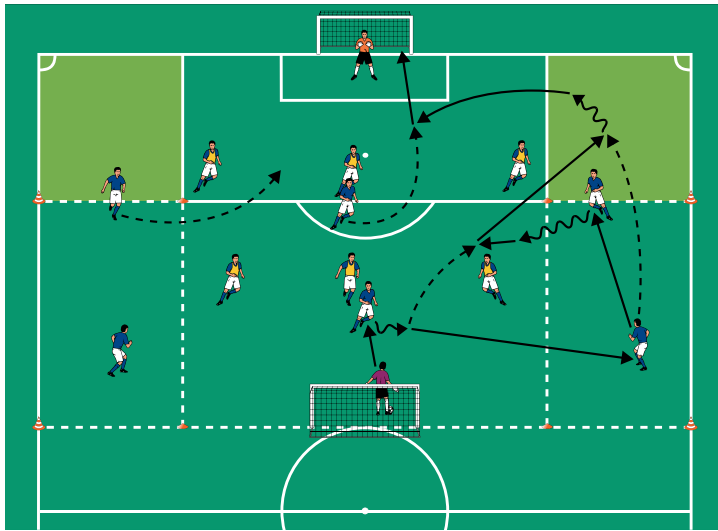


AKTIVE Ü20



SCHLUSSTEIL:

TORE NACH HINTERLAUFEN AM FLÜGEL

ORGANISATION

- ▶ Ein 50 x 70 Meter großes Feld mit Toren markieren
- ▶ Außenzonen errichten
- ▶ Zusätzlich 2 Flankenzone markieren
- ▶ 2 Mannschaften einteilen
- ▶ Jedes Team stellt 1 Torhüter

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Gültige Treffer dürfen nur nach einem Hinterlaufen am Flügel und einer Hereingabe aus einer der Flankenzone erzielt werden.
- ▶ Die Verteidiger dürfen die Flankenzone nicht betreten.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie auf das gegenüberliegende Tor mit Torhüter.

VARIATIONEN

- ▶ Die Verteidiger dürfen die Außenzone erst nach einem Pass in die entsprechende Zone betreten.
- ▶ Die Verteidiger dürfen überall attackieren.
- ▶ Die Zonen entfernen und zum Schluss frei spielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Außenspieler sollen sich früh in der Breite des Feldes aufstellen.
- ▶ Der Pass auf den Außenspieler eröffnet die Aktion.
- ▶ Dieser muss möglichst mit dem ersten Kontakt nach innen ziehen, um am Flügel den Raum zum Hinterlaufen zu schaffen.
- ▶ Darauf achten, dass sich die gegnerischen Außenverteidiger spielgemäß verhalten und sich nicht ausschließlich darauf besinnen, das Hinterlaufen am Flügel zu verhindern.
- ▶ Die Angriffsspielzüge nicht auf Biegen und Brechen durchführen, sondern situativ abbrechen und das Spiel verlagern, wenn die Aktion auf einer Seite nicht durchgeführt werden kann.
- ▶ Zielstrebig abschließen!