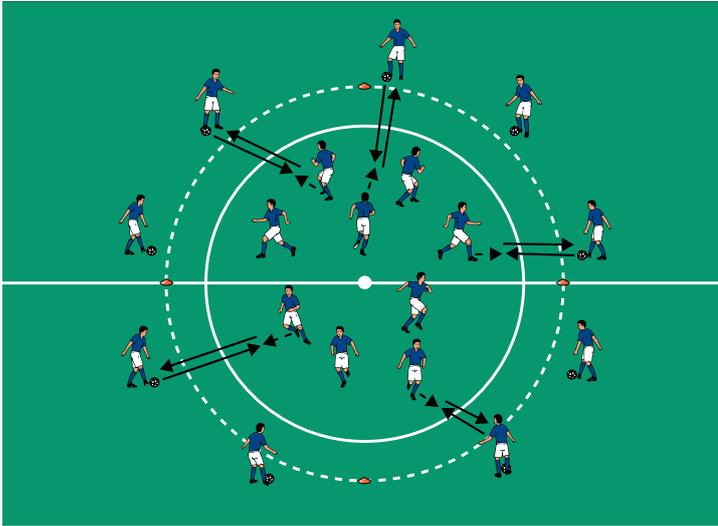


## THEMA: BESSER KOMBINIEREN



### AUFWÄRMEN 1:

#### MITTELKREISSPIEL I

##### ORGANISATION

- ▶ Den Mittelkreis um 2 Meter erweitern
- ▶ 9 Spieler verteilen sich als Anspieler mit Ball außerhalb des Kreises
- ▶ Die anderen 9 Spieler ohne Ball im Feld

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler bewegen sich frei im Feld und fordern situativ immer wieder den Pass eines Anspielers.
- ▶ Der Passempfänger lässt prallen und orientiert sich neu im Feld.
- ▶ Positions- und Aufgabenwechsel nach 2 Minuten.

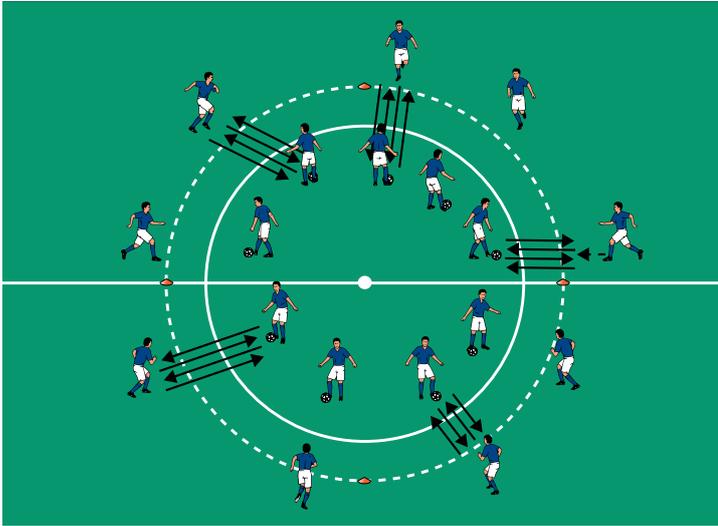
##### VARIATIONEN

- ▶ Mit dem ersten Kontakt an- und mitnehmen, mit dem zweiten Kontakt passen.
- ▶ Den Pass mitnehmen und einen anderem Anspieler ohne Ball zuspielen.
- ▶ Zuwerfen und zurückköpfen.
- ▶ Nur mit links oder rechts spielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler im Feld fordern mit einem Kommando das Zuspiel.
- ▶ Die Außenspieler sind immer anspielbereit.
- ▶ Bei einer kleineren Spieleranzahl nur den Mittelkreis verwenden.

## THEMA: BESSER KOMBINIEREN



### AUFWÄRMEN 2:

#### MITTELKREISSPIEL II

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau übernehmen
- ▶ Die Spieler im Feld sind in Ballbesitz

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler bewegen sich frei im Feld und spielen situativ zu den Außenspielern.
- ▶ Der Außenspieler lässt prallen und erhält den Ball direkt zurück.
- ▶ Den zweiten Pass spielt er dem Mittelspieler leicht in den Lauf.
- ▶ Der Mittelspieler orientiert sich neu im Feld und sucht die nächste Anspielstation.
- ▶ Positions- und Aufgabenwechsel nach 2 Minuten.

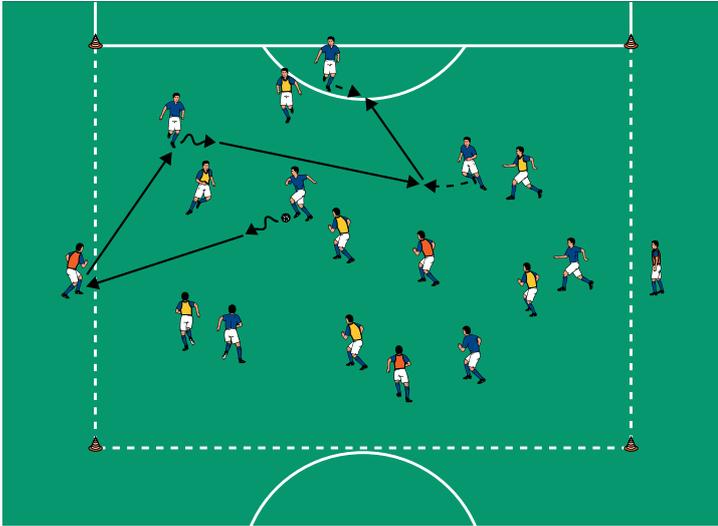
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Außenspieler dribbeln nach dem zweiten Pass ein und tauschen die Position.
- ▶ Außenspieler lassen prallen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Vor dem ersten Pass nicht zu dicht auflaufen, sondern dem ersten Zuspiel zum Außenspieler nachgehen.
- ▶ Auf offene Spielstellung der Innenspieler nach dem zweiten Pass achten.

