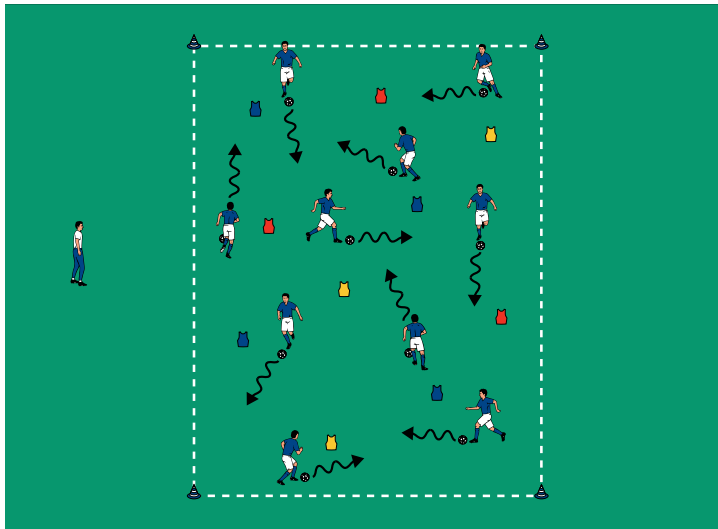


THEMA: MIT SPIELEN ZU MEHR TEAMGEIST



AUFWÄRMEN 1:

LEIBCHEN-SUCHE

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 40 Meter großes Feld markieren
- ▶ Im Feld 10 Leibchen mit 3 verschiedenen Farben auslegen
- ▶ Pro Spieler 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Spieler dribbeln frei im Feld.
- ▶ Auf ein Trainerkommando nimmt sich jeder Spieler ein Leibchen und trifft sich mit den Spielern der gleichen Farbe an einem Hütchen.
- ▶ Die Spieler, die sich zuerst sammeln, bekommen 1 Punkt.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Spieler sammelt die meisten Punkte?

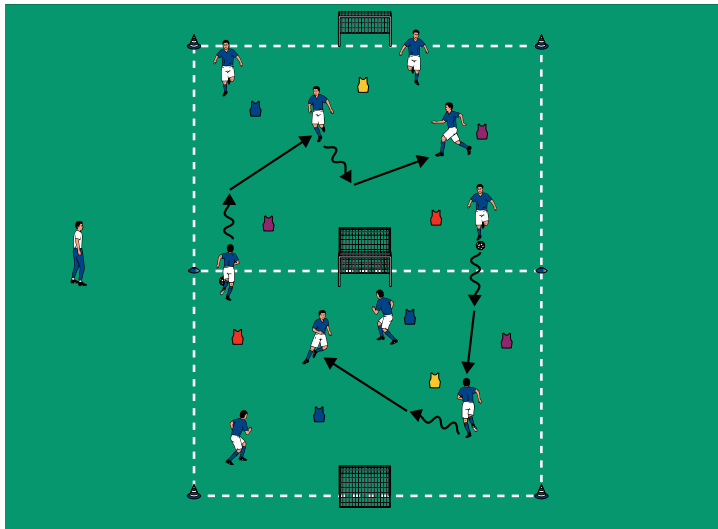
VARIATIONEN

- ▶ Ohne Ball im Feld bewegen.
- ▶ Den Ball in der Hand tragen.
- ▶ Den Ball prellen.
- ▶ Den Ball rollen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Leibchen gegebenenfalls durch Hütchen ersetzen.
- ▶ Das Trainerkommando durch Zuruf oder Handzeichen geben.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Leibchen wieder im Feld verteilen.

THEMA: MIT SPIELEN ZU MEHR TEAMGEIST



AUFWÄRMEN 2:

LEIBCHEN-SUCH-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Zwei 20 x 20 Meter große Felder nebeneinander markieren
- ▶ Auf den Grundlinien je 1 Minitor errichten
- ▶ In den Feldern 10 Leibchen mit 4 verschiedenen Farben auslegen.
- ▶ Die Spieler mit 2 Bällen in den Feldern verteilen

ABLAUF

- ▶ Die Spieler bewegen sich frei durch die Felder und passen sich zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando nimmt sich jeder Spieler ein Leibchen, wodurch sich 4 Teams bilden.
- ▶ Die Teams spielen umgehend ein 2 gegen 2 in einem Feld und 3 gegen 3 im anderen Feld.
- ▶ Nach 2 Minuten einen neuen Durchgang starten.

