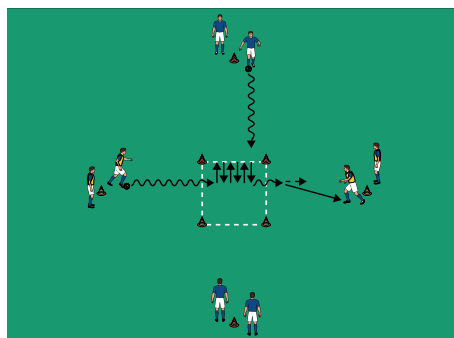
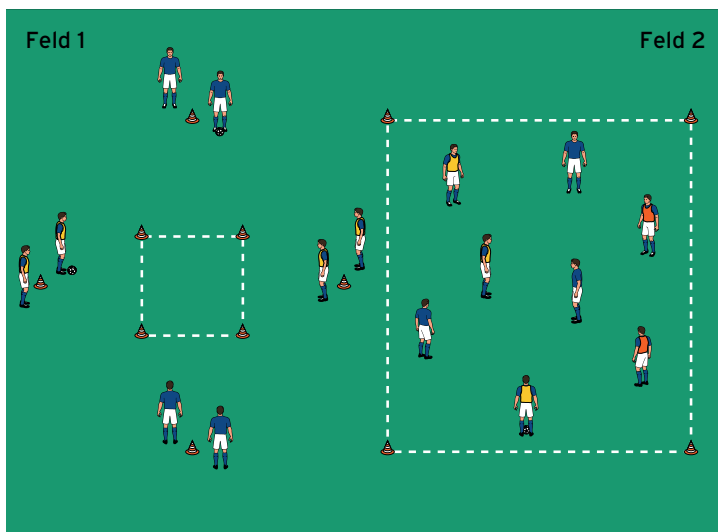
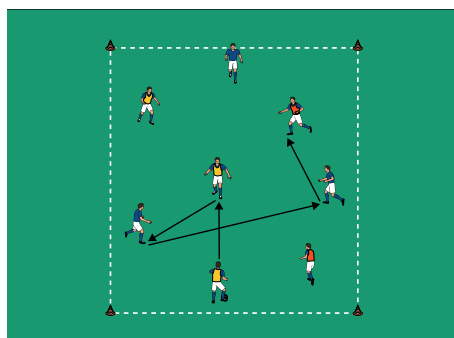


**THEMA: MIT TORSCHUSS-STAFFELN IN BEWEGUNG BLEIBEN**



Feld 1



Feld 2

**AUFWÄRMEN 1:**

**JONGLIERKREUZUNG**

**ORGANISATION**

- ▶ Feld 1: 1 Hütchenquadrat und Positionshütchen errichten.
- ▶ Feld 2: 1 Bewegungsraum markieren.
- ▶ 2 Gruppen bilden und den Feldern zuweisen.

**ABLAUF FELD 1**

- ▶ 2 Mannschaften bilden und jeweils gegenüber an den Positionshütchen aufstellen.
- ▶ Jede Mannschaft mit Ball.
- ▶ Die jeweils ersten Spieler dribbeln ins Feld und jonglieren dort 5-mal.
- ▶ Anschließend dribbeln sie wieder aus dem Feld heraus und passen zum Mitspieler gegenüber.
- ▶ Welche Mannschaft erreicht zuerst wieder die Ausgangsposition?

