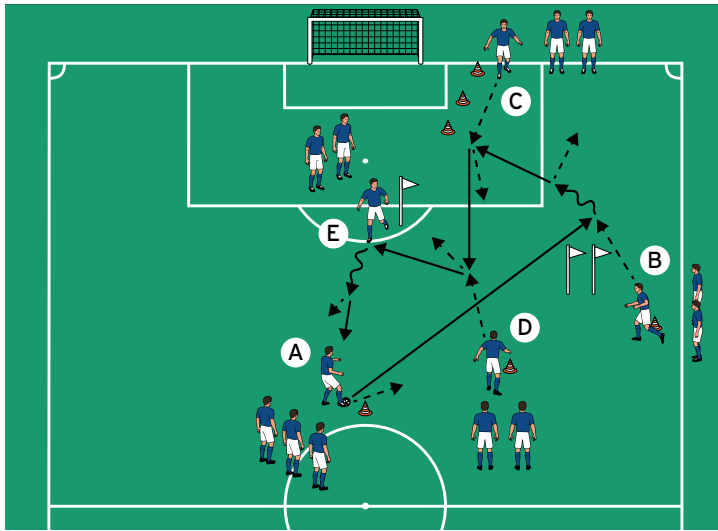


THEMA: ZUSPIELE VON AUSSEN IN DEN RÜCKEN DER ABWEHR



AUFWÄRMEN 1:

PASSEN UND MITNEHMEN AM FLÜGEL I

ORGANISATION

- ▶ Einen Parcours mit Hütchen und Stangen aufbauen.
- ▶ Die Spieler auf den Positionen verteilen.
- ▶ Der erste Spieler bei A hat 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ A passt zu B, der auf den entgegenkommenden C spielt.
- ▶ C passt auf den ebenfalls entgegenstartenden D, der auf E weiterleitet.
- ▶ E nimmt kurz an und mit, passt zum jeweils nächsten Spieler bei A usw.
- ▶ Alle Spieler rücken nach ihren Abspielen jeweils eine Position weiter.

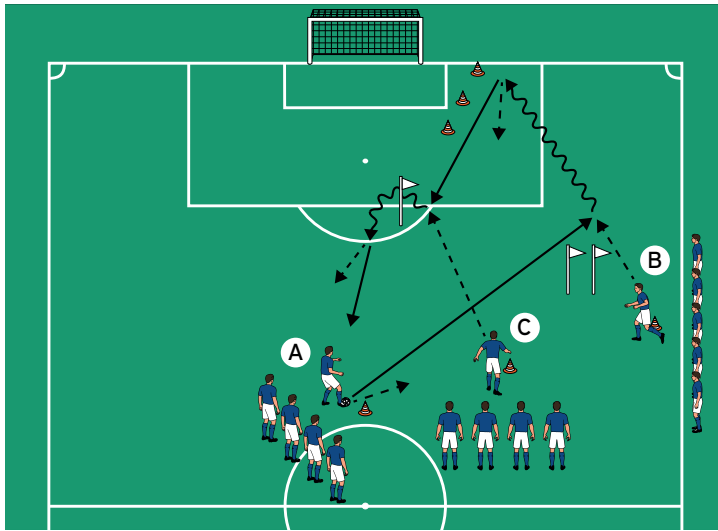
VARIATIONEN

- ▶ Den Ablauf über die jeweils andere Seite durchführen.
- ▶ Die Spieler sollen mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auf ein korrektes Timing beim Entgegenstarten achten.
- ▶ Stramme und präzise Zuspiele in den Fuß der Mitspieler fordern.

THEMA: ZUSPIELE VON AUSSEN IN DEN RÜCKEN DER ABWEHR



AUFWÄRMEN 2:

PASSEN UND MITNEHMEN AM FLÜGEL II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Die Spieler auf den Positionen verteilen.
- ▶ Der erste Spieler bei A hat 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ A passt zu B, der zur Grundlinie dribbelt und auf den nachrückenden C zurückpasst.
- ▶ C nimmt um die Stange an und mit, passt zurück zum jeweils nächsten Spieler bei A usw.
- ▶ Alle Spieler rücken nach ihren Abspielen eine Position weiter.

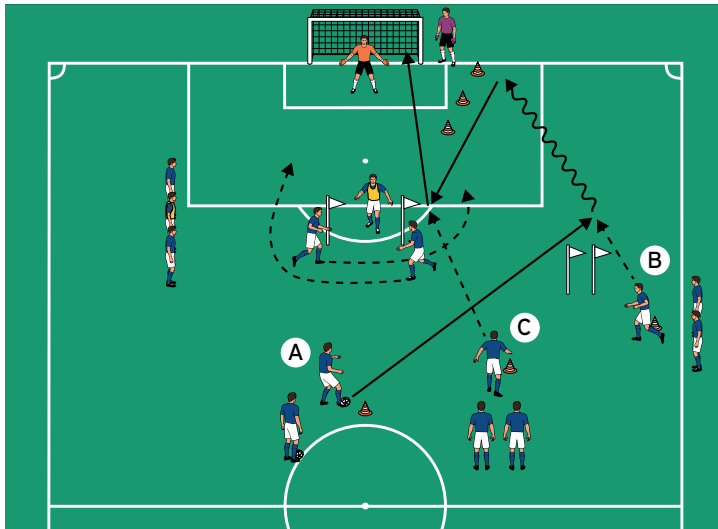
VARIATIONEN

- ▶ Den Ablauf über die jeweils andere Seite durchführen.
- ▶ Auf der Grundlinie 1 Tor mit Torhüter aufstellen. C schließt locker auf das Tor mit Torhüter ab, sodass dieser sich aufwärmen kann.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ B soll diagonal mit Blick ins Zentrum in Richtung Grundlinie dribbeln.
- ▶ Stramme und präzise Zuspiele in den Fuß der Mitspieler fordern.
- ▶ Darauf achten, dass C korrekt getimt in den Rückpass startet.

