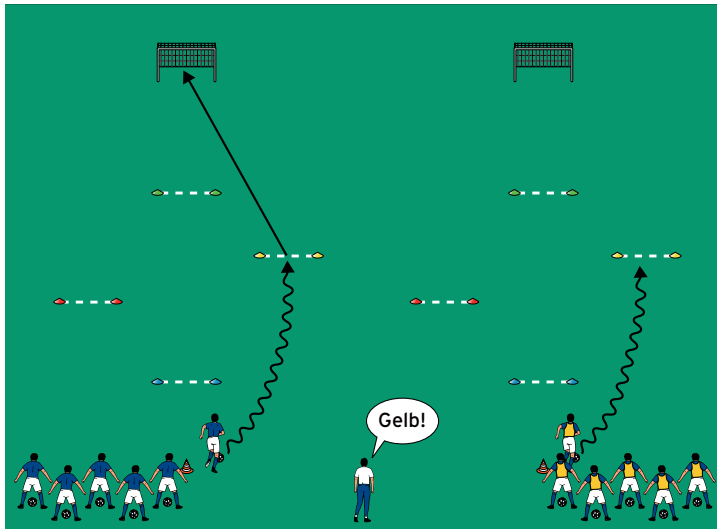


THEMA: ZURÜCK AUF DEM RASEN



AUFWÄRMEN 1:

FARBEN-PASS-WETTKAMPF

ORGANISATION

- ▶ 2 Minitorer nebeneinander aufstellen
- ▶ 30 Meter vor jedem Minitor ein Starthütchen errichten
- ▶ Dazwischen 4 verschiedenfarbige Hütchentore versetzt zueinander aufstellen
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Die Teams mit Bällen je an 1 Starthütchen postieren

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft die Farbe eines Hütchentores auf.
- ▶ Die ersten Spieler dribbeln zum aufgerufenen Hütchentor und passen durch dieses ins Minitor.
- ▶ Der Spieler, der zuerst trifft, gewinnt 1 Punkt.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team gewinnt zuerst 10 Punkte?

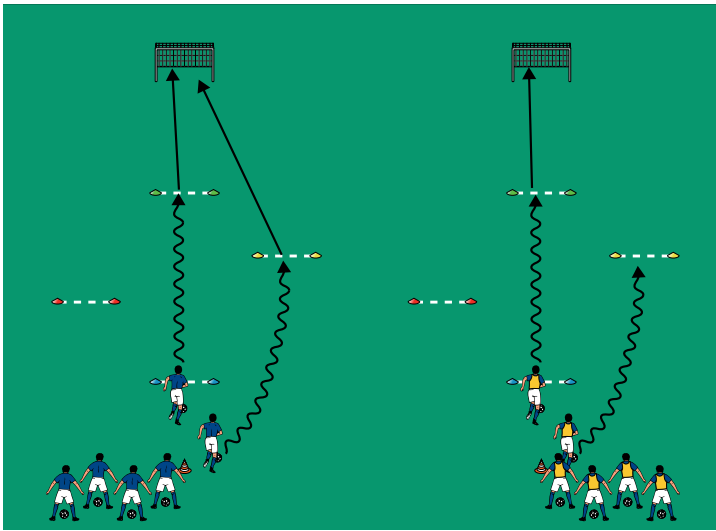
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Die Hütchentore mit Buchstaben, Nummern oder Fußballklubs bezeichnen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Hütchentor nicht durchdribbeln.
- ▶ Stets aus dem Dribbling passen.
- ▶ Als Trainer die gewonnenen Punkte jeweils laut mitzählen.

THEMA: ZURÜCK AUF DEM RASEN



AUFWÄRMEN 2:

AUFSTIEG-PASS-WETTKAMPF

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler dribbeln zu den vordersten Hütchentoren und passen durch diese in die Minitore.
- ▶ Trifft ein Spieler, dribbelt der nächste Mitspieler zum nächsten Hütchentor usw.
- ▶ Trifft ein Spieler nicht, startet der nächste Mitspieler einen erneuten Versuch am selben Hütchentor.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team trifft zuerst aus dem hintersten Hütchentor?

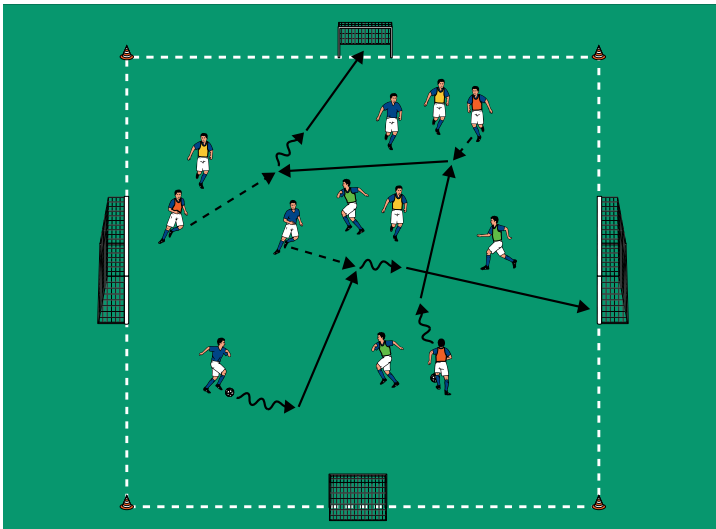
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Aus jedem Hütchentor zweimal treffen.
- ▶ Die Positionen, Größe und/oder Distanz der Hütchentore verändern.
- ▶ Zusätzliche Hütchentore aufstellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Stets aus dem Dribbling passen.
- ▶ Der nächste Spieler startet, sobald der Vordermann gepasst hat.

