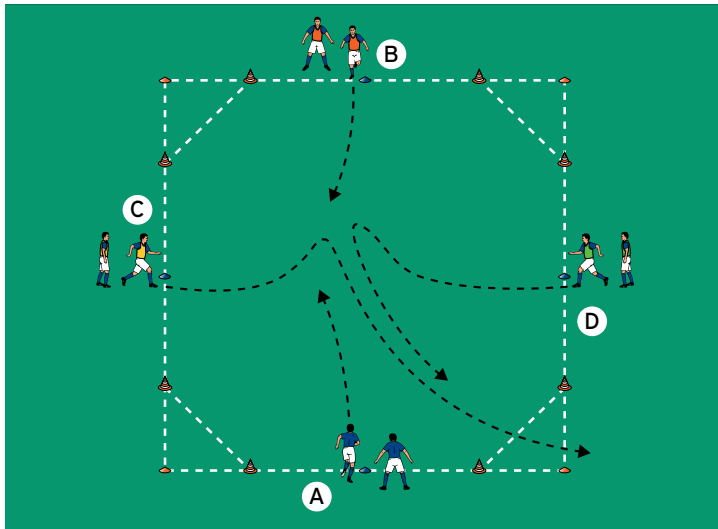


THEMA: ZUM ÜBERWINDEN DES GEGENSPIELERS ERMUTIGEN



AUFWÄRMEN 1:

KREUZ-JAGD

ORGANISATION

- ▶ Ein 12 x 12 Meter großes Feld mit 4 Ecktoren und 4 Starthütchen markieren
- ▶ 4 Teams bilden
- ▶ Die Teams jeweils an 1 Starthütchen postieren

ABLAUF

- ▶ A versucht, durch eines der beiden Tore gegenüber zu laufen, ohne von B abgeschlagen zu werden.
- ▶ Gleichzeitig hat C gegen D die gleiche Aufgabe.
- ▶ Nach jedem kompletten Durchgang die Aufgaben wechseln.

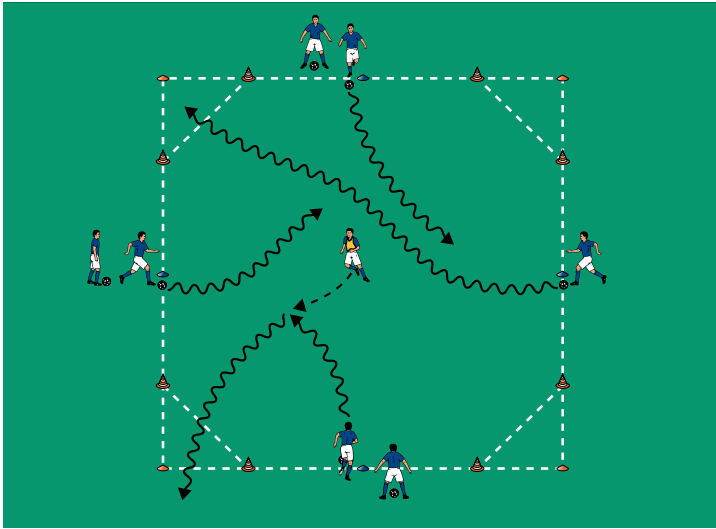
VARIATIONEN

- ▶ 1 Punkt pro Lauf durch ein Tor bzw. Abschlagen.
Wettbewerb: Wer erreicht die höchste Punktzahl?
- ▶ Fangen B bzw. D ihre Gegenspieler, laufen sie schnell durch ein Tor gegenüber, ohne von A bzw. C abgeschlagen zu werden.
- ▶ B und D sind ein Team.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das 1 gegen 1 mit vielen Freiheiten schulen.
- ▶ Die Spieler müssen zusätzlich die andere Gruppe im Auge behalten.
- ▶ Wenig coachen, viel mit Provokationsregeln steuern.

