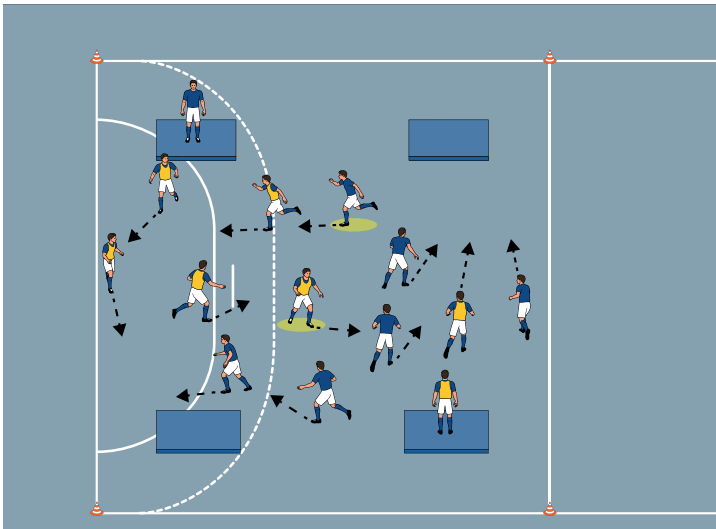


THEMA: DIE VIELSEITIGKEIT DER HALLE ERLEBEN



AUFWÄRMEN 1:

FANGSPIEL MIT "MATTEN-GEFÄNGNISSEN"

ORGANISATION

- ▶ 4 Gymnastikmatten so auslegen, dass ein quadratisches Feld entsteht.
- ▶ 2 Teams einteilen und im Feld verteilen.
- ▶ Beide Teams stellen je 1 Fänger.

ABLAUF

- ▶ Die Fänger versuchen, die Spieler der jeweils anderen Mannschaft abzuschlagen.
- ▶ Jeder gefangene Spieler muss sich auf eine der Matten ins "Gefängnis" begeben.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Fänger hat zuerst alle gegnerischen Spieler gefangen?

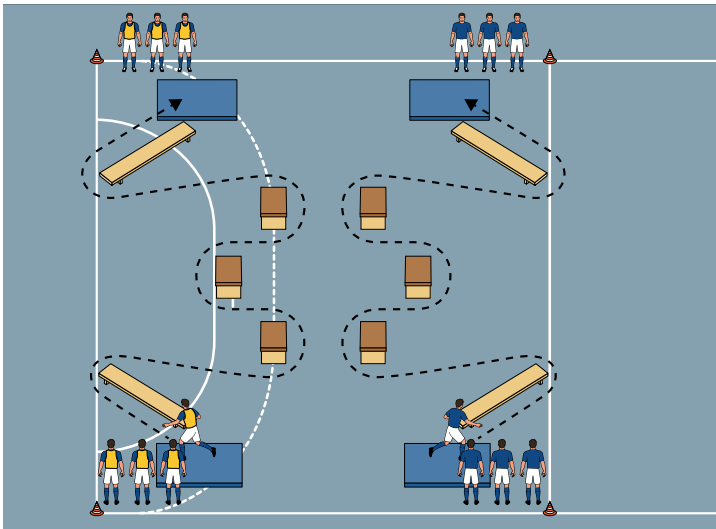
VARIATIONEN

- ▶ Die gefangenen Spieler gehen auf den Turnmatten in den Liegestütz. Sie können von ihren Mitspielern befreit werden, indem diese unter ihnen hindurchkriechen.
- ▶ Die Spieler werfen sich jeweils in den eigenen Reihen einen Ball zu. Die Ballbesitzer dürfen nicht gefangen werden, dürfen jedoch mit dem Ball in der Hand nicht laufen und den Ball höchstens 3 Sekunden in den Händen halten.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler können sich zunächst nicht gegenseitig befreien.
- ▶ Nach jedem Durchgang neue Fänger bestimmen!

THEMA: DIE VIELSEITIGKEIT DER HALLE ERLEBEN



AUFWÄRMEN 2:

**PENDELSTAFFEL IM
GERÄTE-PARCOURS**

ORGANISATION

- ▶ Die Mannschaften beibehalten.
- ▶ 2 Pendelstaffel-Parcours mit Turnmatten, Kleinkästen und Langbänken errichten.
- ▶ Die Spieler beider Teams stellen sich jeweils einander gegenüber auf.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler durchlaufen nacheinander den Parcours und klatschen den jeweils ersten Mitspieler auf der gegenüberliegenden Seite ab, der ebenfalls startet usw.
- ▶ Welche Mannschaft wechselt zuerst vollständig die Seiten?

