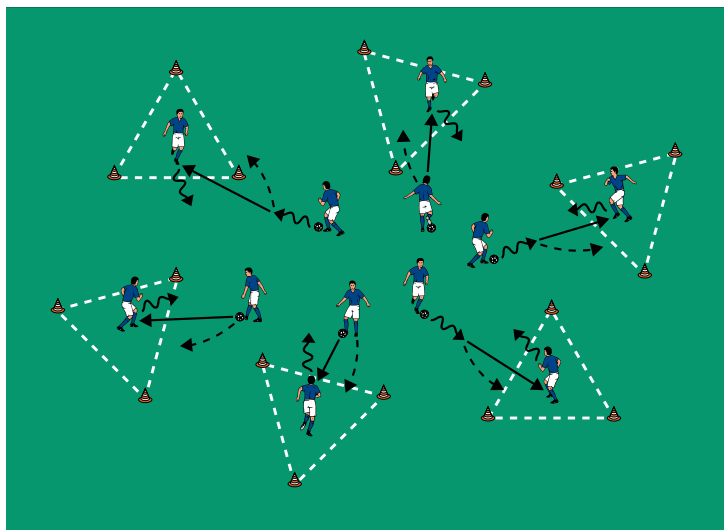


THEMA: ANWENDEN DES PASSENS IN ÜBERZAHL



AUFWÄRMEN 1:

PASSSPIEL-DREIECKE I

ORGANISATION

- ▶ 6 Hütchen-Dreiecke mit einer Seitenlänge von jeweils 3 Metern frei verteilt aufbauen
- ▶ In jedem Hütchen-Dreieck 1 Spieler ohne Ball postieren
- ▶ Alle übrigen Spieler verteilen sich mit je 1 Ball zwischen den Dreiecken

ABLAUF

- ▶ Die Ballbesitzer dribbeln frei zwischen den Hütchen-Dreiecken umher, passen einem Spieler in einem Hütchen-Dreieck zu und laufen ihrem Abspiel nach.
- ▶ Die Passempfänger nehmen die Zuspiele ins Feld an und mit und tauschen mit den Passgebern die Positionen und Aufgaben.

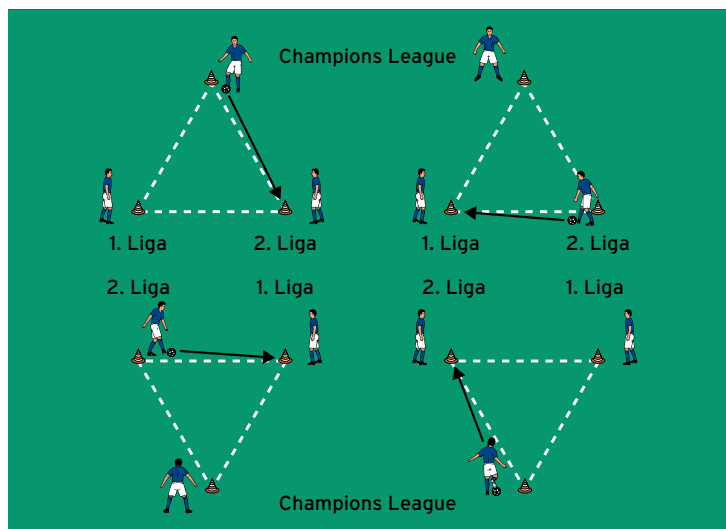
VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welchem Spieler gelingen in 1 Minute die meisten Zuspiele?
- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Mit der Hand zuwerfen und durch das Feld prellen.
- ▶ Per Volleyschuss aus der Hand zuspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nur nach Blickkontakt zu den Passempfängern in den Hütchen-Dreiecken zuspielen.
- ▶ Die Spieler dürfen nicht in das gleiche Hütchen-Dreieck zurückspielen, aus dem sie herausgedribbelt sind.

THEMA: ANWENDEN DES PASSENS IN ÜBERZAHL



AUFWÄRMEN 2:

PASSPIEL-DREIECKE II

ORGANISATION

- ▶ 4 Hütchen-Dreiecke mit einer Seitenlänge von 3 Metern frei verteilt aufstellen
- ▶ Die Hütchen in jedem Hütchen-Dreieck als 'Champions-League', '1. Liga' und '2. Liga' bezeichnen, wobei eine Dreiecksspitze die 'Champions League' bildet
- ▶ An jedem Hütchen 1 Spieler postieren
- ▶ 1 Ball pro Hütchen-Dreieck

ABLAUF

- ▶ Die Spieler in jedem Hütchen-Dreieck passen im Uhrzeigersinn von Eckhütchen zu Eckhütchen und versuchen dabei, das jeweilige Hütchen zu treffen.
- ▶ Jeder Treffer ergibt 1 Punkt für den erfolgreichen Spieler.
- ▶ Spielzeit: 3 Minuten.
- ▶ Der Spieler, der die meisten Punkte erzielt, postiert sich im nächsten Durchgang am 'Champions-League-Hütchen', der Spieler mit den zweitmeisten Punkten am '1.-Liga-Hütchen' usw.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Wer spielt am häufigsten in der 'Champions League'?

