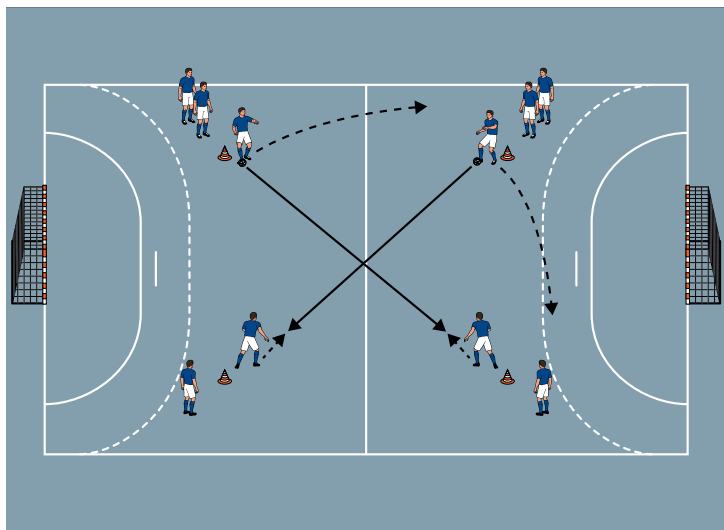


THEMA: KEINE AUSREDE BEI FEHLPÄSSEN



AUFWÄRMEN 1:

2-BÄLLE-PASSEN

ORGANISATION

- ▶ Mit 4 Hütchen ein 15 x 15 Meter großes Feld markieren.
- ▶ Die Spieler an den Hütchen verteilen.
- ▶ Zwei Spieler haben jeweils 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen zum Spieler am diagonal gegenüberliegenden Hütchen.
- ▶ Anschließend laufen sie nach links zum nächsten Hütchen.

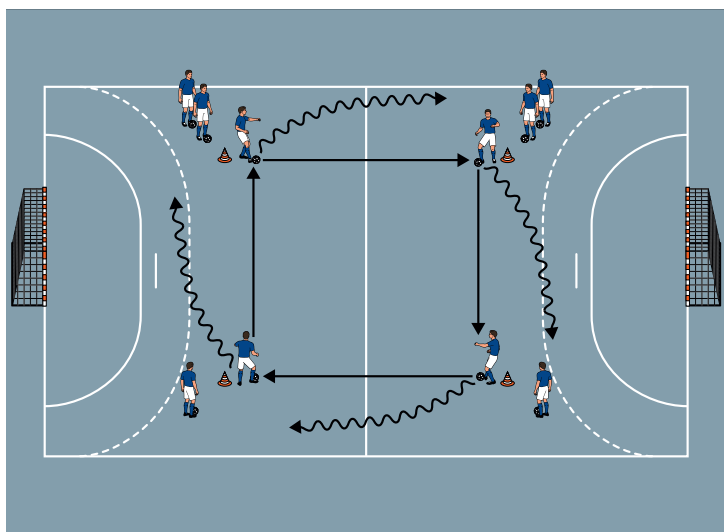
VARIATIONEN

- ▶ Gerade passen und nach links laufen.
- ▶ Nach rechts laufen.
- ▶ Um das Feld herum zum übernächsten Hütchen laufen.
- ▶ Dem Ball durch das Feld nachlaufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auf freie Passwege im Feld achten.
- ▶ Mit dem Ball nicht stehen, sondern aus dem Dribbling passen.
- ▶ An den Hütchen aktionsbereit sein und anbieten.

THEMA: KEINE AUSREDE BEI FEHLPÄSSEN



AUFWÄRMEN 2:

4-BÄLLE-PASSEN

ORGANISATION

- Den Aufbau und die Grundorganisation beibehalten.
- Alle Spieler haben Bälle.

ABLAUF

- Die ersten Spieler passen gleichzeitig zum linken Hütchen und nehmen anschließend den zuge-spielten Ball zum linken Hütchen mit.

