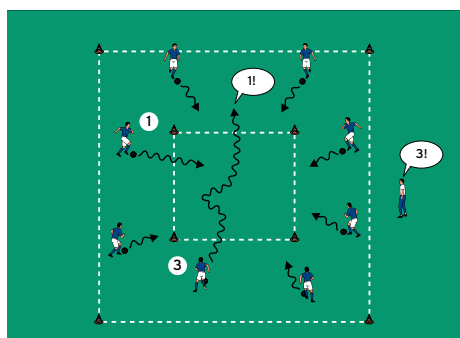
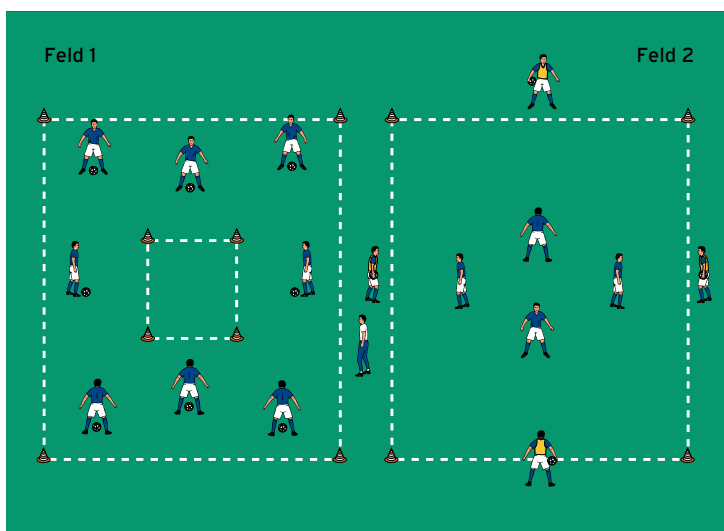
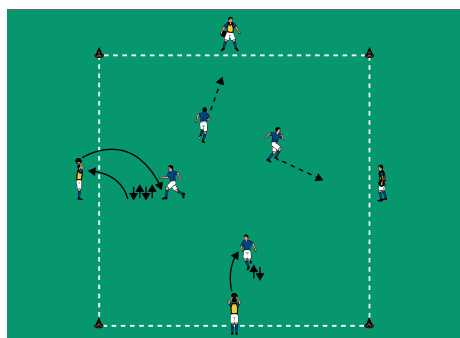


THEMA: IN DEN FERIEEN DEN SPASS AM SPIEL VERMITTELN



Feld 1



Feld 2

AUFWÄRMEN 1:

FINTEN-ZENTRUM

ORGANISATION

- ▶ Feld 1: 1 großes und 1 kleines Hütchenquadrat errichten
- ▶ Feld 2: 1 Hütchenquadrat markieren
- ▶ 2 gleich große Gruppen bilden und auf die Felder verteilen

ABLAUF FELD 1

- ▶ Jeder Spieler erhält 1 Ball und 1 Nummer.
- ▶ Die Spieler dribbeln frei im Feld.
- ▶ Der Trainer ruft laut eine Zahl auf.
- ▶ Der aufgerufene Spieler dribbelt ins kleine Hütchenquadrat, führt dort eine frei wählbare Finte aus und dribbelt mit einer Temposteigerung zurück ins äußere Feld.
- ▶ Dabei ruft der Spieler laut eine neue Zahl auf.
- ▶ Der aufgerufene Spieler dribbelt ebenfalls zur Mitte usw.

