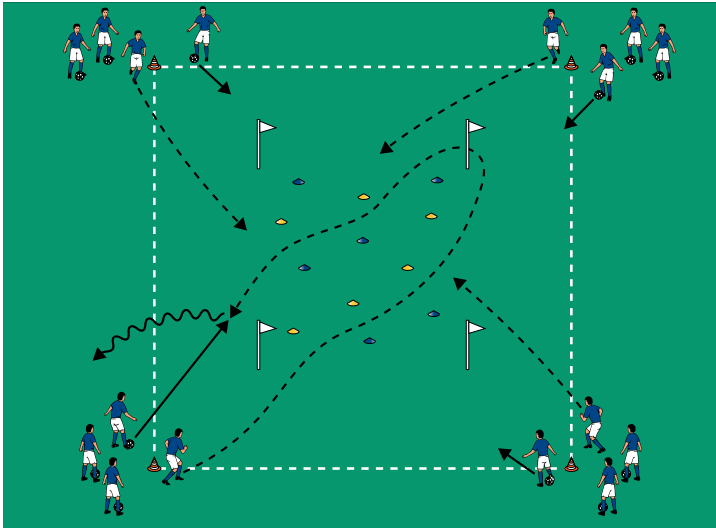


## THEMA: ZUSPIELE IN ENGEN RÄUMEN MITNEHMEN



### AUFWÄRMEN 1:

#### MITNAHME-DSCHUNDEL

##### ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 20 Meter großes Feld markieren
- ▶ 5 Meter vor jedem Hütchen eine Stange aufstellen
- ▶ Zwischen den Stangen einen "Dschungel" aus vielen Hütchen errichten
- ▶ Die Spieler an den Eckhütchen verteilen
- ▶ Der jeweils erste Spieler hat keinen Ball, die übrigen Spieler haben je 1 Ball

##### ABLAUF

- ▶ Die ersten Spieler laufen durch den "Dschungel", um die diagonal gegenüberstehende Stange, durch den "Dschungel" zurück und fordern ein Zuspiel vom nächsten Spieler.
- ▶ Anschließend dribbeln sie zurück zum Starthütchen.
- ▶ Die Passgeber laufen durch den Dschungel usw.

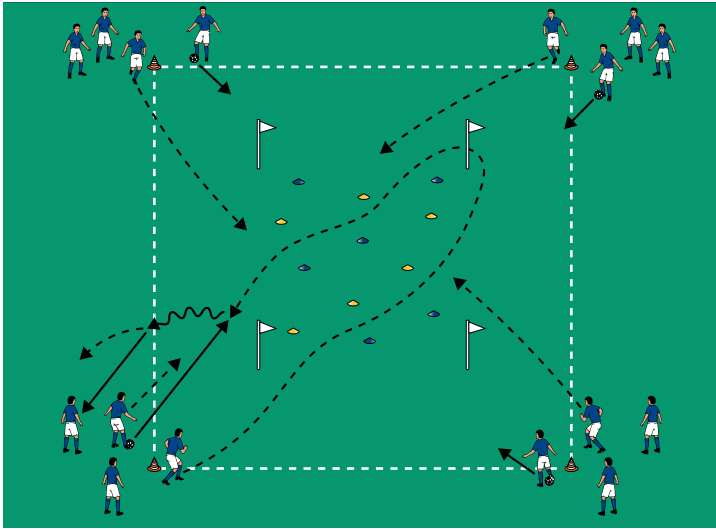
##### VARIATIONEN

- ▶ Das Zuspiel zum rechten/linken Hütchen mitnehmen.
- ▶ Die vordere Stange umlaufen und das Zuspiel zum Hütchen gegenüber mitnehmen.
- ▶ Die Anzahl der Hütchen erhöhen/verringern.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Beim Lauf um die Stange stets orientieren und Zusammenstöße vermeiden.
- ▶ Den Hütchen im "Dschungel" ausweichen.
- ▶ Nach Möglichkeit Pylonen oder größere Hütchen im "Dschungel" nutzen.

