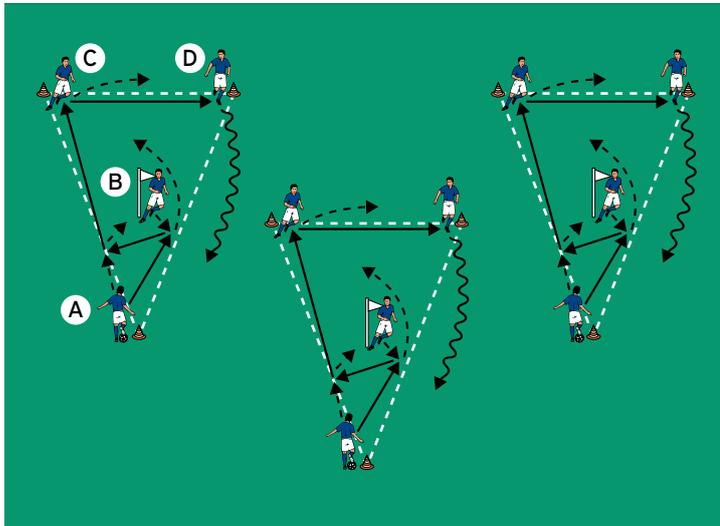


## THEMA: GEZIELT PASSEN IN DRUCKSITUATIONEN



### AUFWÄRMEN 1:

#### PASS-DREIECKE I

##### ORGANISATION

- ▶ 3 Hütchen-Dreiecke errichten
- ▶ In der Mitte jeweils eine Stange aufstellen
- ▶ 3 Gruppen bilden und die Spieler auf die Positionen verteilen

##### ABLAUF

- ▶ B löst sich von der Stange und lässt das Zuspiel von A klatschen.
- ▶ Danach passt A zu C, der das Zuspiel zu D weiterleitet.
- ▶ D nimmt in die Bewegung mit und dribbelt zur Startposition.
- ▶ Im Anschluss an die Aktion rücken die Spieler jeweils eine Position weiter.

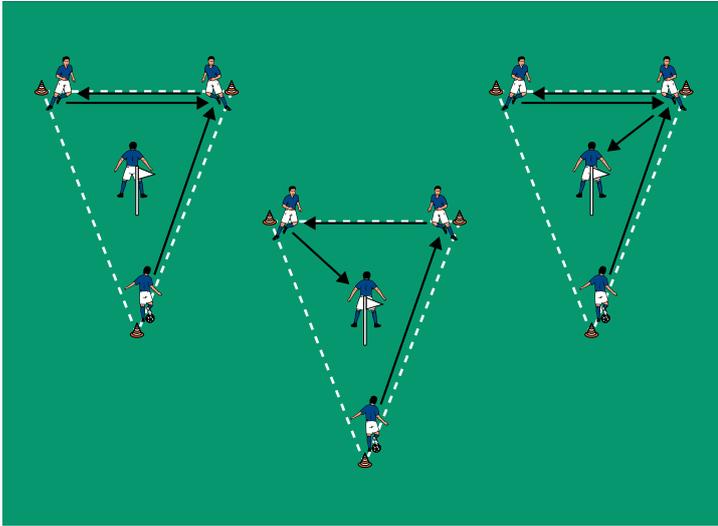
##### VARIATIONEN

- ