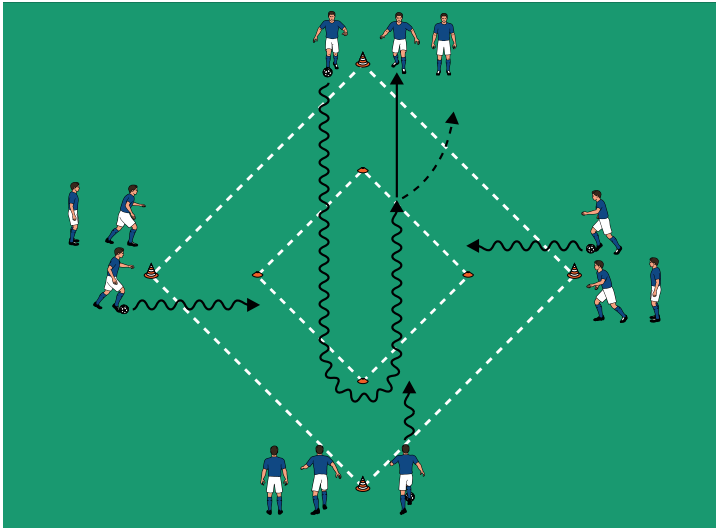


THEMA: DIE RÄUME AUF DEM GROSSEN FELD NUTZEN



AUFWÄRMEN 1

PASS-RAUTE

ORGANISATION

- ▶ Eine 20 x 20 Meter große Raute markieren.
- ▶ Darin eine 10 x 10 Meter kleine Raute errichten.
- ▶ Die Spieler an den Hütchen der äußeren Raute verteilen.
- ▶ Die jeweils ersten Spieler haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Die Ballbesitzer umdribbeln das hintere Hütchen der inneren Raute, passen zum nächsten Mitspieler am eigenen Starthütchen und laufen zurück.
- ▶ Die Passempfänger nehmen an und mit, umdribbeln das hintere Hütchen der inneren Raute usw.

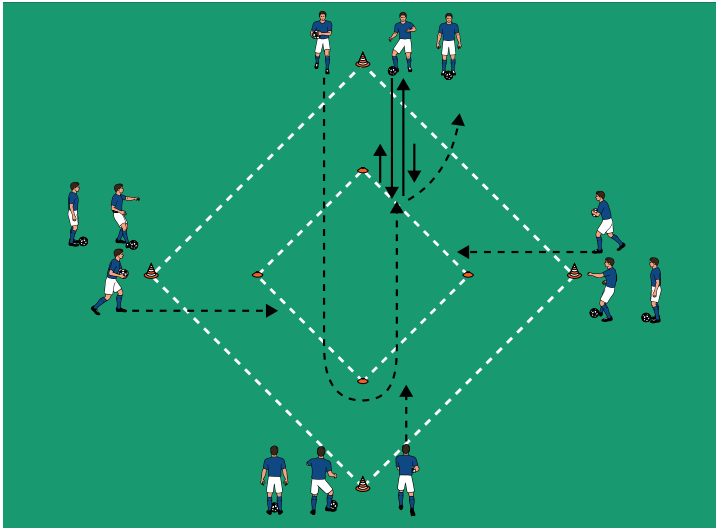
VARIATIONEN

- ▶ Nach dem Pass zum rechten/linken Hütchen laufen.
- ▶ Zurück zum Starthütchen dribbeln und den Ball übergeben.
- ▶ Das hintere Hütchen umlaufen, 1 Zuspiel vom Mitspieler fordern und zum Starthütchen dribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Innerhalb der Raute zu freien Räumen orientieren und Zusammenstöße vermeiden.
- ▶ Erst nach Umdribbeln des Hütchens und nach Blickkontakt passen.
- ▶ Den Blick vom Ball lösen, um Passwegen frühzeitig zu erkennen.

