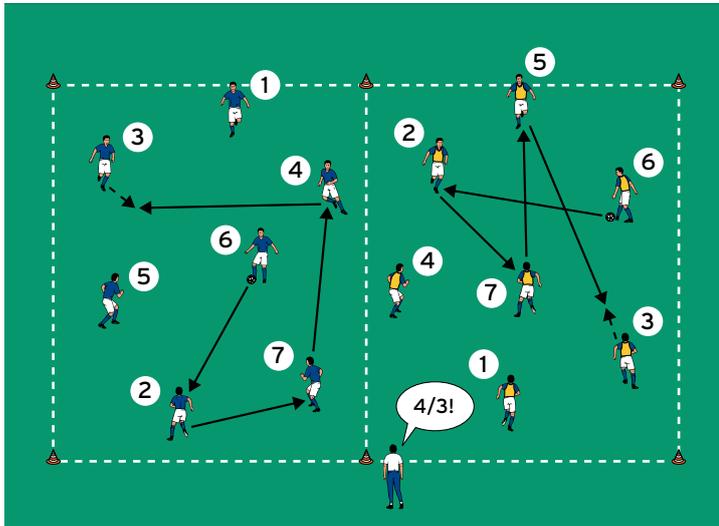


THEMA: ENTSCHEIDUNGSFINDUNG IN DRUCKSITUATIONEN



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.

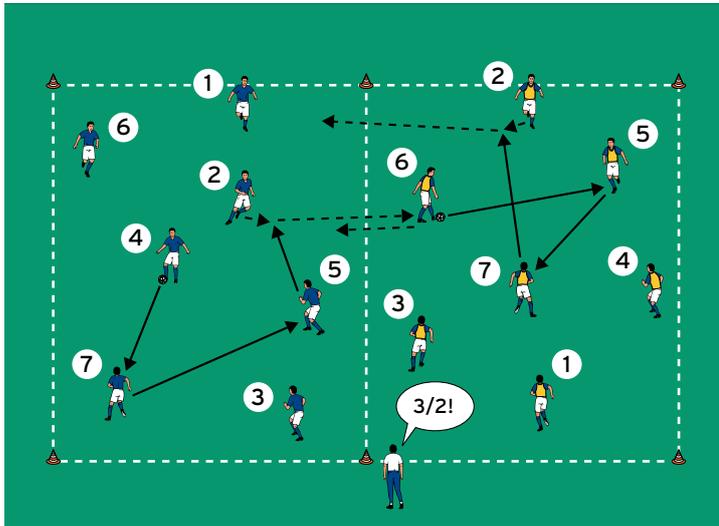
VARIATIONEN

- ▶ 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.

THEMA: ENTSCHEIDUNGSFINDUNG IN DRUCKSITUATIONEN



AUFWÄRMEN 2:

BLITZ-DENKER II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet erneut durch Zuruf von 2 Zahlen die Aktion.
- ▶ Der Schlussspieler muss nun mit dem Ball in der Hand in das andere Feld laufen und einen Spieler der gegnerischen Mannschaft abschlagen.
- ▶ Der Spieler, der zuerst wieder in das eigene Feld zurückkehrt, erhält 1 Punkt für sein Team.

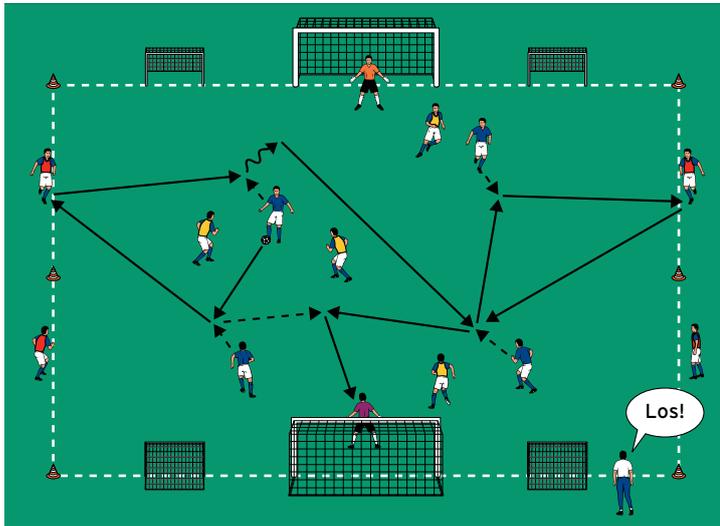
VARIATIONEN

- ▶ Der aufgerufene Fänger startet direkt zu Beginn in das andere Feld und versucht während der laufenden Passaktion einen Spieler abzuschlagen.
- ▶ Dabei darf er den Ball nicht aus dem Feld spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der bekannte Ablauf wird durch ein Fangspiel erweitert.
- ▶ Die Aktion ist beendet, sobald der Fänger ins eigene Feld zurückkehrt.

THEMA: ENTSCHEIDUNGSFINDUNG IN DRUCKSITUATIONEN



HAUPTTEIL 1:

BLITZ-REAKTION I

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 großen und 4 kleinen Toren errichten und eine Mittellinie markieren.
- ▶ 3 Mannschaften bilden.

ABLAUF

- ▶ Die ersten beiden Teams treten im 4 gegen 4 gegeneinander an.
- ▶ Die Spieler des dritten Teams übernehmen die Anspieleraufgabe.
- ▶ Die Ballbesitzer versuchen im Zusammenspiel mit den Anspielern 8 Pässe in der Gruppe zu spielen.
- ▶ Anschließend passen sie zu einem Torhüter und greifen auf die gegenüberliegenden Tore an.
- ▶ Erobert die verteidigende Mannschaft den Ball, so kann sie einen Konter starten.
- ▶ Nach 4 Minuten rücken die Anspieler ins Feld.

