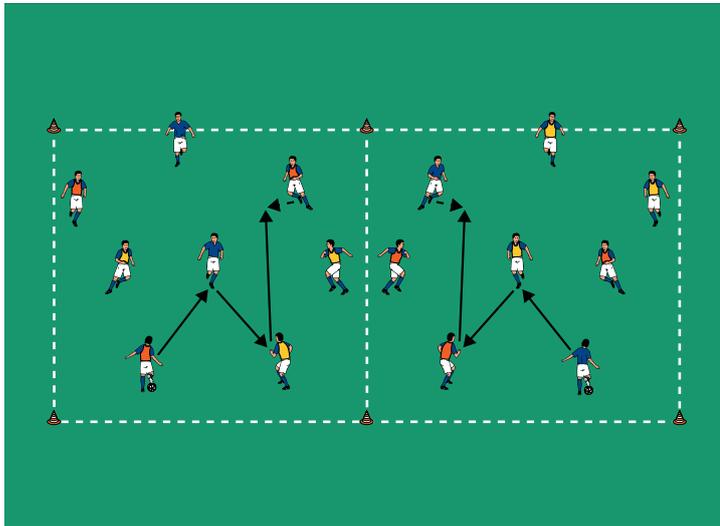


B-JUNIoren



AUFWÄRMEN 1:

FARBEN-PASSSPIEL

von Armin Friedrich (18.04.2017)

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder markieren
- ▶ 2 Gruppen bilden und den Feldern zuweisen
- ▶ In jedem Feld 3 Gruppen mit verschiedenfarbigen Leibchen kennzeichnen
- ▶ Pro Feld 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich in einer vorgegebenen Farbreihenfolge zu.

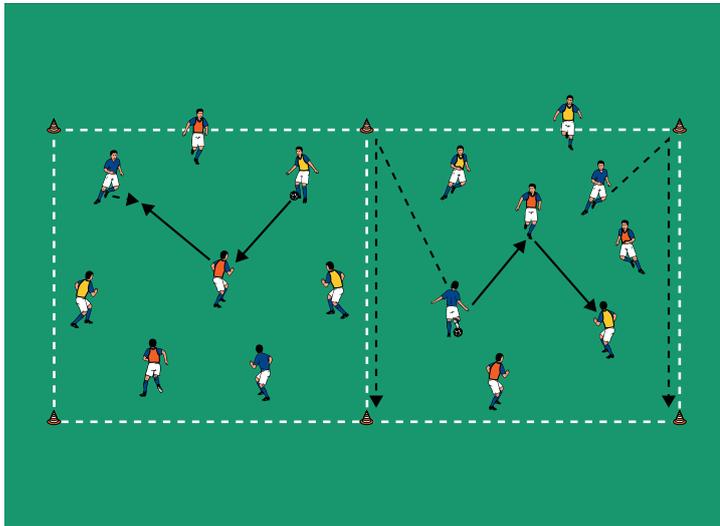
VARIATIONEN

- ▶ Mit maximal 3 Kontakten spielen.
- ▶ Mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).
- ▶ Im Direktspiel agieren.
- ▶ Für jeden Zuspielfehler Minuspunkte verteilen.
- ▶ In jedem Feld mit 2 Bällen gleichzeitig spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auf ein möglichst hohes Passtempo achten, ohne dabei der Präzision der Zuspiele zu vernachlässigen.
- ▶ Darauf achten, dass der Ball im Feld ständig in Bewegung bleibt.

B-JUNIoren



AUFWÄRMEN 2:

FARBEN-START

von Armin Friedrich (18.04.2017)

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten
- ▶ In jedem Feld 1 Ball bereitlegen

ABLAUF

- ▶ Die Spieler im linken Feld passen sich frei in der Gruppe zu, wobei das Zuspiel jeweils zu einem Spieler einer anderen Farbe erfolgen muss.
- ▶ Der Empfänger des zehnten Passes ist 'Signal-spieler'.
- ▶ Jetzt müssen die Spieler mit der gleichen Farbe im anderen Feld schnellstmöglich 3 Hütchen anlaufen.
- ▶ Gleichzeitig passen sich die Spieler im linken Feld in freier Abfolge zu.
- ▶ Jeder Pass ergibt 1 Punkt.
- ▶ Anschließend Aufgabenwechsel.
- ▶ Welches Team gewinnt die meisten Punkte?