THEMA: ZUM ÜBERWINDEN DES GEGENSPIELERS ERMUTIGEN



AUFWÄRMEN 2:

KREUZ-DRIBBELN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 1 Verteidiger bestimmen und dem Feld zuteilen
- ▶ Die übrigen Spieler mit Bällen an den Starthütchen postieren

ABLAUF

- ▶ Die ersten Ballbesitzer starten gleichzeitig ins Feld und dribbeln durch eines der beiden Tore gegenüber.
- ▶ Der Verteidiger versucht, einen Ball zu erobern und auf ein beliebiges Tor zu kontern.
- ▶ Der Spieler, der den Ball verloren hat, wird neuer Verteidiger.

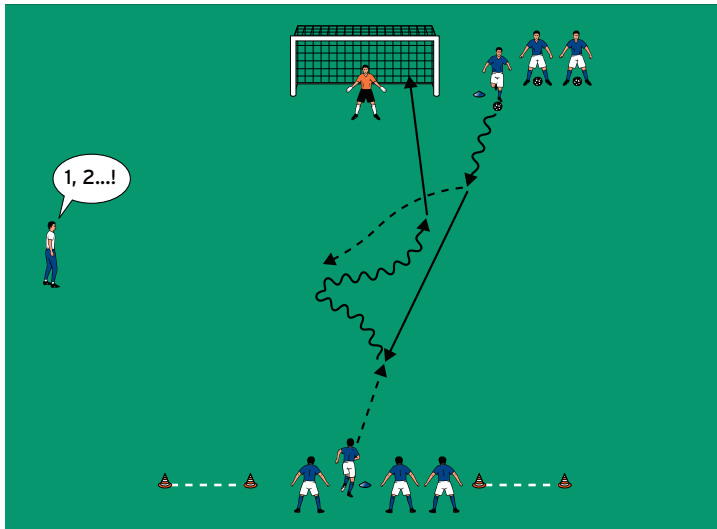
VARIATIONEN

- ▶ 2 Verteidiger in der Mitte.
- ▶ 2-mal 1 gegen 1 mit festen Gegenspielern.
- ▶ Wettbewerb: Wer dribbelt durch die meisten Tore?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das 1 gegen 1 für die Angreifer erleichtern.
- ▶ 2 Tore sorgen für eine Entscheidungsfreiheit des Angreifers.
- ▶ Die Schwierigkeit der Aufgaben langsam steigern.

THEMA: ZUM ÜBERWINDEN DES GEGENSPIELERS ERMUTIGEN



HAUPTTEIL 1:

1 GEGEN 1 MIT ZEITLIMIT

ORGANISATION

- ▶ 1 Jugendtor mit Torhüter aufstellen
- ▶ Neben dem Tor 1 Starhütchen platzieren
- ▶ 15 Meter vor dem Tor ein Starhütchen und 2 Hütchentore markieren
- ▶ Die Spieler besetzen die Starhütchen
- ▶ Die Spieler neben dem Tor haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Der erste Ballbesitzer dribbelt ins Feld, passt zum Spieler gegenüber und wird Verteidiger.
- ▶ Der Passempfänger nimmt an und mit und versucht, im 1 gegen 1 gegen den Verteidiger auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- ▶ Zeitfenster: 8 Sekunden.
- ▶ Erobert der Verteidiger den Ball, so kontert er auf die Dribbeltore.
- ▶ Anschließend Aufgabenwechsel.

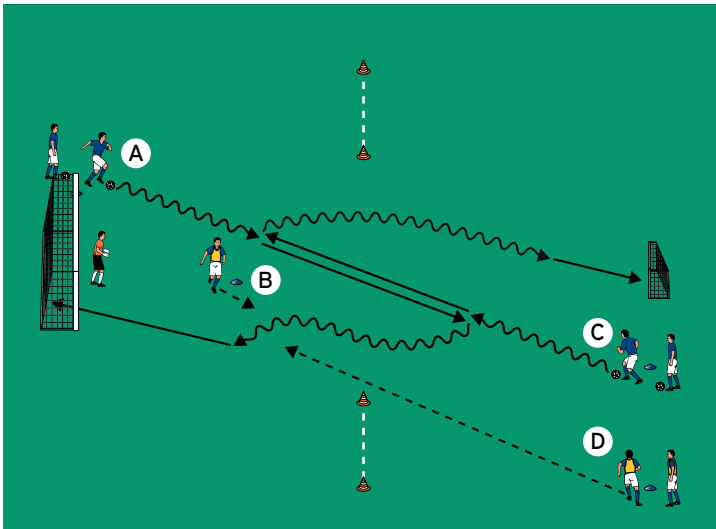
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer erzielt insgesamt die meisten Treffer?
- ▶ Den Torwart durch Trefferzonen ersetzen.
- ▶ Das Zeitlimit erhöhen oder verringern.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das 1 gegen 1 unter Zeitdruck schulen.
- ▶ Je nach Leistungsstand der Kinder auf das Zeitlimit verzichten.
- ▶ Kontertore motivieren die Verteidiger.

