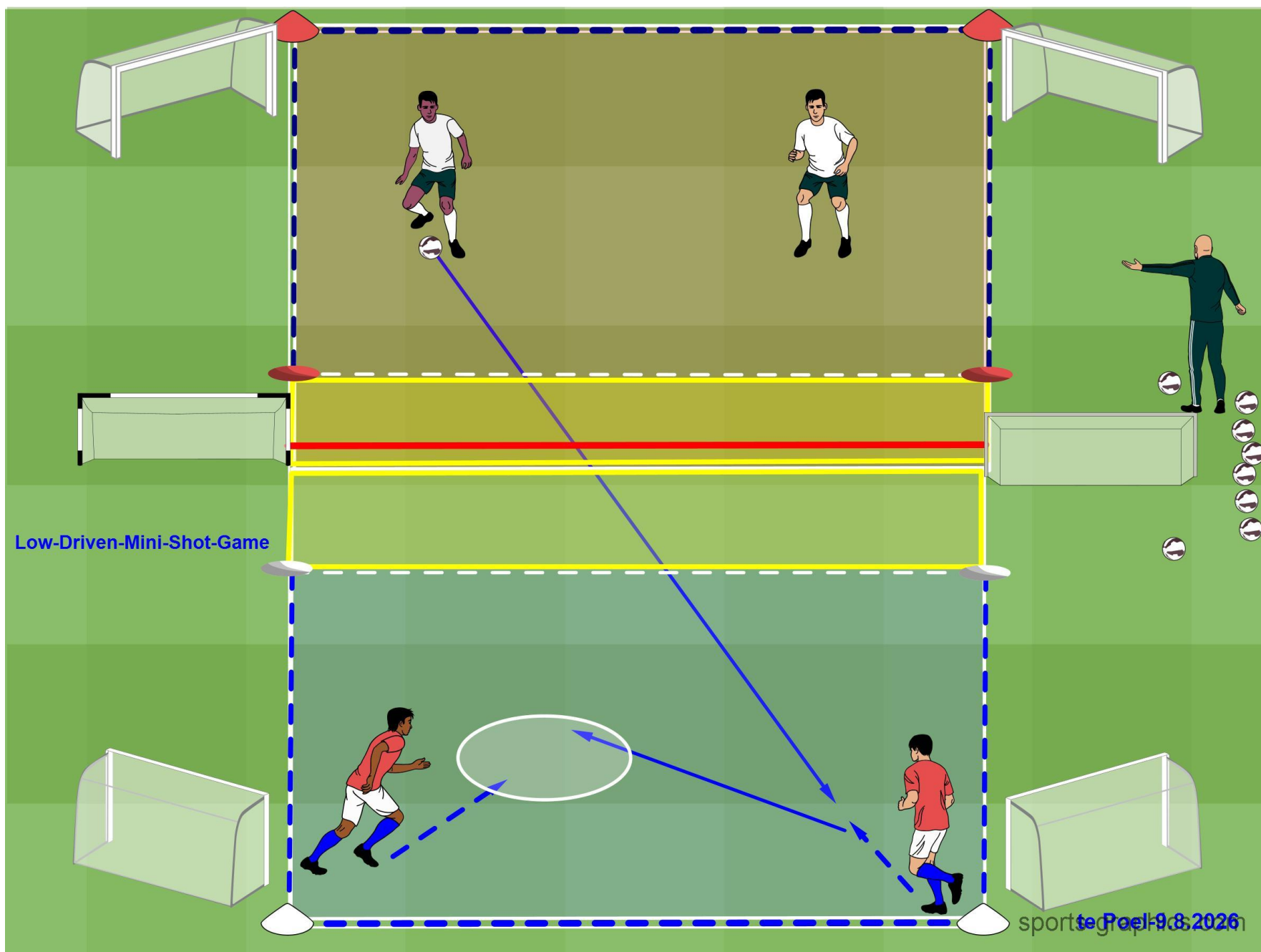


Low-Driven-Mini-Shot-Game

Flachpässe und Erster Kontakt – Ballgefühl trifft Spielfreude!



