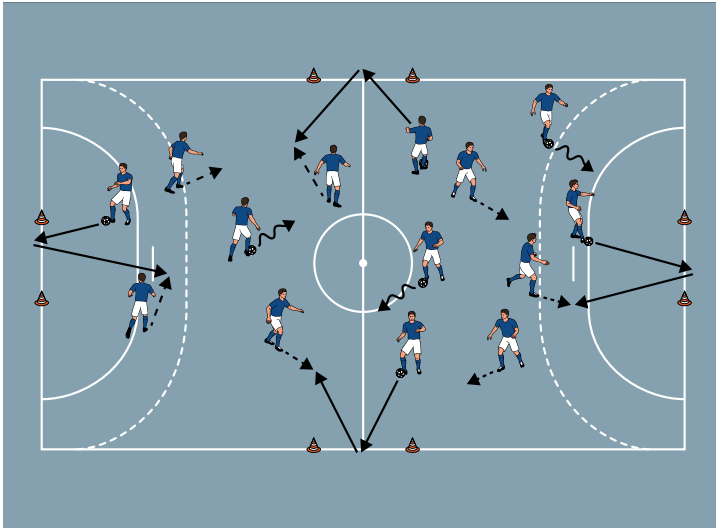


THEMA: TORSCHÜSSE IN HÜLLE UND FÜLLE



AUFWÄRMEN 1:

WAND-PASSEN

ORGANISATION

- ▶ Vor jeder Hallenwand ein 3 Meter breites Hütchentor aufstellen.
- ▶ Spielerpaare mit je 1 Ball einteilen.

ABLAUF

- ▶ Die Spielerpaare bewegen sich frei in der Halle und passen durch die Hütchentore gegen die Hallenwand zum Partner.
- ▶ Welches Spielerpaar durchspielt in 3 Minuten die meisten Hütchentore?

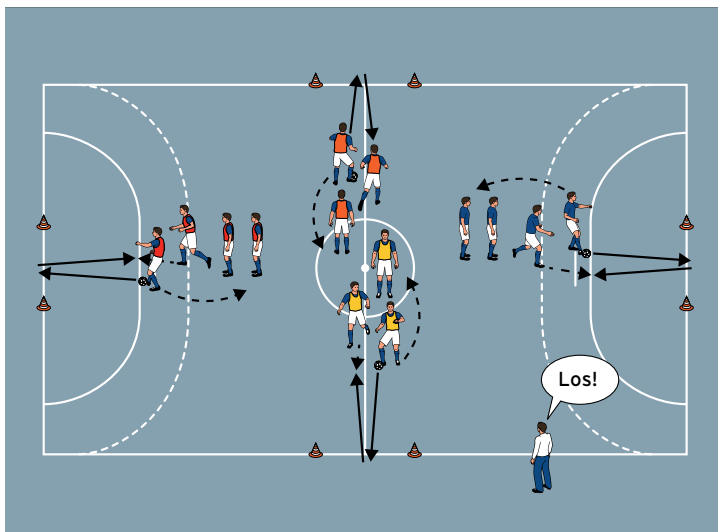
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Nur mit der Fußinnenseite/dem Fußspann spielen.
- ▶ Die Wettkampfwertung ändern: Welches Spielerpaar durchspielt zuerst 10 Hütchentore?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Ball so gegen die Wand spielen, dass er durch das Hütchentor zum Partner zurückprallt.
- ▶ Die Spieler auf das Prinzip Einfalls- gleich Ausfallswinkel hinweisen.
- ▶ Die Spielerpaare sollen sich orientieren und immer nur an einem freien Hütchentor passen.
- ▶ Das gleiche Hütchentor nicht zweimal direkt hintereinander durchspielen.

THEMA: TORSCHÜSSE IN HÜLLE UND FÜLLE



AUFWÄRMEN 2:

TEAM-PASSEN

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die Spieler in 4 Gruppen mit jeweils 1 Ball einteilen.
- ▶ Jede Gruppe vor einem Hütchentor postieren, wobei der erste Spieler den Ball hat.

ABLAUF

- ▶ Die ersten Spieler jeder Gruppe starten gleichzeitig, passen durch das Hütchentor gegen die Wand und stellen sich bei ihrer Gruppe wieder an.
- ▶ Der nächste Spieler nimmt den zurückprallenden Ball mit einem Kontakt an und passt wieder durch das Hütchentor gegen die Wand.
- ▶ Jedes Durchspielen des Hütchentores ergibt 1 Punkt. Welche Gruppe sammelt in 2 Minuten die meisten Punkte?