## THEMA: ZUSPIELE IN ENGEN RÄUMEN MITNEHMEN



### AUFWÄRMEN 2:

#### STAFFEL IM MITNAHME- DSCHUNDEL

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Grundorganisation beibehalten
- ▶ Der zweite Spieler jeder Gruppe hat 1 Ball

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando laufen die ersten Spieler durch den "Dschungel", um die diagonal gegenüberstehende Stange, durch den "Dschungel" zurück und fordern ein Zuspiel vom nächsten Spieler.
- ▶ Anschließend nehmen sie das Zuspiel an und mit und passen zum nächsten Spieler.
- ▶ Die Passgeber laufen durch den Dschungel usw.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Gruppe absolviert zuerst 2 komplette Durchgänge?

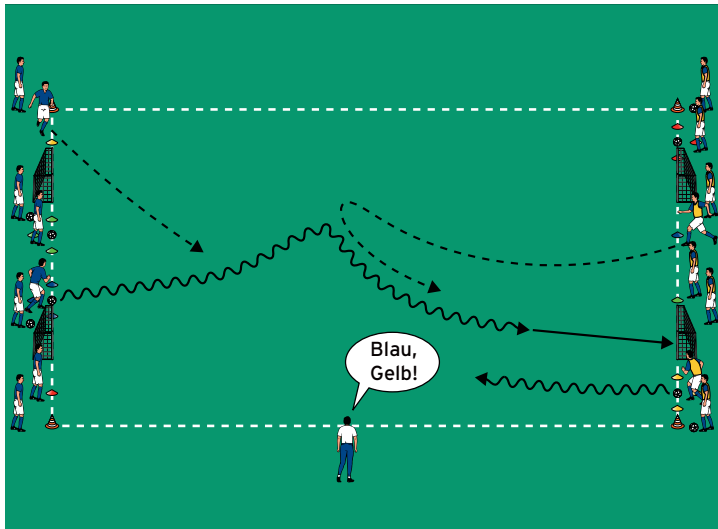
##### VARIATIONEN

- ▶ Beim Durchlaufen stellen die Spieler jeweils 1 Hütchen um.
- ▶ Berührt der Ball ein Hütchen, absolviert die Gruppe einen zusätzlichen Lauf.
- ▶ Die Anzahl der Hütchen erhöhen/verringern.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Vor dem Pass Blickkontakt zum Mitspieler suchen.
- ▶ Stets auf freie Passwege achten und in freien Räumen anbieten.

## THEMA: ZUSPIELE IN ENGEN RÄUMEN MITNEHMEN



### HAUPTTEIL 1:

#### FARB-MITNAHME-SPIEL I

##### ORGANISATION

- ▶ Ein 15 x 30 Meter großes Feld markieren
- ▶ Auf den Grundlinien 2 Minitorre, 8 verschiedenfarbige Starthütchen und 4 Hütchentore mit Bällen gemäß Abbildung aufstellen
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Jedes Team besetzt die Starthütchen einer Seite

##### ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft zwei Hütchenfarben auf.
- ▶ Die ersten Spieler der aufgerufenen Hütchen starten zum 1 gegen 1 ins Feld.
- ▶ Die Ballbesitzer dribbeln als Angreifer ins Feld und greifen auf die Minitorre gegenüber an.
- ▶ Die Spieler ohne Ball laufen als Verteidiger ins Feld.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf die anderen Minitorre.

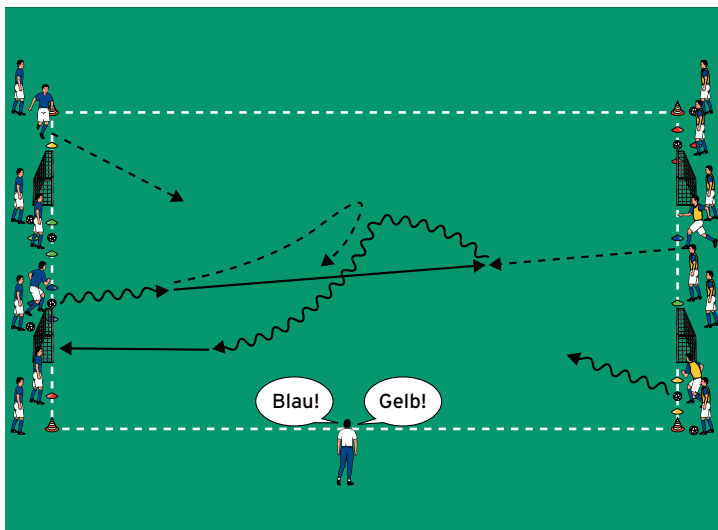
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Starthütchen mit Nummern, Buchstaben oder Vereinsnamen kennzeichnen.
- ▶ Wird ein Ball verspielt, im 2 gegen 2 weiterspielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer pro Team 1 Farbe eines Ballbesitzers aufrufen.
- ▶ Nur die Spieler von den gleichfarbigen Starthütchen spielen gegeneinander.
- ▶ Nach jedem Durchgang an einem anderen Hütchen anstellen.

## THEMA: ZUSPIELE IN ENGEN RÄUMEN MITNEHMEN



### HAUPTTEIL 2:

### FARB-MITNAHME-SPIEL II

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten

#### ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Hütchenfarbe auf.
- ▶ Die ersten Spieler der aufgerufenen Hütchenfarbe starten ins Feld.
- ▶ Der Ballbesitzer dribbelt ins Feld, passt zum einlaufenden Spieler gegenüber und wird Verteidiger.
- ▶ Der Passempfänger nimmt zum 1 gegen 1 an und mit und greift auf die Minitore gegenüber an.
- ▶ Erobert der Verteidiger den Ball, so kontert er auf die gegenüberliegenden Minitore.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde, ruft der Trainer neue Farben zum 2 gegen 2, 3 gegen 3 und 4 gegen 4 auf.

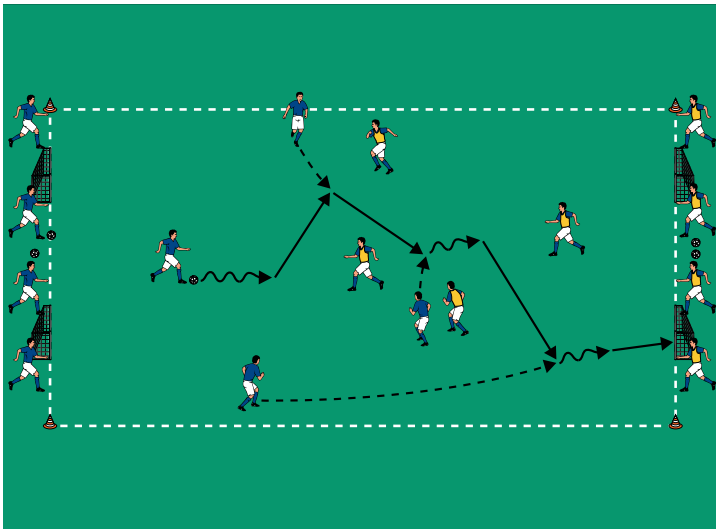
#### VARIATIONEN

- ▶ Die Starthütchen mit Nummern, Buchstaben oder Vereinsnamen kennzeichnen.
- ▶ Das Startsignal per Handzeichen geben.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Gegebenenfalls eine Mittellinie markieren und Treffer nur aus der gegnerischen Hälfte zulassen.
- ▶ Nach jedem Durchgang an einem anderen Hütchen anstellen.

## THEMA: ZUSPIELE IN ENGEN RÄUMEN MITNEHMEN



### SCHLUSSTEIL:

### DOPPEL-TEAM-SPIEL

#### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Hütchen entfernen
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Jeweils 4 Spieler im Feld postieren
- ▶ Die übrigen Spieler hinter den Minitoren aufstellen

#### ABLAUF

- ▶ 4 gegen 4 auf die Minitore.
- ▶ Wird ein Treffer erzielt, wechseln die Spieler mit den wartenden Spielern die Positionen und Aufgaben.
- ▶ Die Mitspieler des erfolgreichen Teams dribbeln den nächsten Ball ein.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt zuerst 5 Treffer?

#### VARIATIONEN

- ▶ Das unterlegene Team dribbelt den nächsten Ball ein.
- ▶ Der Trainer ruft das Team auf, das den nächsten Ball eindribbelt.
- ▶ Die Spieler des erfolgreichen Teams bleiben im Feld.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Spätestens nach 3 Minuten wechseln.
- ▶ Nach jedem Treffer das Spielfeld schnellstmöglich verlassen.
- ▶ Nach einem Treffer sofort eindribbeln und eine mögliche Unordnung des Gegners ausnutzen.