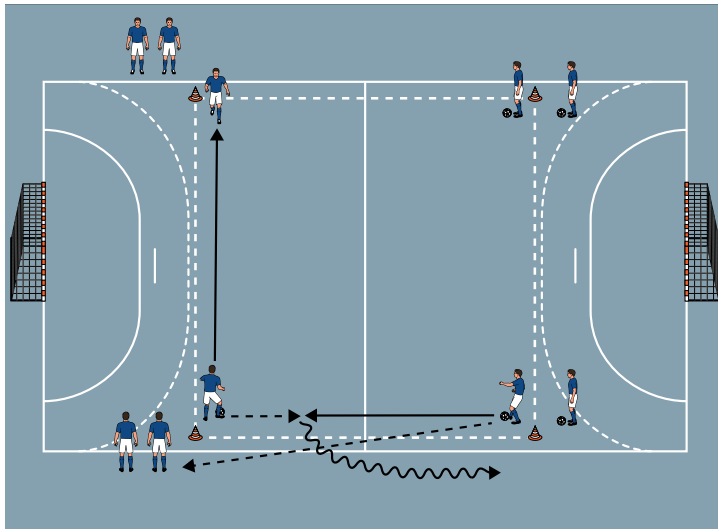


THEMA: MIT DER MITNAHME ANGREIFEN



AUFWÄRMEN 1:

MITNAHME-FELD

ORGANISATION

- ▶ Mit 4 Hütchen ein 20 x 20 Meter großes Feld markieren.
- ▶ Die Spieler an den Hütchen verteilen.
- ▶ 1 Spieler an den vorderen Hütchen und alle Spieler an den hinteren Hütchen haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler an den vorderen Hütchen passen im Uhrzeigersinn zum Spieler gegenüber.
- ▶ Nach jedem Pass fordern die Spieler ein Zuspiel vom Spieler am hinteren Hütchen und nehmen gerade zum hinteren Hütchen mit.
- ▶ Die Zuspieler laufen jeweils gerade zum vorderen Hütchen.

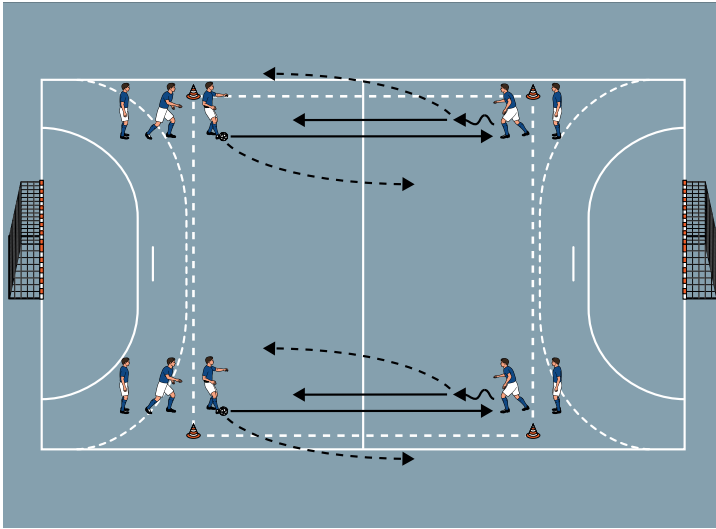
VARIATIONEN

- ▶ Das Zuspiel gerade fordern und diagonal mitnehmen.
- ▶ Das Zuspiel diagonal fordern und gerade mitnehmen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ An den vorderen Hütchen mit zwei Kontakten spielen.
- ▶ Die Zuspieler von den hinteren Hütchen laufen immer gerade zum vorderen Hütchen.

THEMA: MIT DER MITNAHME ANGREIFEN



AUFWÄRMEN 2:

MITNAHME-WETTKAMPF

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Die Spieler in Gruppen an zwei Starthütchen gegenüber verteilen.
- ▶ Jede Gruppe hat 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler spielen mit jeweils 2 Kontakten zum Mitspieler gegenüber und laufen dem Ball nach.
- ▶ Macht eine Gruppe 1 Fehler, bekommt die andere Gruppe 1 Punkt.
- ▶ Welche Gruppe gewinnt zuerst 5 Punkte?