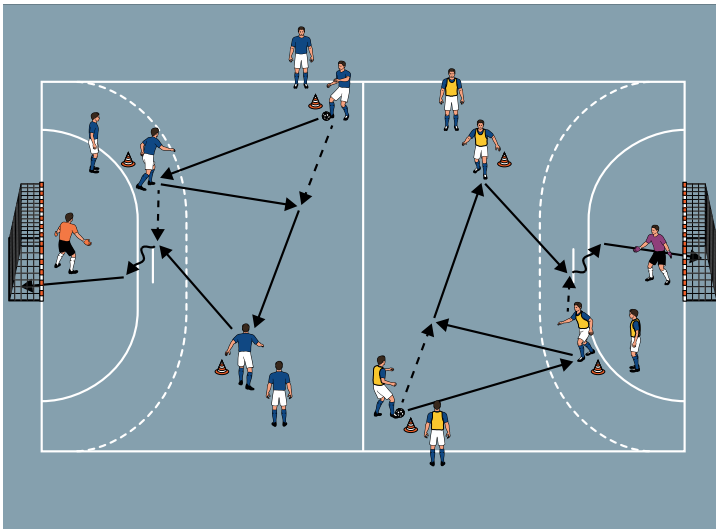
VARIATIONEN

- ▶ Mit verschiedenen Aufgaben durch die Parcours laufen: (z. B. rückwärts laufen, über die Langbänke balancieren, durch die Parcours dribbeln, sich über die Langbänke ziehen, ein-/beidbeinig über die Kästen springen usw.).
- ▶ 2 Durchgänge durchführen: Welche Mannschaft steht zuerst wieder in ihrer Ausgangsstellung?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, dass die Spieler jeweils keinen Frühstart durchführen.
- ▶ Als zusätzliche Motivation die Anzahl der Siege der beiden Teams laut mitzählen.

THEMA: DIE VIELSEITIGKEIT DER HALLE ERLEBEN



HAUPTTEIL 1:

**ANGRIFFSKOMBINATION
ZUM TORABSCHLUSS**

ORGANISATION

- ▶ Das Hallenspielfeld in 2 Hälften teilen.
- ▶ In jeder Spielhälfte 1 Tor mit Torhüter markieren.
- ▶ Positionshütchen aufstellen.
- ▶ Die Spieler an den Hütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Der erste Ballbesitzer am Starthütchen spielt einen "Doppelpass" mit seinem Mitspieler vor dem Tor.
- ▶ Anschließend leitet er zum seitlich postierten Mitspieler weiter, der per Direktpass auf den vor das Tor startenden Angreifer spielt.
- ▶ Dieser schließt auf das Tor ab.

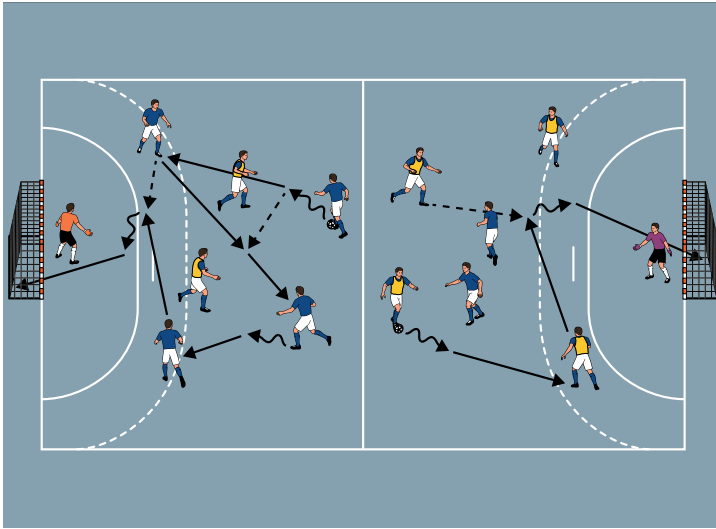
VARIATIONEN

- ▶ Die Angriffsseite wechseln.
- ▶ Jeweils Angreifer und Verteidiger bestimmen. Die Verteidiger agieren jeweils im Rücken der Angreifer. 3 gegen 3 bis zum Torabschluss.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Möglichst präzise in den Fuß des Mitspielers passen.
- ▶ Den Zuspielen aktiv entgegenstarten.
- ▶ Möglichst direkt zupassen.
- ▶ Entschlossen auf die Tore abschließen.

