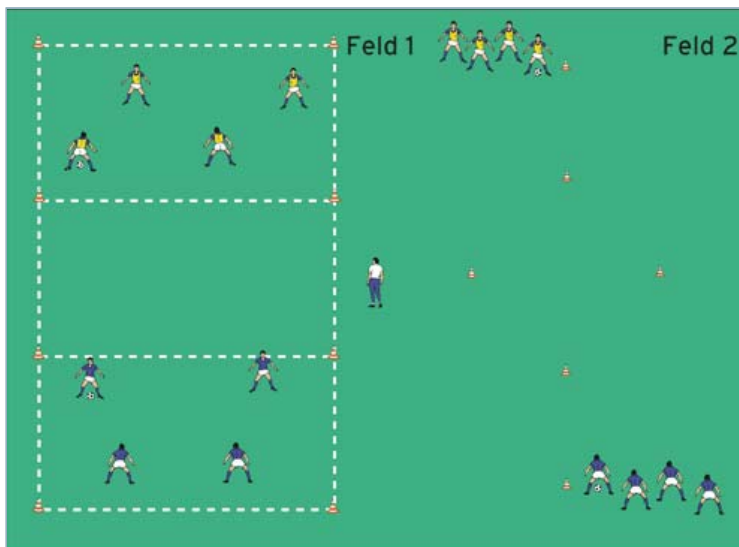


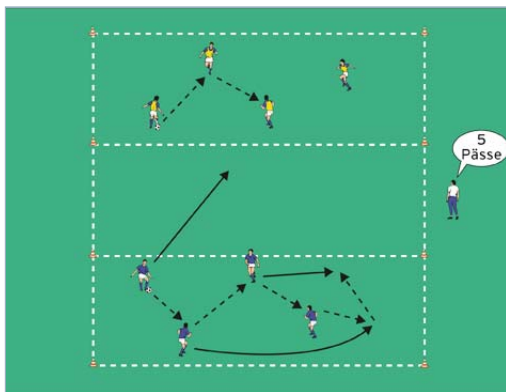
D- UND C-JUNIOREN

AUFWÄRMEN 2: Fangbelohnung

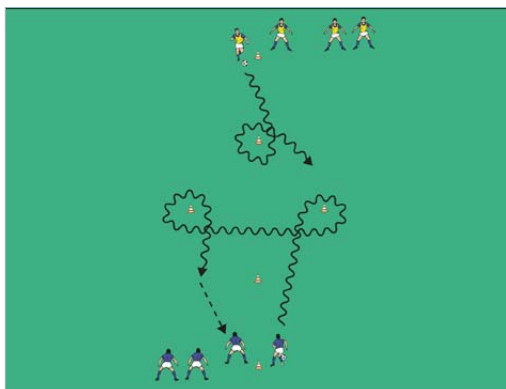
von Ralf Peter (06.07.2010)



Feld 1



Feld 2



Organisation

- Den Aufbau und die Gruppen beibehalten

Ablauf

Feld 1

- Die Gruppen in den Endzonen beibehalten.
- Jede Gruppe hat 1 Ball.
- Die Spieler passen sich innerhalb ihrer Gruppe zu.
- Per Kommando gibt der Trainer eine Aufgabe vor und startet so die Aktion (z.B. 5 Pässe in den eigenen Reihen spielen usw.).
- Die Gruppe, welche die Zusatzaufgabe zuerst absolviert hat, darf anschließend für 20 Sekunden einen Fänger in die gegnerische Endzone schicken.
- Jeder gefangene Spieler ergibt 1 Punkt für die Mannschaftswertung.

Feld 2

- 2 Mannschaften bilden und jeweils an den Starthütchen aufstellen.
- Der jeweils erste Spieler hat 1 Ball.
- Auf ein Trainerkommando dribbelt der jeweils erste Spieler jeweils mit einer vollen Drehung um 2 Hütchen der Hütchenraute und passt anschließend zum nächsten Mitspieler am Starthütchen.
- Dieser muss jetzt die beiden zuvor ausgelassenen Hütchen der Hütchenraute umdribbeln.
- Welche Mannschaft ist zuerst fertig?

Tipps und Korrekturen

- In Feld 1 verschiedenartige Aufgaben stellen. Neben der Passanzahl kann der Trainer beispielsweise auch den Fuß vorgeben, mit dem der Pass erfolgen soll.
- Ein sofortiger Rückpass zum Passgeber ist verboten!
- Jede Mannschaft kann den Fänger selbst bestimmen. Pro Durchgang (4 Aktionen) darf jedoch jeder Spieler höchstens einmal als Fänger zum Einsatz kommen.

INTEGRATION

Fußball ist die Sportart Nr.1. Dies gilt insbesondere auch für Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund. Ziel muss es sein, durch Respekt und Anerkennung eine hohe Identifikation und ein positives Mannschafts- und Vereinsklima für alle zu schaffen. Hierzu bietet der DFB einfache Tipps unter www.training-wissen.dfb.de.