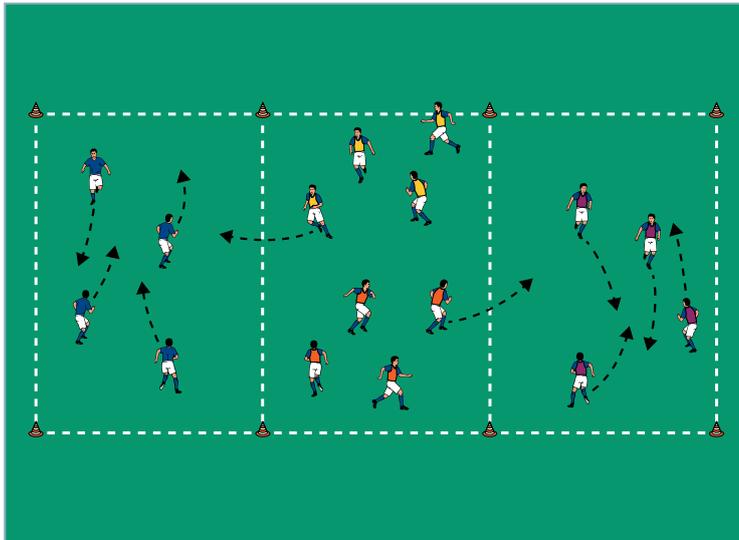


AUFWÄRMEN 2: Fangturnier

von Christian Wück (17.05.2016)



Organisation

- Den Aufbau aus Aufwärmen 1 beibehalten
- 4 Mannschaften bilden
- 2 Läuferteams in den äußeren Feldern und 2 Fängerteams im mittleren Feld postieren
- Die beiden Fängerteams je einem äußeren Feld zuweisen

Ablauf

- Je 1 Fänger startet in das vorgegebene Feld und versucht, einen Läufer abzuschlagen.
- Anschließend kehrt der Fänger ins mittlere Feld zurück und schlägt einen Mitspieler ab.
- Spielzeit: 2 Minuten.
- Welche Mannschaft fängt mehr Läufer?

Variationen

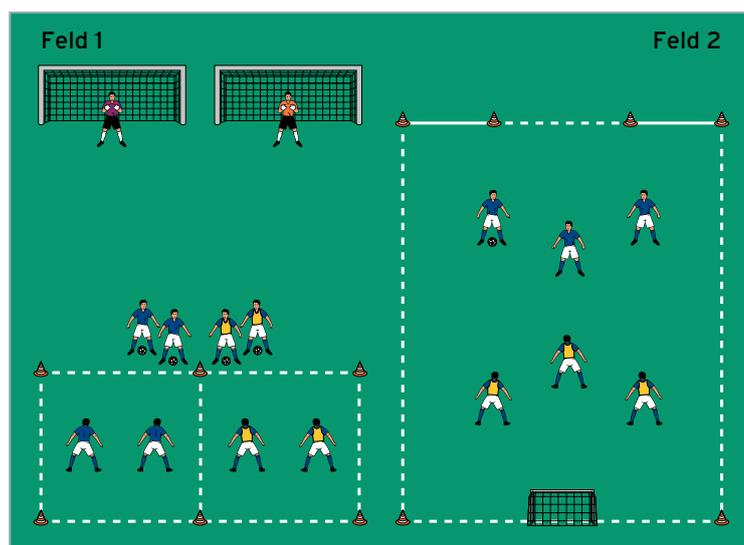
- Die Fänger müssen jeweils 2 Läufer abschlagen, bevor sie ins mittlere Feld zurückkehren dürfen.
- Die Fänger müssen beim Fangen einen Ball in der Hand halten. Nachdem sie einen Läufer abgeschlagen haben, können sie das Fangrecht weitergeben, indem sie zu einem Mitspieler im mittleren Feld werfen.

Tipps und Korrekturen

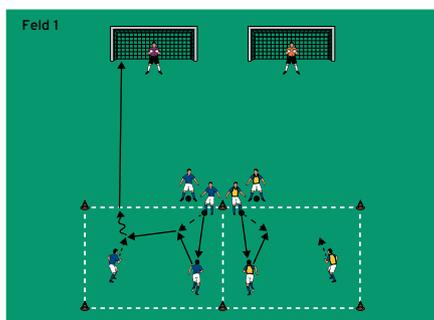
- Das Fangspiel als Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.
- Für jedes gewonnene 'Fangduell' 3 Punkte vergeben (Unentschieden = 1 Punkt).

