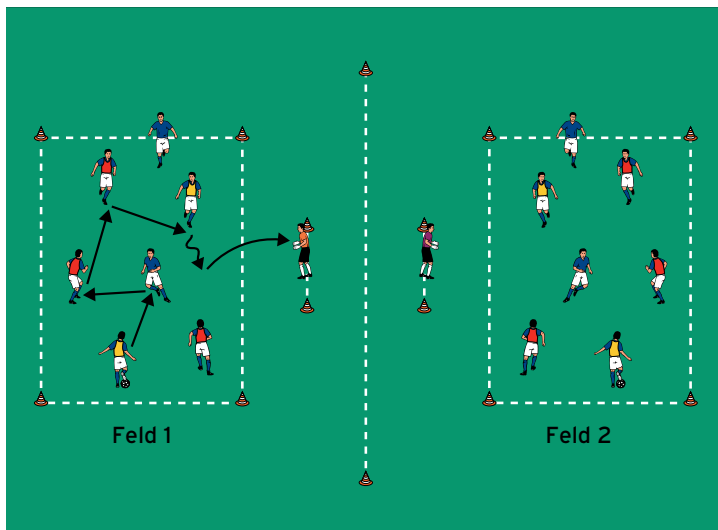


THEMA: DAS SPIEL DURCH DAS ZENTRUM ERÖFFNEN



AUFWÄRMEN 1:

FARB-KOPIEN

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder getrennt voneinander errichten
- ▶ Vor jedem Feld 1 Hütchenlinie errichten
- ▶ 2 feste Gruppen einteilen und jeweils den Feldern zuweisen
- ▶ Die Spieler in den Feldern jeweils mit 3 verschiedenfarbigen Leibchen unterscheiden
- ▶ Die Torhüter auf den Hütchenlinien aufstellen

ABLAUF

- ▶ Die Spieler in Feld 1 starten die Aktion, indem sie 4 Pässe in den eigenen Reihen spielen.
- ▶ Der Empfänger des letzten Passes spielt einen Flugball zum Torhüter und beendet die Aktion.
- ▶ Die Spieler in Feld 2 müssen anschließend die farbliche Passreihenfolge aus Feld 1 kopieren.
- ▶ Nach 2 Minuten wechselt die Aufgabenstellung: Jetzt können die Spieler in Feld 2 die Passreihenfolge festlegen usw.
- ▶ Gelingt es der jeweils anderen Gruppe nicht, die Kombination richtig zu kopieren, so erhält das andere Team 1 Punkt.

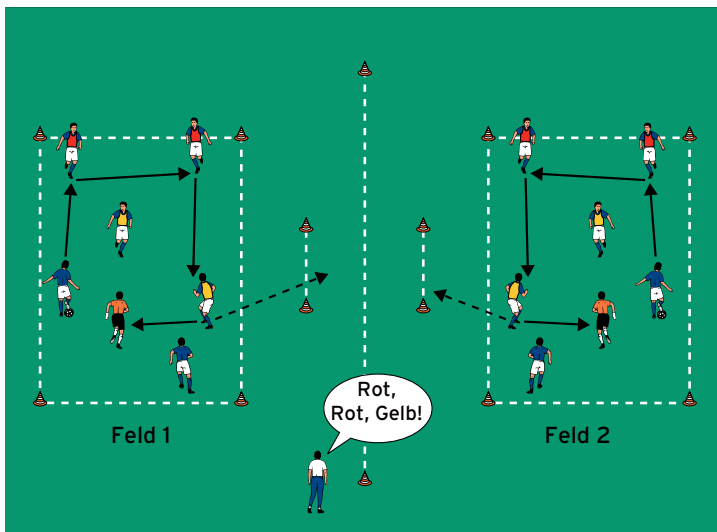
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen mit mindestens 3 Kontakten spielen.
- ▶ Die Spieler dürfen jeweils nicht zum Passgeber zurückpassen.
- ▶ Die Anzahl der erforderlichen Pässe variieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Trainer sollte in dieser Spielform vornehmlich die Beobachterposition einnehmen.
- ▶ So kann er schnell feststellen, wie sich die Spieler organisieren und wer das Kommando in der Gruppe übernimmt.

