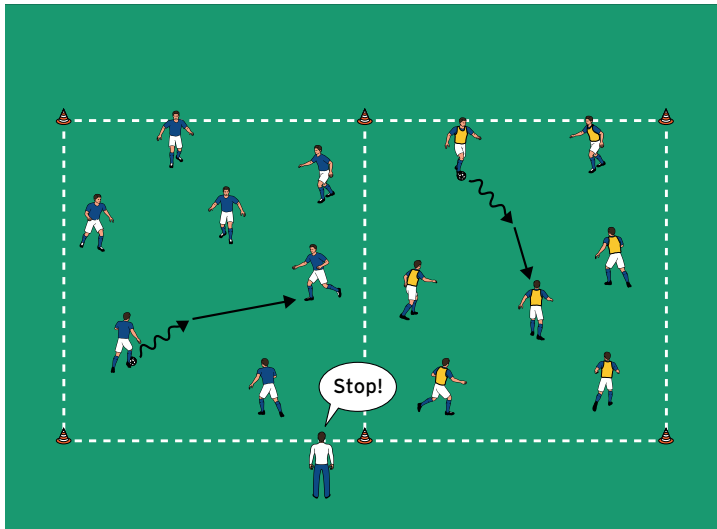


THEMA: SPIELERISCH DAS TEAM STÄRKEN



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.

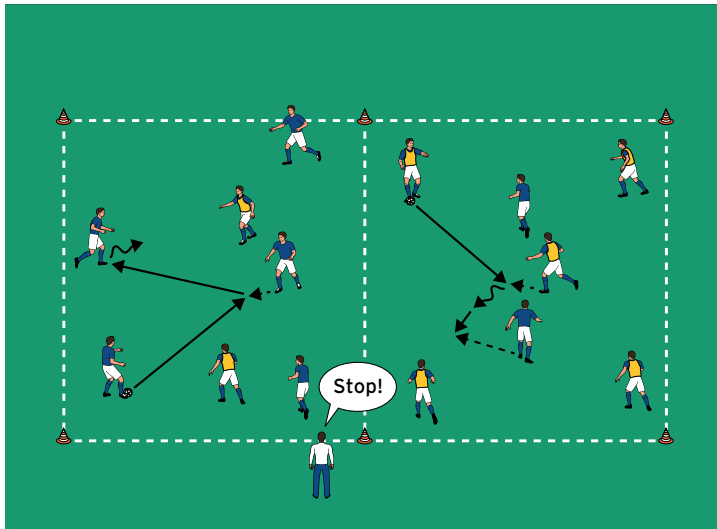
VARIATIONEN

- ▶ 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.

THEMA: SPIELERISCH DAS TEAM STÄRKEN



AUFWÄRMEN 2:

ZUFALLSGENERATOR II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten.
- ▶ Pro Gruppe 2 Störspieler bestimmen, die sich jeweils im anderen Feld postieren.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando spielen die Teams in den Feldern jeweils im 5 gegen 2 auf Ballhalten.
- ▶ Auf ein zweites Kommando wird die Aktion gestoppt.
- ▶ Gelingt es der Gruppe, dass die Störspieler bis zum Kommando nicht den Ball berühren, erhalten alle Spieler der Gruppe 1 Punkt.
- ▶ Der Spieler, der im Moment des Kommandos in Ballbesitz ist, erhält 2 Punkte.

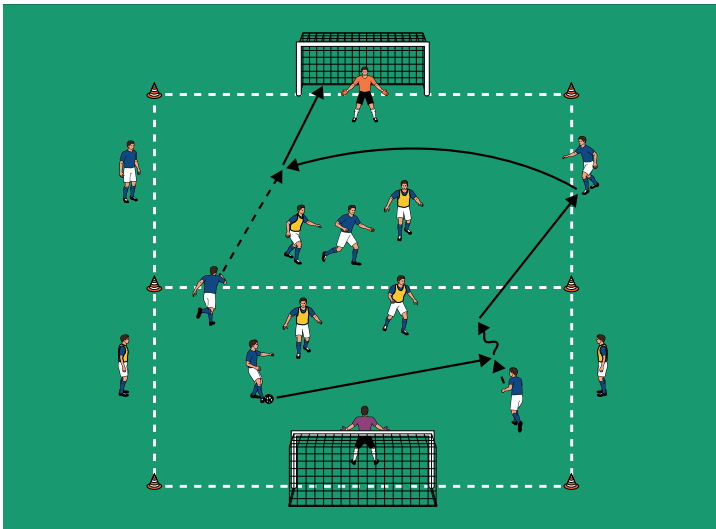
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).
- ▶ Die Spieler dürfen mit maximal 3 Kontakten spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die einzelnen Aktionen sollten nicht zu lang dauern.
- ▶ Die Störspieler nach jeweils 3 Aktionen wechseln.
- ▶ Jeder Spieler sollte einmal die Störspieleraufgabe übernehmen.

THEMA: SPIELERISCH DAS TEAM STÄRKEN



HAUPTTEIL 1:

TOR-WETTE I

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren errichten.
- ▶ Die Mittellinie markieren.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.
- ▶ Pro Mannschaft 2 Anspieler benennen, die sich jeweils an den Seitenlinien der gegnerischen Hälfte postieren.

