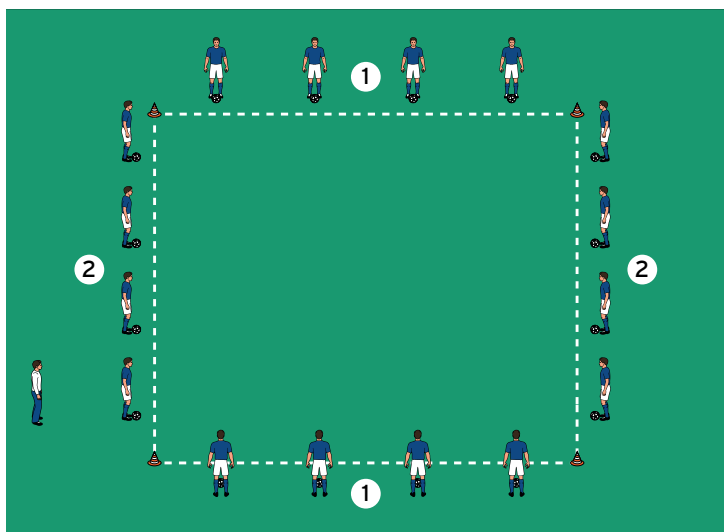
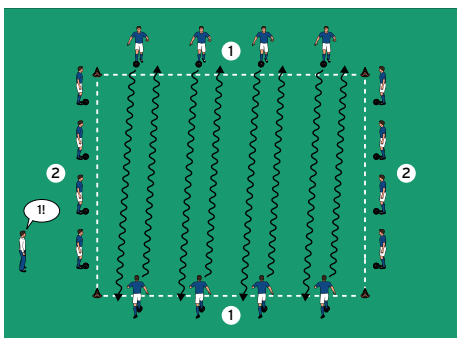


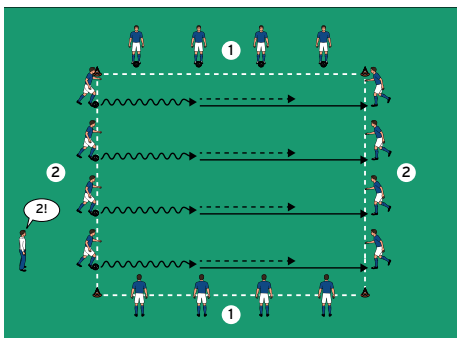
THEMA: VIELE SPIELER*INNEN VIEL SPIELEN LASSEN!



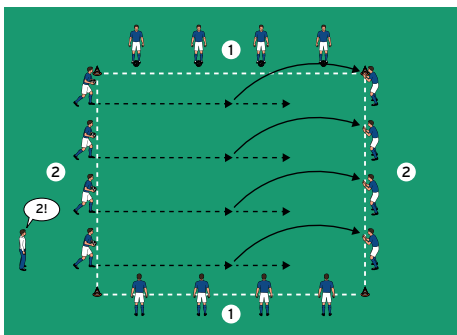
Übung 1



Übung 2



Übung 3



AUFWÄRMEN 1

TECHNIK-VIERECK

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 20 Meter großes Viereck markieren.
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den Seitenlinien verteilen.
- ▶ Gegenüberliegende Seitenlinien mit '1' bzw. '2' bezeichnen.

ABLAUF ÜBUNG 1

- ▶ Der Trainer ruft die Zahl '1' oder '2' auf.
- ▶ Die Spieler von den aufgerufenen Seiten dribbeln durch das Viereck zur gegenüberliegenden Seitenlinie.

ABLAUF ÜBUNG 2

- ▶ Nur die Spieler einer Seite von den gegenüberliegenden Seitenlinien '1' bzw. '2' haben Bälle.
- ▶ Der Trainer ruft die '1' oder '2' auf.
- ▶ Die Spieler passen aus dem Dribbling zum Spieler gegenüber und wechseln die Seiten.

