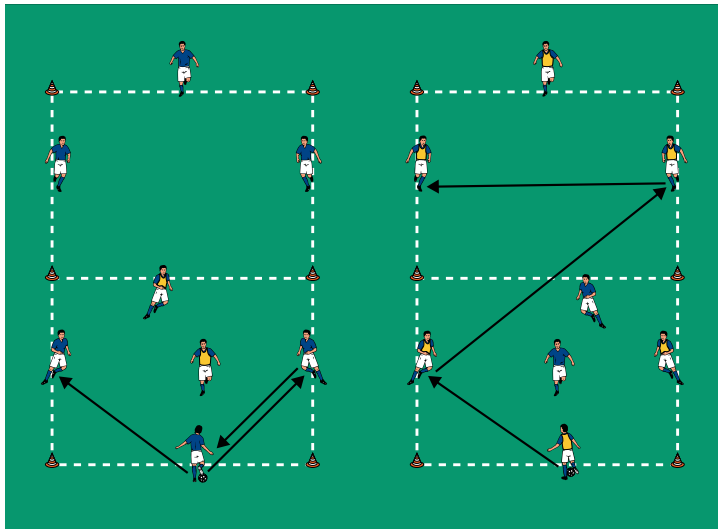


THEMA: MIT SICHEREN PÄSSEN DAS SPIEL AUFBAUEN



AUFWÄRMEN 1:

DOPPELTES 3 GEGEN 2

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder markieren
- ▶ Jeweils die Mittellinie markieren
- ▶ 2 Gruppen bilden und den Feldern zuweisen
- ▶ Pro Gruppe je 2 Störspieler benennen, die sich im gegnerischen Feld aufstellen
- ▶ Pro Feld 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich im 3 gegen 2 in der Gruppe zu.
- ▶ Dabei dürfen die Ballbesitzer mit maximal 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).
- ▶ Die Ballbesitzer versuchen, einen Mitspieler in der anderen Hälfte anzuspielen.
- ▶ Gelingt dies, so müssen die Verteidiger in die andere Hälfte laufen usw.

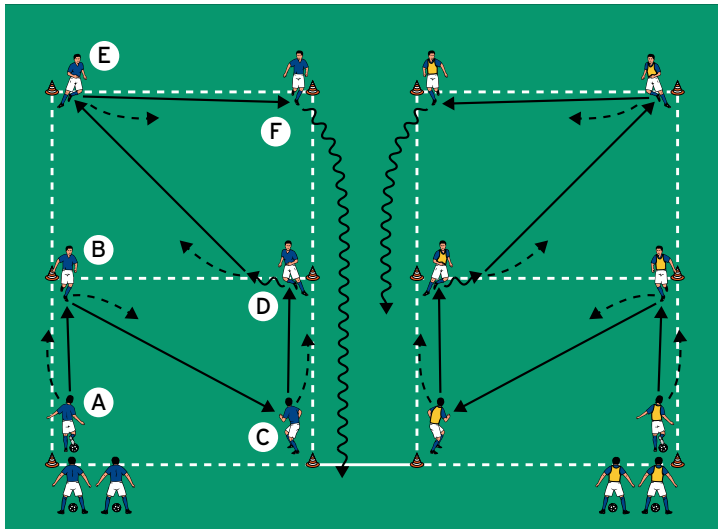
VARIATIONEN

- ▶ Die Ballbesitzer müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Die Ballbesitzer müssen mit mindestens 2 Kontakten spielen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Mannschaft spielt in 2 Minuten die meisten Pässe?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Da es in dieser Spielform bereits zum Gegnerkontakt kommt, sollten sich die Spieler zuvor leicht mit dem Ball erwärmen.
- ▶ Die Störspieler sollen gezielt Passwege verstellen und müssen nicht unbedingt einen Ballbesitz anstreben.
- ▶ Die Störspieler regelmäßig wechseln.