THEMA: DAS SPIEL DURCH DAS ZENTRUM ERÖFFNEN



AUFWÄRMEN 2:

FARB-KOMMANDO

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten
- ▶ Die Spieler und die Torhüter stellen sich jeweils in den Feldern auf

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet per Zuruf einer Farbkombination die Aktion.
- ▶ Die Spieler müssen nun schnellstmöglich die vorgegebene Kombination nachspielen.
- ▶ Der letzte Passempfänger passt zum Torhüter und sprintet über die Hütchenlinie.
- ▶ Der Spieler, der zuerst die Linie überquert, erhält für seine Mannschaft 1 Punkt.

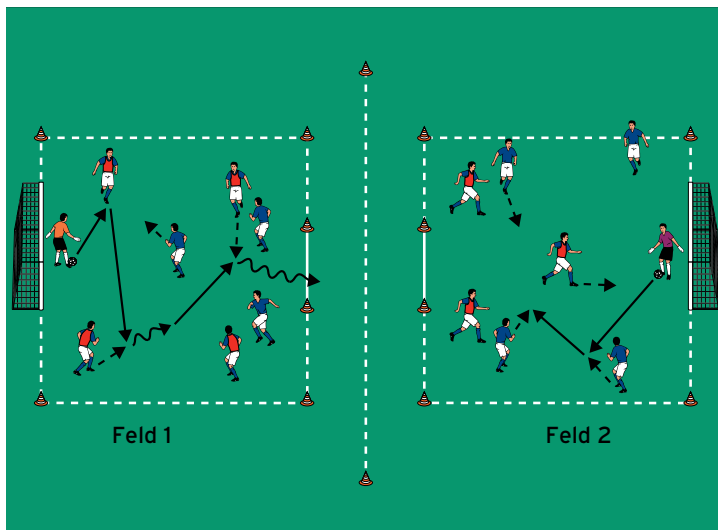
VARIATIONEN

- ▶ Der Trainer kann auch den Torhüter in das Kommando einbeziehen (Beispiel: "Rot, Torwart, Gelb, Blau!").
- ▶ Jede Passkombination muss vom Torhüter gestartet werden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Farbkombinationen sollten maximal 3 bis 4 Farben enthalten.
- ▶ Der Trainer sollte versuchen, jede Farbe mindestens einmal zum Schluss aufzurufen, damit jeder Spieler über die Linie sprinten kann.

THEMA: DAS SPIEL DURCH DAS ZENTRUM ERÖFFNEN



HAUPTTEIL 1:

ERÖFFNUNG DURCH DAS ZENTRUM I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit je 1 Tor und 2 Hütchenlinien errichten
- ▶ Die Gruppen beibehalten
- ▶ Jeweils 4 Aufbauspieler, 3 Verteidiger und 1 Torhüter benennen
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen

ABLAUF

- ▶ Jede Aktion wird vom Torhüter aus gestartet.
- ▶ Die Aufbauspieler müssen versuchen, aus dem Zusammenspiel über eine der beiden Hütchenlinien zu dribbeln.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf das Tor mit Torhüter.

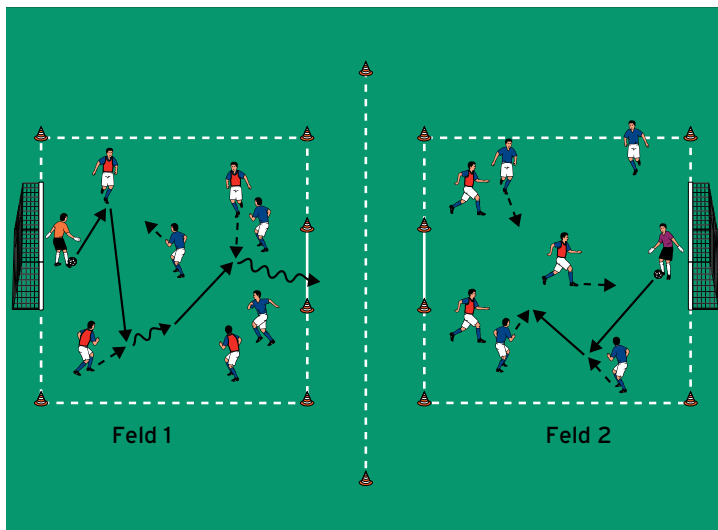
VARIATIONEN

- ▶ Die Angreifer müssen innerhalb von 15 Sekunden über eine Linie gedribbelt sein.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: In welchem Feld können die Aufbauspieler zuerst über eine Hütchenlinie dribbeln (= 1 Zusatzpunkt)?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In beiden Feldern möglichst einen Strafraum kennzeichnen.
- ▶ Die beiden Aufbauspieler sollen zunächst nur von 1 Verteidiger attackiert werden, so dass immer ein Spieler frei ist und ins Feld dribbeln kann.
- ▶ Die Verteidiger regelmäßig wechseln.