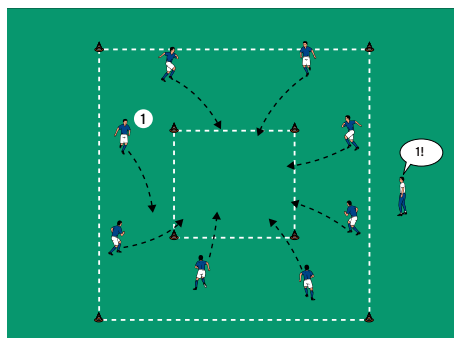
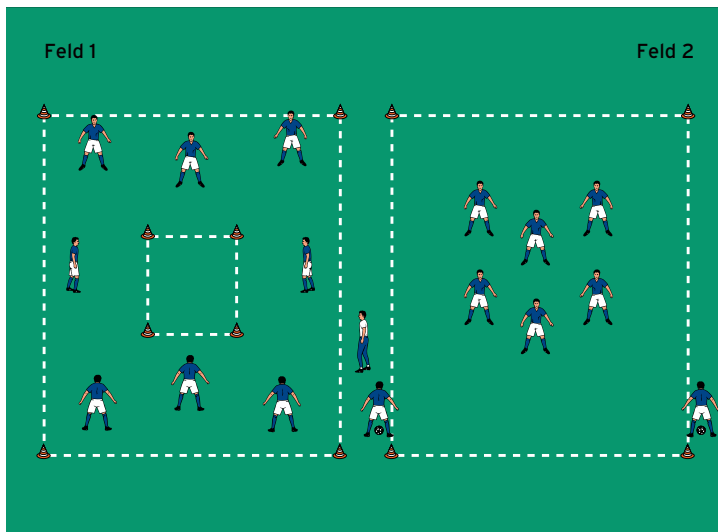
ABLAUF FELD 2

- ▶ 4 Spieler postieren sich mit Ball an den Seiten des Feldes.
- ▶ Die übrigen Spieler bewegen sich ohne Ball frei im Feld.
- ▶ Die Spieler im Feld fordern durch entsprechendes Freilaufen und Rufen von den Anspielern an den Seiten ein Zuspiel per Einwurf.
- ▶ Sie kontrollieren das Zuspiel und versuchen, 5-mal zu jonglieren, ohne dass der Ball zu Boden fällt.
- ▶ Gelingt dies, erhalten sie 1 Punkt.
- ▶ Welcher Spieler hat nach 5 Minuten die meisten Punkte erzielt?

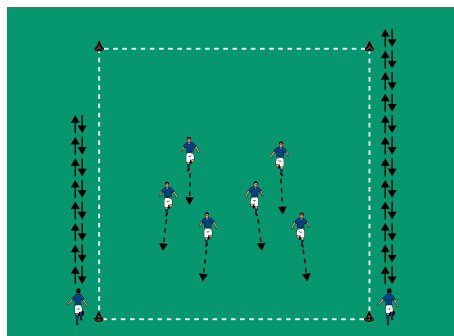
TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In Feld 1 dürfen die Spieler ihre Finten zunächst selbst wählen. Gegebenenfalls später einige Finten vorgeben.
- ▶ Darauf achten, dass alle Spieler an die Reihe kommen. Eventuell selbst eingreifen und den nächsten Spieler aufrufen.
- ▶ In Feld 2 die Anspieler regelmäßig wechseln.

THEMA: IN DEN FERIEEN DEN SPASS AM SPIEL VERMITTELN



Feld 1



Feld 2

AUFWÄRMEN 2:

FANG-FALLE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen aus Aufwärmern 1 beibehalten

ABLAUF FELD 1

- ▶ Die Spieler durchnummerieren.
- ▶ Der Trainer ruft laut eine Zahl auf.
- ▶ Der aufgerufene wird Fänger und muss innerhalb von 30 Sekunden möglichst viele Spieler abschlagen.
- ▶ Die Läufer dürfen sich dabei in das mittlere Feld 'retten', das der Fänger nicht betreten darf. Hier dürfen die Läufer jedoch nicht stehen bleiben, sie müssen das Feld sofort wieder verlassen.
- ▶ Welcher Spieler fängt die meisten Läufer?

