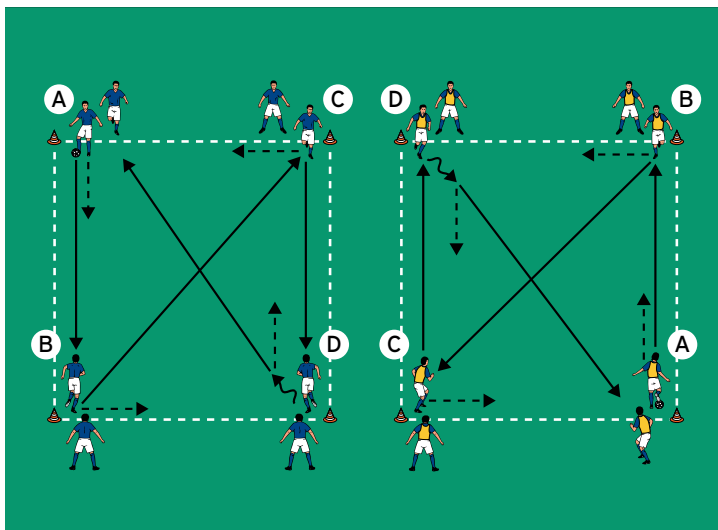


THEMA: KOMBINATIONEN ÜBER DEN FLÜGEL



AUFWÄRMEN 1:

PASSSPIEL-KOMBINATION

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder errichten
- ▶ 2 Gruppen bilden und jeweils den Feldern zuweisen
- ▶ Die Spieler jeweils auf den Positionen verteilen
- ▶ Die ersten Spieler bei A haben je 1 Ball

ABLAUF

- ▶ A passt auf B, der diagonal auf C prallen lässt.
- ▶ C passt auf D, der diagonal zum jeweils nächsten Spieler bei A spielt usw.
- ▶ Alle Passgeber rücken im Gegenuhrzeigersinn eine Position weiter.

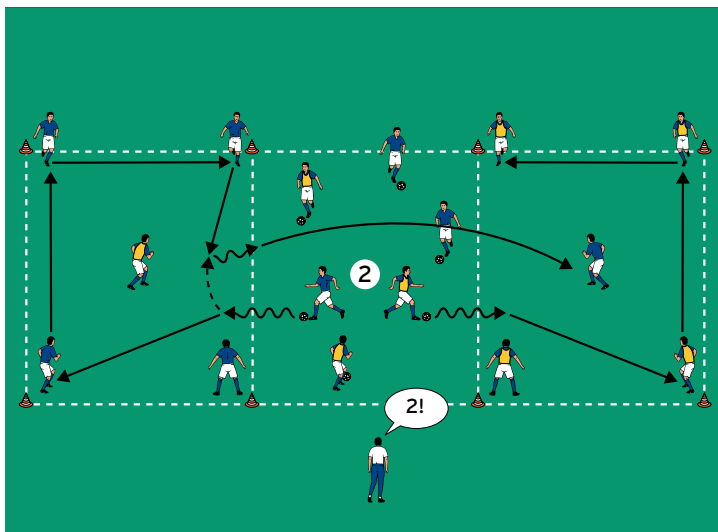
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).
- ▶ Die Spieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Gruppe absolviert zuerst 2 Durchgänge?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auf präzise Zuspiele in den Fuß der Mitspieler achten.
- ▶ Nach dem Abspiel schnell auf die jeweils nächste Position laufen.

THEMA: KOMBINATIONEN ÜBER DEN FLÜGEL



AUFWÄRMEN 2:

FLUGBALL-ABSCHLUSS

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten
- ▶ Die Ecken des Feldes mit je 1 Spieler besetzen
- ▶ Zusätzlich je 1 Zielspieler im gegnerischen Feld postieren
- ▶ Alle übrigen Spieler stellen sich mit je 1 Ball im mittleren Feld auf
- ▶ Die Spieler im mittleren Feld jeweils durchnummerieren

ABLAUF

- ▶ Die Spieler im mittleren Feld dribbeln frei umher.
- ▶ Der Trainer startet per Zuruf einer Zahl die Aktion.
- ▶ Die aufgerufenen Spieler dribbeln ins eigene Außenfeld.
- ▶ Hier müssen sie mindestens 3 Pässe in den eigenen Reihen spielen.
- ▶ Anschließend erhält der aufgerufene Startspieler das letzte Zuspiel.
- ▶ Dieser nimmt kurz an und mit und spielt einen Flugball zum eigenen Zielspieler im gegnerischen Feld.
- ▶ Welche Mannschaft schließt die Aktion zuerst ab?

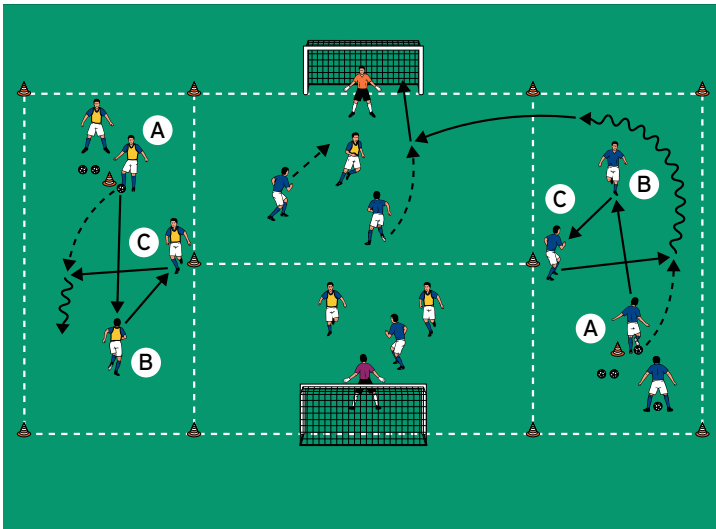
VARIATIONEN

- ▶ Die Zielspieler dürfen die Gegner im Passspiel-Feld aktiv stören.
- ▶ Die Anzahl der erforderlichen Pässe variieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die aufgerufenen Spieler dürfen die Passaktionen erst starten, nachdem sie das jeweilige Feld erreicht haben.
- ▶ Die Positionen und Aufgaben regelmäßig wechseln.

THEMA: KOMBINATIONEN ÜBER DEN FLÜGEL



HAUPTTEIL 1:

FLÜGELSPIEL IM 3 GEGEN 0

ORGANISATION

- ▶ 1 Feld mit 2 Toren mit Torhütern sowie 2 Außenzonen errichten
- ▶ Im zentralen Feld die Mittellinie markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Jedes Team stellt 1 Verteidiger, der sich in der gegnerischen Hälfte aufstellt
- ▶ Alle übrigen Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen
- ▶ Die Spieler bei A haben Bälle

ABLAUF

- ▶ A passt zu B, der auf C prallen lässt.
- ▶ Anschließend passt C in den Lauf von A weiter, der nach einem kurzen Dribbling in Richtung Grundlinie auf die beiden Angreifer vor das Tor flankt.
- ▶ Diese versuchen, die Hereingabe im 2 gegen 1 gegen den gegnerischen Verteidiger zu verwerten.
- ▶ Nach jeder Aktion rücken die Passspieler am Flügel eine Position weiter.

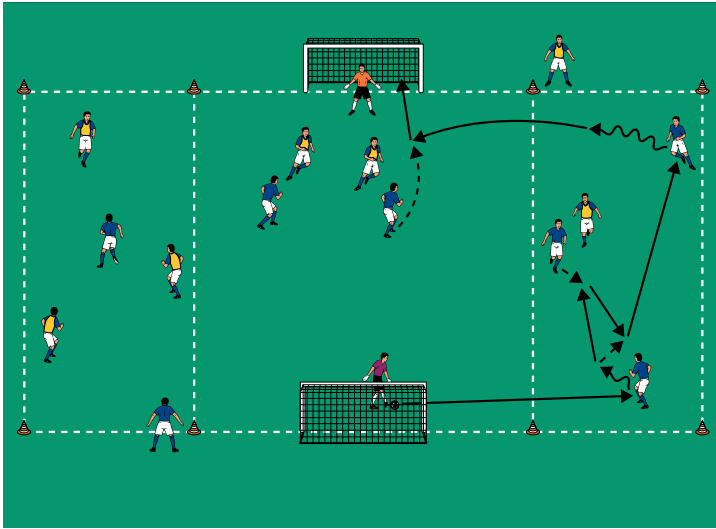
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler in der Außenzone dürfen die Kombination am Flügel selbst wählen.
- ▶ Ohne Verteidiger vor den Toren spielen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Mannschaft erzielt die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Von beiden Seiten gleichzeitig üben.
- ▶ Nach einigen Durchgängen die Seiten tauschen.
- ▶ Die Angreifer im Zentrum regelmäßig wechseln.

