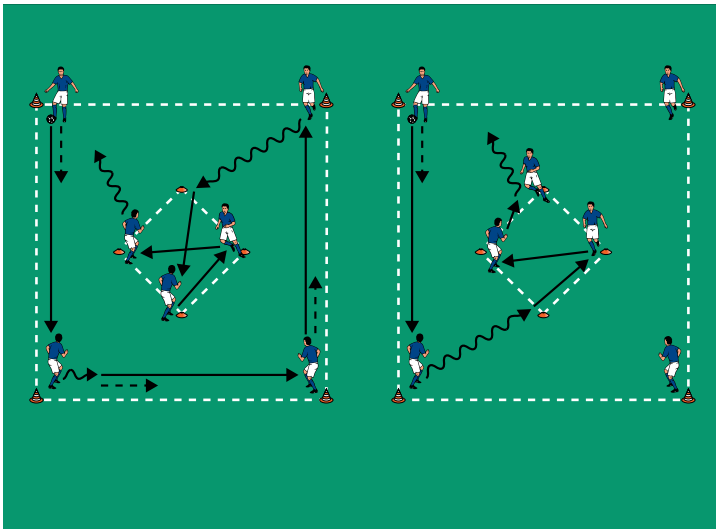


THEMA: PRÄZISES UND SCHARFES PASSSPIEL UNTER WETTKAMPFDRUCK



AUFWÄRMEN 1:

KOMPLEXE PASSKOMBINATION

ORGANISATION

- ▶ 2 Hütchenquadrate markieren
- ▶ In jedem Feld 1 Hütchenraute errichten
- ▶ 2 Gruppen bilden
- ▶ An jedem Hütchen 1 Spieler postieren, in der Raute jedoch je 1 Hütchen freilassen
- ▶ Pro Feld 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Spieler im Quadrat passen sich so lange im Gegenuhrzeigersinn zu, bis ein Spieler entscheidet, das freie Hütchen in der Raute anzudribbeln.
- ▶ Alle übrigen Spieler im Quadrat rücken jeweils eine Position weiter.
- ▶ Die Spieler in der Raute passen jetzt zu jedem Spieler der Gruppe.
- ▶ Der letzte Passempfänger dribbelt zur freien Position im Quadrat, startet dort die nächste Aktion usw.

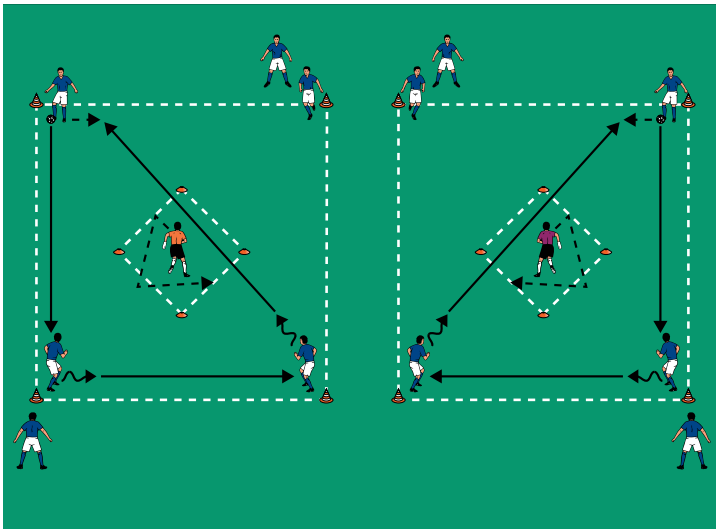
VARIATIONEN

- ▶ Die Zahl der erforderlichen Pässe in der Raute variieren.
- ▶ Im Quadrat müssen die Spieler vor jedem Abspiel eine Finte ausführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler müssen sich in dieser Passform auf unterschiedliche Ausgangssituationen einstellen.
- ▶ Durch einfache Kommandos (z. B. Namen aufrufen oder "Los!") können sich die Spieler gegenseitig coachen.