THEMA: MIT SICHEREN PÄSSEN DAS SPIEL AUFBAUEN



AUFWÄRMEN 2:

AUFBAU-DUELL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Zwischen den Feldern eine Ziellinie markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden und jeweils den Feldern zuweisen
- ▶ Die Spieler auf den Positionen verteilen
- ▶ Die Spieler bei A haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando passen sich die Spieler in der vorgegebenen Reihenfolge zu (A passt zu B, der auf C weiterleitet usw.).
- ▶ F kontrolliert das letzte Zuspiel und dribbelt über die Ziellinie.
- ▶ Der Spieler, der die Linie zuerst überdribbelt, erhält 1 Punkt für die Mannschaftswertung.
- ▶ Alle Spieler laufen ihren Zuspielen zur jeweils nächsten Position nach.
- ▶ Die nächste Aktion startet auf das jeweils nächste Trainerkommando usw.
- ▶ Welches Team gewinnt die meisten Punkte?

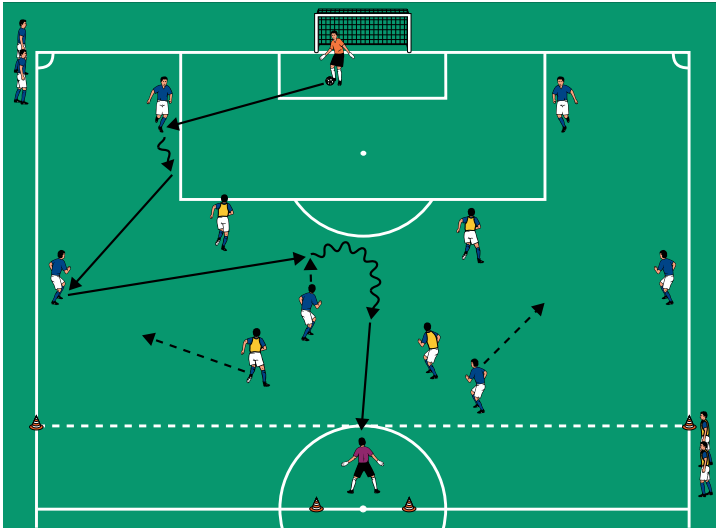
VARIATIONEN

- ▶ Alle Spieler außer D müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ F muss eine vorgegebene Finte ins Dribbling einbauen (z. B. Schere, Übersteiger).

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jedem kompletten Durchgang die Felder tauschen, so dass die Spieler jeweils im Wechsel mit rechts/links passen und mitnehmen müssen.
- ▶ Durch den Wettbewerb müssen alle Spieler mit höchstem Tempo präzise zuspielen, da jeder Fehlpass die Niederlage im Pass- und Dribbelduell bedeuten kann.

THEMA: MIT SICHEREN PÄSSEN DAS SPIEL AUFBAUEN



HAUPTTEIL 1:

SPIELAUFBAU I

ORGANISATION

- ▶ 1 Feld mit 1 Tor und 1 Hütchenlinie errichten
- ▶ 'Aufbauspieler' und Verteidiger bestimmen
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen

ABLAUF

- ▶ Jede Aktion wird durch einen Abstoß des Torhüters eröffnet.
- ▶ Die 'Aufbauspieler' versuchen, im 6 gegen 4 bis vor die gegenüberliegende Hütchenlinie zu kombinieren und den dort postierten Torhüter anzuspielen.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie auf das Großtor mit Torhüter.