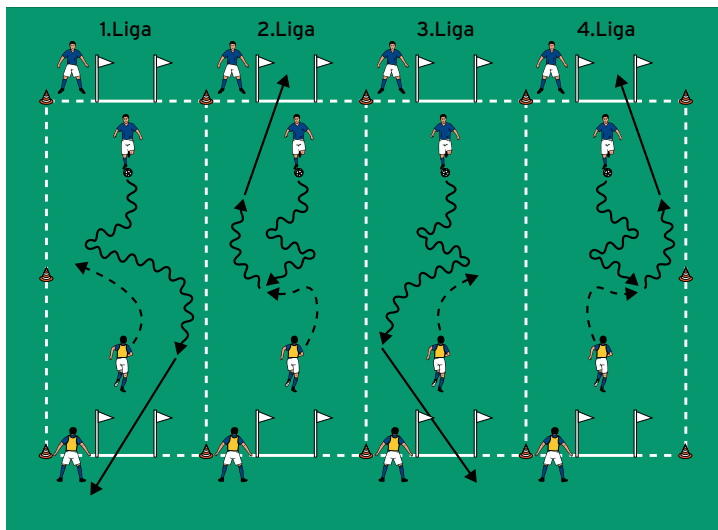
ABLAUF FELD 2

- ▶ 2 Spieler mit Ball an den unteren Ecken des Feldes postieren.
- ▶ Alle übrigen Spieler ohne Ball im Feld aufstellen.
- ▶ Auf ein Trainerkommando jonglieren die beiden Spieler mit Ball zum gegenüberliegenden Hütchen.
- ▶ Der Spieler, der zuerst das Hütchen erreicht oder die größere Strecke zurücklegt, ohne dass der Ball herunterfällt, erhält für 30 Sekunden das Fangrecht.
- ▶ Welcher Spieler fängt insgesamt die meisten Spieler?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In Feld 1 wird die Fangzeit bewusst kurz gehalten, damit die Belastung nicht zu groß wird.
- ▶ Verlässt ein Spieler das Feld, so gilt er als gefangen.
- ▶ In Feld 2 die Fänger nach jeder Aktion wechseln.

THEMA: IN DEN FERIEN DEN SPASS AM SPIEL VERMITTELN



HAUPTTEIL 1:

1-GEGEN-1-LIGA

ORGANISATION

- ▶ 4 kleine Felder nebeneinander errichten und in der Reihenfolge benennen ("1. bis 4. Liga")
- ▶ Pro Feld 2 Hütchenlinien markieren
- ▶ Die Spieler paarweise zuordnen und auf die Felder verteilen

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler treten im 1 gegen 1 auf die Hütchenlinien an.
- ▶ Der Ballbesitzer passt zu seinem Gegner und eröffnet so die Aktion.
- ▶ Pro Durchgang finden 2 Aktionen statt. Anschließend treten die jeweils anderen Spieler der Paare gegeneinander an.
- ▶ Welches Paar erzielt insgesamt die meisten Treffer?
- ▶ Die jeweiligen Sieger steigen ins nächste Feld auf, die Verlierer steigen ab.

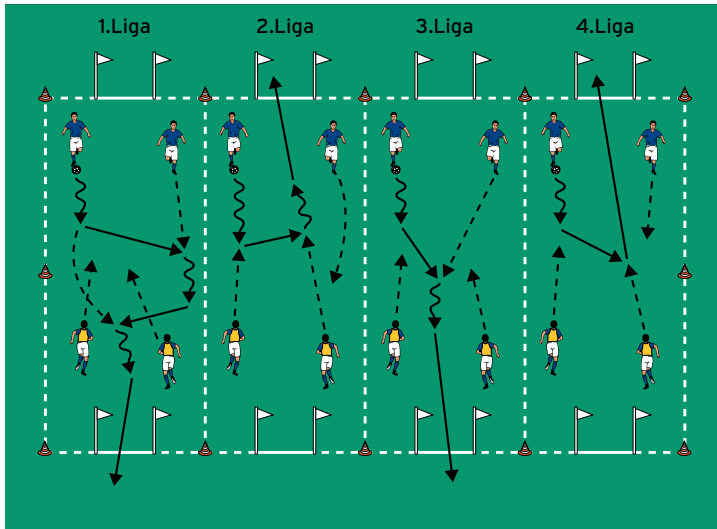
VARIATIONEN

- ▶ Der Ballbesitzer erhält das Angriffsrecht und dribbelt zum 1 gegen 1 ins Feld. Das Angriffsrecht nach jeder Aktion tauschen.
- ▶ Der Ballbesitzer passt zum Gegner, der zurückprallen lässt. Anschließend 1 gegen 1 über die Hütchenlinien.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Paare so auf die Felder verteilen, dass sich die vermeintlich besten Spieler zunächst aus den unteren 'Ligen' nach oben spielen müssen.
- ▶ Die Größe der Hütchentore dem Leistungsstand der Spieler anpassen. Darauf achten, dass nicht jedes Spiel torlos endet.
- ▶ Steht das Siegerpaar nach 6 Aktionen noch nicht fest, treten die jeweils ersten Spieler erneut gegeneinander an. Das jeweils nächste Tor entscheidet ('Sudden Death').

