

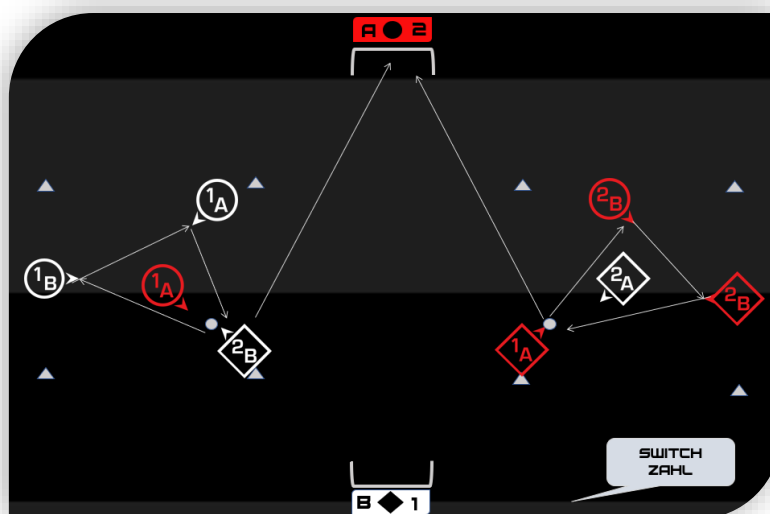
# RESWITCH-Rondo mit Abschluss

Spielformen mit Toren

Jugend und Erwachsene

Wahrnehmen

8 Spieler



## Trainingsziel und Organisation

### Trainingsziel

Die Spieler behalten unter Gegnerdruck den Ball schließen auf die richtigen Tore ab.

### Organisation

Aufbau und Aufteilung siehe Skizze, 2 Minitor mit Schildern markieren - Alle roten und alle weißen Spieler bilden ein Team (gleichmäßig aufteilen) - In den Feldern ein 3v1 oder 4v1 herstellen. Die Leibchennummern spielen hier keine Rolle.

## Ablauf und Variation

### Ablauf

Der Trainer legt zu Beginn eine Kategorie fest, auf die abgeschlossen werden muss, Beispiel Zahl. Auf Startsignal muss jedes Überzahlteam 8 Pässe ohne Fehler erreichen. Ab dem 8. Pass muss ein Tor ins richtige Minitor erzielt werden. Dabei achtet der Spieler, der den 8. Pass erhält darauf, welche Kategorie sein Passgeber trägt. Beispiel rechts: Letzter Passgeber trägt 2, also Abschluss auf 2. Tore zählen nur von innerhalb des Feldes. Bei einem Fehler im Rondo: Neustart für Überzahlteam. Welches Team zuerst trifft gewinnt. Schießt ein Team ins falsche Tor (bsp. links= Eigentor und Punkt für Gegner. Anschließend wird der Verteidiger durchgetauscht.

### Variation

- Verteidiger darf 1x selbst einen Switch ansagen
- Verteidiger darf Ball erobern und selbst abschl. Trainer sagt erst im Spiel die Kategorie an

## RESWITCH-Coachingpunkte

Das Lösen aus dem Deckungsschatten sollte hier angesprochen werden. Passlinien sollten immer vorhanden sein, damit der Ballbesitzende weiterspielen kann. Ebenso sollte die Vororientierung hier angesprochen werden, damit die Spieler sich nicht erst vor dem Abschluss orientieren müssen.

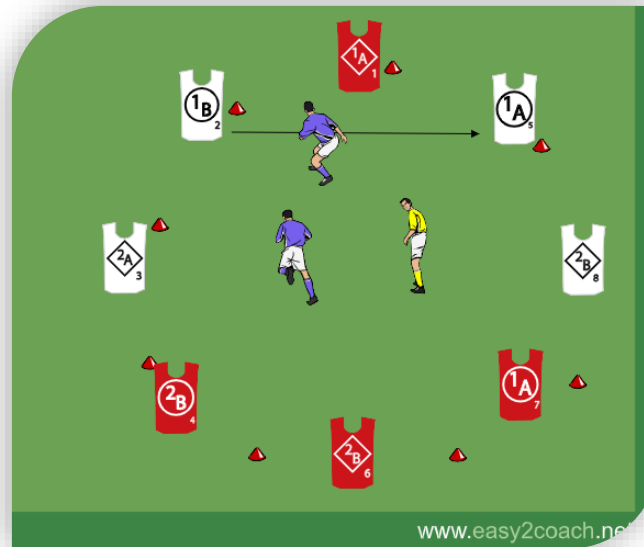
# Rundes Rondo

Aufwärmen mit Ball

Alle Altersklassen

Passspiel

beliebig



## Trainingsziel und Organisation

### Trainingsziel

Die Spieler sind gedanklich erwärmt und haben sich auf das Training mit Wahrnehmungsfokus eingestimmt.