THEMA: PRÄZISES UND SCHARFES PASSSPIEL UNTER WETTKAMPFDRUCK



AUFWÄRMEN 2:

RAUTEN-TORE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten
- ▶ Pro Feld 1 Torhüter in der Hütchenraute postieren
- ▶ Alle übrigen Spieler verteilen sich an den Eckhütchen

ABLAUF

- ▶ Die Spieler im Quadrat passen sich in der Gruppe zu.
- ▶ Sie müssen dabei versuchen, möglichst oft durch die Hütchenraute zu einem Mitspieler zu passen.
- ▶ Der Torhüter versucht, diese Zuspiele abzufangen.
- ▶ Jeder erfolgreiche Pass durch die Raute ergibt 1 Punkt.
- ▶ Welche Gruppe erzielt innerhalb von 2 Minuten die meisten Punkte?

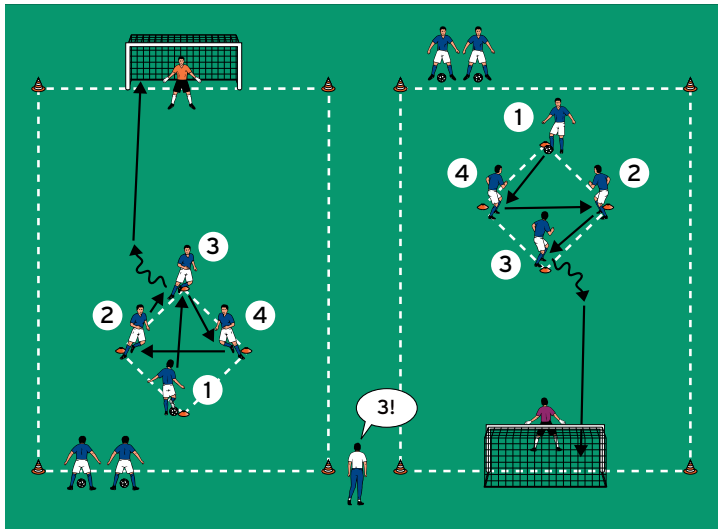
VARIATIONEN

- ▶ Der Torhüter darf die Zuspiele nur mit dem Fuß abwehren.
- ▶ Die Passgeber müssen mit mindestens 3 Kontakten agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler an den doppelt besetzten Eckhütchen tauschen jeweils selbstständig die Positionen.
- ▶ Die Spieler sollen sich geduldig in der Gruppe zuspielen, bis sie die Lücke zum Pass durch die Raute finden.
- ▶ Die Pässe stets scharf und präzise spielen.

THEMA: PRÄZISES UND SCHARFES PASSSPIEL UNTER WETTKAMPFDRUCK



HAUPTTEIL 1:

NUMMERN-KOMMANDO

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit jeweils 1 Tor markieren
- ▶ Die Tore versetzt gegenüber aufstellen
- ▶ In jedem Feld 1 Raute markieren und die Eckhütchen durchnummerieren
- ▶ Die Rautenhütchen mit je 1 Spieler besetzen
- ▶ Alle übrigen Spieler pausieren außerhalb

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich frei in der Gruppe zu.
- ▶ Der Trainer ruft eine Zahl auf und startet so die Aktion.
- ▶ Die Spieler müssen jetzt zum aufgerufenen Spieler passen, der anschließend mit einem Torschuss abschließt.

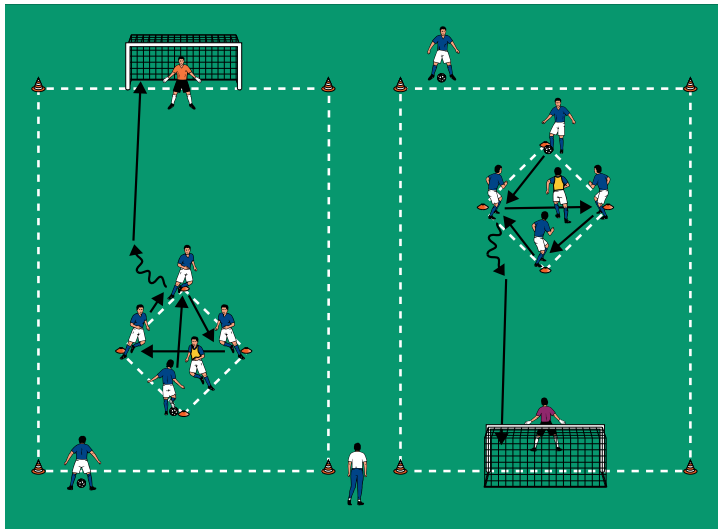
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Der Spieler, der zuerst einen Treffer erzielt, erhält für seine Gruppe 1 Zusatzpunkt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen sich mit höchstmöglichem Tempo zuspielen.
- ▶ Das Passspiel findet ohne Gegnerdruck statt.
- ▶ Der nachfolgende Spieler übernimmt die jeweils freie Position in der Raute.