THEMA: KOMBINATIONEN ÜBER DEN FLÜGEL



HAUPTTEIL 2:

FLÜGELSPIEL IM 3 GEGEN 1

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Angreifer und Verteidiger bestimmen und jeweils auf den Positionen verteilen

ABLAUF

- ▶ Der Torhüter von Blau startet die Aktion mit einem Zuspiespiel auf einen Mitspieler in die Außenzone.
- ▶ Die Spieler in der Außenzone müssen nun versuchen, im 3 gegen 1 bis zur Grundlinie zu kombinieren und von dort vor das Tor zu flanken.
- ▶ Die Stürmer im Zentrum starten vor das Tor und versuchen, die Hereingabe im 2 gegen 2 zu verwerten.
- ▶ Anschließend startet das jeweils andere Team über die andere Seite usw.

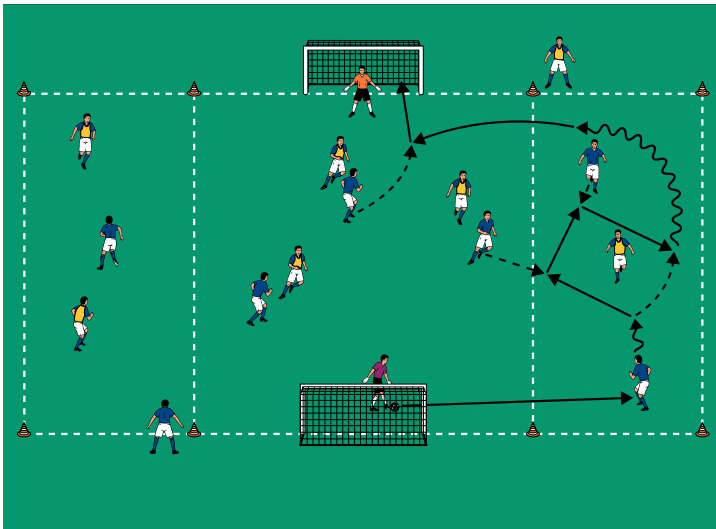
VARIATIONEN

- ▶ Mit nur je 1 Verteidiger vor den Toren spielen.
- ▶ Die Außenspieler müssen nach maximal 4 Pässen vor das Tor flanken.
- ▶ Die Angreifer am Flügel müssen im 3 gegen 2 bis zur Grundlinie kombinieren.
- ▶ Die Angriffe über die jeweils andere Seite durchspielen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Mannschaft erzielt insgesamt die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Verteidiger in den Flügelzonen wechseln sich jeweils mit einem pausierenden Spieler ab.
- ▶ Die Außenspieler dürfen ihre Kombinationen frei durchspielen.
- ▶ Die Angreifer im Zentrum sowie die Verteidiger am Flügel regelmäßig wechseln.

THEMA: KOMBINATIONEN ÜBER DEN FLÜGEL



SCHLUSSTEIL:

FLÜGEL-ERÖFFNUNG

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Jetzt postieren sich nur 2 Angreifer in den jeweiligen Außenzonen

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jede Aktion wird vom Torhüter der Ballbesitzer durch ein Zuspiel in die eigene Außenzone eröffnet.
- ▶ Jetzt dürfen die Ballbesitzer alternativ auch frühzeitig zurück ins Zentrum spielen und versuchen, hier im 3 gegen 3 auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- ▶ Ist der Ball jedoch in der Flügelzone, so darf ein weiterer Angreifer zum 3 gegen 1 nach außen rücken.
- ▶ Die Angreifer versuchen dann, die Hereingabe von außen im 2 gegen 3 zu verwerten.

VARIATIONEN

- ▶ Kopfballtore nach einer Flanke aus der Außenzone zählen doppelt.
- ▶ Über die jeweils andere Seite spielen.
- ▶ Die Außenzonen entfernen und zum Schluss freispielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Außenspieler können jederzeit zurück ins Feld spielen.
- ▶ Die Verteidiger in den Flügelzonen wechseln sich nach jeder Aktion ab.
- ▶ Die Positionen nach einer Weile durchwechseln.