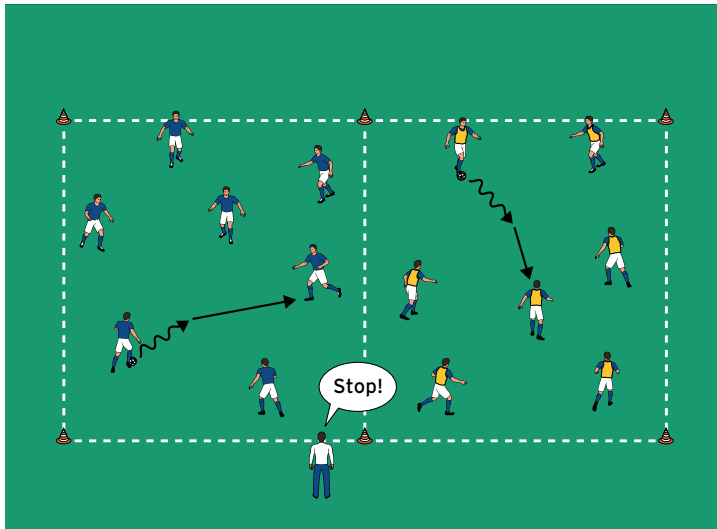


THEMA: SPIELERISCH DAS TEAM STÄRKEN



AUFWÄRMEN 1:

ZUFALLSGENERATOR I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder markieren.
- ▶ 2 Gruppen bilden und jeweils den Feldern zuweisen.
- ▶ Pro Feld 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich mit 4 Pflichtkontakten in der Gruppe zu.
- ▶ Der Trainer stoppt per Zuruf die jeweilige Aktion.
- ▶ Der Spieler, der gerade in Ballbesitz ist, erhält 1 Punkt.

VARIATIONEN

- ▶ Mit jeweils 2 Bällen gleichzeitig spielen.
- ▶ Die Passempfänger dürfen jeweils nicht zum Passgeber zurückspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Trainer sollte vor seinem Kommando nicht sehen können, wer gerade in Ballbesitz ist.
- ▶ Sollte er beobachten wollen, wie die Spieler sich die Bälle zuspielen und ob eventuell Spieler 'geschnitten' werden, so muss er in jedem Feld einen Spieler bestimmen, der das Kommando mit dem Rücken zum Feld gibt.