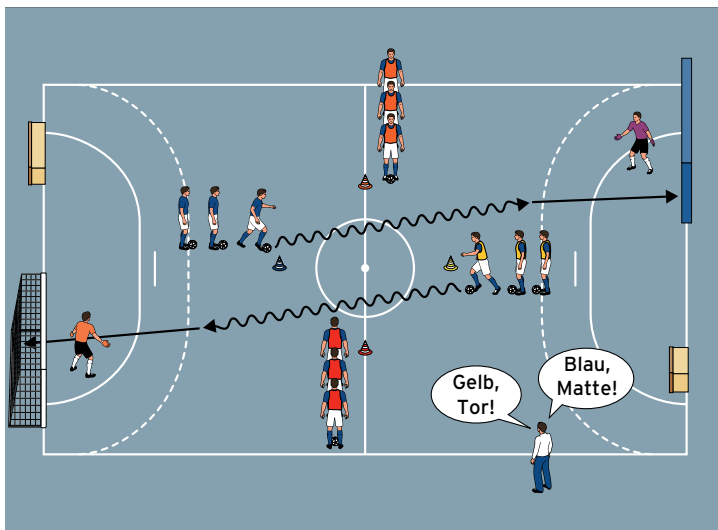
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Nur mit der Fußinnenseite/dem Fußspann spielen.
- ▶ Nur direkt passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Hütchentore vergrößern (Erleichterung) oder verkleinern (Erschwernis) und so dem Leistungsstand der Spieler anpassen.
- ▶ Den Ball so durch das Hütchentor gegen die Wand spielen, dass er auch durch das Hütchentor zum nächsten Spieler zurückprallt.
- ▶ Jede Gruppe bestimmt einen Kapitän, der die Pässe der eigenen Gruppe durch das Hütchentor laut mitzählt.
- ▶ Bei Fehlern (zu viele Ballkontakte, Ball wird nicht durch das Hütchentor gespielt/prallt nicht durch das Hütchentor zurück) den Gruppen Minuspunkte abziehen.

THEMA: TORSCHÜSSE IN HÜLLE UND FÜLLE



HAUPTTEIL 1:

ZURUF-TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ Vor einer Hallenwand einen Kleinkasten und daneben eine Weichbodenmatte mit Torhüter aufstellen.
- ▶ Vor der anderen Hallenwand ein Kastenteil und daneben ein Hallentor mit Torhüter aufstellen.
- ▶ In der Hallenmitte 4 verschiedenfarbige Starthütchen in Rautenform markieren.
- ▶ Die Spieler gleichmäßig mit Bällen an die Starthütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet jeden Durchgang, indem er eine Hütchenfarbe und ein Tor aufruft.
- ▶ Der erste Spieler vom aufgerufenen Starthütchen dribbelt zum genannten Tor und schießt.
- ▶ Anschließend an einem anderen Starthütchen wieder anstellen.

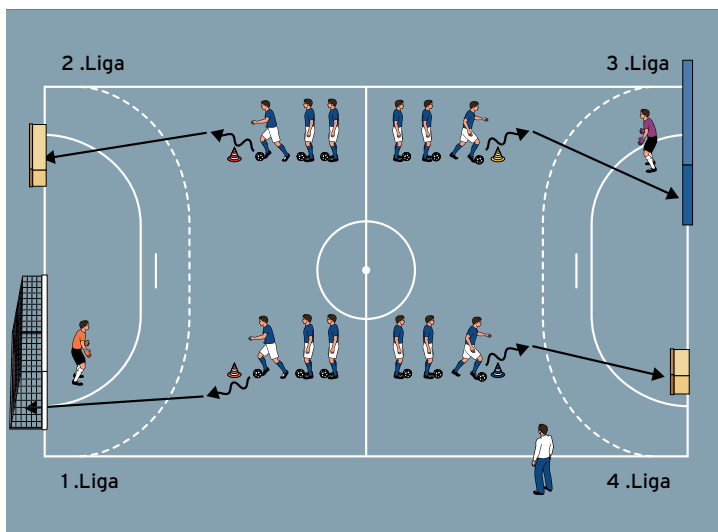
VARIATIONEN

- ▶ Mit rechts/links schießen.
- ▶ Auf den Kleinkasten und das Kastenteil aus dem Dribbling flach, auf die Weichbodenmatte und das Tor aus der Hand volley hoch abschließen.
- ▶ Die erlaubten Ballkontakte bis zum Torschuss vorgeben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Mehrere Spieler schnell nacheinander aufrufen und gleichzeitig auf verschiedene Tore schießen lassen.
- ▶ Innerhalb der Hütchenraute darf nicht geschossen werden (Verletzungsgefahr!).
- ▶ Linien auf dem Hallenboden als Schussgrenze nutzen, ab der die Spieler spätestens schießen müssen.
- ▶ Gegebenenfalls mit Hütchen Schussgrenzen markieren.
- ▶ Die beiden Torhüter regelmäßig wechseln.