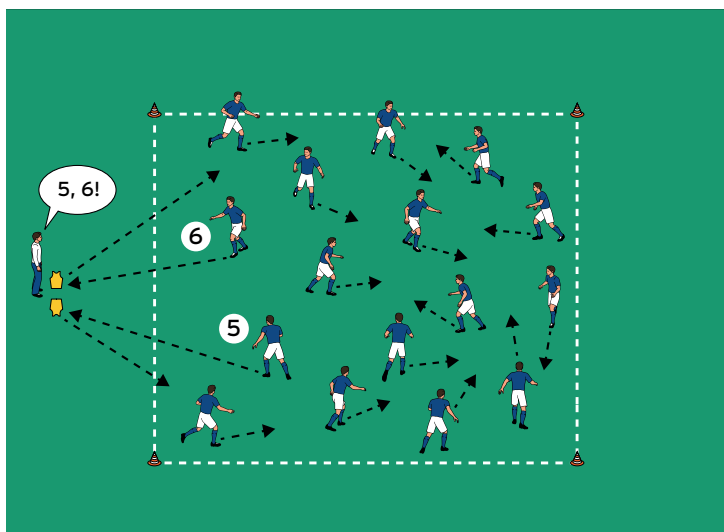
ABLAUF ÜBUNG 3

- ▶ Wie Übung 2, nur jetzt werfen die Spieler hoch zum Spieler gegenüber.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen sich so auf den Seitenlinien positionieren, dass sie jeweils einem Mitspieler gegenüber stehen.
- ▶ Weitere Dribbel-, Pass- und Mitnahme-Variationen durchführen.

THEMA: VIELE SPIELER*INNEN VIEL SPIELEN LASSEN!



AUFWÄRMEN 2

ZAHLEN-FANGEN

ORGANISATION

- Den Grundaufbau beibehalten.
- Die Spieler durchnummerieren und frei im Viereck verteilen.

ABLAUF

- Der Trainer ruft 2 Nummern auf.
- Die aufgerufenen Spieler holen ein Leibchen beim Trainer und tragen das Leibchen als Fänger in der Hand.
- Sobald der Trainer neue Nummern aufruft, wechseln die Fänger mit den aufgerufenen Läufern die Aufgaben.
- Die Fänger versuchen, möglichst viele Läufer abzuschlagen.

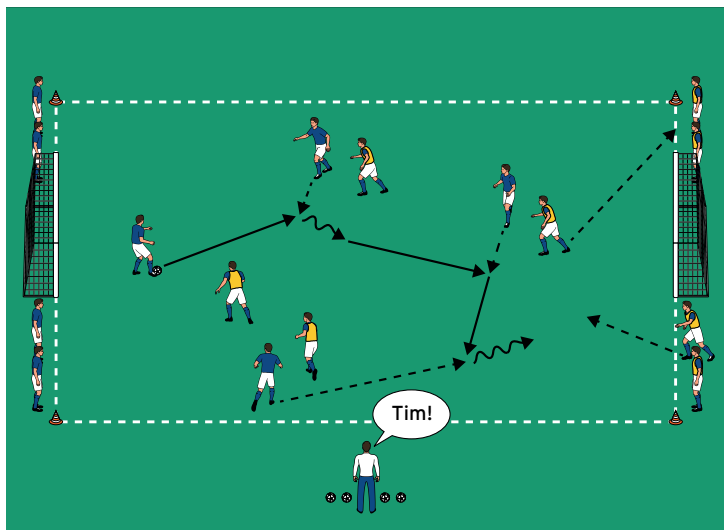
VARIATIONEN

- Mehr/weniger Nummern/Fänger aufrufen.
- Die Fänger haben Bälle und dribbeln.
- Die Läufer dribbeln im Feld.
- Alle Spieler haben Bälle und dribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Sobald der Trainer neue Zahlen aufruft, geben die Fänger die Leibchen an die aufgerufenen Spieler weiter.
- Den selben Spieler nicht zweimal nacheinander abschlagen.

THEMA: VIELE SPIELER*INNEN VIEL SPIELEN LASSEN!



HAUPTTEIL 1

NAMEN-WECHSEL-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Ein 40 x 20 Meter großes Spielfeld mit Toren markieren.
- ▶ 2 Teams bilden.
- ▶ 4 Spieler jedes Teams im Feld, die anderen Spieler neben dem Tor postieren.
- ▶ Der Trainer steht mit Bällen außerhalb des Feldes.

ABLAUF

- ▶ Spiel im 4 gegen 4.
- ▶ Wird ein Treffer erzielt oder ins Aus gespielt, spielt der Trainer einen neuen Ball ein.
- ▶ Ruft der Trainer Spieler auf, wechseln diese mit den wartenden Spielern.

