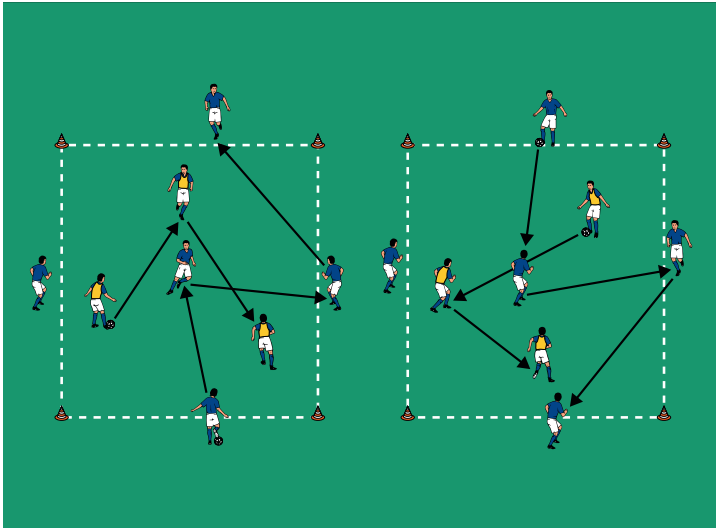


## THEMA: DEN GEGNER SCHON BEIM SPIELAUFBAU LENKEN



### AUFWÄRMEN 1:

#### SPIELMACHER-TRUMPF

##### ORGANISATION

- ▶ 2 Felder markieren
- ▶ 2 Gruppen bilden
- ▶ Beide Gruppen erneut in je eine 5er- und eine 3er-Gruppe aufteilen
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler der 3er-Gruppe passen sich jeweils frei in den eigenen Reihe zu.
- ▶ Die Spieler der anderen Gruppe müssen möglichst häufig zum 'Spielmacher' im Feld passen.
- ▶ Dieser leitet danach wieder zu einem Mitspieler nach außen.
- ▶ Anschließend müssen die Außenspieler zunächst einmal untereinander spielen, ehe erneut auf den 'Spielmacher' ins Feld gepasst werden darf.

##### VARIATIONEN

- ▶ Die Passempfänger dürfen die Zuspiele nicht zu den jeweiligen Passgebern zurückprallen lassen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Gruppe spielt in 1 Minute mehr Pässe zum 'Spielmacher'?

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jeweils 2 Minuten die 3er-Gruppen wechseln.
- ▶ Die 'Spielmacher' ebenfalls regelmäßig wechseln.
- ▶ Die Spieler der 3er-Gruppen agieren als eine Art 'Störspieler' im Feld.