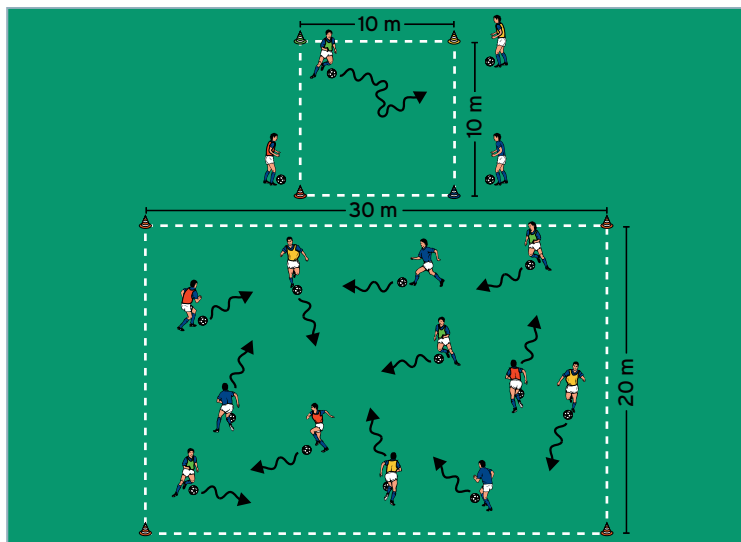


AUFWÄRMEN 1: Show-Feld

von Marcus Sorg (16.06.2015)



Organisation

- Mit Hütchen ein 20 x 30 Meter großes und ein 10 x 10 Meter großes Feld markieren
- 4 verschiedenfarbige Gruppen zu je 4 Spielern bilden
- Jeder Spieler hat 1 Ball

Ablauf

- Jede Gruppe stellt 1 Spieler im kleinen Feld.
- Die anderen dribbeln frei im großen Feld.
- Nacheinander dribbeln die Spieler im kleinen Feld von den Eckhütchen in die Mitte und führen eine klar zu erkennende Finte aus.
- Die Mitspieler im großen Feld müssen nun so lange die Finte ausführen, bis eine neue Finte vorgemacht wird.
- Nach einem kompletten Durchlauf die Spieler im kleinen Feld austauschen.

Variationen

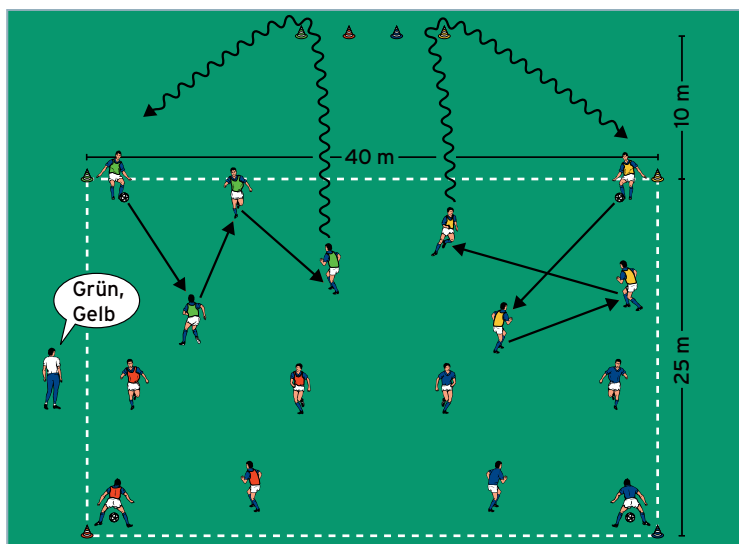
- Im kleinen Feld jeweils nur 1 Finte ausführen, die jedoch mehrfach wiederholt wird.
- Eine komplette Gruppe besetzt das kleine Feld und macht die Finten vor.

Tipps und Korrekturen

- Die Spieler sollten Finten wählen, die von möglichst vielen Spielern der Gruppe ausgeführt werden können.
- Beim Vormachen sollten die Spieler die Finten bewusst 'übertrieben' ausführen, damit sie klar erkennbar sind.
- Jeder Spieler sollte einmal im sogenannten 'Show-Feld' aktiv sein.
- Darauf achten, dass die Finten korrekt nachgemacht werden.