HAUPTTEIL 1: Team-Torschuss I

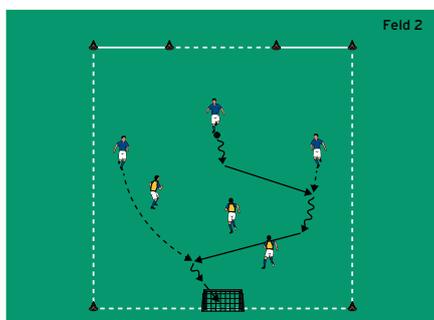
von Christian Wück (17.05.2016)



Feld 1



Feld 2



Organisation

- Feld 1: 2 große Tore mit Torhütern besetzen und 2 Bewegungsräume errichten
- Feld 2: 1 Spielfeld mit 1 kleinen Tor und 2 Hütchenlinien markieren
- 2 Gruppen bilden und den Feldern zuweisen

Ablauf

Feld 1

- 2 Mannschaften bilden. Jede Mannschaft einem Bewegungsraum zuordnen und je 2 Spieler darin aufstellen. Die anderen Spieler mit Bällen am Starthütchen postieren.
- Auf ein Trainerkommando passen die Startspieler beider Teams ins Feld und starten ihrem Abspiele hinterher.
- Beide Teams müssen mindestens 3 Pässe in den eigenen Reihen spielen. Dann schließen sie auf das Tor ab.
- Der Torschütze verlässt das Feld, holt den Ball und stellt sich bei den Startspielern wieder an.
- Welches Team erzielt innerhalb von 3 Minuten die meisten Tore?

Feld 2

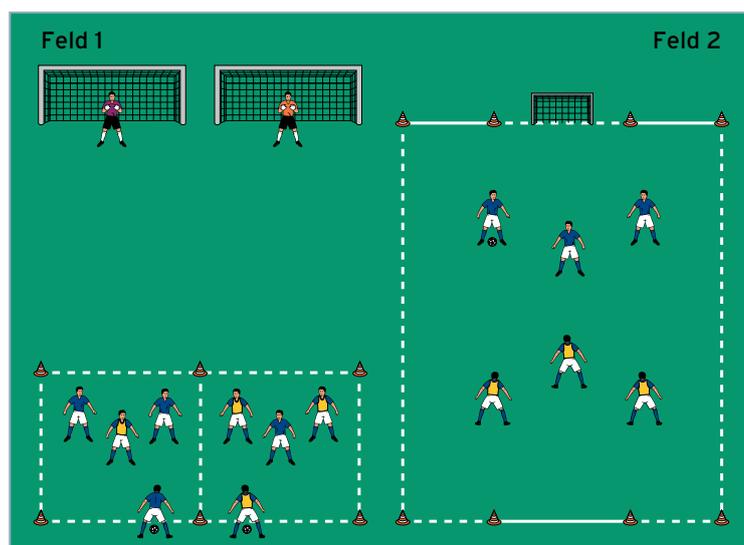
- Die beiden Teams treten im 3 gegen 3 gegeneinander an.
- Blau greift zunächst auf das kleine Tor an, während Gelb über die beiden Hütchenlinien kontern muss.
- Nach 2 Minuten die Seiten wechseln.

Tipps und Korrekturen

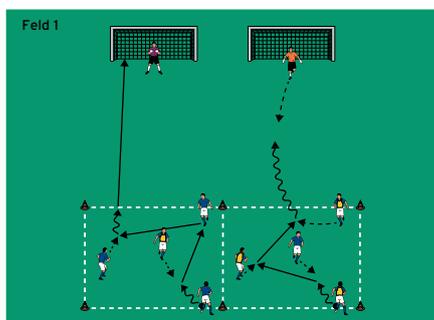
- In Feld 1 gegebenenfalls Kontaktvorgaben erteilen.
- Tore, die direkt erzielt werden, zählen doppelt.
- In Feld 2 Einwürfe durch Eindribbeln ersetzen.

