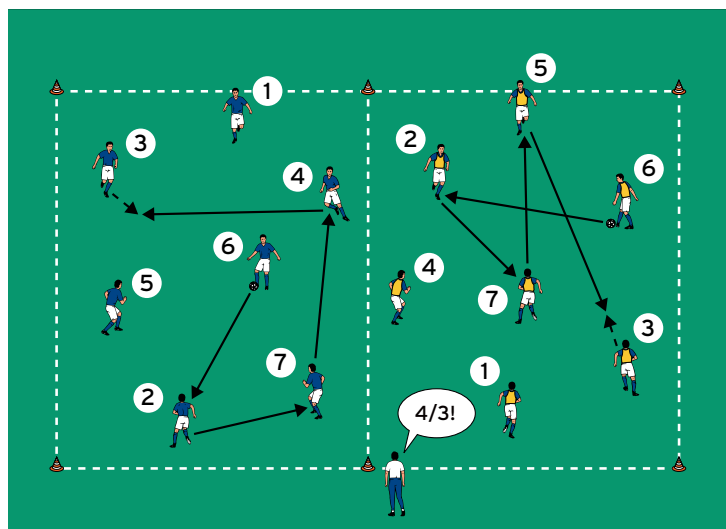


THEMA: ENTSCHEIDUNGSFINDUNG IN DRUCKSITUATIONEN



AUFWÄRMEN 1:

BLITZ-DENKER I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder errichten.
- ▶ 2 Gruppen bilden.
- ▶ Die Spieler innerhalb der Gruppen nummerieren.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich zunächst frei in der Gruppe zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando startet die Aktion:
- ▶ Die erste Zahl gibt die Zahl der erforderlichen Pässe an.
- ▶ Die zweite Zahl gibt vor, zu welchem Spieler der letzte Pass gespielt werden soll.
- ▶ Dieser muss abschließend entsprechend der Passzahl jonglieren.
- ▶ Die Gruppe, die zuerst fertig ist, erhält 1 Punkt.

VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen mit 2 Kontakten spielen.
- ▶ Vor jedem Abspiel muss eine Finte ins Dribbling eingebaut werden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler müssen sich selbst organisieren, um die Vorgaben schnellstmöglich zu erfüllen.
- ▶ Der Trainer kann sehr gut beobachten, welcher Spieler Verantwortung übernimmt und beispielsweise die Pässe zählt.
- ▶ Zudem muss der Schlusspieler laut auf sich aufmerksam machen.