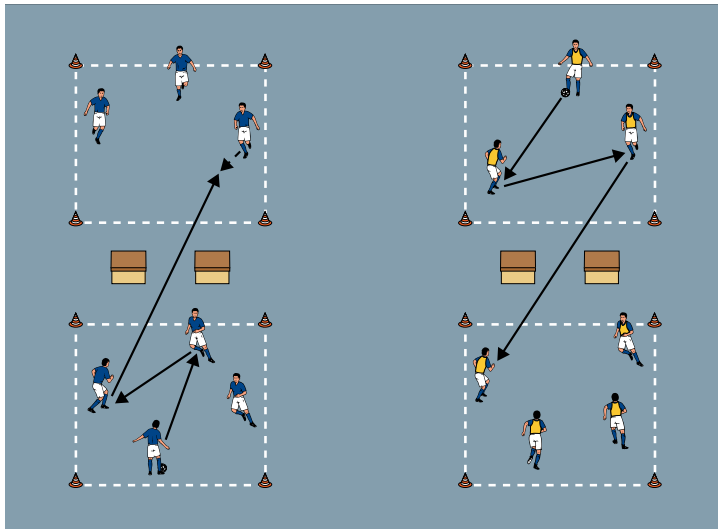


## THEMA: SPIEL- UND TURNIERFORMEN FÜR DIE HALLE



### AUFWÄRMEN 1:

#### KASTEN-WAND I

##### ORGANISATION

- ▶ 4 Felder markieren und zwischen 2 Feldern jeweils 2 kleine Kästen aufstellen.
- ▶ 2 Gruppen bilden und diese nochmals unterteilen.

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler müssen in jedem Feld 2 Pässe mit jeweils 2 Kontakten spielen.
- ▶ Nach dem zweiten Pass muss der Ball ins andere Feld gepasst werden.
- ▶ Berührt der Ball einen Kasten, wird 1 Punkt abgezogen.

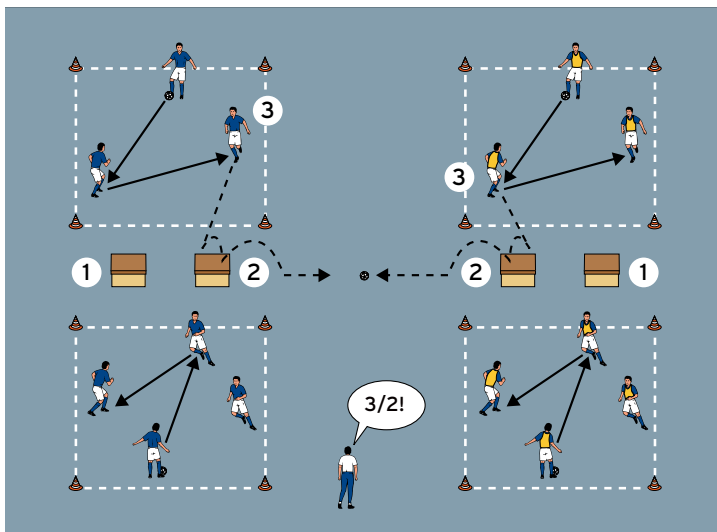
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Zahl der Pässe im Feld variieren.
- ▶ Die Spieler müssen direkt spielen.
- ▶ Nur der letzte Spieler darf mit 2 Kontakten spielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Ablauf wirkt auf den ersten Blick sehr einfach.
- ▶ Die Schwierigkeit ergibt sich dadurch, dass die Spieler eine vorgeschriebene Anzahl von Pässen spielen müssen und nur 2 Ballkontakte zur Verfügung haben.

## THEMA: SPIEL- UND TURNIERFORMEN FÜR DIE HALLE



### AUFWÄRMEN 2:

#### KASTEN-WAND II

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Den Spielern, sowie den Kästen Nummern zuteilen.
- ▶ In der Mitte zwischen den Feldern 1 Ball bereitlegen.