THEMA: DAS SPIEL DURCH DAS ZENTRUM ERÖFFNEN



HAUPTTEIL 2:

ERÖFFNUNG DURCH DAS ZENTRUM II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Gruppen weiter verwenden
- ▶ Jetzt die zentrale Linie als Dribbellinie markieren
- ▶ Die Spieler besetzen erneut die vorgegebenen Positionen

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jetzt versuchen die Aufbauspieler, aus dem Zusammenspiel über die mittlere Hütchenlinie zu dribbeln.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf das Tor mit Torhüter.

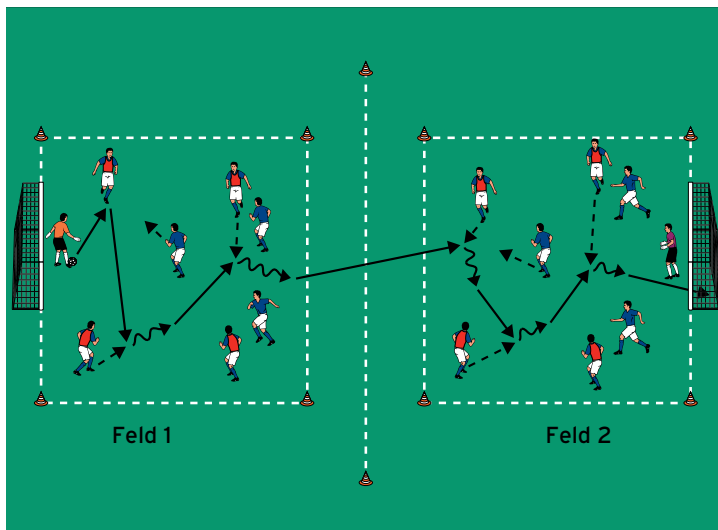
VARIATIONEN

- ▶ Die Aufbauspieler müssen mit maximal 6 Pässen über die Linie gedribbelt sein.
- ▶ Die Aufbauspieler dürfen mit maximal 3 Kontakten spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jetzt werden die Aufbauspieler bereits früh von 2 Verteidigern attackiert und geraten so schnell unter Druck.
- ▶ Wichtig ist, dass sie beim Aufbauspiel die Ruhe bewahren und möglichst schnell auf einen der beiden Mitspieler in die Spitze passen.
- ▶ Die Verteidiger sollen schnell und entschlossen attackieren.
- ▶ Die Verteidiger regelmäßig wechseln.

THEMA: DAS SPIEL DURCH DAS ZENTRUM ERÖFFNEN



SCHLUSSTEIL:

FELD-VERKNÜPFUNG

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Gruppen beibehalten
- ▶ Die Hütchenlinien in beiden Feldern entfernen
- ▶ In beiden Feldern 4 Angreifer und 3 Verteidiger benennen
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen

ABLAUF

- ▶ Die Aktionen starten abwechselnd in beiden Feldern.
- ▶ Der Torhüter in Feld 1 passt zu einem Mitspieler.
- ▶ Daraufhin versuchen die Aufbauspieler, aus dem Zusammenspiel ins andere Feld zu passen.
- ▶ Gelingt dies, so versuchen die Angreifer, im 4 gegen 3 auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- ▶ Erobern die Verteidiger im Aufbauspiel den Ball, so kontern sie sofort auf das jeweils andere Tor.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 4 Minuten.

VARIATIONEN

- ▶ Der Pass in das jeweils andere Feld muss innerhalb von 15 Sekunden erfolgen.
- ▶ Gelingt es den Aufbauspielern, zusätzlich alle eigenen Mitspieler im Spielaufbau anzuspielen, so zählt ein gegebenenfalls nachfolgendes Tor doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Direkte Konter sind nur nach Balleroberung im Aufbaufeld möglich.
- ▶ Nach einem Konter ist die Aktion sofort beendet.
- ▶ Die Verteidiger nach jedem Durchgang wechseln.
- ▶ Allerdings darauf achten, dass alle Spieler stets in ihren Feldern verbleiben.