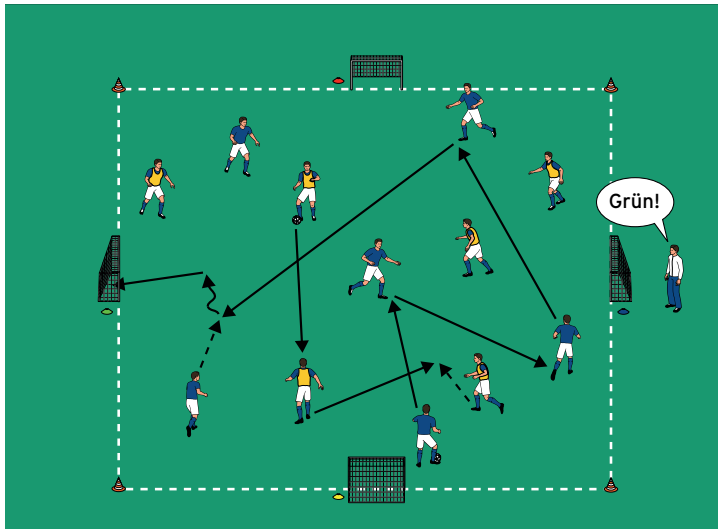


THEMA: VORORIENTIEREN UND SCHNELLE ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN



AUFWÄRMEN 1:

FARB-ZIEL

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld errichten.
- ▶ 4 kleine Tore aufstellen und mit farbigen Hütchen markieren.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler bewegen sich frei im Feld und passen sich in der Gruppe zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando spielen die Mannschaften auf das angesagte Tor.
- ▶ Wer zuerst trifft, erhält 1 Punkt.

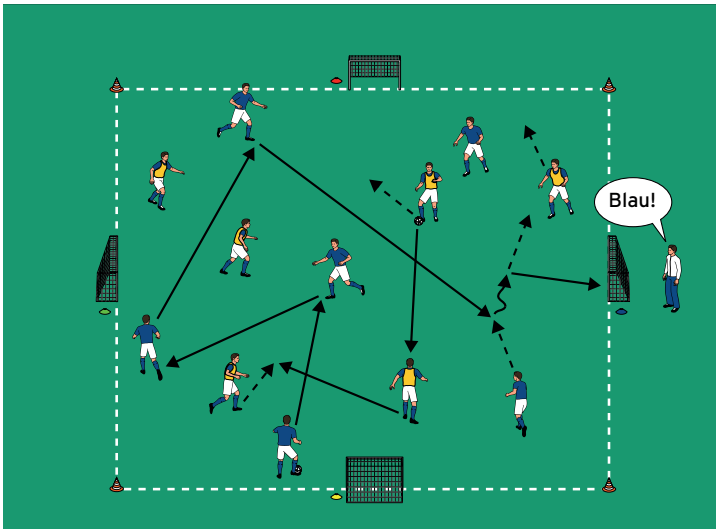
VARIATIONEN

- ▶ Der Trainer ruft neben der Farbe auch eine Zahl.
- ▶ Die Spieler müssen vor dem Zielstoß die entsprechenden Anzahl von Pässen spielen.
- ▶ Die Spieler müssen sich den Ball mit 2 Kontakten zuspielen.
- ▶ Der Ball darf nicht zum Passgeber zurückgespielt werden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auf eine gleichmäßige Raumaufteilung achten, damit alle Tore schnell attackiert werden können.

THEMA: VORORIENTIEREN UND SCHNELLE ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN



AUFWÄRMEN 2:

FANG-ERWEITERUNG

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

ABLAUF

- ▶ Der Ablauf des Spiels bleibt zunächst unverändert.
- ▶ Nun wird jedoch der Spieler, der zuerst den Ball ins angesagte Tor passt, Fänger und kann für 30 Sekunden gegnerische Spieler abschlagen.
- ▶ Für jeden gefangenen Spieler gibt es 1 Punkt.

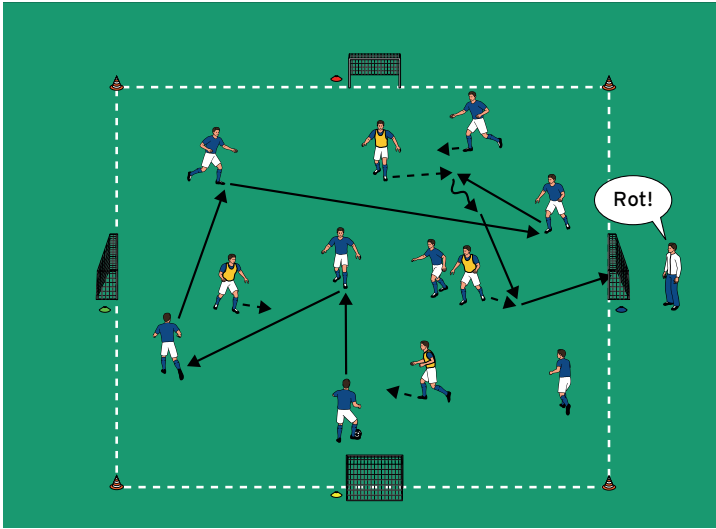
VARIATIONEN

- ▶ Die Mannschaft, die zuerst den Ball ins Tor passt, erhält für 1 Minute das Fangrecht.
- ▶ Die Spieler können in Staffelform das Fangrecht durch Abschlagen weitergeben.
- ▶ Jeder Spieler darf jeweils nur 1 Spieler fangen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Zum Start der Spielform sollten die Spieler ausreichend erwärmt sein, da die Fangaktionen recht intensiv sind.
- ▶ Nach jeder Fangphase sollte eine kurze aktive Erholungsphase eingebaut werden.
- ▶ Welche Mannschaft hat nach 5 Minuten die meisten Punkte.