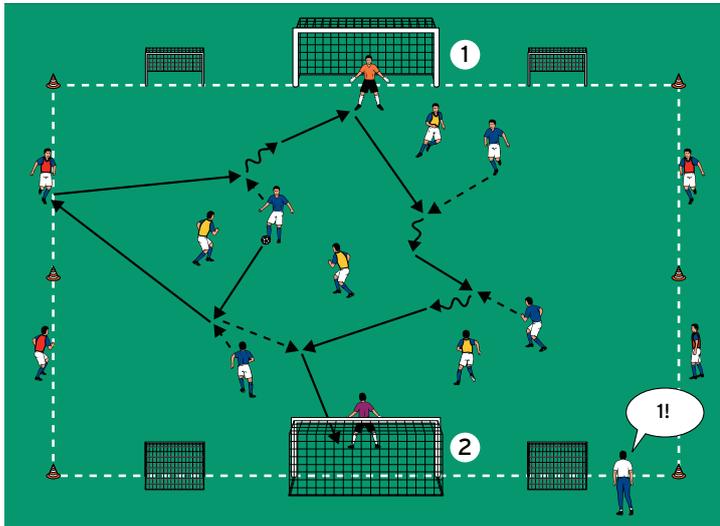
VARIATIONEN

- ▶ Die Zahl der erforderlichen Pässe variieren.
- ▶ Die Anspieler müssen direkt spielen.
- ▶ Treffer im großen Tor zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollten dazu angehalten werden, sich zu organisieren, obwohl keine Spielrichtung vorgegeben ist.
- ▶ Die Anspieler können auch in den Angriff auf die Tore eingebunden werden.

THEMA: ENTSCHEIDUNGSFINDUNG IN DRUCKSITUATIONEN



HAUPTTEIL 2:

ABSTOSS-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Beiden Torhütern eine Nummer zuweisen.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando startet die Aktion:
- ▶ Die Mannschaften müssen nun versuchen, den Ball zum aufgerufenen Torhüter zu passen.
- ▶ Für das Zuspiel auf den Torhüter wird 1 Punkt vergeben.
- ▶ Anschließend greifen sie auf die gegenüberliegenden Tore an.
- ▶ Nach Ballgewinn kann die verteidigende Mannschaft einen Konter auf die anderen Tore starten.
- ▶ Beide Mannschaften können die Anspieler in die Aktion einbinden.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt 4 Minuten.

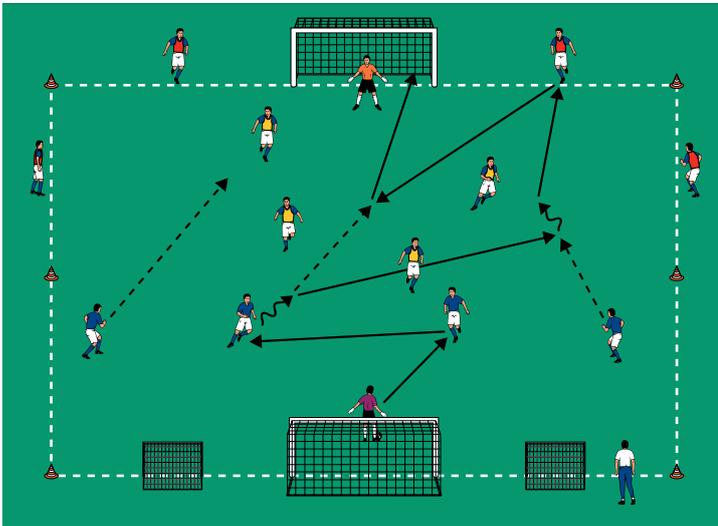
VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler dürfen den Ball nicht zum Passgeber klatschen lassen.
- ▶ Die konternde Mannschaft darf die Anspieler nicht einbeziehen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In dieser Spielform ist die Spielrichtung schnell vorgegeben.
- ▶ Die Spieler sollten bei der Staffelung im Feld die Anspieler beachten, sodass sie keine Passwege zustellen.
- ▶ Der Trainer passt nach der Aktion den nächsten Ball ins Feld.

THEMA: ENTSCHEIDUNGSFINDUNG IN DRUCKSITUATIONEN



SCHLUSSTEIL:

4 PLUS 4 GEGEN 4

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 2 kleine Tore entfernen.

ABLAUF

- ▶ Die Anspieler postieren sich nun auf einer Seite des Feldes.
- ▶ Der Torhüter der Angriffsmannschaft startet jede Aktion.
- ▶ Die Angreifer spielen auf das einzelne Tor und können die 4 Anspieler in den Angriffsaufbau einbeziehen.
- ▶ Die verteidigende Mannschaft kontert auf die Tore auf der gegenüberliegenden Seite.
- ▶ Nach 2 Minuten werden die Seiten getauscht.
- ▶ Nach 2 Durchgängen übernimmt eine andere Mannschaft die Anspieleraufgabe.

VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler müssen direkt spielen.
- ▶ Tore nach Anspielierzuspiel zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Schwerpunkt der Trainingseinheit wird auch im Abschlussspiel aufgegriffen.
- ▶ Dabei sollte das Spiel recht frei ablaufen, sodass der Trainer sich auf die Beobachtung und Belastungssteuerung konzentrieren kann.