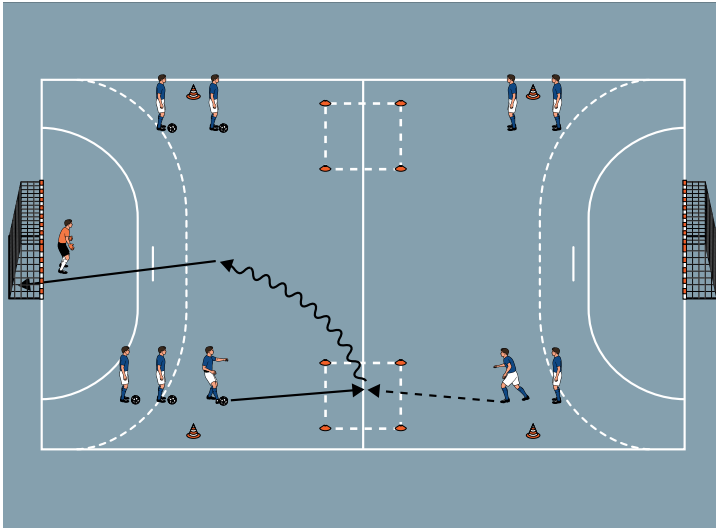
VARIATIONEN

- ▶ Am eigenen Hütchen anstellen.
- ▶ Mit 3 Kontakten spielen.
- ▶ Diagonal spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Bei 1 Fehler als Trainer den Durchgang kurz stoppen und den Spielstand ansagen.
- ▶ Dem Pass entgegengehen.

THEMA: MIT DER MITNAHME ANGREIFEN



HAUPTTEIL 1:

MITNAHME-TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ Vor 1 Tor mit Torhüter ein 20 x 20 Meter großes Feld markieren.
- ▶ Zwischen 2 Hütchen jeweils eine 3 x 3 Meter große Zone errichten.
- ▶ Die Spieler an den Hütchen des Feldes verteilen.
- ▶ Die Spieler an den tornahen Hütchen haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Der erste Spieler ohne Ball von einem Hütchen läuft in die Zone und fordert 1 Zuspiel vom Spieler gegenüber.
- ▶ Das Zuspiel nimmt der Spieler aus der Zone heraus zum Torschuss mit.
- ▶ Der erste Spieler vom anderen Hütchen startet nach dem Abschluss.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen und Aufgaben wechseln.

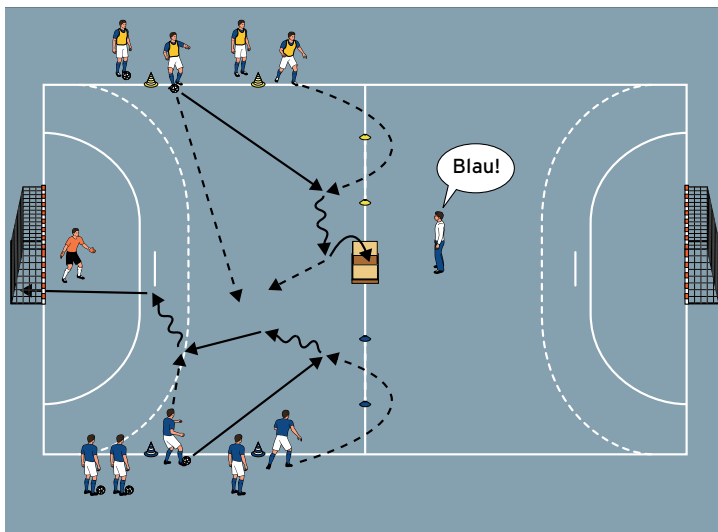
VARIATIONEN

- ▶ Diagonal ins kleine Feld zuspielen.
- ▶ Diagonal ins kleine Feld laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Möglichst schnell mit wenigen Kontakten abschließen.
- ▶ Gegebenenfalls eine Schussgrenze markieren.