## THEMA: BESSER KOMBINIEREN



### HAUPTTEIL 1:

#### BALLBESITZSPIEL

##### ORGANISATION

- ▶ Die Fläche zwischen Mittelkreis und Strafraum als Feld markieren
- ▶ 2 Mannschaften einteilen
- ▶ 2 neutrale Spieler besetzen die Stirnseiten als Anspieler
- ▶ 2 weitere neutrale Spieler spielen im Feld

##### ABLAUF

- ▶ Die Teams spielen auf Ballbesitz und können die neutralen Spieler im Feld und an den Stirnseiten in das Kombinationsspiel mit einbeziehen.
- ▶ Bei 8 erfolgreichen Pässen in Folge gibt es einen Punkt.

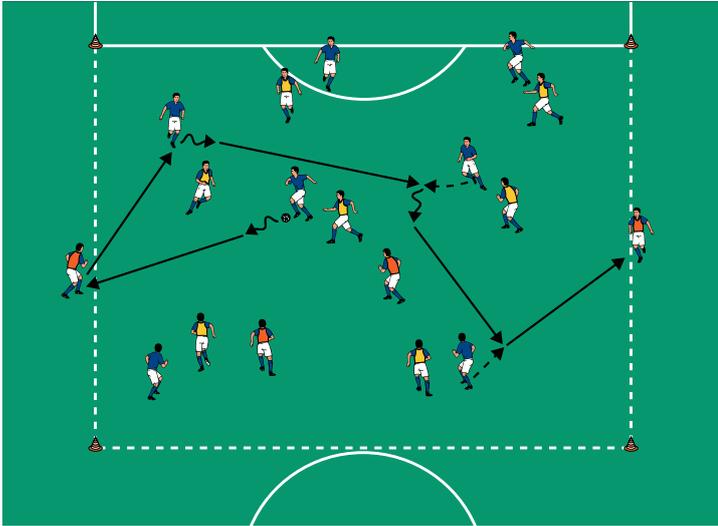
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der Pässe verringern oder erhöhen.
- ▶ Die Anspieler spielen direkt.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jeden Durchgang maximal 5 Minuten laufen lassen.
- ▶ Die neutralen Spieler nach jedem Durchgang austauschen.

## THEMA: BESSER KOMBINIEREN



### HAUPTTEIL 2:

## SEITENWECHSEL

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten

### ABLAUF

- ▶ Nach einer Balleroberung muss eine Mannschaft nacheinander beide Anspieler an den Stirnseiten ins Spiel mit einbeziehen, um einen Punkt zu erzielen.
- ▶ Die beiden neutralen Spieler im Feld spielen immer mit den Ballbesitzern zusammen.

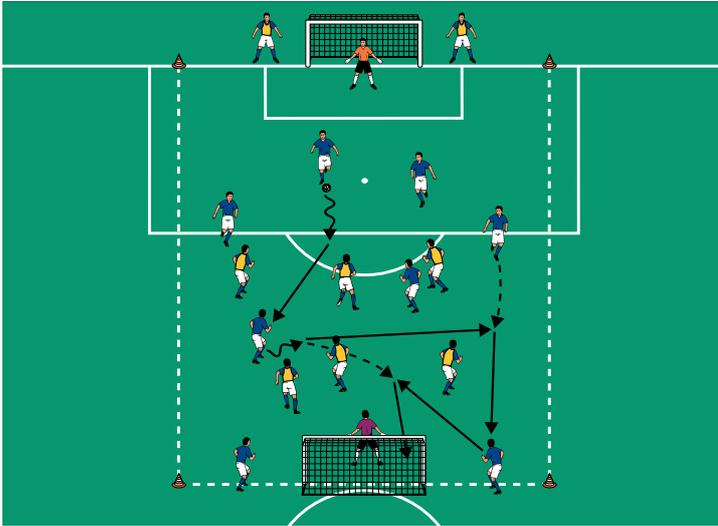
### VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler spielen direkt.
- ▶ Die neutralen Spieler im Feld spielen direkt.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ballbesitzer besetzen Breite und Tiefe des Feldes, um möglichst viele Anspielstationen zu schaffen.
- ▶ Jeden Durchgang 5 Minuten laufen lassen, anschließend die neutralen Spieler wechseln.

## THEMA: BESSER KOMBINIEREN



### SCHLUSSTEIL:

## 6 GEGEN 6 MIT ANSPIELERN

### ORGANISATION

- ▶ Ein Spielfeld von der Grundlinie bis zum Mittelkreis markieren
- ▶ Die Breite des Strafraums nutzen und auf jeder Seite um einen Meter einrücken
- ▶ 2 Tore aufstellen
- ▶ 2 Teams einteilen
- ▶ Jedes Team postiert 2 Anspieler auf der Angriffsseite neben dem Tor

### ABLAUF

- ▶ Spiel im 6 gegen 6 + Torhüter
- ▶ Jedes Team kann zudem seine beiden Anspieler mit ins Spiel einbeziehen, die neben dem gegnerischen Tor postiert sind.

### VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler dürfen nicht angegriffen werden.
- ▶ Die Anspieler müssen direkt spielen.
- ▶ Tore zählen nur nach dem Zuspiel eines Anspielers.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler bewegen sich auf der gesamten Linie zwischen Torpfosten und Ecke.
- ▶ Die Anspieler nach 3 Minuten tauschen.