THEMA: TORSCHÜSSE IN HÜLLE UND FÜLLE



HAUPTTEIL 2:

CHAMPIONS-TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Den Kleinkasten als '4. Liga', die Weichbodenmatte als '3. Liga', das Kastenteil als '2. Liga' und das Tor als '1. Liga' bezeichnen.
- ▶ Vor jedem Tor ein Starthütchen aufstellen.
- ▶ Die Spieler mit Bällen an die Starthütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler dribbeln zum Tor, schießen und stellen sich wieder an.
- ▶ Der nächste Spieler startet, sobald der Vordermann geschossen hat.
- ▶ Der Spieler an jedem Tor, der nach 3 Minuten die meisten Treffer erzielt hat, ist 'Meister' und steigt zum nächsten Tor auf.
- ▶ Der Spieler mit den wenigsten Treffern steigt ab und der dritte Spieler bleibt in der 'Liga'.

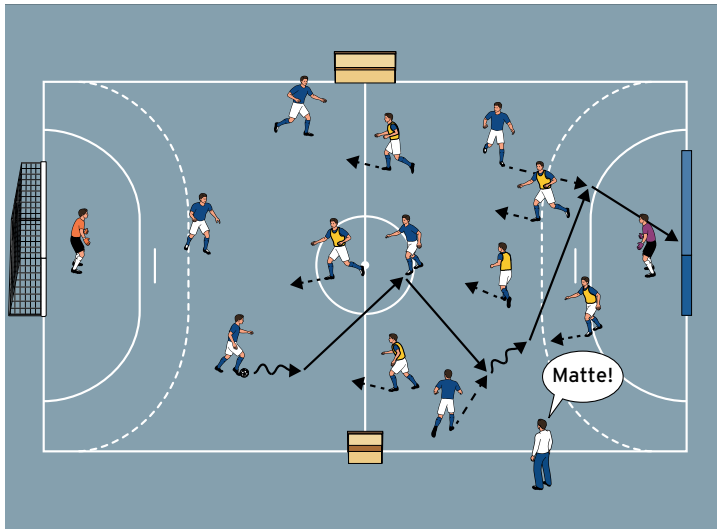
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links schießen.
- ▶ Auf den Kleinkasten und das Kastenteil aus dem Dribbling flach, auf die Weichbodenmatte und das Tor aus der Hand volley hoch schießen.
- ▶ Die erlaubten Ballkontakte bis zum Torschuss vorgeben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler zählen ihre Treffer selbstständig mit.
- ▶ Bei gleicher Anzahl erzielter Treffer als Trainer den Sieger auslösen.
- ▶ Linien auf dem Hallenboden als Schussgrenze nutzen, ab der die Spieler spätestens schießen müssen. Gegebenenfalls mit Hütchen Schussgrenzen markieren.
- ▶ Die beiden Torhüter regelmäßig wechseln, wobei die Torhüter dann die Position der Spieler übernehmen, die ins Tor wechseln.

THEMA: TORSCHÜSSE IN HÜLLE UND FÜLLE



SCHLUSSTEIL:

4-TORE-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld nutzen.
- ▶ Einen Kleinkasten, ein Kastenteil, eine Weichbodenmatte mit Torhüter und ein Tor mit Torhüter so aufstellen, das vor jeder Hallenwand 1 Tor steht.
- ▶ 2 Teams zu je 6 Spielern einteilen.

ABLAUF

- ▶ Die Teams treten im 6 gegen 6 gegeneinander an.
- ▶ Der Trainer ruft das Tor auf, auf das die Teams angreifen dürfen.
- ▶ Welches Team erzielt in 8 Minuten die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ 2 Tore vorgeben, auf die die Teams angreifen dürfen.
- ▶ 3 Tore vorgeben, auf die die Teams angreifen dürfen.
- ▶ Auf alle 4 Tore angreifen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer auch im laufenden Angriff die Tore durch Zuruf wechseln.
- ▶ Die Hallenwände als Banden einbeziehen.
- ▶ Gehaltene Bälle spielen die Torhüter neutral ins Feld wieder ein.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln.