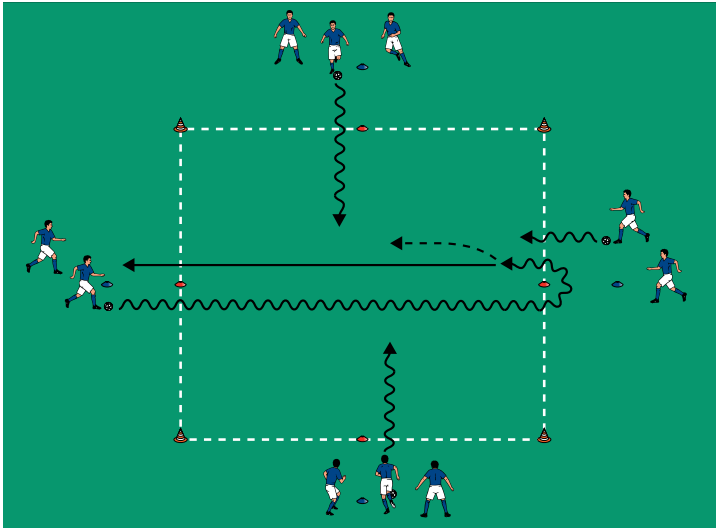


THEMA: PASSEN VOR ALLEM IM SPIEL VERBESSERN



AUFWÄRMEN 1:

PASS-FELD

ORGANISATION

- ▶ Mit 4 Starthütchen eine 20 Meter große Raute markieren
- ▶ Darin mit 8 Hütchen ein 15 x 15 Meter großes Feld errichten
- ▶ Die Spieler an den Starthütchen verteilen
- ▶ Die ersten Spieler haben je 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler umdribbeln das hintere mittlere Hütchen des Feldes, passen zum nächsten Spieler am Starthütchen und laufen den Zuspielen nach.
- ▶ Die Passempfänger nehmen ins Feld an und mit usw.

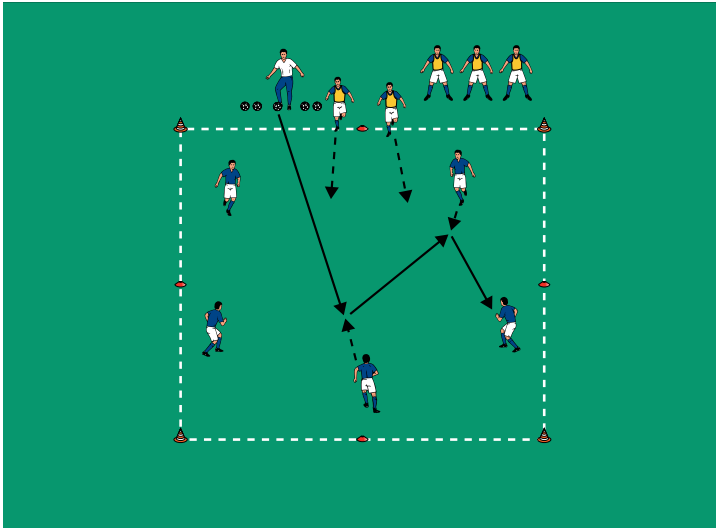
VARIATIONEN

- ▶ Das hintere rechte/linke Hütchen umdribbeln.
- ▶ Das rechte/linke mittlere Hütchen umdribbeln.
- ▶ Zum rechten/linken Starthütchen passen.
- ▶ Nach dem Pass zu einem anderen Starthütchen laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Im Feld stets zu freien Räumen orientieren und anderen Spielern ausweichen.
- ▶ An den Starthütchen seitlich „auf Lücke“ anbieten.

THEMA: PASSEN VOR ALLEM IM SPIEL VERBESSERN



AUFWÄRMEN 2:

TEAM-RONDO

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Raute entfernen
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ 1 Team im Feld und das andere Team an einem seitlichen Hütchen postieren
- ▶ Der Trainer steht mit Bällen neben dem Feld

ABLAUF

- ▶ Der Trainer passt zum Team im Feld ein, das auf Ballbesitz spielt.
- ▶ Gleichzeitig laufen die ersten beiden Spieler des anderen Teams als Verteidiger ins Feld.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball oder spielen den Ball ins Aus, spielt der Trainer einen neuen Ball ein und die nächsten Verteidiger laufen ins Feld.
- ▶ Nach 5 Bällen die Aufgaben und Positionen wechseln.

