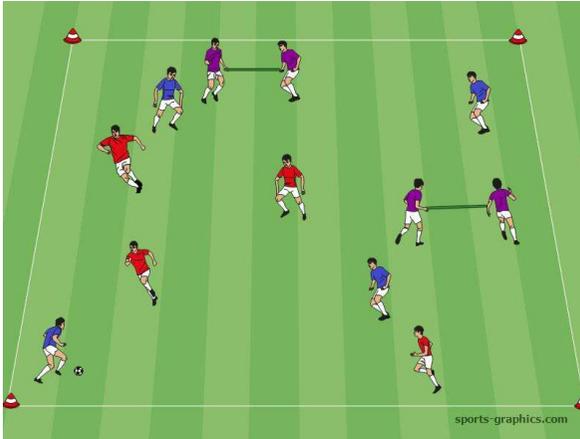


# **BEST-PRACTICE-ÜBUNGEN.**

## BEWEGLICHE TORE



### **Ablauf:**

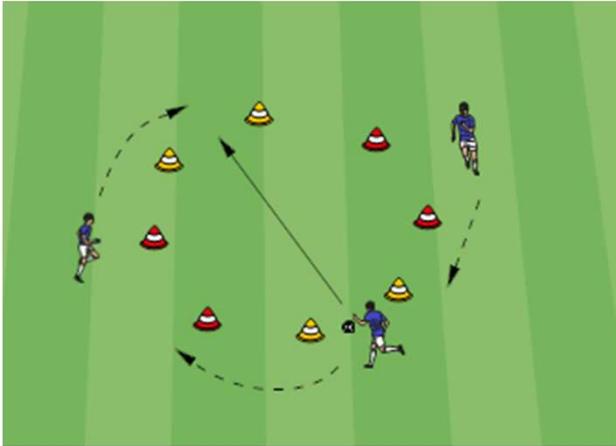
- Die beiden Paare von Team Lila laufen im lockerem Tempo durchs Feld. Das Tor muss erkennbar und maximal Groß sein
- Team Blau und Rot spielen auf die beweglichen Tore
- Ein Treffer ist nur gültig, wenn ein Mitspieler den Ball nach dem Durchqueren des beweglichen Tores an- und mitnehmen kann
- Nach 3 Minuten Aufgabenwechsel

### **Organisation:**

- ♦ Ein 20 x 20 Meter großes Feld markieren
- ♦ 3 Mannschaften á 4 Spielern
- ♦ Ein Team hat jeweils zu Zweit eine Stange und bilden die beweglichen Tore

# **BEST-PRACTICE-ÜBUNGEN.**

## KOGNITIVES PASSSPIEL IN OFFENES HÜTCHENTOR



### **Ablauf:**

- Der Ball wird im Kreis gespielt
- Die Spieler bewegen sich um den Kreis herum
- Die Spieler haben die Aufgabe den Ball in ein freies Hütchentor zu passen

### **Organisation:**

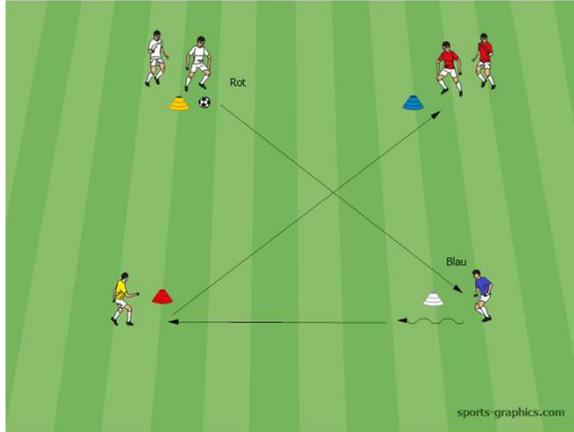
- ♦ Einen Hütchenkreis mit verschiedenen farbigen Hütchentoren aufbauen
- ♦ 3 Spieler

### Variationen :

- Mehrere Hütchentore in verschiedenen Farben
- Passgeber ruft Passempfänger vorgegebene Hütchentorfarbe zu
- Hütchentore durchnummerieren
- Richtungswechsel

# **BEST-PRACTICE-ÜBUNGEN.**

## KOMMUNIZIEREN UND ORIENTIEREN!



### **Ablauf:**

- Der Weiße Spieler spielt einen Pass zum Weißen Hütchen und ruft dem Passempfänger das Hütchen zu, zudem er spielen soll (Rot in der Abbildung)
- Der Blaue Spieler verwertet das Anspiel in Richtung rotes Hütchen und passt mit dem 2.Kontakt. Er ruft danach ebenfalls wieder ein Hütchen auf, zudem der am Hütchen stehende Spieler passen soll (Blau in der Abbildung)

### **Organisation:**

- ♦ Ein Feld aufbauen (bspw. 20 x 20 Meter)
- ♦ 6 - 8 Spieler
- ♦ Spieler verschiedene Leibchen zuteilen (Weiß, Blau, Rot und Gelb)
- ♦ Das Feld mit 4 verschiedenen Hütchen markieren (Gelb, Rot, Blau und Weiß)

### Variationen:

- ♦ Nach Leibchen statt Hütchenfarben spielen