AUFWÄRMEN 2: Schnelle Ballablage

von Marcus Sorg (16.06.2015)



Organisation

- Mit verschiedenfarbigen Hütchen ein 25 x 40 Meter großes Feld markieren
- Zusätzlich 4 verschiedenfarbige Zielhütchen in 10 Metern Entfernung aufstellen
- Die Mannschaften beibehalten

Ablauf

- Von jeder Mannschaft postiert sich 1 Spieler mit Ball am entsprechenden Eckhütchen des Feldes.
- Der Trainer startet durch Zuruf von 2 Farben die Aktion.
- Der Startspieler passt den Ball zu einem Mitspieler im Feld.
- Anschließend muss zu jedem Spieler der Gruppe gespielt werden.
- Der Empfänger des letzten Passes verlässt das Feld, dribbelt um das entsprechende Zielhütchen und legt den Ball am Starthütchen ab.
- Die Mannschaft, die zuerst fertig ist, erhält 1 Punkt.

Variationen

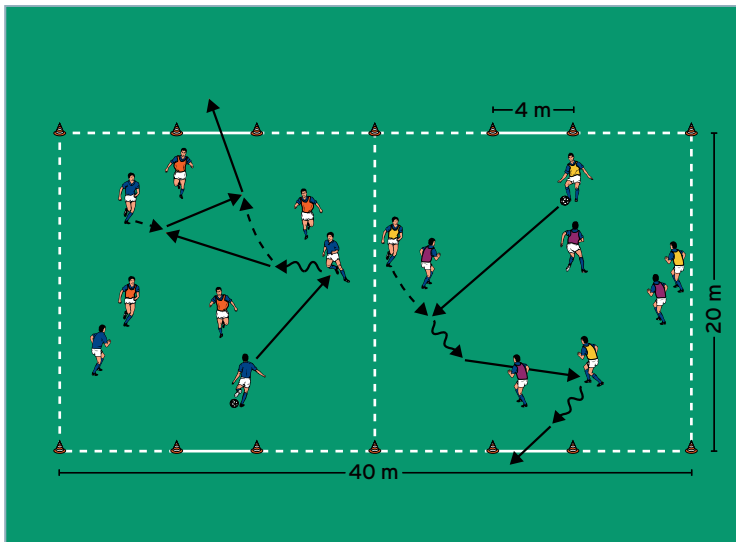
- Jeder Spieler muss pro Aktion 2-mal am Ball sein.
- Die Spieler passen sich den Ball mit 2 Pflichtkontakten zu.
- Nur Direktspiel erlauben.

Tipps und Korrekturen

- Jeweils nur 2 feste Mannschaften gegeneinander antreten lassen.
- Andernfalls ist keine Chancengleichheit gegeben, da die Entfernung der Eckhütchen zu den Zielhütchen unterschiedlich ist.
- Vor Beginn der Aktion bewegen sich die Spieler frei und besetzen alle Bereiche des Feldes.

HAUPTTEIL 1: Mini-Turnier I

von Marcus Sorg (16.06.2015)



Organisation

- Zwei 20 x 20 Meter große Felder nebeneinander markieren
- Auf den Grundlinien jeweils eine 4 Meter lange Dribbellinie gegenüber errichten
- Die Teams bleiben bestehen

Ablauf

- Die Mannschaften treten im 4 gegen 4 gegeneinander an.
- Die Spieler versuchen, über die gegnerische Hütchenlinie zu dribbeln.
- Es wird ohne Ecken gespielt.
- Einwürfe werden durch Eindribbeln ersetzt.
- Die Spielzeit pro Durchgang beträgt jeweils 3 Minuten.

Variationen

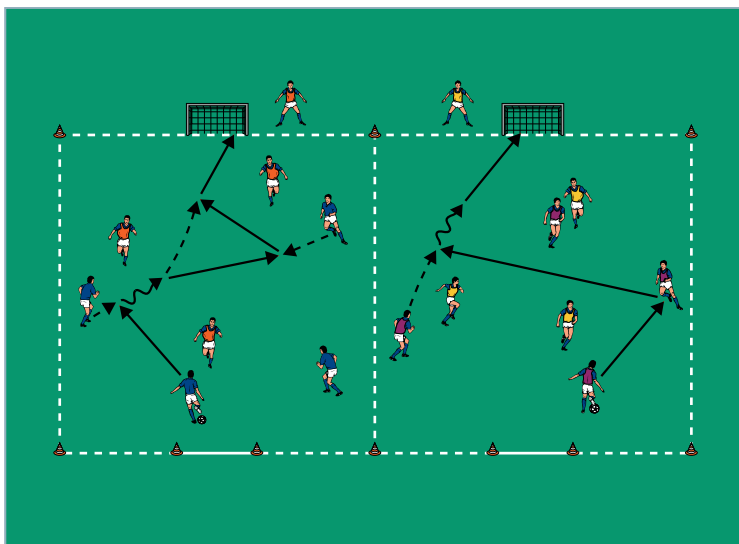
- Die Größe der Hütchenlinien variieren.
- Mit Passtoren statt Dribbellinien spielen.