THEMA: VORORIENTIEREN UND SCHNELLE ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN



HAUPTTEIL 1:

REAKTIONS-SPIEL I

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 8 Angreifer und 4 Verteidiger benennen.

ABLAUF

- ▶ Die Angreifer passen sich in der Gruppe zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando müssen die Angreifer nun im 8 gegen 4 den Ball ins angesagte Tor passen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so können sie in eines der Tore passen und somit die Aktion beenden.
- ▶ Nach jeweils 3 Minuten die Verteidiger tauschen.

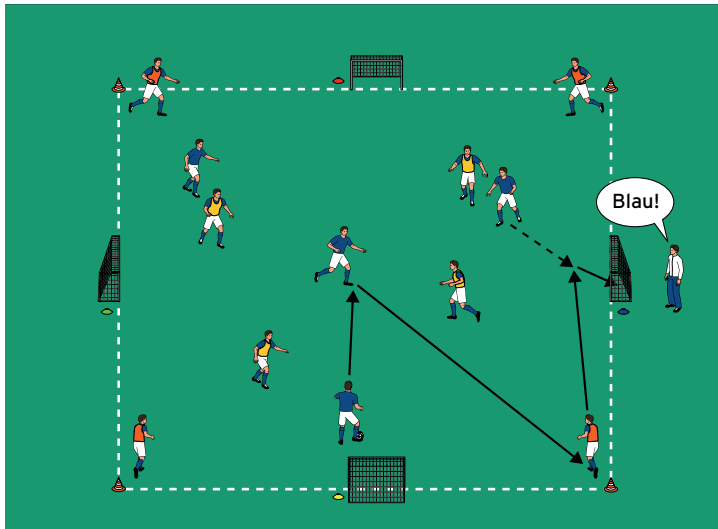
VARIATIONEN

- ▶ Der Trainer gibt neben der Torfarbe auch die Zahl der Pässe vor, die im 8 gegen 4 gespielt werden müssen.
- ▶ Der Torabschluss muss innerhalb von 20 Sekunden erfolgen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Angreifer sollten möglichst gleichmäßig das ganze Feld besetzen.
- ▶ So können sie die komfortable Überzahl ausspielen.

THEMA: VORORIENTIEREN UND SCHNELLE ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN



HAUPTTEIL 2:

REAKTIONS-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 3 gleichgroße Mannschaften bilden.
- ▶ Die Spieler der dritten Mannschaft dienen zunächst als Anspieler.

ABLAUF

- ▶ Eine Mannschaft erhält jeweils das Angriffsrecht.
- ▶ Der Trainer ruft wie gehabt eine Farbe zum Start der Aktion.
- ▶ Die Angreifer müssen nun den Ball im Zusammenspiel mit den Anspielern in das angesagte Tor passen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf ein beliebiges Tor.
- ▶ Nach je 4 Minuten die Anspieler tauschen.

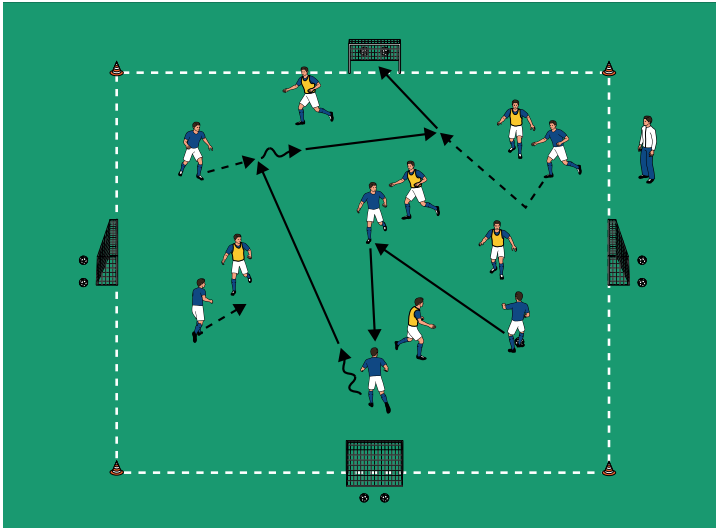
VARIATIONEN

- ▶ Tore, die direkt nach einem Zuspiel durch einen Anspieler erzielt werden, zählen doppelt.
- ▶ Nach Balleroberung können die Verteidiger zu einem Anspieler passen und das Angriffsrecht wechselt.
- ▶ Der Trainer ruft in dem Fall eine neue Farbe.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Angreifer müssen sich nach dem Kommando des Trainers schnell im Raum orientieren.
- ▶ Die Verteidiger dürfen sich nicht vor 1 Tor stellen.

THEMA: VORORIENTIEREN UND SCHNELLE ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN



SCHLUSSTEIL:

KREUZ-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.

ABLAUF

- ▶ Freies Spiel 6 gegen 6.
- ▶ Jede Mannschaft greift auf 2 jeweils gegenüberliegende Tore an.
- ▶ Jeder Angriff darf jeweils nur auf 1 Tor erfolgen.
- ▶ Nach einem Torerfolg behält die Mannschaft das Angriffsrecht und startet den Angriff nun auf das gegenüberliegende Tor.
- ▶ Erobert die andere Mannschaft den Ball, so kann sie ihn in eines ihrer beiden Tore passen, um das Angriffsrecht zu wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Angriffstore zählen doppelt, während Kontertore einfach gewertet werden.
- ▶ Jede Mannschaft darf abwechselnd 2 Bonusspieler benennen.
- ▶ Von diesen Spielern erzielte Tore zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Einwürfe werden durch Eindribbeln ersetzt.
- ▶ Das Angriffsrecht kann nur durch 1 Kontertor oder nach maximal 2 Minuten wechseln.