THEMA: MIT DER MITNAHME ANGREIFEN



HAUPTTEIL 2:

MITNAHME-MINI-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ 1 Hallenhälfte als Spielfeld nutzen.
- ▶ Auf einer Grundlinie ein Tor mit Torhüter und auf der anderen 2 Hütchentore und 1 umgedrehten Kleinkasten errichten.
- ▶ Auf jeder Seitenlinie 2 Starthütchen aufstellen.
- ▶ 2 Teams bilden.
- ▶ Die Spieler jedes Teams an 2 Starthütchen verteilen.
- ▶ Die Spieler an den tornahen Starthütchen haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Die ersten Spieler jedes Teams durchlaufen die Hütchentore ins Feld und fordern ein Zuspiel vom Mitspieler.
- ▶ Der Trainer ruft ein Team auf, das im 2 gegen 1 auf das Tor angreift.
- ▶ Der Passempfänger des anderen Teams legt den Ball in den umgedrehten Kleinkasten und kommt dann zum 2 gegen 2 ins Feld.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder ins Aus gespielt wird, greift das andere Team mit dem Ball aus dem Kleinkasten auf das Tor an.
- ▶ Das jeweils verteidigende Team kontert auf die Hütchentore.

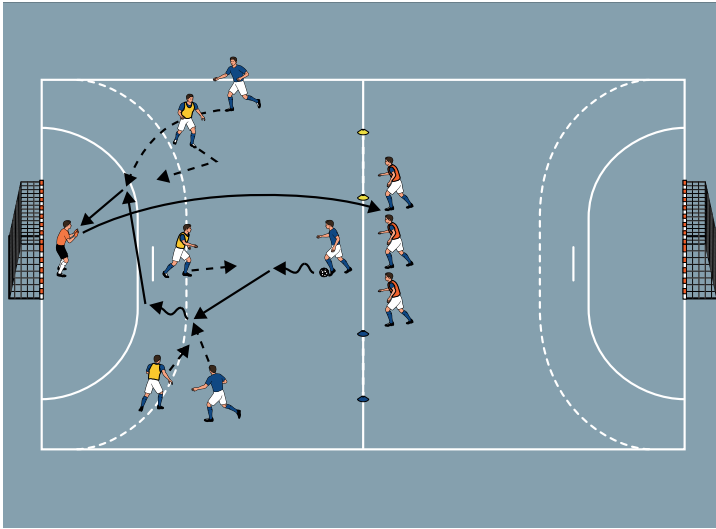
VARIATIONEN

- ▶ 2 Spieler jedes Teams durchlaufen die Hütchentore zum 3 gegen 2 und 3 gegen 3.
- ▶ 3 Spieler jedes Teams durchlaufen die Hütchentore zum 4 gegen 3 und 4 gegen 4.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den zugespielten Ball zum Kleinkasten mitnehmen und erst dann in den Kleinkasten legen.
- ▶ Die kurzzeitige Überzahl zielstrebig ausspielen.

THEMA: MIT DER MITNAHME ANGREIFEN



SCHLUSSTEIL 1:

MITNAHME-ANGRIFF

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die Starthütchen und den umgedrehten Kleinkasten entfernen.
- ▶ 3 Teams bilden.

ABLAUF

- ▶ 2 Teams spielen im 3 gegen 3.
- ▶ Das dritte Team pausiert hinter den Kleinkästen.
- ▶ Wird ein Treffer erzielt oder ins Aus gespielt, passt der Torhüter zum dritten Team ein, das gegen das bisher angreifende Team auf das Tor spielt.
- ▶ Das zuvor verteidigende Team wechselt aus dem Feld.

VARIATIONEN

- ▶ Nach jedem Treffer wechseln.
- ▶ Nach jedem Treffer wechseln.
- ▶ Nach jeweils 2 Minuten wechseln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ausreichend Ersatzbälle ins Tor legen, so dass der Torhüter schnell einspielen kann.
- ▶ Das erste Zuspiel des Torhüters nicht abfangen.