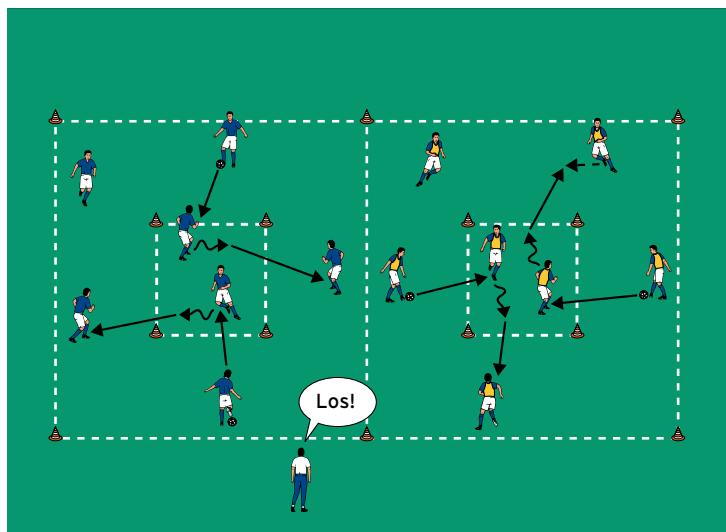




D-JUNIOREN



AUFWÄRMEN 1:

ZENTRUMS-KOMBINATION

ORGANISATION

- ▶ Zwei Hütchenquadrate in der Größe von 8 x 8 Metern errichten
- ▶ In jedes Hütchenquadrat ein weiteres in der Größe von 3 x 3 Metern aufstellen
- ▶ 2 Gruppen bilden
- ▶ Pro Gruppe 2 Zentrumsspieler benennen

ABLAUF

- ▶ Die Zentrumsspieler postieren sich im kleinen Quadrat.
- ▶ Die Ballbesitzer passen zu einem Zentrumsspieler, der zu einem anderen Spieler im großen Feld weiterleitet.
- ▶ Die Aktion startet erneut.

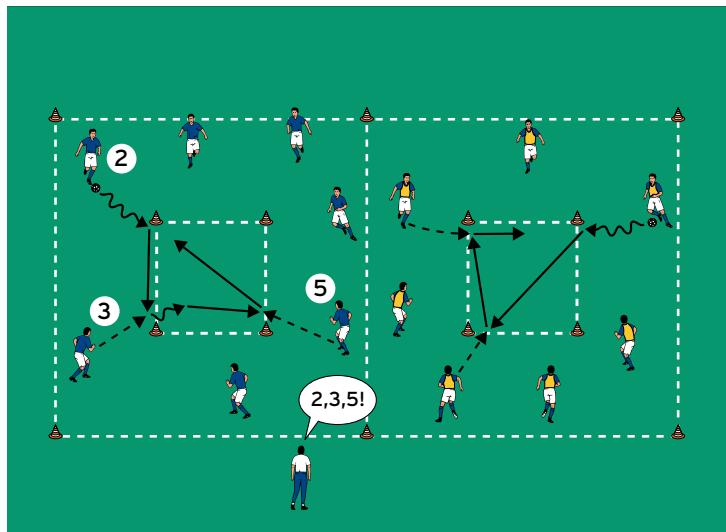
VARIATIONEN

- ▶ Zentrumsspieler spielen direkt.
- ▶ Außenspieler spielen mit maximal drei Kontakten.
- ▶ Außenspieler führen vor dem Pass ins Zentrum eine Finte aus.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Zentrumsspieler orientieren sich nach einem Abspiel im Quadrat neu und wechseln die Seite.
- ▶ Die Zentrumsspieler nach 2 Minuten austauschen.

D-JUNIOREN

**AUFWÄRMEN 2:
NUMMERN-REAKTION****ORGANISATION**

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Spieler durchnummerieren

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich zunächst frei im großen Feld zu.
- ▶ Der Trainer ruft 3 Nummern.
- ▶ Die aufgerufenen Spieler besetzen ein Hütchen im kleinen Feld und erhalten in beliebiger Reihenfolge die Pässe der Außenspieler.
- ▶ Die Gruppe, die die Aktion zuerst beendet, gewinnt einen Punkt.

VARIATIONEN

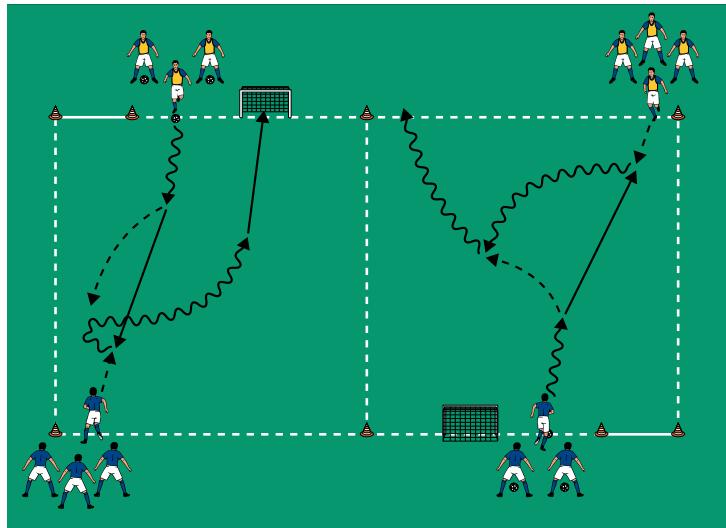
- ▶ 4 Spieler aufrufen.
- ▶ Der erstgenannte Spieler wird als erstes angespielt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Passaktion im kleinen Feld darf erst starten, wenn alle Spieler 1 Hütchen besetzt haben.
- ▶ Darauf achten, dass die Ballaktionen trotz des Wettbewerbcharakters weiterhin sauber ausgeführt werden.