Tipps und Korrekturen

- In der ersten Spielrunde nach dem Modus 'jeder gegen jeden' spielen.
- Für jeden Sieg werden 3 Punkte und für ein Unentschieden 1 Punkt vergeben.
- Die Teams bestimmen Spielführer, die die Punkte jeweils laut mitzählen.

HAUPTTEIL 2: Mini-Turnier II

von Marcus Sorg (16.06.2015)



Organisation

- Den Grundaufbau beibehalten
- Jeweils eine Dribbellinie durch ein Minitor ersetzen
- Die Teams, die das Minitor verteidigen, bestimmen jeweils 1 Auswechselspieler

Ablauf

- Die Mannschaften treten nun im 4 gegen 3 an.
- Die Überzahlmannschaft spielt auf das Minitor, Unterzahl kontert auf die Dribbellinie.
- Der Auswechselspieler kann fliegend gewechselt werden.
- Die Spielzeit beträgt pro Durchgang 2-mal 2 Minuten.

Variationen

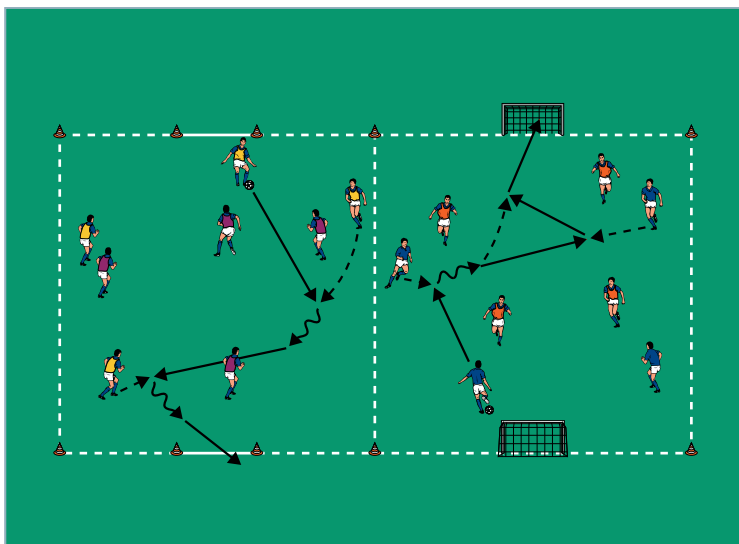
- Die Überzahlmannschaft spielt mit 2 Pflichtkontakten.
- Als Überzahlmannschaft mit maximal 3 Kontakten spielen.

Tipps und Korrekturen

- Auch in dieser Spielrunde spielt jede Mannschaft gegen jede.
- Für jeden Sieg werden 3 Punkte und für ein Unentschieden 1 Punkt vergeben.
- Nach diesen 3 Spielrunden eine finale Tabelle erstellen.
- Die Ergebnisse der Spiele jeweils schriftlich festhalten.

SCHLUSSTEIL: Endspiel-Bonus

von Marcus Sorg (16.06.2015)



Organisation

- Den Grundaufbau beibehalten
- Ein Feld mit Dribbellinien und das andere mit Minitoren ausstatten
- Die Teams nicht verändern

Ablauf

- Die beiden bestplatzierten Mannschaften treten im Finale gegeneinander an und spielen im Feld mit den beiden Minitoren.
- Die anderen Teams spielen im Feld daneben um Platz 3.
- Die Spielzeit beträgt 2-mal 3 Minuten.

Variationen

- Die zweit- bzw. viertplatzierte Mannschaft muss mit maximal 3 Kontakten spielen. Somit sind die besser platzierten Mannschaften im Vorteil.
- Mit Pass- statt Dribbellinien spielen.
- Mit jeweils 2 Pflichtkontakten agieren.

Tipps und Korrekturen

- Zum Abschluss eines Turnieres sollten stets richtige Endspiele stattfinden. So werden zum Abschluss noch einmal Konzentration und Motivation gefördert.
- Die Verlierer der Spiele bauen das entsprechende Feld ab.