THEMA: DIE RÄUME AUF DEM GROSSEN FELD NUTZEN



AUFWÄRMEN 2

KOORDINATIONS-RAUTE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Grundorganisation beibehalten.
- ▶ Jeder Spieler hat 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler umlaufen mit Ball in der Hand das hintere Hütchen der inneren Raute.
- ▶ Kurz vor dem Starthütchen werfen die Spieler ihren Ball in die Luft, woraufhin sie einen Pass vom nächsten Mitspieler erhalten, den sie wieder zurückspielen.
- ▶ Abschließend fangen sie ihren Ball wieder auf.

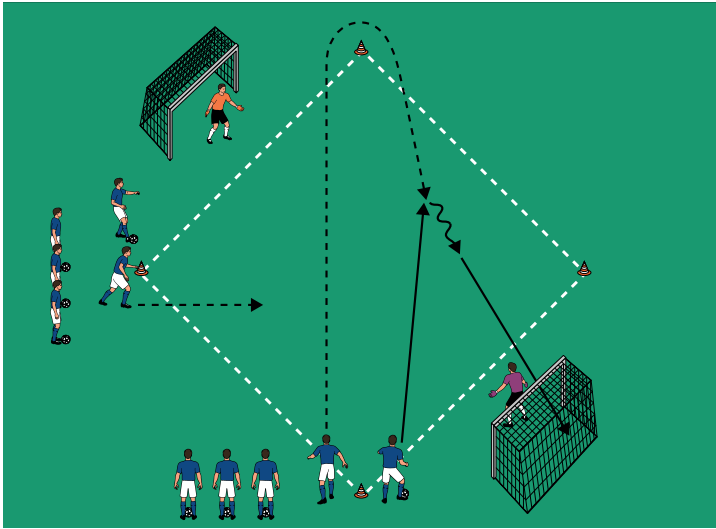
VARIATIONEN

- ▶ Nach einem Zuwurf des Mitspieler per Volley-schuss zurückspielen.
- ▶ Einen Zuwurf zurückköpfen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den eigenen Ball im Stand gerade vor dem Körper hochwerfen.
- ▶ Der nächste Spieler startet, sobald er seinen Ball zurückbekommen hat.

THEMA: DIE RÄUME AUF DEM GROSSEN FELD NUTZEN



HAUPTTEIL 1

TORSCHUSS-RAUTE

ORGANISATION

- ▶ Eine 20 x 20 Meter große Raute markieren.
- ▶ An 2 gegenüberliegenden Seiten je 1 Tor errichten.
- ▶ Die Spieler gemäß Abbildung verteilen.
- ▶ Abgesehen vom jeweils ersten Spieler haben alle Spieler 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler umlaufen das gegenüberliegende Hütchen und fordern ein Zuspiel vom nächsten Spieler.
- ▶ Die Passempfänger nehmen zum Tor an und mit und schießen auf die Tore mit Torhüter ab.

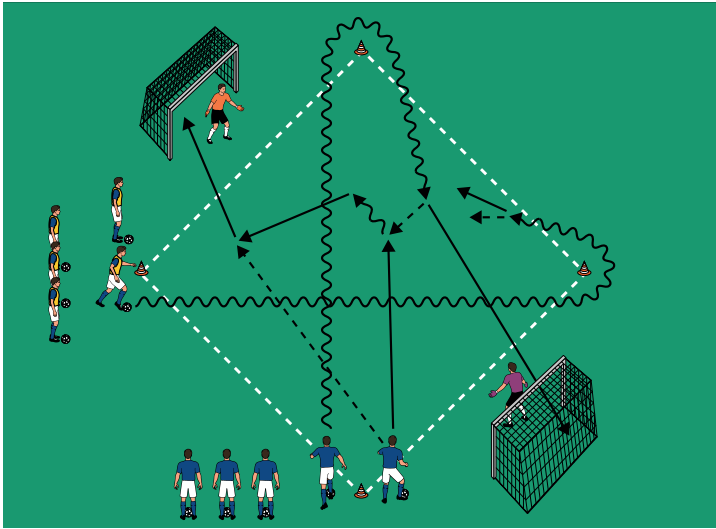
VARIATIONEN

- ▶ Mit dem zweiten Kontakt abschließen.
- ▶ Auf das andere Tor schießen.
- ▶ Der Passgeber spielt einen Flugball.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die jeweils ersten Spieler sollen sich abstimmen und gleichzeitig starten.
- ▶ Innerhalb der Raute orientieren und den Ball seitlich in freie Räume mitnehmen.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln.