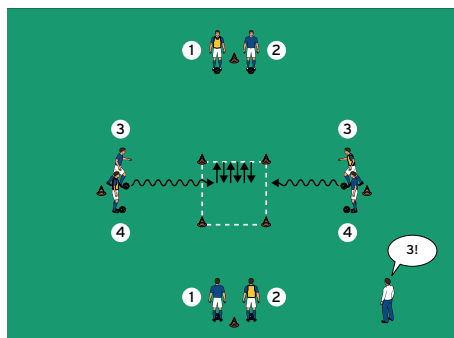
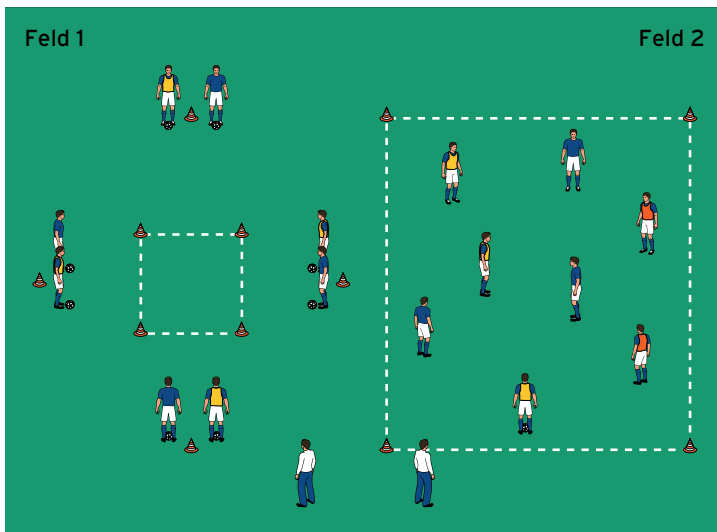
**ABLAUF FELD 2**

- ▶ 3 Gruppen bilden und mit verschiedenfarbigen Leibchen kennzeichnen.
- ▶ Die Spieler passen sich zu: Der erste Pass erfolgt innerhalb der eigenen Gruppe, der zweite zu einem Spieler einer anderen Gruppe, der wiederum zu einem Mitspieler seiner Gruppe passt usw.

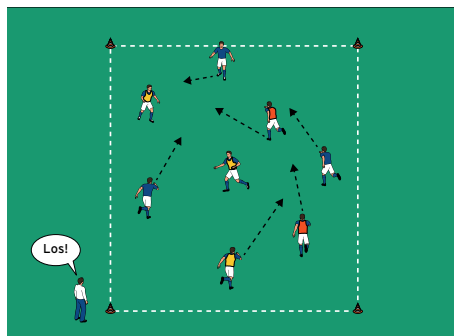
**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ In Feld 1 gegebenenfalls Jongliervorgaben erteilen (nur mit rechts/links, im Wechsel, mit dem Oberschenkel usw.).
- ▶ In Feld 2 darf der Ball das Feld nicht verlassen, sollte nicht ruhen und darf nicht zum Passgeber zurückgespielt werden.
- ▶ Später gegebenenfalls mit 2 Bällen gleichzeitig üben.

**THEMA: MIT TORSCHUSS-STAFFELN IN BEWEGUNG BLEIBEN**



Feld 1



Feld 2

**AUFWÄRMEN 2:**

**JONGLIERDUELL**

**ORGANISATION**

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

**ABLAUF FELD 1**

- ▶ Die Spieler gemäß Abbildung auf die Positionen verteilen und durchnummerieren.
- ▶ Jeder Spieler mit Ball.
- ▶ Der Trainer ruft eine Zahl auf.
- ▶ Die jeweiligen Spieler dribbeln ins Hütchenquadrat.
- ▶ Dort müssen sie 10-mal jonglieren.
- ▶ Der Spieler, der seine Startposition zuerst wieder erreicht, erhält 1 Punkt.

