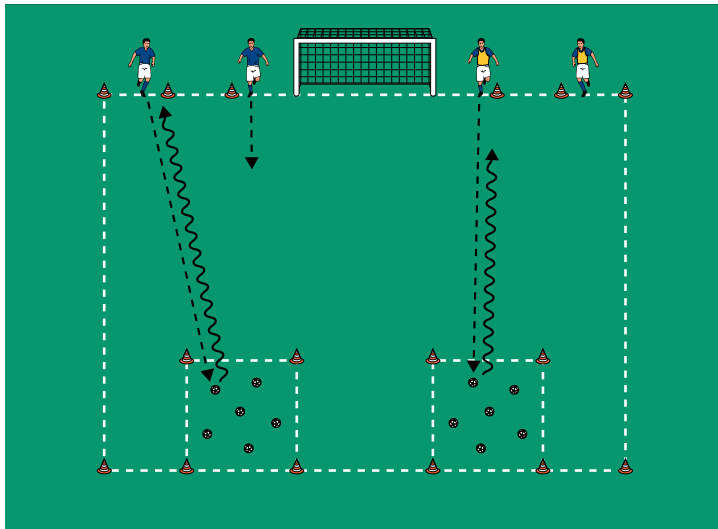


THEMA: TORE ERZIELEN



SPIEL 1:

BALL-TRANSPORT-STAFFEL

ORGANISATION

- ▶ Vor einem Jugendtor ein 15 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Am Ende des Feldes zwei 5 x 5 Meter große Ball-Zonen markieren und je 6 Bälle darin verteilen.
- ▶ Auf beiden Seiten neben dem Tor je 2 Starthütchen aufstellen
- ▶ 2 Teams bilden und gemäß Abb. an den Hütchen verteilen

ABLAUF

- ▶ Auf ein Signal des Trainers sprinten die ersten Spieler der Teams in die Ball-Zonen, suchen sich einen Ball aus und dribbeln zurück zu ihrem Starthütchen.
- ▶ Sobald die Spieler das Starthütchen wieder erreicht haben, darf der Partner starten.
- ▶ Welches Team hat zuerst alle 6 Bälle eingesammelt?

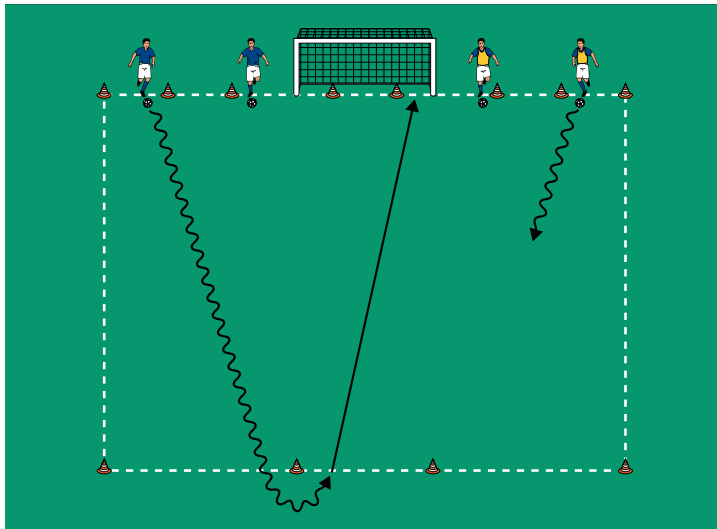
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen in die Ball-Zonen dribbeln und zurück sprinten.
- ▶ Verschiedene Bewegungsaufgaben einführen (rückwärts laufen, Rolle vorwärts etc.).

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Eine Mindestanzahl an Ballkontakten beim Dribbling vorgeben.
- ▶ Die Laufdistanz dem Leistungsvermögen der Spieler anpassen.

