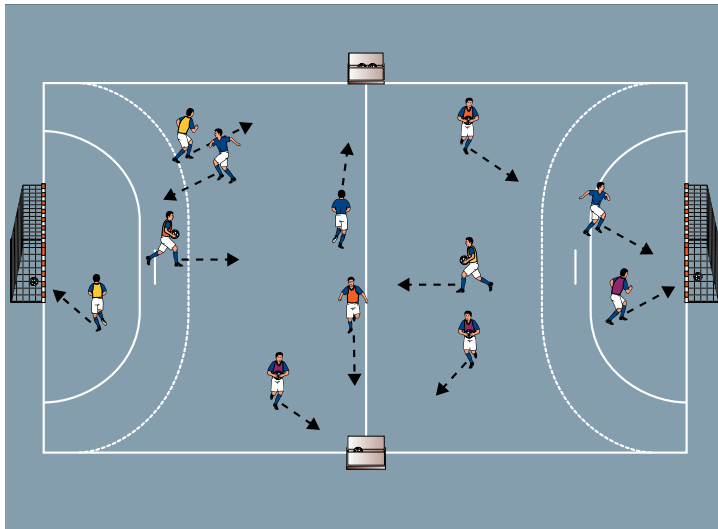


THEMA: SPIELE IN DER HALLE



AUFWÄRMEN 1:

BÄLLE SAMMELN I

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld markieren
- ▶ Auf den Seitenlinien je 1 umgekippten Kleinkasten aufstellen
- ▶ Auf den Grundlinien je 1 Tor errichten
- ▶ In jeden Kleinkasten und jedes Tor gleich viele Bälle legen
- ▶ 4 Mannschaften einteilen und jeweils einem Tor bzw. Kleinkasten zuweisen

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando versuchen die Spieler aller Mannschaften, Bälle aus den jeweils anderen Toren bzw. Kleinkästen zu 'stehlen' und diese im eigenen Tor bzw. Kleinkasten abzulegen.
- ▶ Welche Mannschaft hat nach 2 Minuten die meisten Bälle gesammelt?

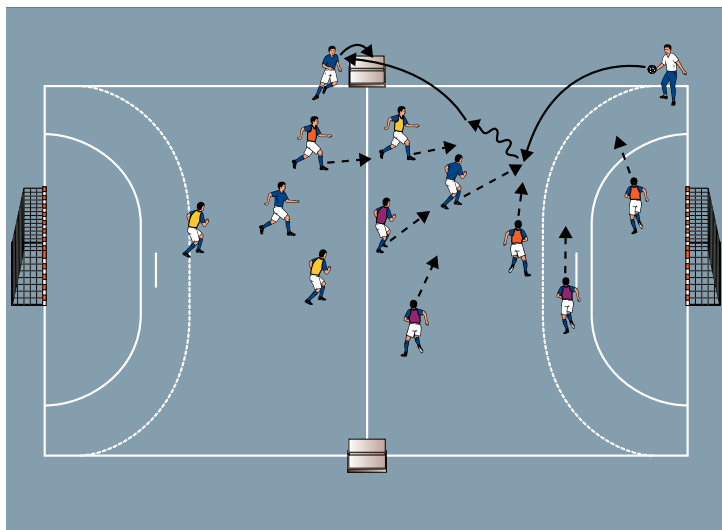
VARIATIONEN

- ▶ Große Kästen anstelle der Kleinkästen verwenden.
- ▶ Die Bälle mit der Hand prellen/rollen.
- ▶ Zum eigenen Tor/Kleinkasten dribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jeder Spieler darf jeweils nur 1 Ball gleichzeitig transportieren.
- ▶ Die Bälle müssen in das Tor oder den Kleinkasten gelegt werden. Werfen/Schießen ist nicht erlaubt!
- ▶ Mehrere Durchgänge spielen. Nach jedem Durchgang wechseln die Spieler vom Tor zum Kleinkasten und umgekehrt.
- ▶ Bälle dürfen nur aus den Toren und Kleinkästen geholt werden. Ein Schlagen aus der Hand oder Erobern im Dribbling ist nicht zulässig.

THEMA: SPIELE IN DER HALLE



AUFWÄRMEN 2:

BÄLLE SAMMELN II

ORGANISATION

- Den Grundaufbau und die Mannschaften aus Aufwärmen 1 beibehalten
- Die Bälle aus den Toren bzw. Kleinkästen entfernen
- Der Trainer postiert sich mit Bällen außerhalb des Spielfeldes

ABLAUF

- Der Trainer startet das Spiel, indem er einen Ball neutral einwirft.
- Die 4 Mannschaften versuchen, den Ball durch Zuwerfen in den eigenen Reihen in das eigene Tor bzw. den eigenen Kleinkasten zu bringen.
- Jeder Spieler darf mit dem Ball in der Hand maximal 3 Schritte laufen.
- Sobald ein Ball in einem Tor bzw. einem Kleinkasten abgelegt wurde, wirft der Trainer den nächsten Ball neutral ein.
- Welche Mannschaft sammelt die meisten Bälle?