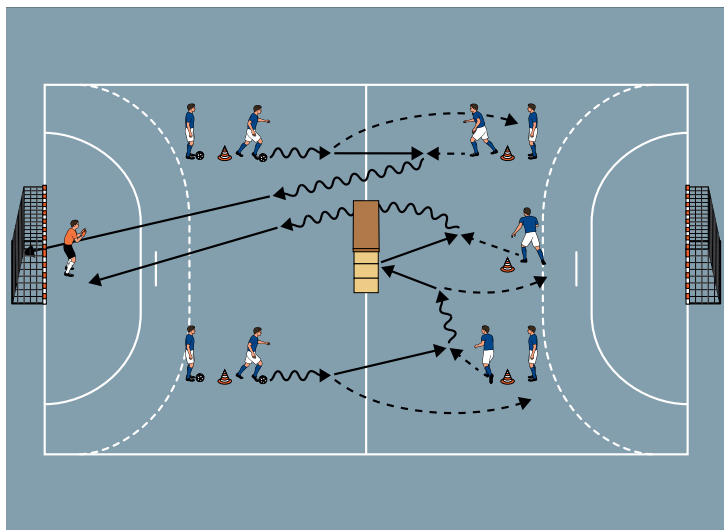
VARIATIONEN

- Nach rechts passen und dribbeln.
- Nach links/rechts passen und nach rechts/links dribbeln.
- Diagonal passen und nach rechts/links dribbeln.
- Diagonal passen und diagonal dribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Als Trainer zunächst jeden Durchgang mit einem Zuruf starten.
- Später sollen die Spieler eigenständig starten.

THEMA: KEINE AUSREDE BEI FEHLPÄSSEN



HAUPTTEIL 1:

2-BÄLLE-PASSEN UND TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ 15 Meter vor einem Tor mit Torhüter ein 15 x 15 Meter großes Feld mit 5 Hütchen errichten.
- ▶ Mittig im Feld einen großen Turnkasten aufstellen.
- ▶ Die Spieler an den Hütchen verteilen.
- ▶ Die Spieler an den tornahen Hütchen haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Die ersten Ballbesitzer starten gleichzeitig und passen zum Spieler gegenüber.
- ▶ Ein Passempfänger nimmt den Ball zum Torschuss mit.
- ▶ Der andere Passempfänger passt gegen den Turnkasten zum Spieler am mittleren Hütchen, der den abfallenden Ball zum Torschuss an- und mitnimmt.

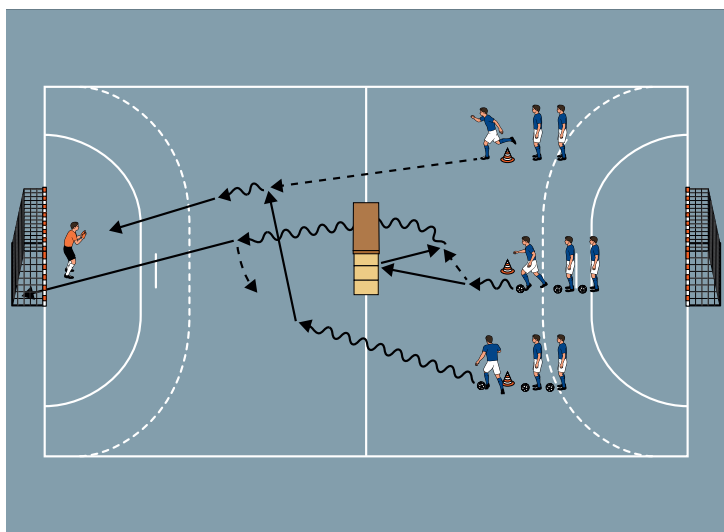
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Zum Spieler diagonal gegenüber passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Beim Pass gegen den Kleinkasten auf das Prinzip "Einfalls- gleich Ausfallswinkel" hinweisen.
- ▶ Nach jedem Durchgang am anderen Starthütchen anstellen.
- ▶ Gegebenenfalls eine Schussgrenze markieren, ab der die Spieler spätestens schießen müssen.

THEMA: KEINE AUSREDE BEI FEHLPÄSSEN



HAUPTTEIL 2:

TORSCHUSS UND ÜBERZAHL-PASSEN

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die tornahen Hütchen entfernen, die anderen Hütchen weiter nach hinten verrücken.
- ▶ Die Spieler an den Starthütchen verteilen.
- ▶ Die Spieler am linken und mittleren Starthütchen haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Der Spieler vom mittleren Starthütchen spielt einen Doppelpass mit dem Turnkasten, nimmt zum Tor mit, schließt ab und wird Verteidiger.
- ▶ Sobald der Spieler geschossen hat, starten die Spieler von den äußeren Starthütchen als Angreifer zum 2 gegen 1 ins Feld.
- ▶ Erobert der Verteidiger den Ball, so kontert er auf den Turnkasten.

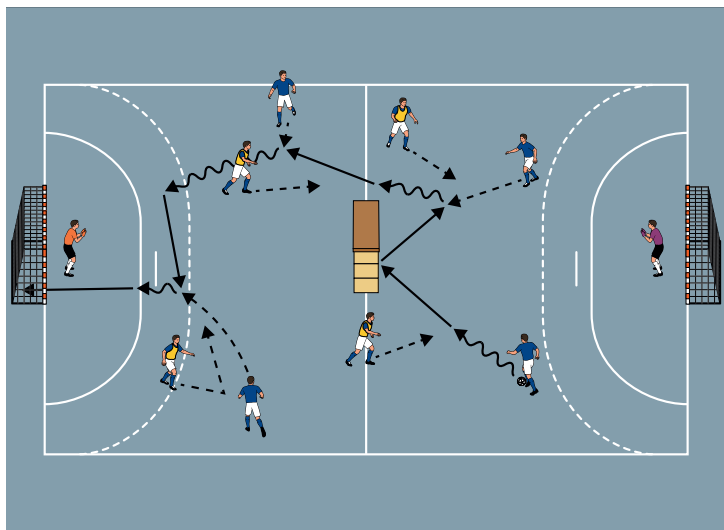
VARIATIONEN

- ▶ Zunächst den Spieler von einem äußeren Hütchen zum 1 gegen 1 und dann den anderen Spieler zum 2 gegen 1 starten lassen.
- ▶ Als Trainer einen weiteren Ball einspielen, sobald der erste Ball verspielt wurde.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In Überzahl den Verteidiger andribbeln und dann zwischen Alleingang oder Pass entscheiden.
- ▶ Jeder Durchgang endet, wenn ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde.
- ▶ Nach jedem Durchgang an einem anderen Starthütchen anstellen.

THEMA: KEINE AUSREDE BEI FEHLPÄSSEN



SCHLUSSTEIL:

TORE UND PASS-PUNKTE

ORGANISATION

- ▶ Die ganze Halle als Spielfeld nutzen.
- ▶ Auf jeder Grundlinie ein Tor aufstellen.
- ▶ Mittig der Halle einen Turnkasten errichten.
- ▶ 2 Teams bilden.

ABLAUF

- ▶ Spiel im 5 gegen 5.
- ▶ Jedes Team greift auf ein Tor an.
- ▶ Bei einem Pass gegen den Turnkasten gewinnt das erfolgreiche Team einen Punkt und bleibt in Ballbesitz.
- ▶ Welches Team sammelt die meisten Punkte?

VARIATIONEN

- ▶ Den Turnkasten quer/längs aufstellen.
- ▶ Jedes Team kann nur von einer Seite gegen den Turnkasten passen.
- ▶ Über den Turnkasten einen Mitspieler anspielen (= 2 Punkte).

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nicht zweimal nacheinander an die gleiche Seite des Turnkastens passen.
- ▶ Jedes Team stellt einen Torhüter, diese jedoch regelmäßig wechseln.