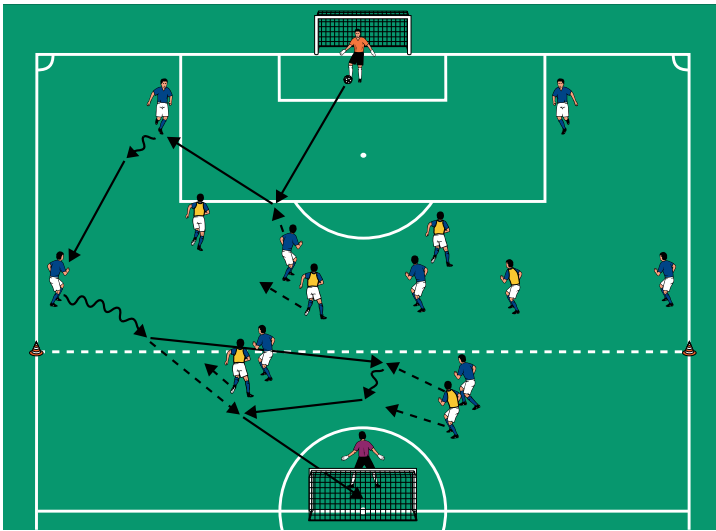
VARIATIONEN

- ▶ Zuspiele zum Torhüter an der Hütchenlinie dürfen nur per Flachpass erfolgen!
- ▶ Die Aufbaumannschaft muss innerhalb von 20 Sekunden zum gegenüberstehenden Torhüter gepasst haben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen das Spiel in Überzahl sicher von hinten heraus eröffnen.
- ▶ Die Spieleröffnung erfolgt mit 2 breit stehenden Innen- und vorgeschobenen Außenverteidigern.
- ▶ Die Torhüter tauschen nach jeweils 5 Minuten die Positionen.
- ▶ Die pausierenden Spieler regelmäßig wechseln.

THEMA: MIT SICHEREN PÄSSEN DAS SPIEL AUFBAUEN



HAUPTTEIL 2:

SPIELAUFBAU II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Mannschaften weiter verwenden
- ▶ Zusätzlich ein weiteres Großtor auf der Mittellinie aufstellen und eine Endzone markieren
- ▶ Beide Teams stellen jeweils 2 Spieler in der Endzone

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jetzt versuchen die 'Aufbauspieler' im 6 gegen 4 einen Mitspieler in der Endzone anzuspielen.
- ▶ Gelingt dies, so versuchen die Angreifer, im Zusammenspiel mit dem nachrückenden Passgeber im 3 gegen 2 auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie auf das andere Tor.

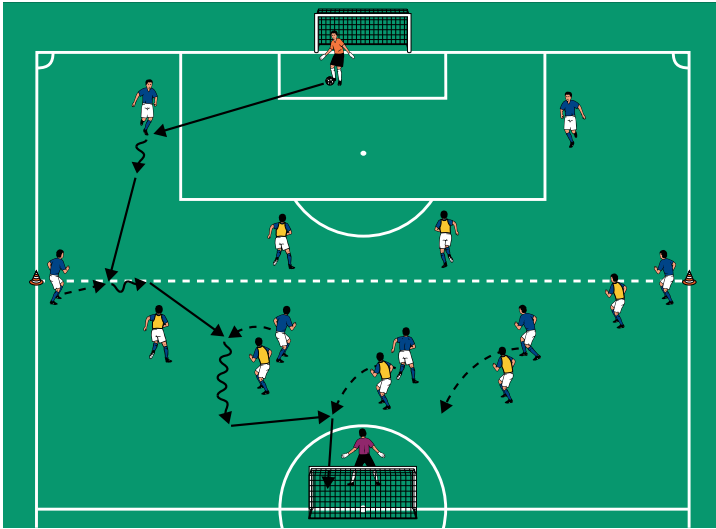
VARIATIONEN

- ▶ Das Überzahlteam darf im Spielaufbau mit höchstens 3 Kontakten agieren.
- ▶ Nach einem Zuspiel in die Endzone muss der Torabschluss innerhalb von 10 Sekunden erfolgen.
- ▶ Mit dem Zuspiel in die Endzone dürfen alle Spieler frei nachrücken.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Einbau der Endzone erhöht die Motivation der Aufbauspieler, zielgenau von hinten heraus zu spielen.
- ▶ Die Spieler in der Endzone nach jeweils 4 Aktionen wechseln.

THEMA: MIT SICHEREN PÄSSEN DAS SPIEL AUFBAUEN



SCHLUSSTEIL:

AUFBAU-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren errichten
- ▶ Die Mittellinie markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Jedes Team stellt 1 Torhüter
- ▶ Blau agiert zunächst als Aufbau-Team

ABLAUF

- ▶ Jede Aktion wird vom Torhüter des Aufbau-Teams durch einen Abstoß eröffnet.
- ▶ Anschließend freies Spiel im 7 gegen 7 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Nach jeweils 4 Minuten die Aufgaben tauschen.

VARIATIONEN

- ▶ Während der Spieleröffnung durch das Aufbau-Team müssen sich 2 Spieler der Verteidiger in der eigenen Hälfte postieren.
- ▶ Zum Schluss frei spielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler des Aufbau-Teams sollen die bekannten Positionen einnehmen.
- ▶ So sollen die erlernten Abläufe im Abschlusspiel gefestigt werden.
- ▶ Ansonsten läuft das Spiel bewusst sehr frei ab und ohne große Korrekturen durch den Trainer ab.