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich in allen Feldern frei in der Gruppe zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando müssen die aufgerufenen Spieler auf den entsprechenden Kasten springen und anschließend zum Ball zwischen den Feldern sprinten.
- ▶ Der Spieler, der zuerst den Ball berührt, erhält für seine Mannschaft 1 Punkt.

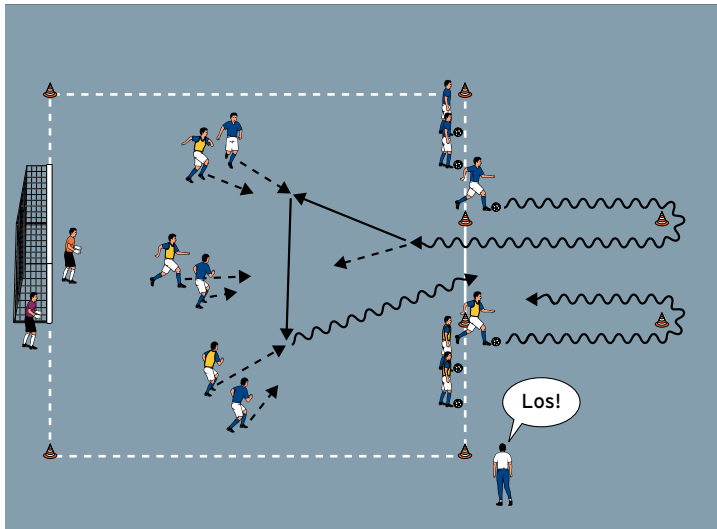
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen den Kasten einmal komplett umlaufen.
- ▶ Die aufgerufenen Spieler müssen den Ball, den sie zugespielt bekommen, mit der Hand wie beim Basketball prellen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler müssen mit beiden Füßen auf den Kasten springen.
- ▶ Alle Spieler sollten in Bewegung sein und alle Bereiche des Feldes nutzen.

## THEMA: SPIEL- UND TURNIERFORMEN FÜR DIE HALLE



### HAUPTTEIL 1:

#### DRIBBEL-AUFTAKT I

##### ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 1 Tor und 1 Hütchenlinie errichten.
- ▶ Außerhalb des Feldes 1 weitere Hütchenlinie markieren.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.

##### ABLAUF

- ▶ Von jeder Mannschaft postieren sich jeweils 3 Spieler im Feld.
- ▶ Die anderen Spieler stellen sich für das Dribbelduell auf.
- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die beiden Startspieler jeweils um das Wendehütchen.
- ▶ Anschließend dribbeln sie über die Hütchenlinie.
- ▶ Der Spieler, der die Linie zuerst überquert, eröffnet anschließend das 4 gegen 3 im Feld.
- ▶ Sollte die verteidigende Mannschaft den Ball erobern, kontert sie über die Hütchenlinie.
- ▶ Nach 3 Minuten die Spieler im Feld wechseln.

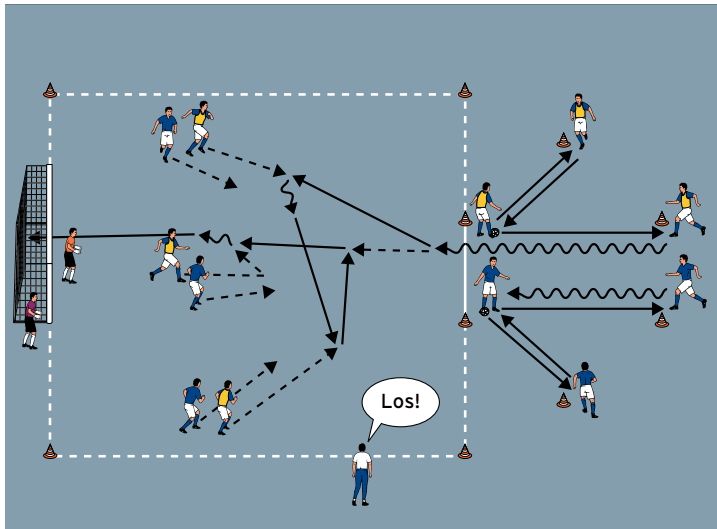
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen den Ball prellen.
- ▶ Im Feld wird 4 gegen 4 gespielt.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nur der erfolgreiche Dribbelspieler darf anschließend an der Aktion im Feld teilnehmen.
- ▶ Die beiden Torhüter tauschen nach jeder Aktion die Position.