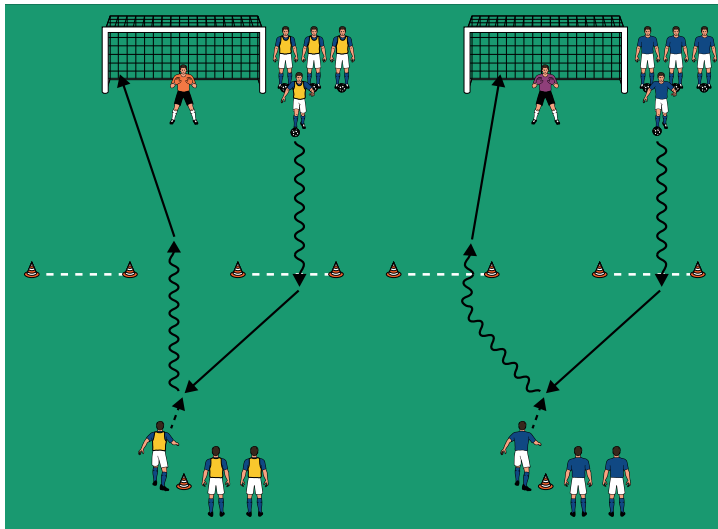
**ABLAUF FELD 2**

- ▶ Die Gruppen aus Aufwärmen 1 beibehalten.
- ▶ 1 Fänger benennen.
- ▶ Auf ein Trainerkommando muss der Fänger einen Spieler einer anderen Gruppe abschlagen.
- ▶ Sobald ein Spieler gefangen wurde, wird dieser nächster Fänger und erhält 1 Minuspunkt.
- ▶ Welcher Spieler hat nach 2 Minuten die wenigsten Minuspunkte?

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ In Feld 2 sind kurze Verschnaufpausen garantiert, da die Fänger nur Spieler einer anderen Gruppe fangen dürfen.
- ▶ Zudem darf auch der Fänger von zuvor nicht sofort wieder abgeschlagen werden.

## THEMA: MIT TORSCHUSS-STAFFELN IN BEWEGUNG BLEIBEN



### HAUPTTEIL 1:

## TORSCHUSS-STAFFEL I

### ORGANISATION

- ▶ 2 große Tore mit Torhütern nebeneinander aufbauen.
- ▶ Vor jedem Tor jeweils 2 Hütchentore errichten und je 2 Positionshütchen markieren.
- ▶ 2 Mannschaften bilden und auf die Felder verteilen.
- ▶ Die Spieler gleichmäßig an den Positionshütchen aufstellen.
- ▶ Die Startspieler neben den Toren haben Bälle.

### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbelt der jeweils erste Spieler durch das Hütchentor gegenüber und passt zu seinem Mitspieler.
- ▶ Dieser kontrolliert das Zuspiel und schießt von der gedachten Linie zwischen den Hütchentoren auf das Tor.
- ▶ Gelingt dabei kein Treffer, muss der nachfolgende Schütze vor seinem Torabschluss das zweite Hütchentor durchdribbeln.

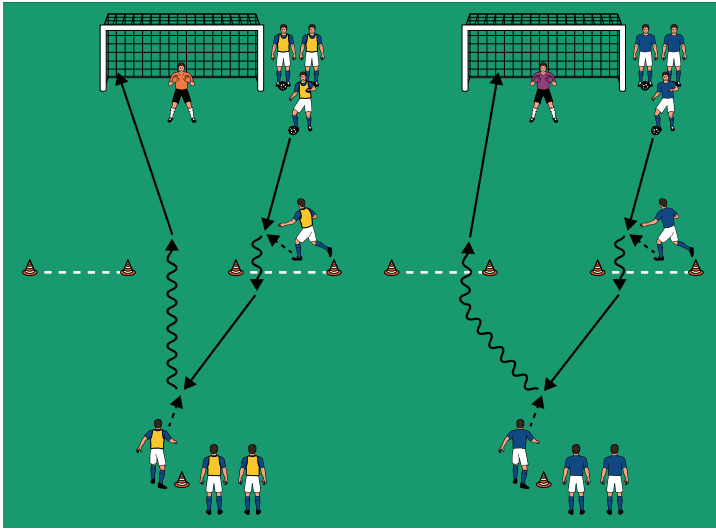
### VARIATIONEN

- ▶ Die Schützen versuchen, den Torhüter im 1 gegen 1 auszuspielen.
- ▶ Nach einem erfolgreichen Torabschluss darf der nachfolgende Schütze im Alleingang auf den Torhüter zudribbeln. Andernfalls muss wie gewohnt per Torschuss abgeschlossen werden.
- ▶ Der Spieler, der zuerst das erste Hütchentor durchdribbelt, erhält zusätzlich 1 Punkt für die Mannschaftswertung. Außerdem darf der Schütze dieser Mannschaft sofort auf das Tor abschließen, während der Schütze des anderen Teams zuerst durch das andere Hütchentor dribbeln muss.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Einen Staffelwettbewerb durchführen: Für jedes Tor wird 1 Punkt vergeben. Zusätzlich erhält die Mannschaft, die zuerst fertig ist, 2 Extrapunkte.
- ▶ Im zweiten Durchgang von der anderen Seite starten lassen, um Beidfüßigkeit zu schulen.