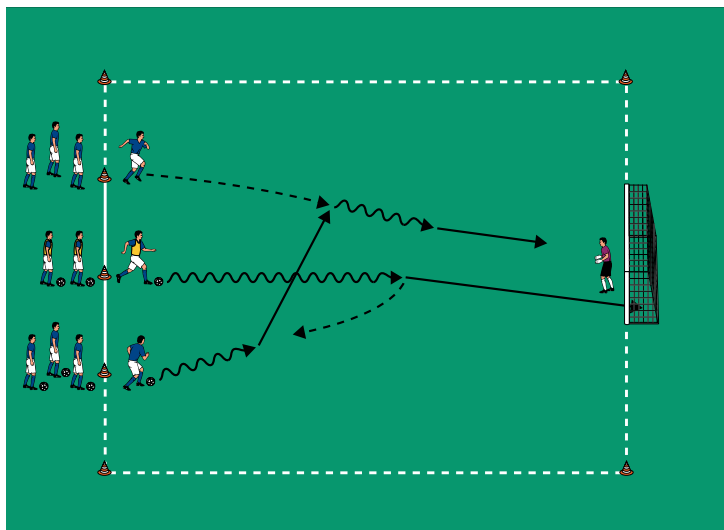
VARIATIONEN

- ▶ Im Gegenuhrzeigersinn um das Feld passen.
- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Treffer nach einem Pass mit dem schwächeren Fuß zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Hütchen-Dreiecke vergrößern oder verkleinern und so dem Leistungsstand der Spieler anpassen.
- ▶ Gespielte Bälle dürfen nicht vor den Hütchen aufgehalten werden.

THEMA: ANWENDEN DES PASSENS IN ÜBERZAHL



HAUPTTEIL 1:

ZUSAMMENSPIEL IM 2 GEGEN 1

ORGANISATION

- Ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren
- Auf einer Grundlinie 1 Tor mit Torhüter und auf der anderen Grundlinie 3 Starthütchen nebeneinander aufstellen
- Die Spieler an den Starthütchen verteilen
- Je 1 Ball am mittleren und an einem der äußeren Hütchen bereitlegen

ABLAUF

- Der erste Spieler vom mittleren Starthütchen dribbelt ins Feld, schießt auf das Tor und wird Verteidiger.
- Sobald der erste Spieler geschossen hat, laufen die Spieler von den äußeren Starthütchen ins Feld und versuchen, als Angreifer im 2 gegen 1 ein Tor zu erzielen.
- Gelingt es dem Verteidiger, den Ball zu erobern, so kontert er zwischen den Starthütchen über die gegenüberliegende Grundlinie.

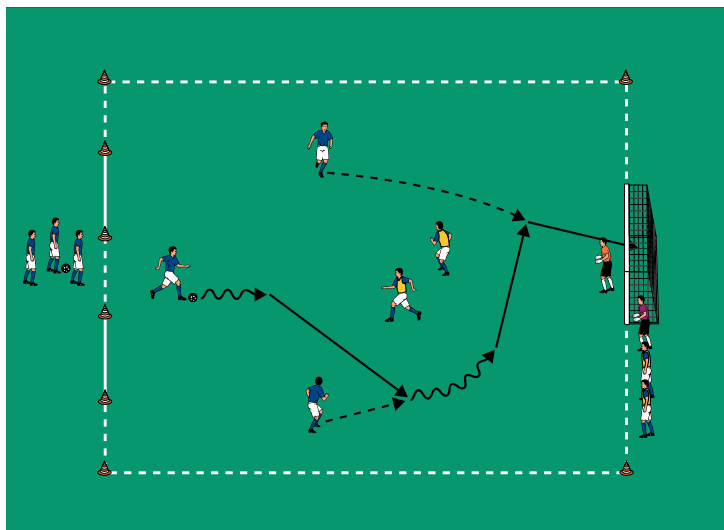
VARIATIONEN

- Die Angreifer müssen innerhalb von 10 Sekunden abschließen.
- Eine Schusszone vor dem Tor markieren, in der die Angreifer abschließen müssen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Als Angreifer auf den Verteidiger zudribbeln und dann zwischen einem Abspiel oder einem Alleingang entscheiden.
- Nach jedem Durchgang an einem anderen Starthütchen anstellen, so dass immer alle Hütchen besetzt sind.