THEMA: DIE VIELSEITIGKEIT DER HALLE ERLEBEN



HAUPTTEIL 2:

4-GEGEN-2-ANGRIFFE IN EINER SPIELFELDHÄLFTE

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Gruppen beibehalten.
- ▶ Die Positionshütchen entfernen.
- ▶ Jede Gruppe stellt 2 Verteidiger und 4 Angreifer.

ABLAUF

- ▶ In beiden Spielfeldhälften 4 gegen 2 auf das Tor mit Torhüter.
- ▶ Jeder Angriff wird von der Mittellinie aus gestartet.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so versuchen sie, über die Mittellinie zu dribbeln.

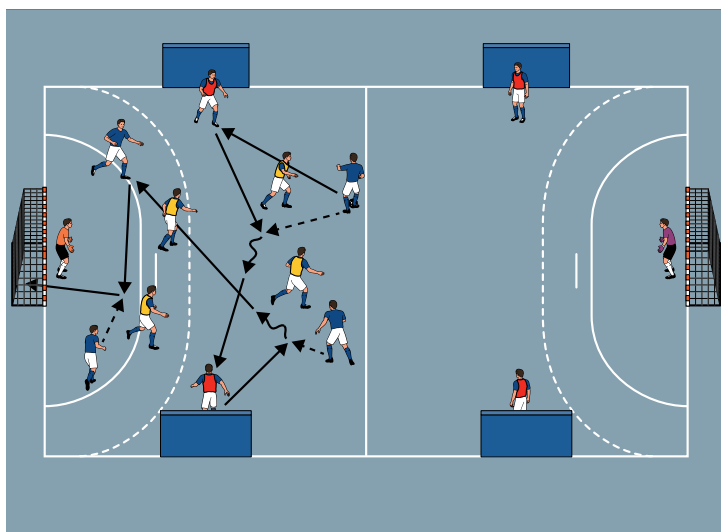
VARIATIONEN

- ▶ Mit verschiedenen Grundaufstellungen spielen (z. B. 1-2-1 usw.).
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt in 10 Durchgängen die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Angreifer schnell eine 2-2-Formation einnehmen und zielstrebig abschließen.
- ▶ Mit möglichst wenigen Kontakten kombinieren!
- ▶ Die Breite des Spielfeldes vollständig ausnutzen.
- ▶ Auf die Belastungsdauer der Verteidiger achten und diese regelmäßig wechseln.

THEMA: DIE VIELSEITIGKEIT DER HALLE ERLEBEN



SCHLUSSTEIL:

SPIEL MIT WANDSPIELERN

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Feld markieren.
- ▶ Auf den Grundlinien 2 Tore mit Torhütern aufstellen.
- ▶ Zusätzlich an den Seitenwänden je 2 Matten errichten.
- ▶ 3 Mannschaften einteilen.
- ▶ 2 Teams im Feld postieren.
- ▶ Das dritte Team stellt sich vor den Matten auf.

ABLAUF

- ▶ 4 gegen 4 im Feld auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Die Ballbesitzer dürfen die Wandspieler in der Angriffshälfte in ihr Spiel einbeziehen.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so dürfen sie entweder auf das gegenüberliegende Tor kontern (= 2 Punkte) oder auf eine der beiden Matten in der eigenen Hälfte abschließen (= 1 Punkt).
- ▶ Spielzeit: jeweils 4 Minuten.
- ▶ Anschließend die Wandspieler wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Mit höchstens 2 Kontakten agieren.
- ▶ Die Wandspieler dürfen nur im Direktspiel agieren.
- ▶ Der Trainer gibt die Spielrichtung vor: Kommando "1" = Spiel auf die Tore; Kommando "2" = Spiel auf die Matten.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus "jeder gegen jeden" durchführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Möglichst nur mit flachen Pässen agieren.
- ▶ Ein schnelles Kombinationsspiel fordern.
- ▶ Die Wandspieler sollen sich so postieren, dass sie in jeweils offener Stellung zum Spielfeld stets anspielbar sind.