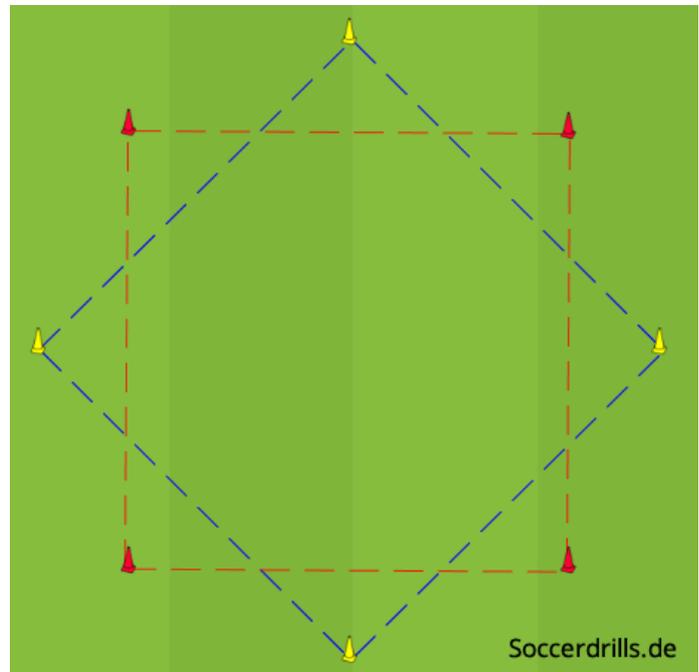


Passen - Doppel-Karree

Organisation für alle Varianten:

- Zwei Quadrate werden ineinander verschachtelt, siehe Grafik:
- Ein Quadrat wird mit vier roten und eins mit vier gelben Hütchen markiert.
- Eine Spielgruppe postiert sich an den roten und eine an den gelben Hütchen. Jede Ecke ist besetzt, besser doppelt, es reicht aber, wenn die Startecke doppelt besetzt ist.
- Jede Gruppe hat einen Ball zur Verfügung.

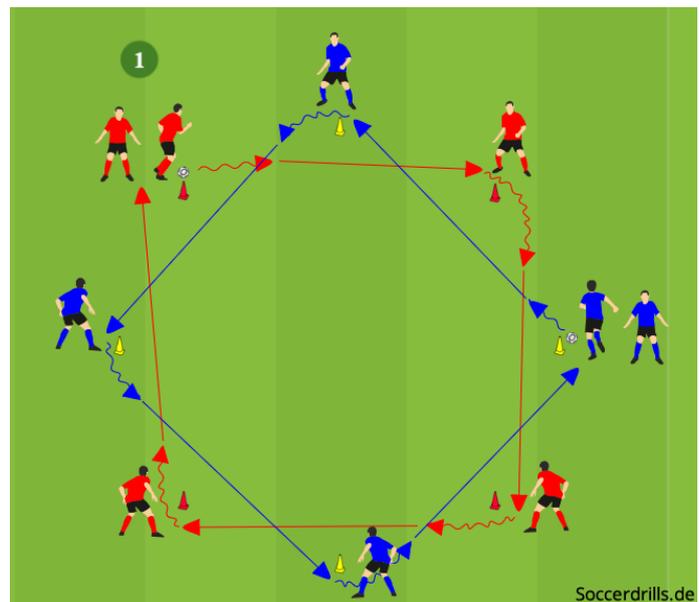


Ablauf 1:

- Das blaue Team passt sich den Ball gegen den Uhrzeigersinn von Ecke zu Ecke zu.
- Das rote Team passt sich den Ball im Uhrzeigersinn von Ecke zu Ecke zu.
- Der Passgeber übernimmt immer die Position des Passempfängers.

Varianten Ablauf 1:

- Ablaufrichtung ändern.
- Zwei Bälle pro Gruppe, dann wird es schwer. Der zweite Ball gehört dann bei Übungsstart auf die gegenüberliegende Seite (auch dort zwei Spieler!).
- Verschiedene Passtechniken.
- Die Gruppen ändern die Pass- und Laufrichtung.
- Beim Ziehen ums Hütchen darf der Ball nicht ruhen.



Trainertipps für alle Varianten:

- Auf sichere Ballmitnahme achten.
- Fordere genaue Pässe.
- Individuelle Fehlerkorrektur.

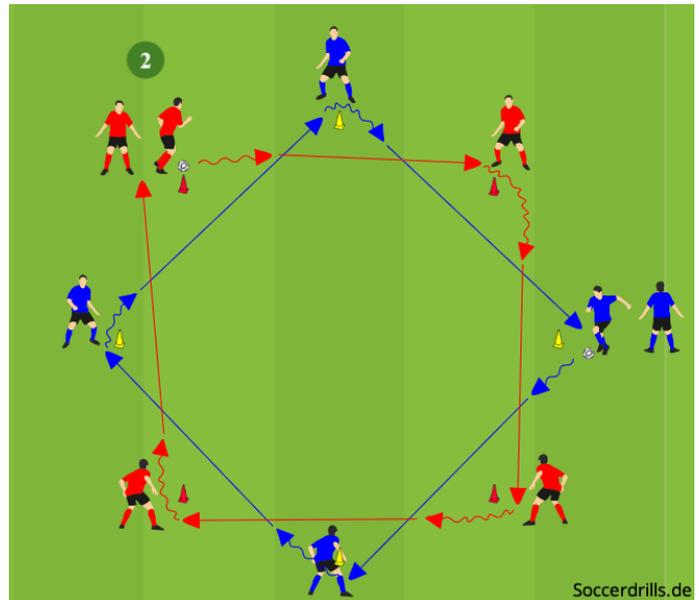
Passen - Doppel-Karree

Ablauf 2:

- Der Ball wird jetzt von beiden Gruppen im Uhrzeigersinn gepasst.
- Diese Übung sollte als Wettkampf durchgeführt werden. Schafft es eine Gruppe das andere Team einzuholen?

Varianten Ablauf 2:

- Zwei Bälle pro Gruppe, dann wird es schwer. Der zweite Ball gehört dann bei Übungsstart auf die gegenüberliegende Seite (auch dort zwei Spieler!).
- Pass- und Laufrichtung gegen den Uhrzeigersinn.
- Verschiedene Passtechniken.
- Beim Ziehen ums Hütchen darf der Ball darf nicht ruhen.



Ablauf 3:

Das ist neu:

- Team Rot passt im Uhrzeigersinn von einem roten zum nächsten roten Hütchen. Nach dem Pass läuft der Spieler dem Ball hinterher und übernimmt die Position am nächsten roten Hütchen.
- Team Blau passt gegen den Uhrzeigersinn von einem gelben zum nächsten gelben Hütchen. Nach dem Pass läuft der Spieler nicht dem Ball hinterher, sondern ans nächste gelbe Hütchen gegen den Uhrzeigersinn (weiße Linien).

Varianten Ablauf 3:

Das ist neu:

- Der Laufweg nach dem Pass erfolgt jetzt jeweils in die andere Richtung. Team Rot folgt dem Ball nicht und Team Blau folgt dem Ball.
- Team Rot passt gegen den Uhrzeigersinn und Team Blau im Uhrzeigersinn. Auch hier können die Laufwege nach dem Pass getauscht werden.
- Dir fallen bestimmt noch weitere Varianten ein.