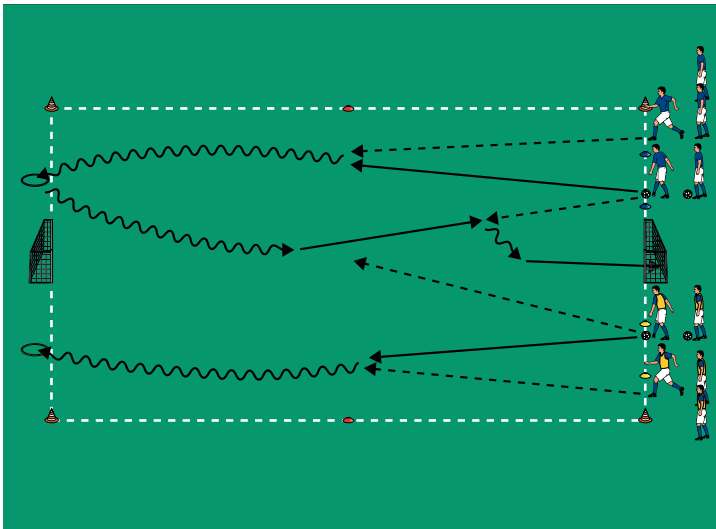
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Zeit stoppen. Welches Team bleibt insgesamt am längsten in Ballbesitz?
- ▶ Die Anzahl der Ballkontakte begrenzen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer zu den gegnerfernen Spielern einspielen.
- ▶ Nach Ballgewinn das Feld im Sprint verlassen.
- ▶ Bei zu schnellen Ballverlusten das Spielfeld vergrößern.

THEMA: PASSEN VOR ALLEM IM SPIEL VERBESSERN



HAUPTTEIL 1:

STEILPASS-SPIEL I

ORGANISATION

- ▶ Ein 30 x 15 Meter großes Spielfeld markieren
- ▶ Auf jeder Grundlinie 1 Minitor errichten
- ▶ Beidseitig eines Minitores je 2 Starthütchen aufstellen
- ▶ Beidseitig des anderen Minitores je 1 Reifen auslegen
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Die Teams jeweils an den Starthütchen einer Seite postieren
- ▶ Die Spieler an den inneren Starthütchen haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando laufen die ersten Spieler ins Feld und erhalten vom Mitspieler einen Pass in den Lauf.
- ▶ Die Passempfänger nehmen das Zuspiel an und mit und stoppen den Ball im Reifen.
- ▶ Der Spieler, der den Ball zuerst im Reifen stoppt, greift mit dem Zuspieler im 2 gegen 1 auf das Minitor gegenüber an.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wird, dribbelt der andere Ballbesitzer zum 2 gegen 2 ein.
- ▶ Anschließend stellen sich die Spieler am jeweils anderen Starthütchen des eigenen Teams an.

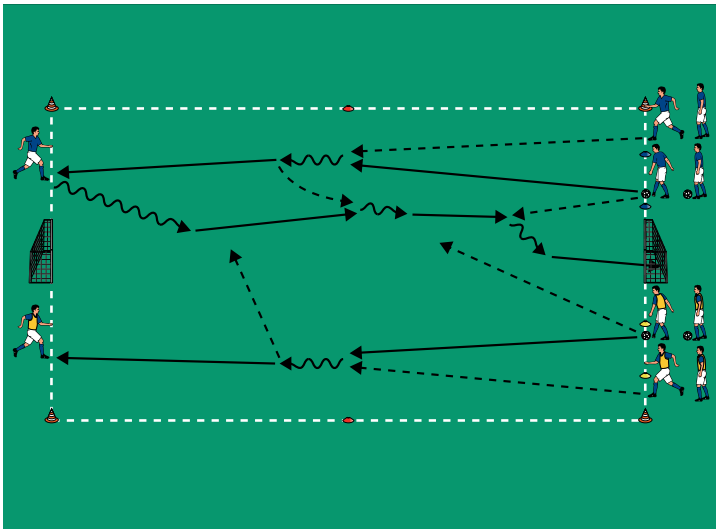
VARIATIONEN

- ▶ Zum diagonal gegenüberliegenden Reifen dribbeln.
- ▶ Den Pass als Flugball spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Ball nicht nur vorlegen, sondern in den Lauf vorspielen.
- ▶ Als Trainer den Spieler aufrufen, der den Ball zuerst im Reifen gestoppt hat.
- ▶ Wird der Ball zu schnell verspielt, als Trainer einen weiteren Ball einspielen.

