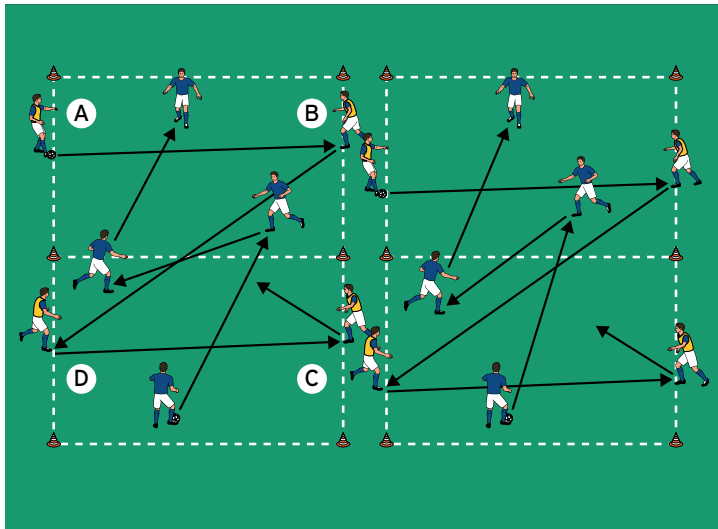


THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL FÖRDERN



AUFWÄRMEN 1:

DOPPEL-AKTION

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder errichten und jeweils die Mittellinie markieren.
- ▶ 2 Gruppen bilden.
- ▶ Pro Feld 4 Außenspieler benennen.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler im Feld passen sich frei in der Gruppe zu.
- ▶ Die Außenspieler passen sich ebenfalls untereinander zu, sollen dabei jedoch die Reihenfolge A, B, D, C, A einhalten.
- ▶ Nach 2 Minuten tauschen die Spieler die Aufgaben.

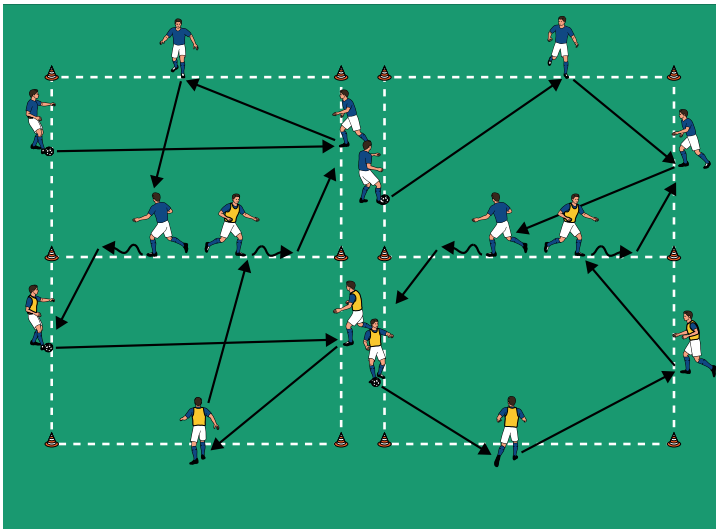
VARIATIONEN

- ▶ Die Außenspieler sollen direkt spielen.
- ▶ Die Spieler im Feld führen vor dem Abspiel eine Finte aus.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Es finden 2 Aktion gleichzeitig im Feld statt.
- ▶ Speziell die Außenspieler müssen die Bewegungen der Spieler im Zentrum intensiv beobachten, um zu überprüfen, ob die Passwege frei sind.

THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL FÖRDERN



AUFWÄRMEN 2:

PASS-FLIPPER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ In jedem Feld die Gruppen nochmals unterteilen.

ABLAUF

- ▶ Jeder Spieler einer Gruppe muss in die Kombination einbezogen werden.
- ▶ Der letzte Pass sollte möglichst zum Spieler auf der Mittellinie gespielt werden, der anschließend zu einem Spieler im anderen Feld weiterleitet.
- ▶ Für jeden Pass ins andere Feld wird 1 Punkt vergeben.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt jeweils 2 Minuten.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen tauschen.