THEMA: ANWENDEN DES PASSENS IN ÜBERZAHL



HAUPTTEIL 2:

ZUSAMMENSPIEL IM 3 GEGEN 2

ORGANISATION

- Den Grundaufbau von zuvor weiter verwenden
- Zusätzlich auf der Grundlinie gegenüber vom Tor 2 Hütchentore nebeneinander aufstellen
- 1 Angreifer- und 1 Verteidiger-Team bilden
- Die Angreifer hinter den Hütchentoren und die Verteidiger neben dem Tor postieren

ABLAUF

- Jeder Durchgang startet, indem die ersten 3 Angreifer ins Feld dribbeln.
- Gleichzeitig laufen die ersten beiden Verteidiger ins Feld.
- Die Angreifer versuchen, im 3 gegen 2 beim Tor einen Treffer zu erzielen.
- Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie auf die gegenüberliegenden Hütchentore.
- Nach einigen Durchgängen die Positionen und Aufgaben wechseln.

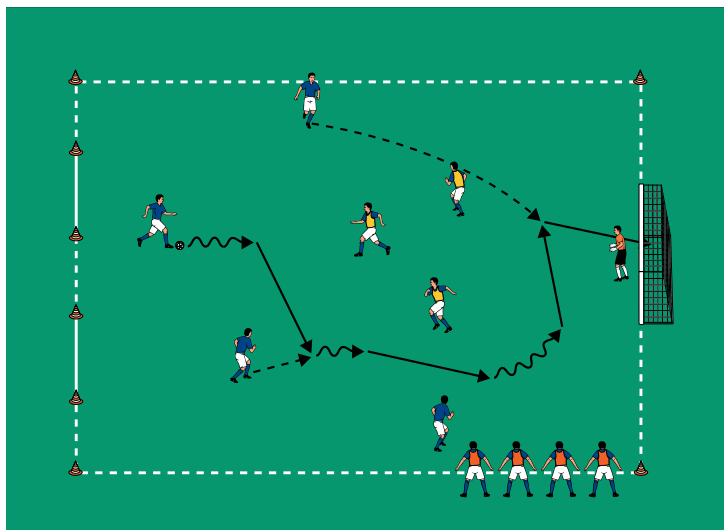
VARIATIONEN

- Die Angreifer müssen innerhalb von 10 Sekunden abschließen.
- Eine Schusszone vor dem Tor markieren, in der die Angreifer abschließen müssen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Als Angreifer den Ball zunächst beim mittleren Spieler halten und als Mitspieler ohne Ball seitlich in der Breite, aber auch vorne in der Tiefe anbieten.
- Der Torhüter spielt gehaltene Bälle zu den Verteidigern wieder ein.
- Ausreichend Ersatzbälle bereithalten, um bei einem Ausball das Spiel mit einem neuen Ball sofort fortsetzen zu können.

THEMA: ANWENDEN DES PASSENS IN ÜBERZAHL



SCHLUSSTEIL:

ZUSAMMENSPIEL IM 4 GEGEN 4

ORGANISATION

- Den Aufbau von zuvor weiter verwenden
- 3 Mannschaften einteilen
- 2 Teams im Feld postieren
- Die Mannschaft, die das Tor verteidigt, stellt 1 Torhüter
- Das dritte Team pausiert außerhalb

ABLAUF

- 4 gegen 3 plus Torhüter auf das Tor und die beiden Hütchentore.
- Die Mannschaft, die einen Treffer kassiert, wechselt sofort mit dem pausierenden Team Position und Aufgabe.
- Die Spielrichtung nach jedem Treffer beim Tor beibehalten, diese nach jedem Treffer bei einem der Hütchentore jedoch sofort wechseln.
- Einen Wettbewerb durchführen: Welche Mannschaft erzielt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- Vor dem Torabschluss auf das Tor muss jeder Spieler der Angreifer mindestens einmal am Ball gewesen sein.
- Eine Schusszone vor dem Tor markieren, in der die Angreifer abschließen müssen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Durch die Übernahme der Torhüterposition agieren die Verteidiger zunächst in Unterzahl. So wird für die Angreifer das Zusammenspiel erleichtert.
- Gelingt es keiner Mannschaft, innerhalb von 3 Minuten einen Treffer zu erzielen, so wechselt das Team, das auf das Tor angreift, mit der pausierenden Mannschaft die Positionen und Aufgaben.