D-JUNIOREN



HAUPTTEIL 1:

1 GEGEN 1 AM FLÜGEL I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder in der Größe von 15 x 10 Metern errichten
- ▶ Auf jeweils eine Hütchenlinie markieren und ein Minitor aufstellen
- ▶ Angreifer und Verteidiger benennen
- ▶ Die Verteidiger positionieren sich zwischen Hütchenlinie und Minitor, die Angreifer an einem Hütchen auf der gegenüberliegenden Seite

ABLAUF

- ▶ Der Verteidiger dribbelt ins Feld und passt zum Angreifer.
- ▶ Dieser versucht nun, in das Tor zu schießen oder über die Hütchenlinie zu dribbeln.
- ▶ Erobert der Verteidiger den Ball, kontert er über die gegenüberliegende Grundlinie.

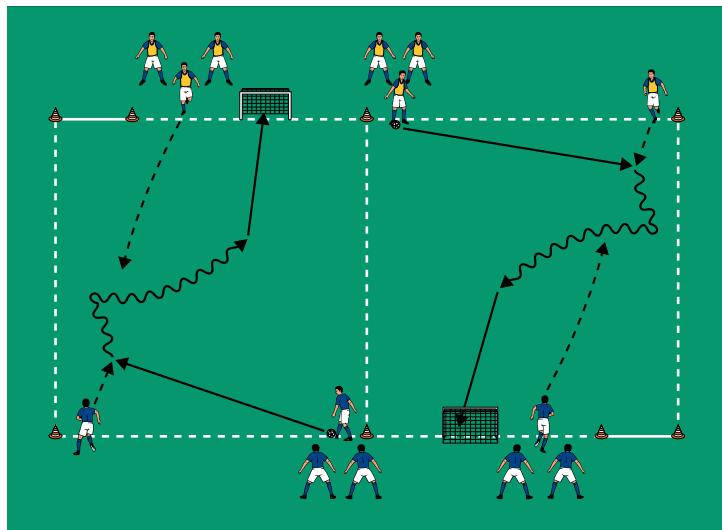
VARIATIONEN

- ▶ Der Verteidiger spielt einen Flugball auf den Angreifer.
- ▶ Der Angreifer eröffnet die Aktion und spielt einen Doppelpass mit dem Verteidiger.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Für ein erzieltes Tor werden 2 Punkte und für das Dribbling über die Hütchenlinie 1 Punkt vergeben.
- ▶ Nach 5 Aktionen jedes Spielers die Aufgaben und Positionen tauschen.

D-JUNIOREN



HAUPTTEIL 2:

1 GEGEN 1 AM FLÜGEL II

ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten

ABLAUF

- Der Angreifer erhält von seinem Mitspieler einen Pass in den Lauf und versucht ins Minitor zu treffen oder über die Hütchenlinie zu dribbeln.
- Erobert der Verteidiger den Ball, so muss er ihn zum nächsten Angreifer passen.
- Für einen erfolgreichen Pass erhält der Verteidiger 2 Punkte.

VARIATIONEN

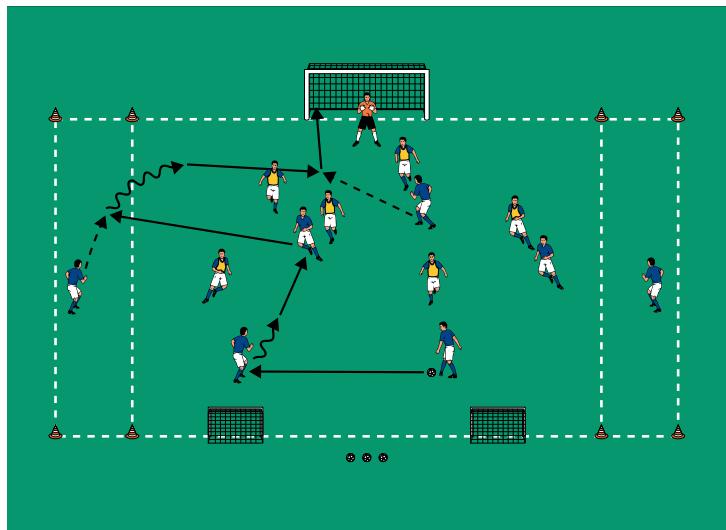
- Der Verteidiger darf vor dem Zuspiel bereits in das Feld rücken.
- Der Angreifer rückt vor dem Zuspiel ins Feld und wird mit dem Rücken zum Tor angespielt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Verteidiger lernen, den Ball zu erobern und nicht zu klären.
- Um effektiver zu verteidigen, muss der Angreifer nach außen gedrängt werden.



D-JUNIOREN



SCHLUSSTEIL:

5 PLUS 2 GEGEN 6

ORGANISATION

- ▶ Ein 25 x 25 Meter großes Spielfeld mit einem großen und 2 kleinen Toren errichten
- ▶ An jeder Seitenlinie zwei Außenzonen markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden

ABLAUF

- ▶ Die Angreifer besetzen jede Außenzone mit einem Spieler.
- ▶ Die Aktion startet an der eigenen Grundlinie.
- ▶ Wird einer der beiden Außenspieler angespielt, darf er ins Feld dribbeln.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, kontern sie auf die beiden Minitore.

VARIATIONEN

- ▶ Tore, die von einem Außenspieler erzielt werden, zählen doppelt.
- ▶ Tore, die nach einem Zuspiel eines Außenspielers erzielt werden, zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Außenspieler dürfen in der Außenzone nicht attackiert werden.
- ▶ Die Außenspieler verbleiben dann so lange im Feld, bis die komplette Aktion abgeschlossen ist.
- ▶ Aufgaben- und Positionswechsel nach 5 Minuten.