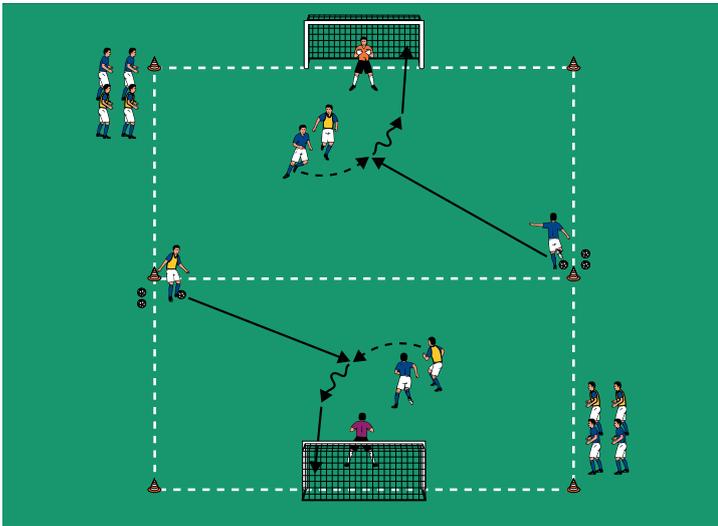
VARIATIONEN

- ▶ Die Zahl der erforderlichen Pässe im Ausgangsfeld variieren.
- ▶ Die Spieler müssen sich mit genau 2 Kontakten zuspielen (annehmen, passen).

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Felder starten abwechselnd die Aktionen.
- ▶ Die Spieler einer Gruppe behalten ihre Punkte und zählen sie zusammen.
- ▶ Beim Zupassen der Auftaktspieler passen sich auch die Spieler im anderen Feld in freier Abfolge zu.
- ▶ Dabei müssen sie jedoch auch die Zuspiele im anderen Feld im Auge behalten, um den Empfänger des zehnten Passes erkennen und die Folgeaufgabe starten zu können.

B-JUNIoren



HAUPTTEIL 1:

1 GEGEN 1 IN TORNÄHE I

von Armin Friedrich (18.04.2017)

ORGANISATION

- ▶ 2 Feldhälften mit je 1 Tor mit Torhüter errichten
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Jeweils Startspieler, Angreifer und Verteidiger benennen
- ▶ Je 1 Angreifer und 1 Verteidiger vor dem Tor postieren
- ▶ Die Startspieler stellen sich mit Bällen an einem Eckhütchen auf

ABLAUF

- ▶ Die Anspieler passen flach und scharf zu den Angreifern, die versuchen, im 1 gegen 1 auf die Tore mit Torhütern abzuschließen.
- ▶ Der Verteidiger passt nach Balleroberung zurück zum Anspieler.

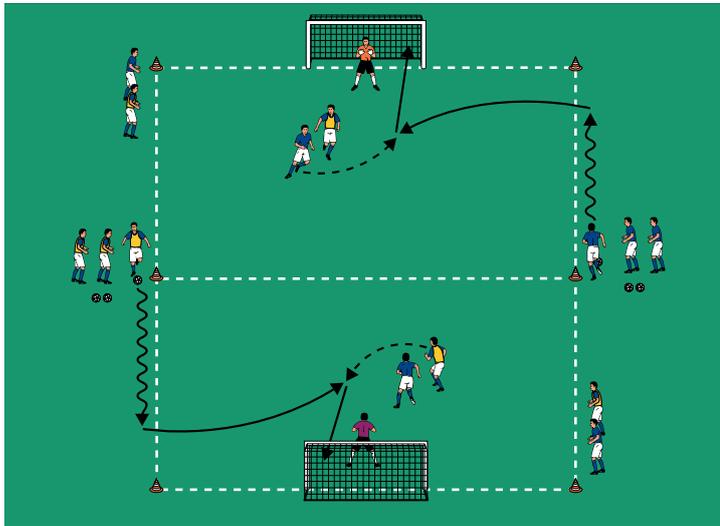
VARIATIONEN

- ▶ Die Angreifer müssen innerhalb von 10 Sekunden auf das Tor mit Torhüter abgeschlossen haben.
- ▶ Auf der Mittellinie ein Dribbeltor markieren, durch das die Verteidiger nach einer Balleroberung kontern müssen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Positionen und Aufgaben nach einigen Durchgängen wechseln.
- ▶ Die Aktionen sind sehr kurz und sehr intensiv.
- ▶ Die Anspieler nach jeweils 2 Minuten wechseln.