THEMA: DIE RÄUME AUF DEM GROSSEN FELD NUTZEN



HAUPTTEIL 2

SPIEL-RAUTE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Grundorganisation beibehalten.
- ▶ 2 Teams bilden.
- ▶ Die Teams je an 1 Eckhütchen postieren.
- ▶ Alle Spieler haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Ballbesitzer umdribbeln das Hütchen gegenüber und schießen auf die Tore mit Torhütern ab.
- ▶ Der Mitspieler des Spielers, der zuerst getroffen hat, spielt seinen Ball zum 2 gegen 1 ein.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde, spielt der nächste Spieler des anderen Teams zum 2 gegen 2 ein.

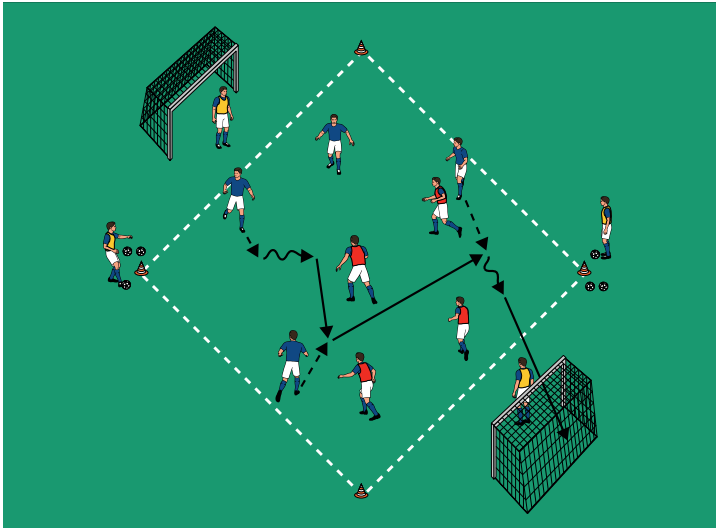
VARIATIONEN

- ▶ Direkt 2 gegen 2 spielen.
- ▶ Als Trainer einen weiteren Ball einspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Trifft kein Spieler, als Trainer ein Team aufrufen, das den Ball einspielt.
- ▶ Die Spieler schießen auf das nebenstehende Tor und greifen im Spiel auf das Tor gegenüber an.
- ▶ Jeder Spieler soll abwechselnd schießen und einspielen.

THEMA: DIE RÄUME AUF DEM GROSSEN FELD NUTZEN



SCHLUSSTEIL

TURNIER-RAUTE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 3 Teams bilden.
- ▶ 2 Teams im Feld.
- ▶ Das dritte Team stellt die Torhüter und Zuspieler.
- ▶ Die Zuspieler mit je 2 Bällen an 2 Eckhütchen postieren.

ABLAUF

- ▶ 4 gegen 4 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Die beiden Teams agieren ausschließlich im Feld.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wird, passt ein Zuspieler einen neuen Ball ein.
- ▶ Sobald die Zuspieler alle Bälle eingespielt haben, wechseln die Teams Positionen und Aufgaben.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt insgesamt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der Bälle erhöhen/verringern.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'Jeder gegen Jeden' mit jeweils 5 Minuten Spieldauer spielen.
- ▶ Ein Angreifer-Team greift auf beide Tore an und ein Verteidiger-Team spielt gewonnene Bälle zu den Zuspielern.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Zuspieler sollen sich abstimmen und immer nur einen Ball einspielen.
- ▶ Die Zuspieler können die Hütchen wechseln und von verschiedenen Positionen einspielen.
- ▶ Jedes Team zählt seine erzielten Treffer selbstständig mit.