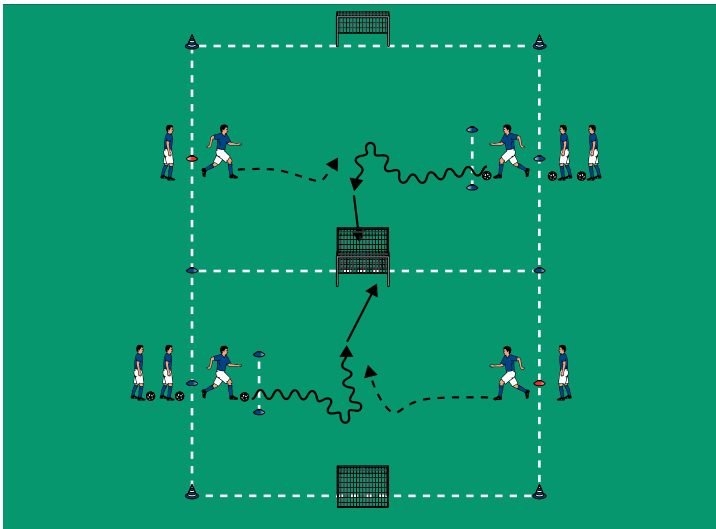
VARIATIONEN

- ▶ Mit 3 Bällen spielen.
- ▶ Die Bälle zuwerfen.
- ▶ Wettbewerb: Jeder Treffer zählt 1 Punkt für die Spieler des erfolgreichen Teams. Welcher Spieler sammelt nach 3 Durchgängen die meisten Punkte?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Vorab festlegen, welche Farben in welchem Feld spielen.
- ▶ Das Trainerkommando durch Zuruf oder Handzeichen geben.
- ▶ Jeder Spieler soll das nächstliegende Leibchen nehmen.
- ▶ Nach jedem Spiel die Leibchen wieder im Feld verteilen.

THEMA: MIT SPIELEN ZU MEHR TEAMGEIST



HAUPTTEIL 1:

DRIBBEL-ANGRIFFE

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Auf den Seitenlinie je 1 Starthütchen errichten
- ▶ Vor 2 Starthütchen je 1 Hütchentor markieren
- ▶ Die Spieler an den Starthütchen verteilen
- ▶ Die Spieler vor den Hütchentoren haben Bälle

ABLAUF

- ▶ 1 gegen 1 auf die Minitore.
- ▶ Der Ballbesitzer dribbelt durch das Hütchentor und greift auf beide Minitore an.
- ▶ Gleichzeitig läuft der erste Spieler des gegenüberliegenden Starthütchen als Verteidiger ins Feld.
- ▶ Erobert der Verteidiger den Ball, so greift er ebenfalls auf beide Minitore an.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen und Aufgaben im Uhrzeigersinn wechseln.