THEMA: PASSEN VOR ALLEM IM SPIEL VERBESSERN



HAUPTTEIL 2:

STEILPASS-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Reifen entfernen und anstelle dessen je 1 Spieler postieren

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando laufen die ersten Spieler ins Feld und erhalten vom Mitspieler einen Pass in den Lauf.
- ▶ Die Passempfänger nehmen an und mit und spielen zum Mitspieler gegenüber.
- ▶ Der Spieler, der den Ball zuerst stoppt, greift mit den beteiligten Mitspielern im 3 gegen 2 auf das Minitor gegenüber an.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wird, dribbelt der andere Ballbesitzer zum 3 gegen 3 ein.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen im Uhrzeigersinn wechseln.

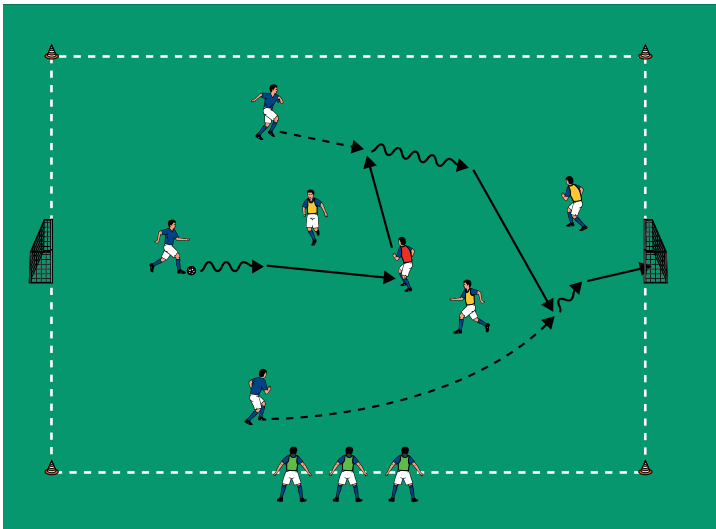
VARIATIONEN

- ▶ Den dritten Spieler diagonal gegenüber postieren.
- ▶ Denn ersten Pass per Einwurf zuspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer den Spieler aufrufen, der den Ball zuerst kontrolliert hat.
- ▶ Wird der Ball zu schnell verspielt, als Trainer einen weiteren Ball einspielen.
- ▶ Auf ein zielstrebiges und schnelles Spiel in die Spitze (Vertikalspiel) achten.

THEMA: PASSEN VOR ALLEM IM SPIEL VERBESSERN



SCHLUSSTEIL:

3ER-TURNIER MIT JOKER

ORGANISATION

- ▶ Ein 30 x 20 Meter großes Spielfeld markieren
- ▶ Auf jeder Grundlinie ein Minitor aufstellen
- ▶ 1 Spieler als „Joker“ bestimmen und 3 Teams bilden
- ▶ 2 Teams sowie den „Joker“ im Feld postieren
- ▶ Das übrige Team pausiert an einer Seitenlinie

ABLAUF

- ▶ 3 plus 1 gegen 3 auf die Minitore.
- ▶ Der „Joker“ spielt zusammen mit dem ballbesitzenden Team.
- ▶ Nach jedem Treffer wechselt das unterlegene Team mit dem pausierenden Team.
- ▶ Das erfolgreiche Team bleibt in Ballbesitz und setzt das Spiel mit einem Wechsel der Spielrichtung fort.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Das pausierende Team dribbelt ein.
- ▶ Nach 3 Treffern wechselt das unterlegene Team.
- ▶ 5 gegen 5 auf 2 Minitore.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den „Joker“ regelmäßig wechseln.
- ▶ Jedes Team zählt die erzielten Treffer laut mit.
- ▶ Bei zu wenigen Treffern die Minitore mit Hütchen vergrößern.