## THEMA: SPIEL- UND TURNIERFORMEN FÜR DIE HALLE



### HAUPTTEIL 2:

### DRIBBEL-AUFTAKT II

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Hinter der Hütchenlinie einen Hütchenparcours errichten.

#### ABLAUF

- ▶ Die Spieler außerhalb des Feldes besetzen alle Hütchen des Parcours.
- ▶ Auf ein Trainerkommando passt A zu B, der das Zuspiel prallen lässt.
- ▶ Anschließend spielt A zu C, der über die Hütchenlinie dribbelt.
- ▶ Wie gehabt startet der Spieler, der zuerst die Linie überdribbelt die Angriffsaktion im 4 gegen 3 im Feld.
- ▶ Nach 3 Minuten tauschen die Spieler die Felder.

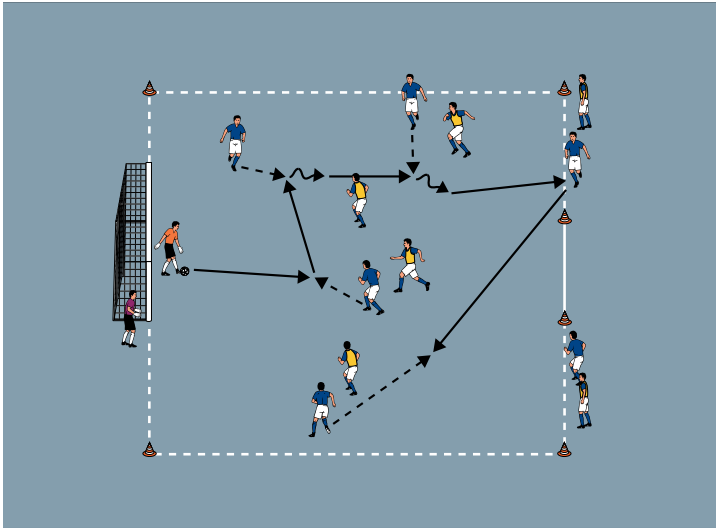
#### VARIATIONEN

- ▶ Die Angriffsaktion im Feld muss innerhalb von 15 Sekunden abgeschlossen sein.
- ▶ Für die Angriffsaktion steht eine gewisse Anzahl von Pässen zur Verfügung.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jeder Aktion rücken die Spieler im Parcours eine Position weiter.
- ▶ Die Spieler auf Position C rücken entsprechend auf die Startposition.

## THEMA: SPIEL- UND TURNIERFORMEN FÜR DIE HALLE



### SCHLUSSTEIL:

#### PENDEL-SPIEL

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Pro Team je 2 Anspieler benennen.

##### ABLAUF

- ▶ Die Anspieler postieren sich jeweils neben der Hütchenlinie.
- ▶ Jede Aktion wird durch ein Zuspiel des Torhüters zur angreifenden Mannschaft gestartet.
- ▶ Die Spieler müssen den Ball zunächst zu einem Anspieler passen, bevor sie auf das Tor angreifen können.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf das gegenüberliegende Tor bzw. Konterlinie.

##### VARIATIONEN

- ▶ Treffer zählen doppelt.
- ▶ Die angespielten Anspieler dürfen für die Angriffsaktion ins Feld nachrücken.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In dieser Spielform kommt es zu vielen Richtungswechseln der Spielrichtung.
- ▶ Nach einem Torerfolg behält die Mannschaft das Angriffsrecht.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball vor einem Zuspiel auf einen Anspieler, so können sie auf das Tor kontern.