THEMA: ZURÜCK AUF DEM RASEN



HAUPTTEIL 1:

KREUZ-AUFSTIEG-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Ein 30 x 30 Meter großes Spielfeld markieren
- ▶ Auf 2 gegenüberliegenden Seitenlinien 2 Jugendtore aufstellen
- ▶ Auf den anderen Seitenlinien jeweils 1 Minitor errichten
- ▶ 4 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ 2 Teams spielen im 3 gegen 3 auf die Jugendtore, die anderen beiden Teams auf die Minitore.
- ▶ Spielzeit jeweils 3 Minuten.
- ▶ Die siegreichen Teams steigen auf und spielen auf die Jugendtore.
- ▶ Die unterlegenen Teams spielen auf die Minitore.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt bei den Jugendtoren insgesamt die meisten Treffer?

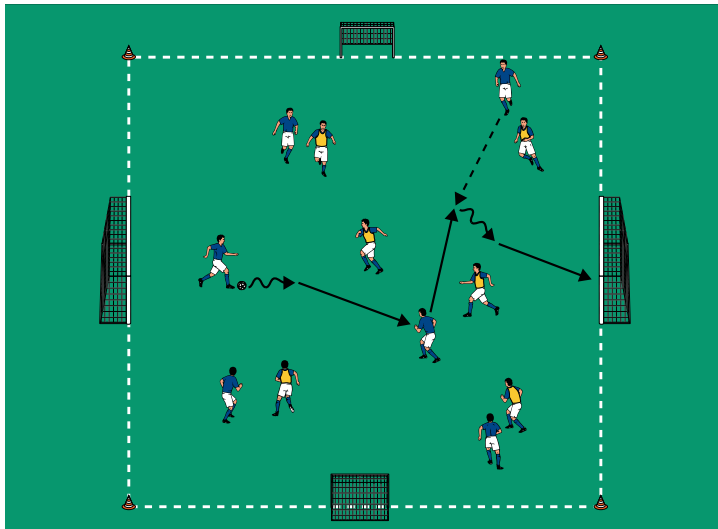
VARIATIONEN

- ▶ Bei den Jugendtoren sind nur direkte Treffer gültig.
- ▶ Bei den Minitoren sind Treffer nur mit rechts/links gültig.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Im Feld zu freien Räumen orientieren und Zusammenstöße vermeiden.
- ▶ Für jedes Spiel einen festen Ball nutzen.
- ▶ In den Jugendtoren agiert der 'letzte Mann' als Torwart.
- ▶ Diese Spielform schult die Wahrnehmung.

THEMA: ZURÜCK AUF DEM RASEN



HAUPTTEIL 2:

EINFACHES DREH-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore.
- ▶ Zunächst auf die Jugendtore spielen.
- ▶ Nach jedem Treffer oder Ausball, spielen die Teams auf die anderen beiden Tore.

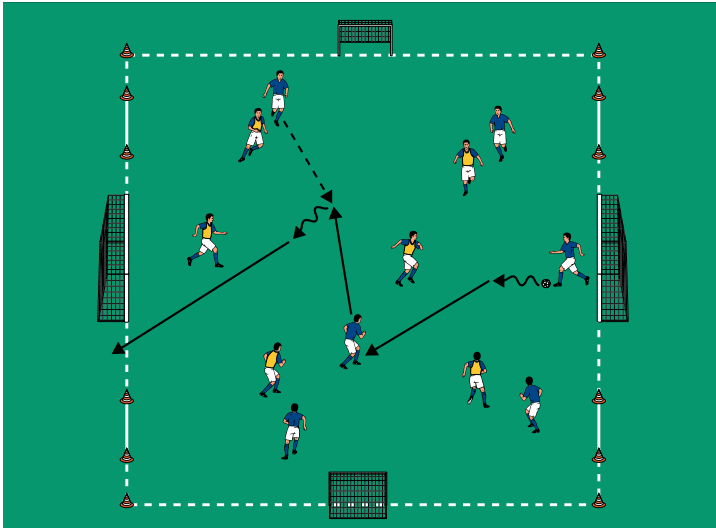
VARIATIONEN

- ▶ Nach 2 Treffern oder Ausbällen die Tore wechseln.
- ▶ Auf ein Trainerkommando die Tore wechseln.
- ▶ Bei den Jugendtoren sind nur Treffer nach Direkt-schuss gültig.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Beim Spiel auf die Jugendtore agiert jeweils ein Spieler als Torhüter.
- ▶ Das Dreh-Spiel schult vor allem Aufmerksamkeit und Handlungsschnelligkeit.

THEMA: ZURÜCK AUF DEM RASEN



SCHLUSSTEIL:

KOMPLEXES DREH-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ Auf den Grundlinien der Jugendtore je 2 Hütchentore errichten

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore.
- ▶ Zunächst auf die Jugendtore spielen.
- ▶ Nach jedem Treffer oder Ausball, wechseln die Teams die Tore.

VARIATIONEN

- ▶ Die Hütchentore nur durchdribbeln.
- ▶ Treffer nach einer Ablage zählen doppelt.
- ▶ 2 Tore bestimmen und frei spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Wechsel-Reihenfolge der Tore festlegen.
- ▶ Beim Tor-Wechsel ohne Unterbrechung weiter spielen.
- ▶ Das Spiel fördert die Orientierung und Handlungsschnelligkeit.