H.-Dieter te Poel
- www.tepoel.eu -

Aufbau:

- 2 vs. 2.
- Das Spielfeld mit Hilfe einer Zauberschnur (Rot) teilen.
- Die Größe der Felder, die Position und Entfernung zu den 4 Mini-Toren und die Höhe der Zauberschnur richten sich nach dem Könnensstand der Spieler:innen.
- Die Zauberschnur in ca. Ballhöhe sicher an den Mini- oder Großtoren befestigen.
- Die gestrichelten Linien mit Bändern etc. markieren, hinzu Hütchen und Ersatzbälle.
- Evtl. Shot Clock.



Ablauf (1/2):

- Weiß-Schwarz-Weiß eröffnet mit einem Flachpass, wobei der Ball unter die Zauberschnur und über die beiden Abschnitte in Gelb gespielt werden muss. Orange-Weiß-Blau nimmt diesen mit dem Ersten Kontakt an, bevor dieser die gestrichelten Linien überquert und/oder in eines der beiden Mini-Tore trifft. Um Tore zu verhindern, kann der Flachpass auch außerhalb der gestrichelten Linien angenommen werden. Der Erste Kontakt darf nicht dazu führen, dass der Ball in den Abschnitt in Gelb rollt. Die Abschnitte in Gelb dürfen auch nicht betreten werden.
- Je nach Könnensniveau soll der Erste Kontakt den Partner (m/w/d) „freispielen“, so dass regelgerecht weiter gespielt werden kann.
- Die Spielidee leitet sich aus diesem Ablauf frei ab und kann durch zahlreiche Variationen weiter entwickelt werden.



Ablauf (2/2):

- *Spielregeln:* - Überquert der Flachpass die hintere gestrichelte Linie („Tiefer Pass“) oder trifft er als Torschuss-Flachpass eines der Mini-Tore („Diagos“) erfolgt eine festzulegende Torwertung. - Berührt der Flachpass die Zauberschur oder fliegt darüber, erfolgt eine festzulegende negative Torbewertung. - Weichen die Spieler:innen von der festzulegenden Anzahl der Kontakte ab, wechselt das Anspielrecht. - Wechselndes Wettspielrecht. - Wettkämpfen auf Zeit oder nach Toren, wobei die Spieler:innen die Spielstände selbstständig nachhalten müssen.
- *Bonuspunkte:* Erster Kontakt im „Sliding Tackling“ (*Fighten*).
- *Turnierform:* Kaiserturnier.

16.08.2026

H.-Dieter te Poel - www.tepoel.eu -



Coaching-Schwerpunkte:

- Wahrnehmungs- und kognitive Fähigkeiten.
- „Wendet unsere Kommunikationscodes laut und deutlich an!“
- „Nehmt (beidfüßig) beim Flachpassspiel situativ und alternativ Tempo-, Richtungs- und Schnittvariationen vor!“
- „Mal „harte“ und mal „weiche“ Annahmen vornehmen!“

Variationen:

- Weitere Mitspieler:innen hinzunehmen (z.B. 3 vs. 3) und gleichzeitige Veränderung der Geometrie des Feldes und Stellung der Mini-Tore (indirekter Aufgabenwechsel).
- Anspiel mit Eindribbeln, flacher Dropkick etc.
- Anzahl der Ballannahmen und -weiterleitungen variieren.
- Torhüter:innen rollen ein, werfen von der Seite aus zu etc. und der Ball muss als Flachpass umgehend in die andere Spielfeldhälfte gespielt werden.
- *Regeln:* The Winner takes it all; Dreierriegel (Volleyballstellung); auf Flachpass folgt Flugball usw.
- *Preise:* „Low-Driven-Shot-Team und Ballannahme-Team des Monats!“ auszeichnen. **- Promotionsfokus bewahren! -**

16.08.2026

H.-Dieter te Poel - www.tepoel.eu -

5



OG)	Raum: Orange (2.OG)	Raum (2.OG)
ester thoden nk	DHGS STW 4.Semester Methodisch-praktisches Anwendungsmodul Hans-Dieter de Poel	STW 4. Person Sina Ru
ester thoden nk		STW 4. Person Sina Ru
ester ntwicklung		