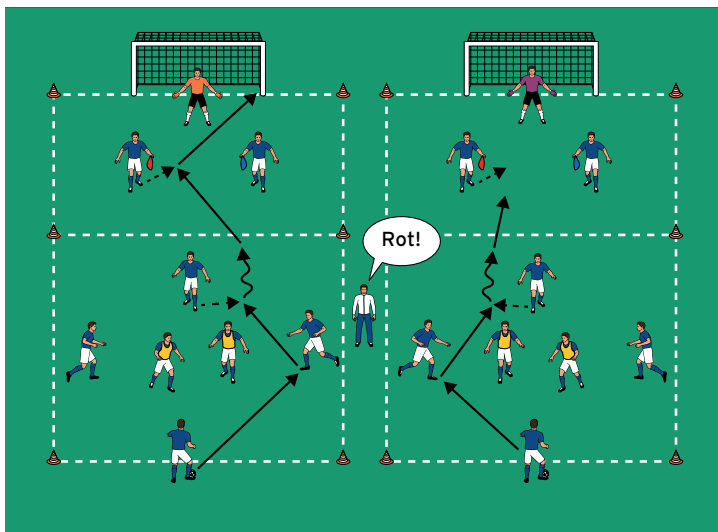
VARIATIONEN

- ▶ Bis auf den Pass zur anderen Gruppe müssen die Spieler direkt spielen.
- ▶ Nach jeder Aktion muss die Passreihenfolge geändert werden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die beiden Gruppen im Feld sind 1 Team.
- ▶ Welches Team erzielt mehr Punkte?

THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL FÖRDERN



HAUPTTEIL 1:

FARB-FINALE I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit jeweils 1 Tor nebeneinander errichten.
- ▶ Mit Hütchen jeweils 1 Aufbau- und 1 Abschlusszone markieren.
- ▶ 2 Gruppen bilden.
- ▶ Pro Feld 2 Verteidiger benennen.

ABLAUF

- ▶ Die beiden Angreifer in der Abschlusszone werden durch farbige Leibchen, die sie in der Hand halten, farblich unterschieden.
- ▶ Die Spieler im Aufbaufeld passen sich den Ball im 4 gegen 2 zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando muss nun zum entsprechenden Angreifer im Abschlussfeld gepasst werden.
- ▶ Welcher Angreifer schießt zuerst mit 3 Kontakten erfolgreich ab?
- ▶ Der Torschütze tauscht sofort mit einem Spieler aus dem Aufbaufeld.
- ▶ Nach je 5 Durchgängen die Verteidiger tauschen.

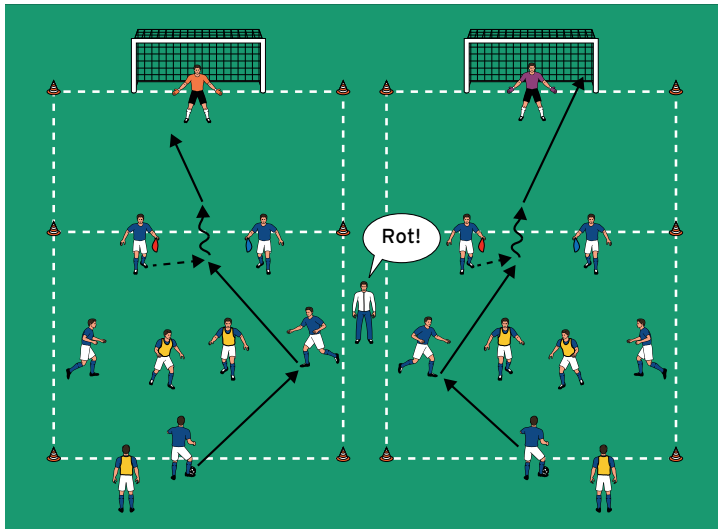
VARIATIONEN

- ▶ Nach dem Farbkommando des Trainers müssen die Spieler 5 Pässe spielen, bevor sie den Ball zum Angreifer passen.
- ▶ Die Pässe müssen mit höchstens 2 Kontakten erfolgen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler können den gesamten Raum im Aufbaufeld nutzen.
- ▶ Die Angreifer sollen sich nicht nur durch eine deutliche Auftaktbewegung, sondern auch mit einem akustischen Signal bemerkbar machen.

THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL FÖRDERN



HAUPTTEIL 2:

FARB-FINALE II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

ABLAUF

- ▶ Nun postieren sich alle Spieler zunächst in der Aufbauzone.
- ▶ Die Angreifer passen sich im 5 gegen 2 zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando muss nun zum angesagten Spieler gepasst werden, der in die Abschlusszone dribbeln und hier den Torabschluss suchen soll.
- ▶ Das Team, das zuerst 1 Treffer erzielt, erhält 1 Punkt.
- ▶ Der Torschütze gibt nach nach jeder Aktion sein Leibchen weiter.
- ▶ Die Verteidiger nach je 5 Durchgängen wechseln.

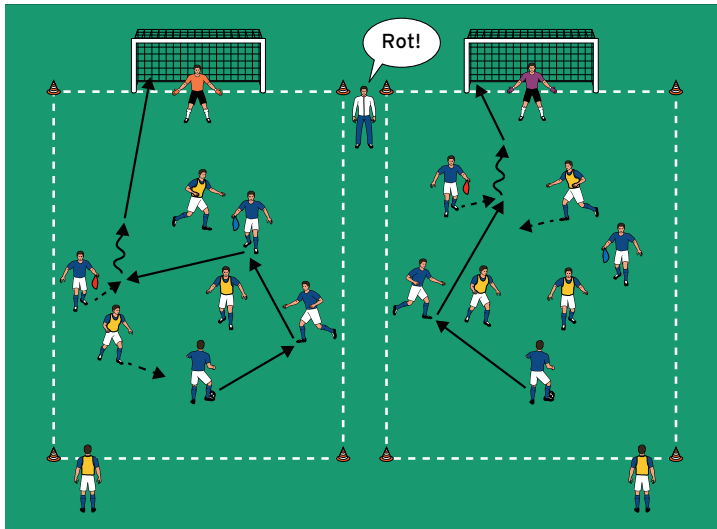
VARIATIONEN

- ▶ Nach dem Trainerkommando müssen die Angreifer 5 Pässe spielen.
- ▶ Jeder Angreifer kann mit einem Torabschluss abschließen.
- ▶ Erzielt der angesagte Angreifer den Treffer, so zählt dieser doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der aufgerufene Angreifer muss sich mit einer deutlichen Auftaktbewegung und einem entsprechenden akustischen Signal bemerkbar machen.
- ▶ Mit Betreten der Abschlusszone darf das Tempo nicht verringert, sondern muss eher noch erhöht werden.

THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL FÖRDERN



SCHLUSSTEIL:

FARB-BONUS

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ In jedem Feld 1 kleines Tor zusätzlich aufstellen.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.
- ▶ Pro Mannschaft 3 Abwehrspieler benennen und 2 Angreifer farblich unterscheiden.

ABLAUF

- ▶ Die Angreifer starten jede Aktion vom kleinen Tor aus.
- ▶ Die Angreifer versuchen, im 4 gegen 3 zum Torabschluss zu kommen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf das kleine Tor.
- ▶ Auf ein Trainerkommando zählen Treffer des angesagten Angreifers bis zum nächsten Kommando doppelt.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt 4 Minuten.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Verteidiger wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Kontertoore zählen doppelt.
- ▶ Es werden nur 2 Verteidiger benannt, so dass die Angriffe im 5 gegen 2 erfolgen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Angreifer müssen wie in den Hauptteilen auf ein Farbkommando des Trainers reagieren und möglichst schnell den angesagten Spieler ins Spiel bringen.