THEMA: PRÄZISES UND SCHARFES PASSSPIEL UNTER WETTKAMPFDRUCK



HAUPTTEIL 2:

4-GEGEN-1-AUFTAKT

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Pro Feld 1 Verteidiger bestimmen

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jetzt müssen die Ballbesitzer mindestens 4 Pässe im 4 gegen 1 spielen, ehe sie auf das Tor mit Torhüter abschließen dürfen.

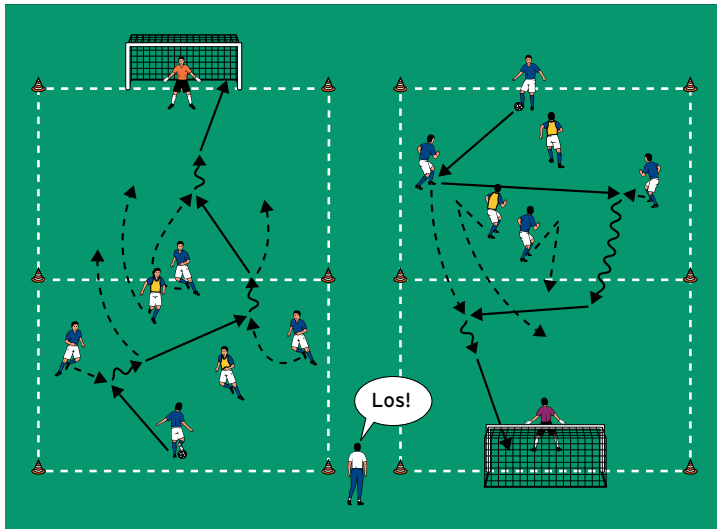
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).
- ▶ Die Anzahl der Pässe variieren.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Der Spieler, der zuerst einen Treffer erzielt, erhält für seine Gruppe 1 Zusatzpunkt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollten versuchen, möglichst schnell und direkt zu spielen.
- ▶ Der Verteidiger versucht, den Ball zu erobern.
- ▶ Gelingt ihm dies, so müssen die Angreifer von vorne starten.
- ▶ Die Verteidiger nach jeweils 4 Aktionen austauschen.

THEMA: PRÄZISES UND SCHARFES PASSSPIEL UNTER WETTKAMPFDRUCK



SCHLUSSTEIL:

4-GEGEN-2-DUELL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Rauten entfernen
- ▶ Die Mittellinien markieren
- ▶ Pro Feld 2 Verteidiger benennen

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando versuchen die Angreifer, im 4 gegen 2 über die Mittellinie zu dribbeln.
- ▶ Anschließend freies Spiel bis zum Torabschluss.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so versuchen sie, aus dem Feld zu dribbeln.

VARIATIONEN

- ▶ Die Angreifer müssen mindestens 5 Pässe spielen, bevor sie in die Angriffshälfte dribbeln können.
- ▶ Die Angreifer müssen in die Angriffshälfte passen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Der Spieler, der zuerst einen Treffer erzielt, erhält für seine Gruppe 1 Zusatzpunkt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Angreifer sollten möglichst gestaffelt stehen und somit alle Bereiche des Feldes besetzen.
- ▶ Schwerpunkt der Spielform ist nochmals das schnelle und genaue Passspiel als Vorbereitung zum Torabschluss.
- ▶ Die Verteidiger nach jeweils 4 Aktionen wechseln.