THEMA: ZUSPIELE VON AUSSEN IN DEN RÜCKEN DER ABWEHR



HAUPTTEIL 2:

RÜCKPÄSSE AN DIE STRAF- RAUMLINIE MIT KREUZENDEN STÜRMERN

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau weiter verwenden.
- ▶ Zusätzlich vor dem Halbkreis 2 Stangen bzw. Dummies aufstellen.
- ▶ 2 Stürmerpaare und 2 Verteidiger bestimmen.
- ▶ Alle übrigen Spieler auf den Positionen verteilen.
- ▶ Die Spieler bei A haben die Bälle.

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jetzt kreuzen zusätzlich die beiden Stürmer im Zentrum vor das Tor.
- ▶ B entscheidet, ob er auf einen der kreuzenden Stürmer oder auf den an die Strafraumgrenze nachstartenden C zurückpasst.
- ▶ Die Spieler im Zentrum schließen gegen den Verteidiger auf das Tor mit Torhüter ab.
- ▶ Die Spieler bei A, B und C rücken nach jeder Aktion jeweils eine Position weiter.
- ▶ Die Stürmerpaare und die Verteidiger nach jeder Aktion tauschen.

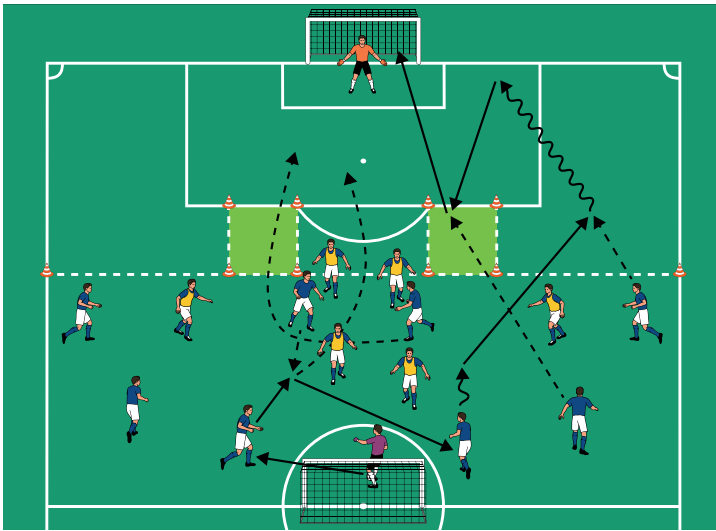
VARIATIONEN

- ▶ Den Ablauf über die jeweils andere Seite durchführen.
- ▶ A spielt per Chipball auf B.
- ▶ Als Verteidiger bewusst einen beliebigen Spieler "decken", sodass C auf einen der beiden anderen Spieler passen muss.
- ▶ Jeweils 2 Verteidiger im Feld postieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ B dribbelt diagonal mit Blick ins Zentrum und auf C zur Grundlinie.
- ▶ Darauf achten, dass die beiden Stürmer nicht zu früh vor das Tor starten.
- ▶ B soll situativ auswählen, wen er am besten anspielen kann.
- ▶ Zielstrebig abschließen!

THEMA: ZUSPIELE VON AUSSEN IN DEN RÜCKEN DER ABWEHR



SCHLUSSTEIL:

RÜCKPÄSSE AN DIE STRAF- RAUMLINIE IM 8 GEGEN 6

ORGANISATION

- ▶ Eine Feldhälfte als Spielfeld markieren.
- ▶ Auf den Grundlinien je 1 Tor mit Torhüter errichten.
- ▶ Die Mittellinie als "Eishockey-Abseitslinie" markieren.
- ▶ Zwischen dem Strafraum und der Mittellinie zwei 10 x 10 Meter große "Rückpass-Felder" abstecken.
- ▶ 8 Angreifer und 6 Verteidiger bestimmen.

ABLAUF

- ▶ 8 gegen 6 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Gültige Treffer können nur nach einem Zuspiel hinter die "Eishockey-Abseitslinie" erzielt werden.
- ▶ Die Angreifer dürfen dabei erst nach dem Ball in die gegnerische Hälfte starten.
- ▶ Mit dem Zuspiel dürfen alle Spieler vor das Tor nachrücken.
- ▶ Die Verteidiger dürfen dabei die Quadrate an der Strafraumgrenze jedoch nicht betreten.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie sofort auf das gegenüberliegende Tor.

VARIATIONEN

- ▶ Tore aus den Quadraten zählen fünffach.
- ▶ Im 7 gegen 7 spielen.
- ▶ Die Quadrate entfernen und zum Schluss freispielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Angreifer sollen die Breite und Tiefe des Feldes vollständig nutzen.
- ▶ Die beiden Stürmer immer wieder dazu ermutigen, vor dem Tor zu kreuzen.
- ▶ Die Außenspieler sollen jeweils situativ entscheiden, welchen Spieler sie vor dem Gegner-Tor anspielen können.
- ▶ Zielstrebig abschließen!