### Organisation

Baue ein rundes Feld auf. In diesem Feld sind zwei Jäger und ein Joker. Außen stehen acht Spieler mit den Leibchennummern 1-8.

## Ablauf und Variation

### Ablauf

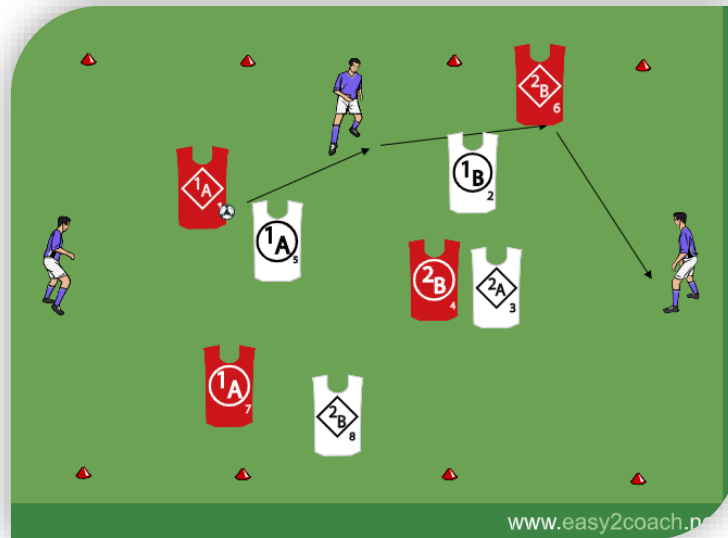
Der Trainer startet in der Kategorie „Farbe“. Der Spieler am Ball darf nun nur Spieler anspielen der gleichen Farbe. Der Joker darf jeden Spieler anspielen. Wie schnell schaffen es die beiden Jäger 4 Bälle zu erobern/Fehler zu erzwingen? Dann drei neue Spieler als Jäger und Joker festlegen. Der Trainer ruft regelmäßig neuen Switch

### Variation

1. Nur ungleiche Spieler dürfen angespielt werden.
2. Der Trainer aktiviert zwei Kategorien: z.B. Farbe und Zahl. Der Spieler am Ball darf nun also einen Spieler anspielen, der entweder die (gegen-)gleiche Farbe oder Zahl trägt.
3. Die Jäger dürfen insgesamt einmal selbst die Kategorie durch Ansage ändern.

## RESWITCH-Coachingpunkte

Durch das Switch Signal vom Trainer (oder Jäger) wird die Teamzugehörigkeit verändert. Somit entstehen neue Anspielmöglichkeiten. Die Spieler müssen die Situation neu erfassen und umsetzen. Das Umblickverhalten spielt hier eine große Rolle.



## Trainingsziel und Organisation

### Trainingsziel

Die Spieler sind in der Lage den Ball in Überzahl-situationen zu halten und nach Switch-Momenten schnellstmöglich in die Tiefe zu spielen. Nach Ballverlusten starten die Spieler sofort ins Gegenpressing.

### Organisation

Baue ein Spielfeld gemäß der Skizze auf und verteile 3 neutrale Leibchen. Diese Spieler stellen sich je an eine Stirnseite und ins Zentrum. Verteile die Leibchen 1-8 und positioniere diese Spieler ebenfalls im Zentrum.

## Ablauf und Variation

### Ablauf

Eine Mannschaft startet mit dem Ballbesitz. Die Ballbesitzmannschaft versucht von einem Wandspieler zum nächsten ohne Ballverlust zu gelangen. Bei Ballverlust wird mittels Umschaltspiel und schnellen Gegenpressing versucht, den Ball wieder zu erobern. Mittels SWITCH Signal (Farbe, Zahl, Buchstabe oder Symbol) vom Trainer ändern sich die Teamzugehörigkeiten im Zentrum. Die Spieler müssen sich schnell orientieren und organisieren.

### Variation

Nach einem Switch muss innerhalb von 2 Pässen in die Tiefe gespielt werden. Wenn sie das nicht schaffen startet der nächste Ball, der vom Trainer eingespielt wird, bei der gegnerischen Mannschaft.

## RESWITCH-Coachingpunkte

Coache hier zwei Dinge besonders. Zum einen defensiv: Nach Ballverlust oder nach einem Switch sollten die Spieler gegen den Ball sofort ins Gegenpressing übergehen und Passwege zustellen/ den Ball zurückerobern. Aus offensiver Sicht: Um möglichst schnell aus dem Pressing herauszukommen ist eine Verlagerung erstrebenswert. Wenn der direkte Pass in die Tiefe nicht möglich ist, sollten möglichst wenig Querpässe gespielt werden.