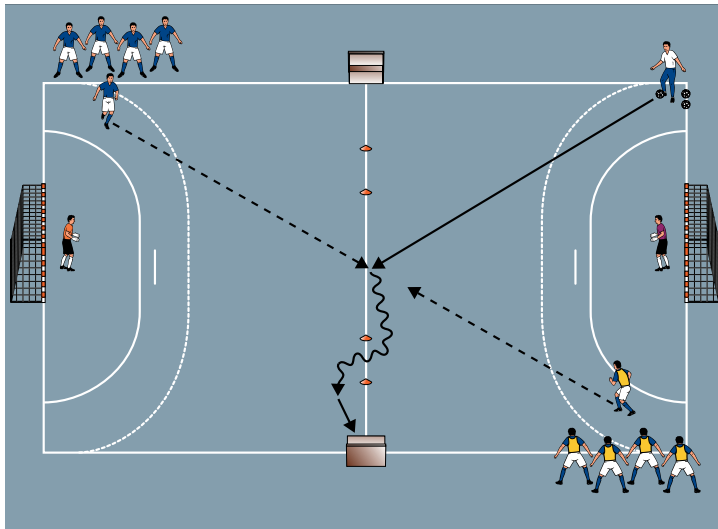
VARIATIONEN

- Große Kästen anstelle der Kleinkästen verwenden.
- Den Ball mit der Hand prellen und gegenseitig zuwerfen.
- Die Spieler spielen sich per Volleyschuss aus der Hand zu.
- Der Trainer wirft mehrere Bälle gleichzeitig neutral ein.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Mehrere Durchgänge spielen. Nach jedem Durchgang wechseln die Spieler vom Tor zum Kleinkasten und umgekehrt.
- Das Spiel schult das Freilaufen und Anbieten der Spieler. Zum Anbieten stets aus dem Deckungsschatten des Gegenspielers lösen!
- Dem Ballbesitzer möglichst immer 2 Anspielmöglichkeiten bieten ("Dreiecke bilden!").
- Dem Mitspieler nur nach vorherigem Blickkontakt zuwerfen.

THEMA: SPIELE IN DER HALLE



HAUPTTEIL 1:

1-GEGEN-1-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau von zuvor beibehalten
- ▶ 3 Meter vor jedem Kleinkasten ein 2 Meter breites Hütchentor markieren
- ▶ 2 Mannschaften einteilen und diagonal gegenüber in zwei Spielfeldecken aufstellen
- ▶ Der Trainer postiert sich mit Bällen in einer freien Spielfeldecke

ABLAUF

- ▶ Der Trainer spielt neutral ein.
- ▶ Daraufhin starten die jeweils ersten Spieler zum 1 gegen 1 ins Feld.
- ▶ Der jeweilige Ballbesitzer kann bei beiden Toren und an beiden Kleinkästen Treffer erzielen.
- ▶ Treffer bei den Kleinkästen gelten jedoch nur, wenn der Spieler zuvor das Hütchentor vor dem jeweiligen Kasten durchdribbelt hat.
- ▶ Jedes 1 gegen 1 dauert so lange bis ein Treffer erzielt wurde oder ein Torhüter den Ball gehalten hat.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt die meisten Treffer?