ABLAUF

- ▶ 4 plus 2 gegen 4 plus 2 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Die Ballbesitzer dürfen die eigenen Anspieler jederzeit einbeziehen.
- ▶ Jede Mannschaft startet mit 10 Punkten.
- ▶ Vor Beginn der jeweiligen Spielrunde kann jeder Anspieler eine gewisse Punktzahl auf einen Mitspieler im Feld wetten.
- ▶ Dieser Spieler muss die entsprechende Anzahl an Toren erzielen.
- ▶ Gelingt dies, so wird die gesetzte Punktzahl gutgeschrieben.
- ▶ Andernfalls wird sie abgezogen.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 3 Minuten.

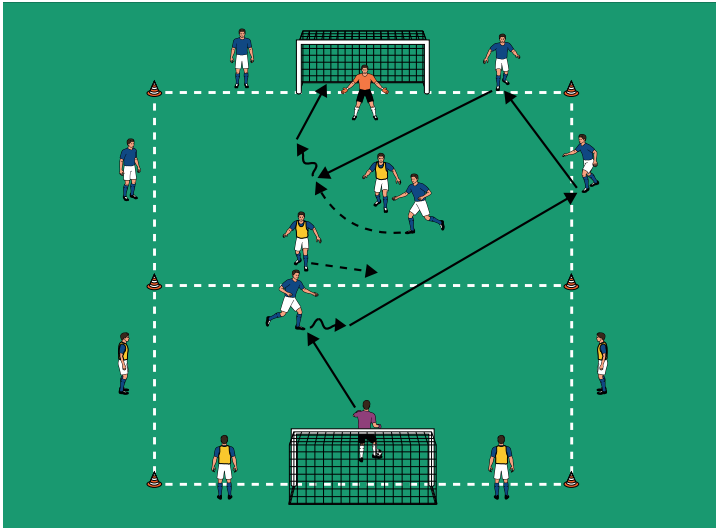
VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler dürfen mit höchstens 3 Kontakten spielen.
- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Für eine gewonnene Spielrunde erhält die jeweilige Mannschaft zusätzlich 3 Punkte.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler im Feld müssen viel miteinander kommunizieren, um die jeweiligen Bonusspieler in aussichtsreiche Abschlussposition zu bekommen.
- ▶ Die Anspieler nach jeder Spielrunde wechseln.

THEMA: SPIELERISCH DAS TEAM STÄRKEN



HAUPTTEIL 2:

TOR-WETTE II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten.
- ▶ Jetzt pro Mannschaft 4 Anspieler benennen, die sich in der gegnerischen Hälfte an den Seiten- und Grundlinien postieren.

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Die Mannschaften behalten die zuvor erzielten Punkte.
- ▶ Jetzt müssen die beiden Angreifer im Feld auf sich selbst setzen und wetten auf die Mindestzahl der Tore, die sie im folgenden Spiel erzielen werden.
- ▶ 2 plus 4 gegen 2 plus 4 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 2 Minuten.

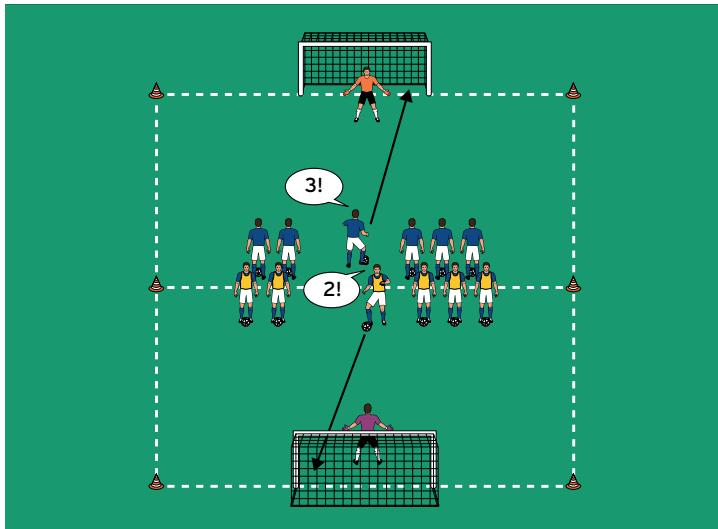
VARIATIONEN

- ▶ Treffer unmittelbar nach einem Anspieler-Zuspiel zählen doppelt.
- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler im Feld müssen die hohe Überzahl mit den Außenspielern nutzen, indem sie diese häufig einbeziehen.
- ▶ Die Spieler im Feld nach jedem Durchgang wechseln.

THEMA: SPIELERISCH DAS TEAM STÄRKEN



SCHLUSSTEIL:

STRAFSTOSS-WETTE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten.

ABLAUF

- ▶ Die Mannschaften nehmen erneut die Punkte aus den Hauptteilen mit.
- ▶ Die Spieler treten nacheinander zu Strafstößen an.
- ▶ Vor den Strafstößen setzen sie eine bestimmte Punktzahl, die ihnen im Erfolgsfall gutgeschrieben wird.
- ▶ Sollten die Spieler mit dem Strafstoß scheitern, wird diese Punktzahl abgezogen.

VARIATIONEN

- ▶ Der jeweils folgende Spieler muss die Punkte für den Strafstoßschützen setzen.
- ▶ Die Spieler müssen die Torhüter im 1 gegen 1 ausspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Trainer sollte vor Beginn festlegen, wie viele Durchgänge gespielt werden.
- ▶ Verliert eine Mannschaft den letzten Punkt, ist die Aktion beendet.