

# Zuspiele in der Gruppe

**Material:** Bälle, Hütchen

**Organisation:** 6-er- bzw. 7-er Gruppen bilden und für jede Gruppe ein Spielfeld markieren

## Spielidee und Variationen:

Die Gruppen spielen sich die Bälle wie folgt zu:

- freies Zuspiel
- Kontaktbegrenzung
- Direktspiel und 2 Kontakte im Wechsel
- Zuspiele mindestens über 10 Meter
- Im Wechsel kurzer Pass – langer Pass
- Direktes Spiel

- Auf Pfiff des Trainers mit höchstem Tempo kombinieren
- Jedes 2. Zuspiel erfolgt als Flugball
- Zwei Bälle pro Gruppe!

## Methodische Hinweise:

- Viele Ballkontakte verbessern die Ballsicherheit
- Blickkontakt einfordern
- Passschärfe der Situation anpassen
- Fehlpässe vermeiden (wem gilt der Ball?)
- Bälle immer in Spielrichtung an- und mitnehmen
- Alle Gruppen agieren in einem Spielfeld.

8

# Sternspiel

**Material:** 8 Hütchen; Bänder; Bälle

**Organisation:** 4 Mannschaften (A; B; C; D) bilden und kennzeichnen; 4 Hütchentore kreuzförmig aufstellen, sodass zwei Spielfelder (I und II) entstehen, die sich kreuzen.

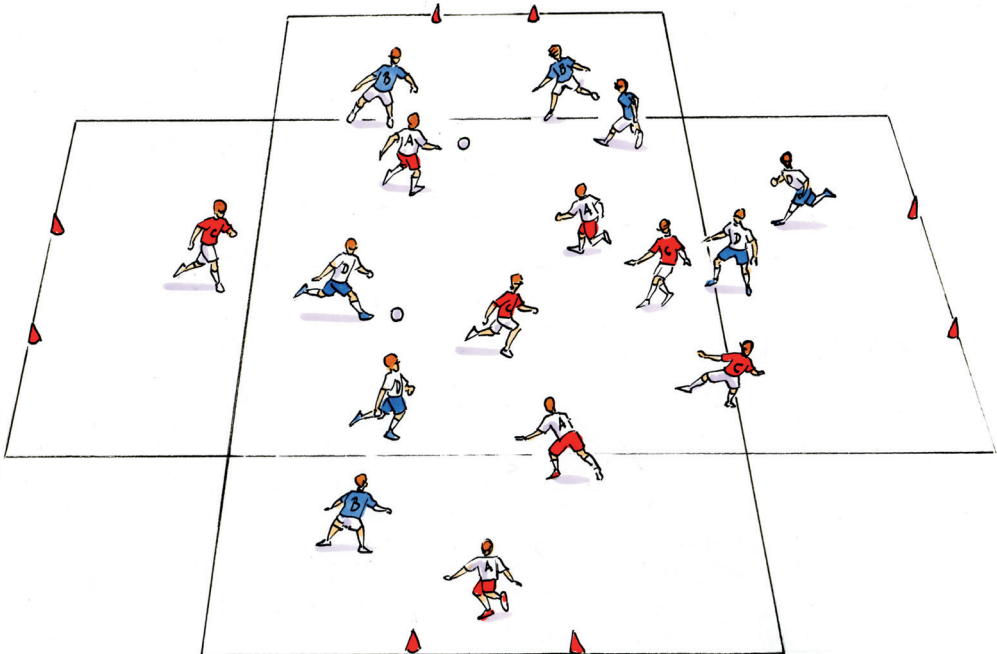
## Spielidee und Variationen:

Je zwei Mannschaften spielen in ihrem Spielfeld ohne Torhüter und großen Körperkontakt (Aufwärmphase; viele Spieler auf engem Raum) gegeneinander.

**Spielzeit:** 7 Minuten, dann Sieger gegen Sieger und Verlierer gegen Verlierer!

## Methodische Hinweise:

- Auf körperloses Spiel achten!
- Hinweis auf Orientierung geben!



# Dribbeltorjagd

**Material:** Hütchen; Bälle

**Organisation:** 4–6 ca. 2 m breite Tore aufbauen; jeder Spieler 1 Ball

## Spielidee und Variationen:

Die Spieler dribbeln ihre Bälle durch die Tore. Wer schafft in 2 Minuten die meisten Tore?

- \* Ball durch das Tor passen

- \* Ball durch das Tor passen und dieses umlaufen und danach mit dem Ball weiterdribbeln
- \* Tore als Achter (um beide Torstangen) durchdribbeln

## Methodische Hinweise:

- Bevor ein Tor das zweite Mal durchdribbelt werden darf, müssen zwei andere durchdribbelt werden.

# Partnerlauf

**Material:** Hütchen; Bälle

**Organisation:** Mit den Hütchen über die Spielfelddiagonale einen Slalomparcours aufbauen; 2-er-Gruppen bilden; pro Paar 1 Ball

## Spielidee und Variationen:

Die Paare starten an der Seitenlinie auf der Höhe der Mittellinie. Dabei führt A den Ball bis zur Eckfahne, durchdribbelt anschließend den Slalomparcours und B läuft um das Spielfeld bis zum Parcoursende.

Vom Parcoursende bis zum Ausgangspunkt spielen sich A und B Querpässe zu (Abstand ca. 8 Meter). Jetzt bekommt B den Ball und das Ganze beginnt von vorne.

## Methodische Hinweise:

- Spieltempo variieren
- Auf genügend großen Abstand zwischen den Paaren achten.
- Überholen zulassen