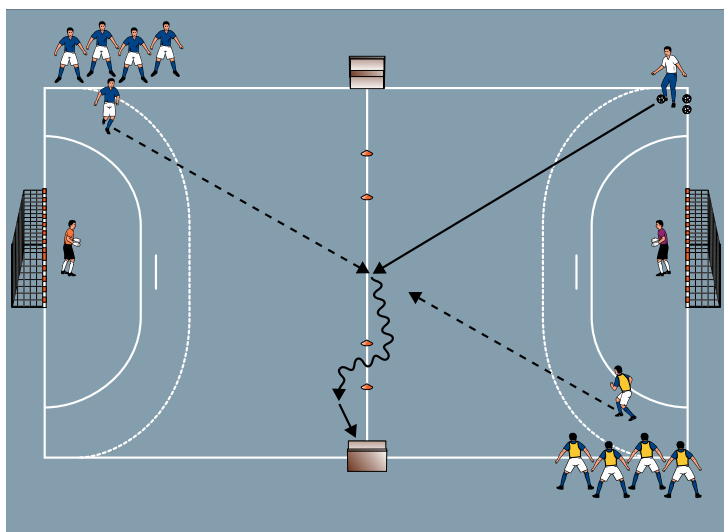
VARIATIONEN

- ▶ Große Kästen anstelle der Kleinkästen verwenden.
- ▶ Auf das Trainerzuspiel starten jeweils 2, 3 oder 4 Spieler zum 2 gegen 2 bis zum 4 gegen 4 ins Feld.
- ▶ Der Trainer spielt von unterschiedlichen Positionen ins Feld ein.
- ▶ Der Trainer wirft/spielt hoch ein.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer den Ball möglichst nicht genau mittig, sondern seitlich versetzt einspielen, um Zusammenstöße in der Feldmitte zu vermeiden.
- ▶ Jedes 1 gegen 1 wegen der sehr hohen Belastung maximal 20 Sekunden laufen lassen.
- ▶ Die Hallenwand sofern möglich als Bande in das Spiel einbeziehen.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln.

THEMA: SPIELE IN DER HALLE



HAUPTTEIL 2:

ZURUF-SPIEL VOM 1 GEGEN 1 BIS ZUM 4 GEGEN 4

ORGANISATION

- Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten

ABLAUF

- Den Grundablauf aus Hauptteil 1 beibehalten.
- Der Trainer startet jedes Spiel, indem er neutral einspielt und eine Zahl von 1 bis 4 aufruft.
- Von jeder Mannschaft läuft die aufgerufene Anzahl an Spielern ins Feld und versucht, auf eines der Hallentore bzw. einen der Kleinkästen zu treffen.
- Ein Treffer bei den Kleinkästen ist nur dann gültig, wenn zuvor das jeweilige Hütchentor durchdribbelt oder durchspielt wurde.
- Jedes Spiel dauert so lange, bis ein Treffer erzielt wurde oder ein Torhüter den Ball gehalten hat.
- Welche Mannschaft erzielt die meisten Treffer?

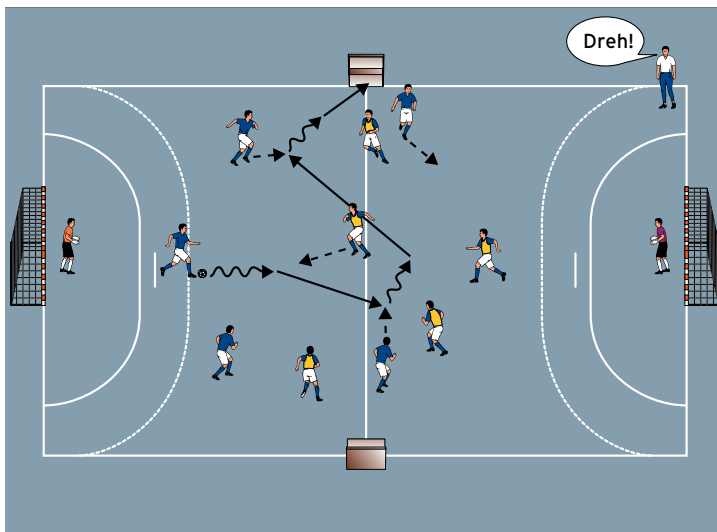
VARIATIONEN

- Große Kästen anstelle der Kleinkästen verwenden.
- Der Trainer spielt von unterschiedlichen Positionen ins Feld ein.
- Der Trainer wirft/spielt hoch ein.
- Der Trainer ruft eine Mannschaft auf, die in Überzahl im 3 gegen 2 agieren darf.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Als Trainer den Ball möglichst nicht genau mittig, sondern seitlich versetzt einspielen, um Zusammenstöße in der Feldmitte zu vermeiden.
- Die Hallenwand sofern möglich als Bande in das Spiel einbeziehen.
- Die Torhüter regelmäßig wechseln.
- Den Spielstand nach jedem Durchgang laut mitzählen.

THEMA: SPIELE IN DER HALLE



SCHLUSSTEIL:

DREH-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Die Hütchentore vor den Kleinkästen entfernen

ABLAUF

- ▶ 5 gegen 5 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Dreh" wechseln die Spieler sofort im Gegenuhrzeigersinn die Spielrichtung und spielen im 5 gegen 5 auf die Kleinkästen usw.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt zuerst 10 Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Große Kästen anstelle der Kleinkästen verwenden.
- ▶ Beim Spiel auf die Kleinkästen können die Torhüter als seitliche Anspieler einbezogen werden.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Dreh 1" wechseln die Spieler im Uhrzeigersinn, auf das Trainerkommando "Dreh 2" im Gegenuhrzeigersinn die Spielrichtung.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Falls möglich die Hallenwand als Bande in das Spiel einbeziehen.
- ▶ Als Trainer das Spielgeschehen beobachten und das Kommando zum Spielrichtungswechsel so geben, dass keine Mannschaft benachteiligt wird.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln.
- ▶ Den Spielstand nach jedem Treffer laut mitzählen.