
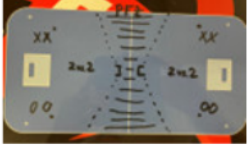
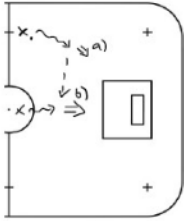
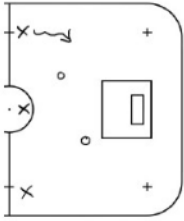
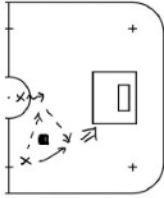


# Good Practice Goalietrainer\*innen-Call, 30.09.24

Trainingsformen <b>neben</b> dem Feld		Trainingsformen <b>auf</b> dem Feld / mit dem Team	
Beschrieb	Skizze	Beschrieb	Skizze
<p><b>Passing-First Zone:</b> Start in der Ecke, Lauf Richtung hinter Tor, aber folgende Möglichkeiten: a) Buebetrickli nahe b) Pass an nahem Pfosten in hohen Slot c) Buebetrickli weit d) Pass am weiten Pfosten in hohen Slot</p> <p>Optionen können aufbauend gewählt werden. Z.B. zu Beginn ohne Buebetrickli.</p> <p>Variante mit Verteidiger*in im Slot.</p>		<p><b>Passing-First Zone:</b> "Verkehrte Welt" (Tore Mittellinie) mit Platz zwischen den Toren, 3vs.3 (oder 4vs.4), Spieler*innen dürfen auf beiden Seiten sein. In der PFZ sind die Spieler mit Ball geschützt, es dürfen aber alle rein. Wartende Spieler hinten können angespielt werden und dürfen schießen. o Tore nach Pass aus PFZ dreifach, wenn innerhalb von 2s erfolgt. o Wechsel auf Zeit (1 min): Wartepositionen rein (definieren, auf welcher Seite zwei reinkommen)</p>	
<p><b>Danger Zone: Tasche</b></p> <p>Spieler*in läuft von Mittellinie in die Tasche a) Schuss b) Pass zur Mitte und Abschluss</p> <p>Variation: mit Verteidiger, mit zweiter Passoption im auf gegenüberliegender Seite (Querpass)</p>		<p><b>Danger Zone: Tasche</b></p> <p>3 vs. 2 mit Start von Lauf von Mittellinie zur Tasche</p> <p>Fokus von TH auf gefährlichste Option: welche*r Spieler*in wird nicht verteidigt?</p>	
<p><b>Defensiv-Transition</b></p> <p>Gegenbewegung üben für Doppelpass: Pass zur Mitte vor dem Pfosten, Rückpass nach dem Pfosten. Besonders auf Achse, Tiefe und Körper (Füsse, Beine) achten.</p> <p>Variation: Schuss oder Pass zurück von Spieler*in in der Mitte. Distanz zwischen den beiden Spieler*innen leicht anpassen.</p>		<p><b>Defensiv-Transition</b></p> <p>2vs.1 aus dem Lauf: Verteidiger*in entscheidet sich für Schuss oder Pass, TH soll sich auf gefährlichste Option vorbereiten (KATA).</p> <p>Variation: zweite*r Verteidiger*in darf eingreifen, wenn bestimmte Linie überquert wurde</p>	