HAUPTTEIL 2: Team-Torschuss II

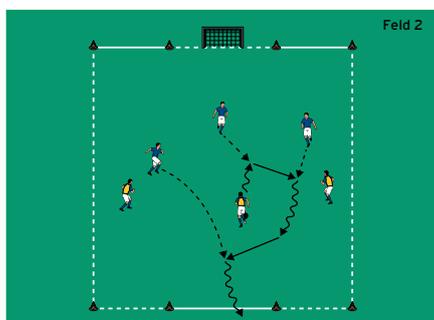
von Christian Wück (17.05.2016)



Feld 1



Feld 2



Organisation

- Die Gruppen und den Grundaufbau aus Hauptteil 1 beibehalten
- In Feld 2 zusätzlich mittig 1 große Hütchenlinie markieren

Ablauf

Feld 1

- 2 Mannschaften bilden und in jedem Bewegungsfeld 2 Angreifer und 1 Verteidiger postieren.
- Auf ein Trainerkommando dribbelt jeweils 1 weiterer Angreifer ins Feld.
- 3 gegen 1 bis zum Torabschluss. Dabei können die Angreifer aus dem Feld zum Abschluss kommen (= 2 Punkte) oder den Torhüter im Alleingang ausspielen (= 1 Punkt).
- Welches Team erzielt in 2 Minuten die meisten Treffer?

Feld 2

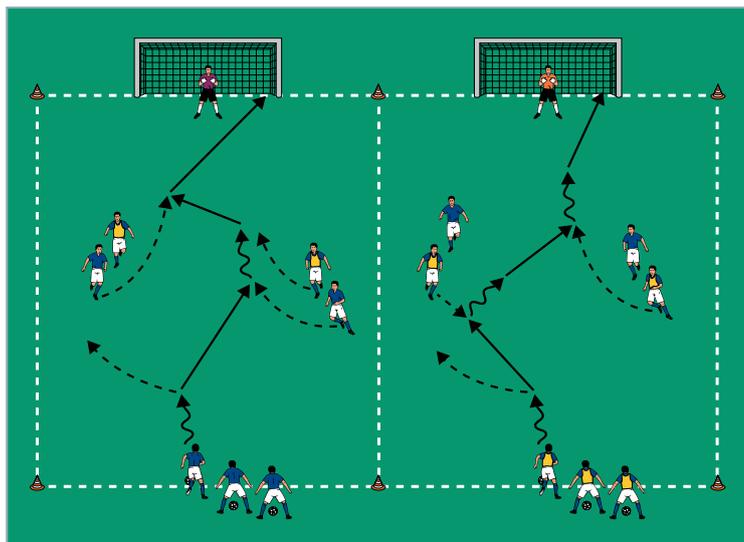
- 3 gegen 3.
- Blau greift auf das kleine Tor und die beiden kleinen Hütchenlinien an, Gelb kontert über die große Hütchenlinie.
- Treffer auf das kleine Tor zählen doppelt.
- Nach 2 Minuten die Seiten wechseln.

Tipps und Korrekturen

- In Feld 1 die 3-gegen-1-Überzahl möglichst sicher und zielstrebig ausspielen.
- Das Spiel in Feld 2 frei und ohne Vorgaben durchführen.
- Einwürfe durch Abstöße vom eigenen Tor ersetzen.

SCHLUSSTEIL: 3-gegen-2-Staffel

von Christian Wück (17.05.2016)



Organisation

- 2 Felder mit je 1 großen Tor mit Torhüter errichten
- 2 Mannschaften bilden
- Jede Mannschaft benennt pro Durchgang 2 Verteidiger
- In jedem Feld 2 Angreifer und jeweils die beiden Verteidiger des Gegners postieren

Ablauf

- Auf ein Trainerkommando dribbelt jeweils 1 weiterer Angreifer ins Feld, so dass im 3 gegen 2 auf das große Tor angegriffen werden kann.
- Nach jeder Aktion rückt 1 Angreifer aus dem Feld und ein neuer dribbelt ein.
- Welches Team erzielt in 2 Minuten die meisten Treffer?

Variationen

- Die Angreifer müssen mit höchstens 3 Kontakten agieren.
- Die Angreifer dürfen pro Angriff höchstens 5 Pässe in den eigenen Reihen spielen.
- Erobern die Verteidiger den Ball, können sie mit einem gezielten Pass über die gegnerische Grundlinie ebenfalls 1 Punkt für die Teamwertung erzielen.

Tipps und Korrekturen

- Die Spielzeit pro Durchgang auf 2 Minuten begrenzen, um zu hohe Belastungen auszuschließen.
- Der Trainer sollte die ersten Durchgänge 'nur' beobachten und nicht unterbrechen. Durch den Wettspielcharakter und den Zeitdruck, könnten einige Aktionen zunächst hektisch und unsauber ablaufen. Erfahrungsgemäß werden die Angriffe später von ganz allein sicherer und zielstrebig.