B-JUNIoren



HAUPTTEIL 2:

1 GEGEN 1 IN TORNÄHE II

von Armin Friedrich (18.04.2017)

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Jetzt stellt jedes Team 3 Anspieler, die sich mit Bällen neben dem Feld aufstellen

ABLAUF

- ▶ Die Anspieler dribbeln mit maximalem Tempo in Richtung Grundlinie und passen vor das Tor.
- ▶ Die Angreifer versuchen, im 1 gegen 1 auf die Tore mit Torhütern abzuschließen.

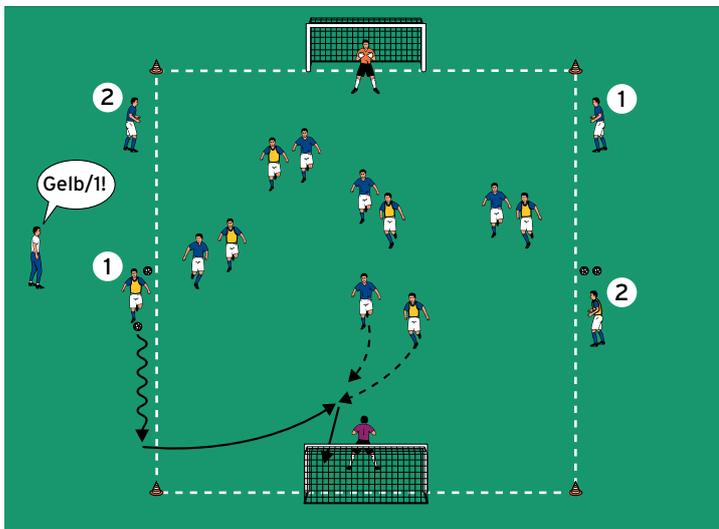
VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Mannschaft erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Jede Aktion auf ein Trainerkommando starten. Die Mannschaft, die zuerst einen Treffer erzielt, erhält 1 Zusatzpunkt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Angreifer kann sich frei im Feld bewegen.
- ▶ Der Verteidiger soll eng am Gegenspieler verteidigen.
- ▶ Im Spiel ist dies sehr wichtig, da in der Regel vor dem Tor keine Übergabe bzw. Übernahme von Spielern mehr stattfinden kann.

B-JUNIOREN



SCHLUSSTEIL:

5 GEGEN 5 MIT ANSPIELERN

von Armin Friedrich (18.04.2017)

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren errichten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Pro Mannschaft 2 Anspieler benennen
- ▶ Die Anspieler durchnummerieren und mit Bällen an den Seitenlinien aufstellen

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft einen Anspieler auf, der in Richtung Grundlinie dribbelt und von dort zum 5 gegen 5 vor das gegnerische Tore spielt.
- ▶ Die Angreifer versuchen, einen Treffer zu erzielen.
- ▶ Freies Spiel bis ein Treffer erzielt oder der Ball aus dem Feld gespielt wurde.
- ▶ Anschließend ruft der Trainer den jeweils nächsten Anspieler auf usw.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 3 Minuten.

VARIATIONEN

- ▶ Die Ballbesitzer im Feld dürfen die Anspieler jederzeit einbeziehen.
- ▶ Die Anspieler dürfen nur im Direktspiel agieren.
- ▶ Treffer, die nach einem Zuspiel eines Anspielers erzielt wurden, zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Zuspiele der Anspieler ersetzen Einwürfe, Ecken und Abstöße.
- ▶ Die Anspieler sollen die Linie entlang dribbeln, bis sie vor das Tor spielen.
- ▶ Alle Spieler müssen sich schnell auf neue Spielsituationen einstellen.
- ▶ Die Anspieler nach jedem Durchgang wechseln.