THEMA: TORE ERZIELEN



SPIEL 2:

ZIELSCHIESSEN

ORGANISATION

- ▶ Vor einem Jugendtor ein 15 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Auf beiden Seiten neben dem Tor Starthütchen aufstellen und am Ende des Feldes 2 Wendehütchen platzieren
- ▶ 2 Teams einteilen und an den Hütchen verteilen

ABLAUF

- ▶ Auf ein Signal des Trainers startet der erste Spieler ins Feld, dribbelt um das Wendehütchen und versucht in eine der zwei Zielzonen zu schießen.
- ▶ Sobald der Schuss erfolgt ist, startet ein Spieler des anderen Teams ins Feld.
- ▶ Welches Team erzielt die meisten Treffer?

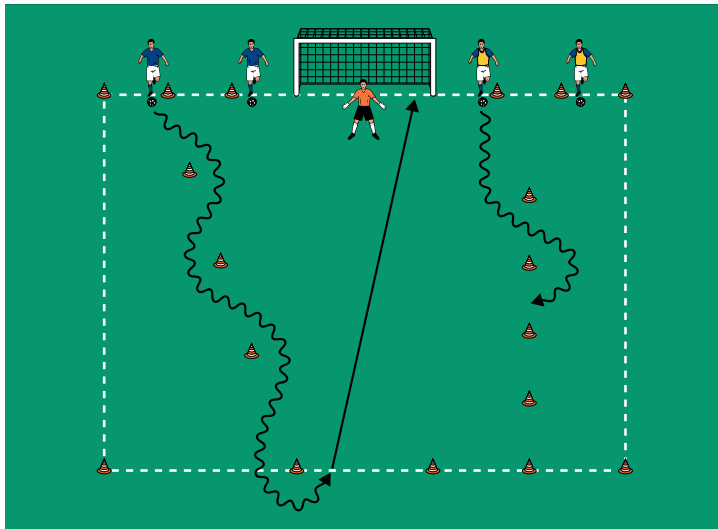
VARIATIONEN

- ▶ Treffer in die Zielzonen zählen 2 Punkte.
- ▶ Tore im mittleren Bereich zählen 1 Punkt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen versuchen, den Ball möglichst mit der Innenseite zu platzieren.

THEMA: TORE ERZIELEN



SPIEL 3:

TORSCHUSSWETTBEWERB MIT “MENSCHLICHER STOPPUHR“

ORGANISATION

- ▶ Vor einem Jugendtor mit Torwart ein 15 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Auf beiden Seiten neben dem Starthütchen aufstellen und davor 2 Dribbel-Parcours gemäß Abbildung aufbauen
- ▶ 2 Teams einteilen und an den Starthütchen verteilen

ABLAUF

- ▶ Auf ein Signal des Trainers startet der Wettkampf: Die ersten Spieler von Blau und Gelb dribbeln in das Feld.
- ▶ Blau hat nun so lange Zeit Tore zu erzielen, bis Gelb vier mal durch den Slalom-Parcours hin und zurück gedribbelt ist.
- ▶ Sobald ein Torschuss bei Blau erfolgt ist, darf der Partner starten.
- ▶ Anschließend einen Seitenwechsel durchführen.
- ▶ Welches Team erzielt mehr Treffer?

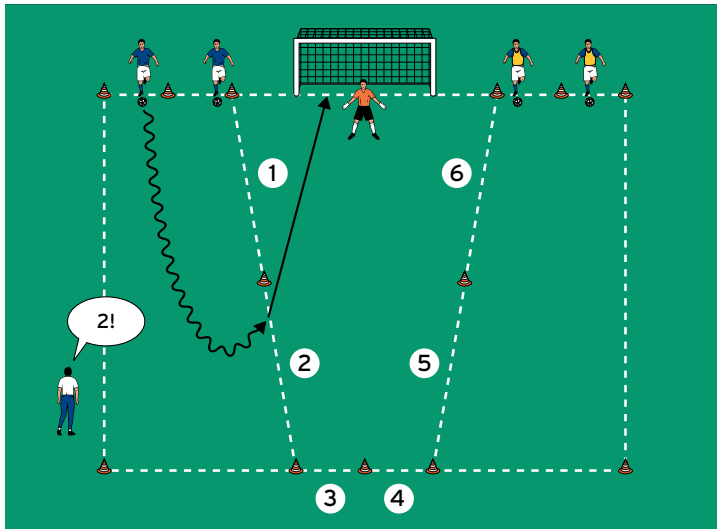
VARIATION

- ▶ Die Distanz dem Leistungsniveau der Spieler anpassen, damit viele Treffer erzielt werden können.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen beim Dribbling durch den Parcours beidfüßig dribbeln.

