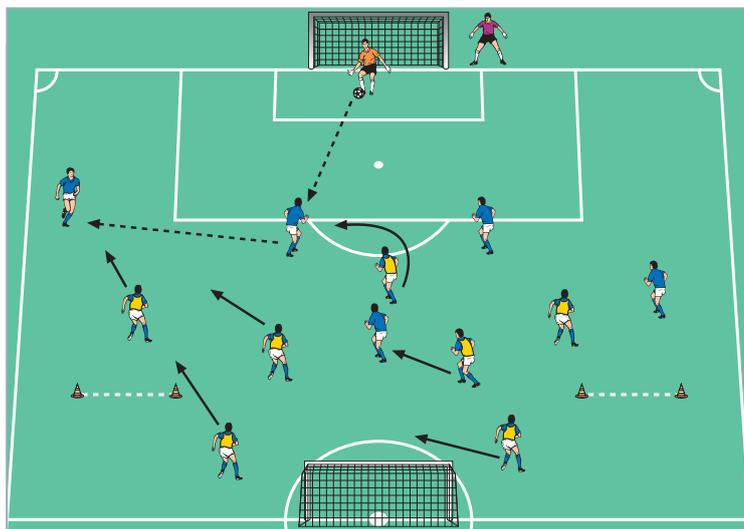


HAUPTTEIL 2: Anlaufen II

von Frank Engel (05.03.2014)



Organisation

- Eine Spielfeldhälfte als Feld nutzen
- Auf der Grund- und Mittellinie je ein Tor errichten
- 10 Meter vor der Mittellinie 2 Hütchentore aufstellen (Breite: 5 Meter)
- 2 Teams zu 5 bzw. 7 Spielern einteilen

Ablauf

- Blau eröffnet mit einer Viererkette und einem zentralen Mittelfeldspieler das Spiel.
- Gelb spielt aus einer 2:4:1-Grundordnung. Der vordere Angreifer lenkt den Angriff auf eine Seite, die anderen Spieler verschieben ballorientiert und schaffen Überzahlsituationen.
- Erobert Gelb den Ball, kontert die Mannschaft auf das Tor mit Torhüter.
- Blau muss entweder eines der äußeren Hütchentore durchdribbeln oder in das Tor auf der Mittellinie passen.
- Geht der Ball ins Tor oder ins Aus, startet der Torhüter von Blau die nächste Aktion.

Variationen

- Nach einigen Durchgängen die Positionen der Spieler tauschen.
- Gleicher Ablauf im 6 gegen 6. Blau eröffnet mit Viererkette und 2 zentralen Mittelfeldspielern. Gelb verteidigt in einer 2:3:1-Grundordnung.
- Freies Spiel im 6 gegen 6 auf 2 Tore mit Torhütern.

Tipps und Korrekturen

- Nicht zu früh angreifen, um ein Anspiel des Torhüters auf einen Innenverteidiger zu provozieren.
- Das Herstellen einer Überzahlsituation durch das Lenken des Angriffs auf eine Spielfeldseite einleiten.
- Die Passwege zum defensiven Mittelfeldspieler durch die äußeren Dribbeltore und das zentrale Großtor zustellen.