THEMA: IN DEN FERIEEN DEN SPASS AM SPIEL VERMITTELN



HAUPTTEIL 2:

2-GEGEN-2-LIGA

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Paare aus Hauptteil 1 beibehalten

ABLAUF

- ▶ Den Grundablauf beibehalten.
- ▶ Jetzt treten die Paare im 2 gegen 2 gegeneinander an.
- ▶ Jeder Durchgang wird von der Grundlinie aus gestartet und dauert 30 Sekunden.
- ▶ Welches Paar hat nach 4 Durchgängen die meisten Treffer erzielt?
- ▶ Die Sieger steigen je 1 Feld auf, die Verlierer 1 Feld ab.

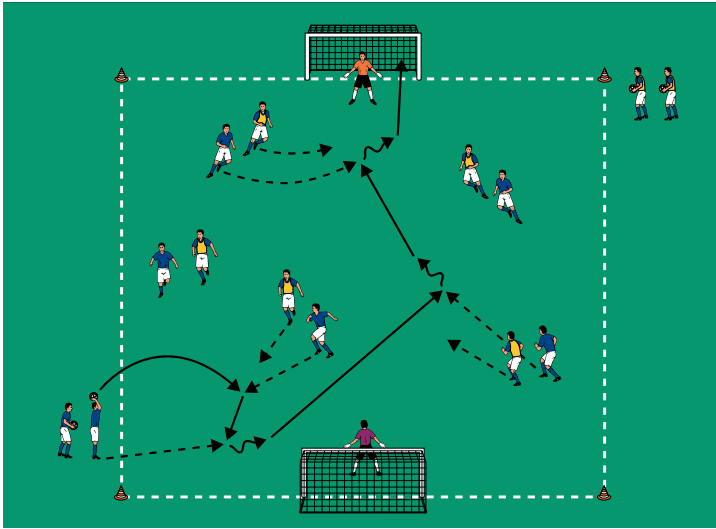
VARIATION

- ▶ Kontertore nach Ballgewinn der Verteidiger zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Auf- und Abstieg garantiert eine besondere Motivation der Spieler.
- ▶ Speziell gegen Ende der Saison bieten sich solche Spiele an.
- ▶ Vor allem wegen der hochintensiven Belastungen im 2 gegen 2 auf ausreichende Pausen achten!

THEMA: IN DEN FERIEEN DEN SPASS AM SPIEL VERMITTELN



SCHLUSSTEIL:

ROTATIONSSPIEL

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 großen Toren mit Torhütern errichten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Je Team 2 'Rotationsspieler' bestimmen
- ▶ Die 'Rotationsspieler' stellen sich auf der eigenen Grundlinie an einer Ecke des Feldes auf

ABLAUF

- ▶ Die Mannschaften postieren sich mit je 5 Spielern im Feld.
- ▶ Der erste 'Rotationsspieler' von Blau startet per Einwurf die Aktion und rückt zum 6 gegen 5 nach.
- ▶ Blau agiert so lange in Überzahl, bis die Aktion abgeschlossen ist. Anschließend verlässt ein anderer Spieler der Mannschaft das Feld und wird 'Rotationsspieler'.
- ▶ Gelb startet die nächste Aktion usw.

VARIATIONEN

- ▶ Die 'Rotationsspieler' starten von unterschiedlichen Positionen ins Feld.
- ▶ Ins Feld dribbeln.
- ▶ Die 'Rotationsspieler' dürfen nur mit maximal 2 Kontakten agieren.
- ▶ Tore der 'Rotationsspieler' zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jede Aktion wird durch die 'Rotationsspieler' gestartet.
- ▶ Vor Spielbeginn eine Reihenfolge festlegen, in der die Spieler das Feld verlassen.
- ▶ Die nächste Aktion kann erst gestartet werden, wenn ein Spieler das Feld verlassen hat.