THEMA: ZUM ÜBERWINDEN DES GEGENSPIELERS ERMUTIGEN



HAUPTTEIL 2:

1 GEGEN 1 MIT DOPPELTEM GEGNERDRUCK

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Das Starhütchen in der Mitte entfernen
- ▶ Ein Minitor hinzufügen
- ▶ 3 weitere Starhütchen gemäß Abbildung platzieren
- ▶ 1 Verteidiger- und 1 Angreifer-Team benennen
- ▶ Die Verteidiger besetzen die Positionen B und D, die Angreifer A und C
- ▶ Die Spieler bei A und C haben Bälle

ABLAUF

- ▶ A und C dribbeln ins Feld und passen sich gegenseitig zu.
- ▶ Zeitgleich mit den Pässen startet D ins Feld und jagt Angreifer C hinterher (Druck von hinten!).
- ▶ C versucht, im 1 gegen 1 gegen B und dem nachrückenden D auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- ▶ A schließt auf das Minitor ab.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie gemeinsam auf die Dribbeltore.
- ▶ Anschließend wechseln B und D die Positionen.
- ▶ Nach 2 kompletten Durchgängen die Positionen und Aufgaben der Teams tauschen.

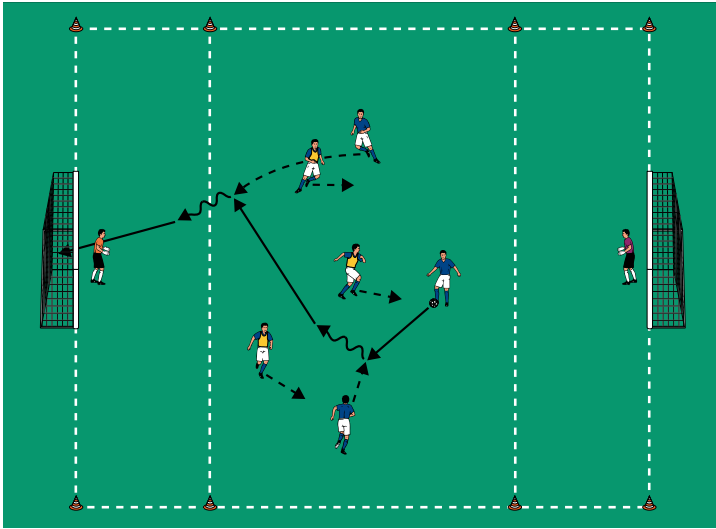
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerbe: Welches Team erzielt die meisten Treffer?
- ▶ D startet erst, wenn C den Verteidiger B erreicht.
- ▶ Den Ablauf von der anderen Seite durchführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Druck von hinten erschwert das 1 gegen 1.
- ▶ Stets für Gegnerdruck aus verschiedenen Richtungen sorgen.
- ▶ Die Verteidiger wechseln nach der Aktion die nächsten Hütchen.

THEMA: ZUM ÜBERWINDEN DES GEGENSPIELERS ERMUTIGEN



SCHLUSSTEIL:

LINIEN-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Ein 30 x 25 Meter großes Feld mit 2 Jugendtoren und 2 Torzonen (7 Meter) markieren
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ 3 gegen 3 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Dribbelt ein Spieler in die Torzone, darf er frei auf das Tor abschließen.

VARIATIONEN

- ▶ 4 gegen 4.
- ▶ Ohne Torzonen.
- ▶ Mit einem Miniball spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Torzonen motivieren zum Dribbeln.
- ▶ Auf kleine Spielfelder und kleine Teams achten.
- ▶ Ein Miniball verbessert das Ballgefühl.