**THEMA: MIT TORSCHUSS-STAFFELN IN BEWEGUNG BLEIBEN**



**HAUPTTEIL 2:**

**TORSCHUSS-STAFFEL II**

**ORGANISATION**

- ▶ Den Aufbau weiter verwenden.
- ▶ Zusätzlich 1 Spieler ohne Ball an den Hütchentoren vor den Startpositionen postieren.

**ABLAUF**

- ▶ Den Grundablauf beibehalten.
- ▶ Jetzt passt der Startspieler zunächst zum Mitspieler am Hütchentor, der das Zuspiel kontrolliert, durch das Hütchentor dribbelt und zum Mitspieler am Positionshütchen weiterleitet.

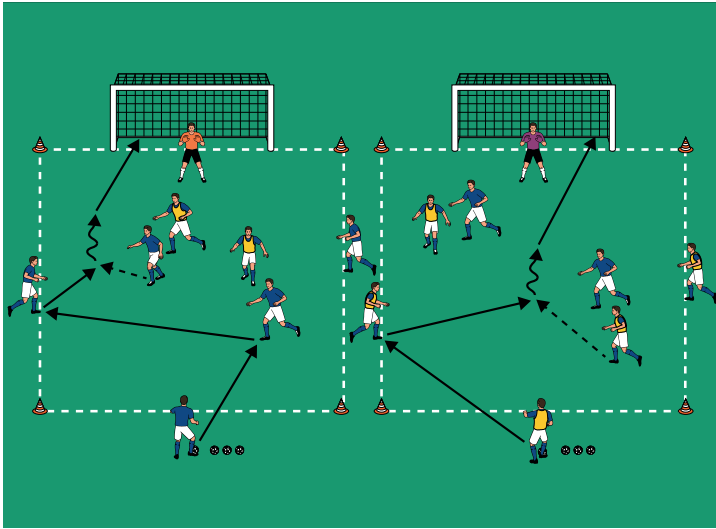
**VARIATIONEN**

- ▶ Die Ballkontakte der Schützen vor dem Torabschluss begrenzen.
- ▶ Tore mit dem 'schwachen' Fuß zählen doppelt.
- ▶ Für jedes Tor 2 Punkte vergeben und für jeden Fehlschuss 1 Punkt abziehen.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Auch dieser Wettkampf läuf in Form einer Staffel ab. Die Mannschaft, die zuerst fertig ist, erhält 2 Extrapunkte.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Seiten wechseln.
- ▶ Die Spieler lernen, Geschwindigkeit, Schusshärte und Präzision unter Wettkampfdruck angemessen einzusetzen.

## THEMA: MIT TORSCHUSS-STAFFELN IN BEWEGUNG BLEIBEN



### SCHLUSSTEIL:

## HEISSE MINUTE

### ORGANISATION

- ▶ 2 Jugendtore mit Torhütern nebeneinander errichten.
- ▶ Vor jedem Tor ein Spielfeld markieren.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.
- ▶ Jede Mannschaft stellt 2 Angreifer, 2 Verteidiger und 3 Anspieler, die sich gemäß Abbildung auf die beiden Felder verteilen.

### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando versuchen die Angreifer, innerhalb von 1 Minute im Zusammenspiel mit den Anspielern an den Seitenlinien so viele Treffer wie möglich zu erzielen.

### VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler dürfen nur direkt/mit 2 Kontakten agieren.
- ▶ Auch die Anspieler dürfen Tore erzielen.
- ▶ Tore per Direktabnahme zählen doppelt.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jede Aktion von der Grundlinie neu starten.
- ▶ Da die Belastung in dieser Spielform sehr hoch ist, sollte die Spielzeit nicht länger als 1 Minute dauern.
- ▶ Nach jedem Durchgang rücken 2 neue Angreifer ins Feld.
- ▶ Die Verteidiger nach 2 Durchgängen tauschen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so können sie ihn ins Aus spielen bzw. versuchen, ihn möglichst lange zu behalten.