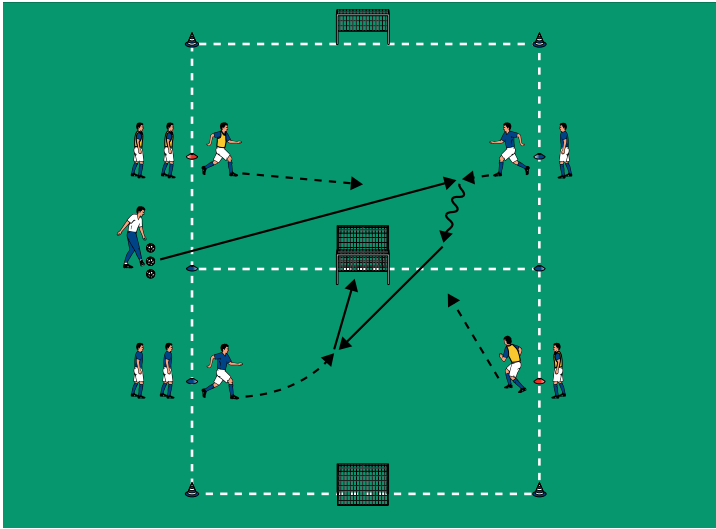
VARIATIONEN

- ▶ Nach einem Treffer oder Ausball zum 2 gegen 2 ins andere Feld rücken.
- ▶ Als Trainer jeweils einen weiteren Ball einspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die ersten Spieler starten gleichzeitig.
- ▶ Das 1 gegen 1 endet, wenn ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Spielfelder schnell verlassen.

THEMA: MIT SPIELEN ZU MEHR TEAMGEIST



HAUPTTEIL 2:

PASS-ANGRIFFE

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Hütchentore entfernen
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Jedes Team an 2 diagonal gegenüberliegenden Starthütchen verteilen
- ▶ Der Trainer steht mit Bällen neben den Feldern

ABLAUF

- ▶ Der Trainer passt zum 2 gegen 2 ein.
- ▶ Ein Team greift auf die mittleren Minitore an, das andere Team auf die übrigen Minitore.

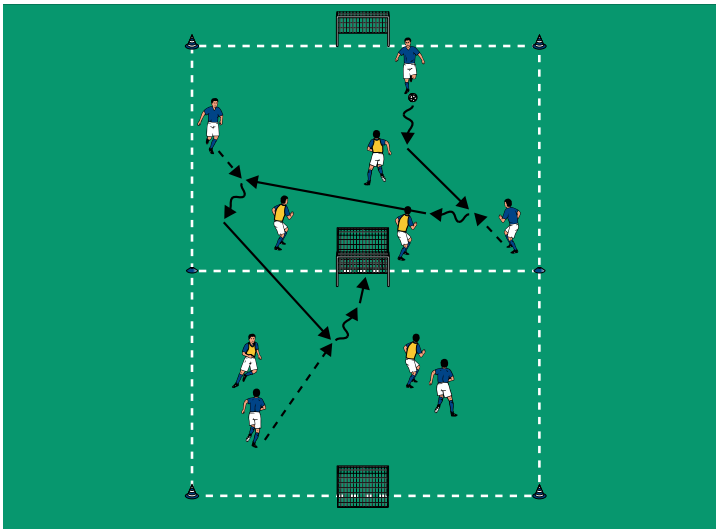
VARIATIONEN

- ▶ Die Mannschaft, die ein Tor kassiert, erhält vom Trainer ein Zuspiel für einen weiteren Angriff.
- ▶ Die Mannschaft, die das Zuspiel vom Trainer erhält, startet mit 3 Spielern zum 3 gegen 2 ins Feld.
- ▶ Im 3 gegen 3 spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Minitore vorab den Teams zuordnen.
- ▶ Als Trainer gezielt zu einem Spieler einspielen.
- ▶ Das 2 gegen 2 endet, wenn ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde.
- ▶ Wird der Ball zu schnell verspielt, als Trainer einen weiteren Ball einspielen.

THEMA: MIT SPIELEN ZU MEHR TEAMGEIST



SCHLUSSTEIL:

DOPPEL-TREFFER-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ 2 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ 5 gegen 5 auf die Minitore.
- ▶ Ein Team greift auf die mittleren Minitore an, das andere Team auf die äußeren Minitore.

VARIATIONEN

- ▶ Treffer, die direkt erzielt werden, zählen doppelt.
- ▶ 4 Teams bilden, die jeweils 1 Tor verteidigen: Der Trainer ruft 2 Teams auf, die zusammen gegen die anderen beiden Teams spielen, die ebenfalls zusammen agieren.
- ▶ 4 Teams bilden und in den Feldern ein Turnier nach dem Modus 'Jeder gegen Jeden' durchführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Gegebenenfalls das Spielfeld vergrößern.
- ▶ Nach jedem Durchgang wechseln die Teams die Tore.
- ▶ Als Trainer die Treffer laut mitzählen.