THEMA: TORE ERZIELEN



SPIEL 4:

NUMMERSCHIESSEN

ORGANISATION

- ▶ Vor einem Jugendtor mit Torwart ein 15 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Im Feld insgesamt 6 Schusszonen abstecken und gemäß Abb. benennen
- ▶ Neben dem Tor je 2 Starthütchen aufstellen
- ▶ 2 Teams einteilen und an den Hütchen verteilen

ABLAUF

- ▶ Team Blau beginnt: Der Trainer ruft eine beliebige Zahl zwischen 1-3 auf.
- ▶ Der erste Spieler dribbelt zur aufgerufenen Zone und versucht von dort aus einen Treffer zu erzielen.
- ▶ Anschließend ist Gelb an der Reihe: Der Trainer ruft eine Zahl zwischen 4-6 auf.
- ▶ Wettbewerb: Wer hat zuerst aus allen Zonen einen Treffer erzielt?
- ▶ Nach einigen Durchgängen einen Seitenwechsel durchführen.

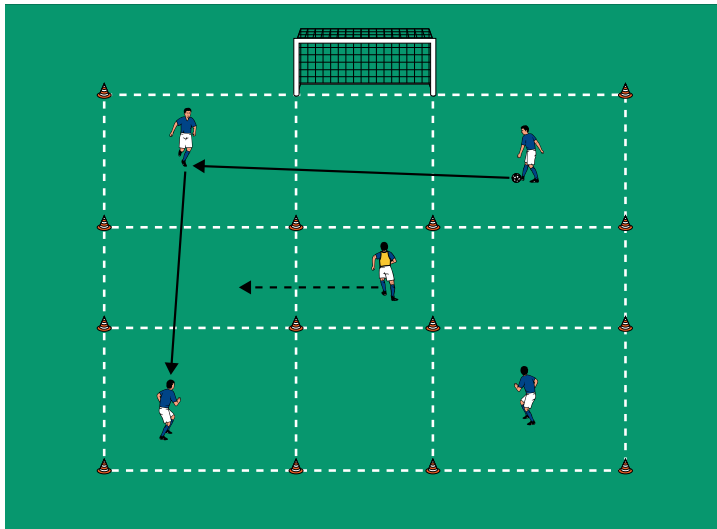
VARIATION

- ▶ Den Zonen andere Namen (z.B. Fußballspieler, Vereine, Länder etc.) geben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel als einen motivierenden Wettkampf 'moderieren'.
- ▶ Die Distanz dem Alter und Leistungsvermögen anpassen, sodass möglichst viele Treffer ermöglicht werden.

THEMA: TORE ERZIELEN



SPIEL 5:

WÄCHTER-PASSEN

ORGANISATION

- ▶ Ein 15 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Im Feld vier weitere 6 x 6 Meter große Außenzonen und eine 15 x 3 Meter große Mittelzone markieren
- ▶ 4 Spieler auf die Außenzonen verteilen und 1 'Wächter' der Mittelzone zuweisen

ABLAUF

- ▶ Die Spieler in den Außenzonen versuchen den Ball am 'Wächter' vorbei in die jeweils andere Außenzone zu schießen oder zu passen.
- ▶ Der 'Wächter' darf mit allen Körperteilen abfangen und dann entsprechend nach außen wechseln, wenn dies gelingt.

VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Für 5 erfolgreiche Pässe gibt es 1 Punkt: Wer hat am Ende die meisten Punkte?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Außenspieler sollen sich freilaufen, um es dem Passgeber leichter zu machen.