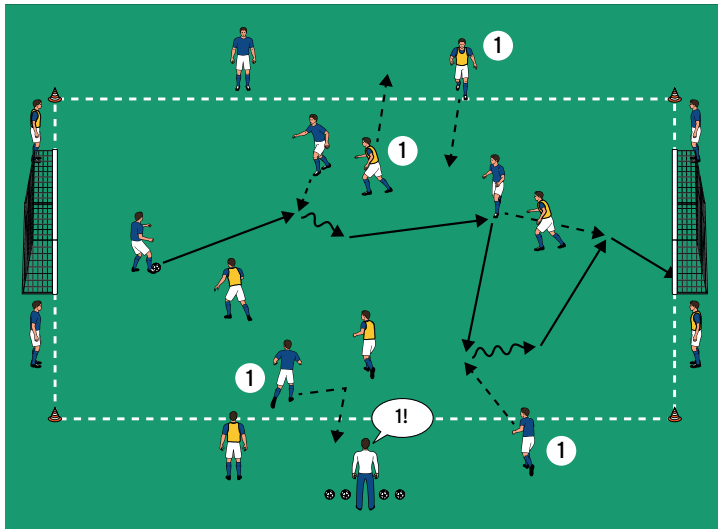
VARIATIONEN

- ▶ Spiel im 5 gegen 5.
- ▶ Die Position der wartenden Spieler variieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Beim Wechsel dürfen die Spieler erst ins Feld laufen, wenn die ausgewechselten Spieler den Platz verlassen haben.
- ▶ Durch die Spielerwechsel ergeben sich kurze Über-/Unterzahlssituationen.
- ▶ Darauf achten, dass alle Spieler ungefähr die gleiche Spielzeit haben.

THEMA: VIELE SPIELER*INNEN VIEL SPIELEN LASSEN!



HAUPTTEIL 2

ZAHLEN-WECHSEL-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Teams beibehalten.
- ▶ Die Spieler jedes Teams in Paare einteilen und jedem Paar eine Zahl geben.
- ▶ Einen Spieler jedes Paares im Feld, den anderen Spieler neben dem Feld postieren.

ABLAUF

- ▶ Spiel im 4 gegen 4.
- ▶ Wird ein Treffer erzielt oder ins Aus gespielt, spielt der Trainer einen neuen Ball ein.
- ▶ Ruft der Trainer eine Zahl auf, wechseln die Spieler des aufgerufenen Paares Position und Aufgabe.

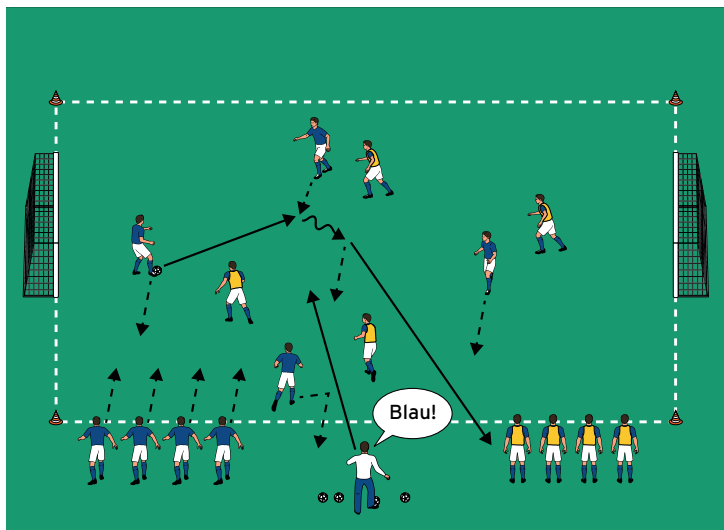
VARIATIONEN

- ▶ Mehrere Zahlen aufrufen.
- ▶ Nach jedem verspielten Ball eine Zahl aufrufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die wartenden Spieler sollen sich frei um das Spielfeld verteilen.
- ▶ Die Spieler dürfen beim Wechsel direkt ins Feld laufen, ausgewechselte Spieler jedoch nicht mehr ins Spiel eingreifen.

THEMA: VIELE SPIELER*INNEN VIEL SPIELEN LASSEN!



SCHLUSSTEIL

TEAM-WECHSEL-SPIEL

ORGANISATION

- Den Grundaufbau, die Grundorganisation und die Teams beibehalten.
- 4 Spieler jedes Teams im Feld, die anderen Spieler neben dem Feld postieren.

ABLAUF

- Spiel im 4 gegen 4.
- Wird ein Treffer erzielt oder ins Aus gespielt, spielt der Trainer einen neuen Ball ein.
- Ruft der Trainer ein Team auf, wechseln die Spieler mit den wartenden Spielern.
- Ruft der Trainer "Wechsel", wechseln beide Teams mit den wartenden Spielern.

VARIATIONEN

- Beim Wechsel zum Team spielen, das ins Feld läuft.
- Beim Wechsel zum Team spielen, das im Feld bleibt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Teams nur bei einer Spielunterbrechung wechseln lassen.
- Die Teams sollen sich nach dem Wechsel schnellstmöglich auf dem Feld organisieren.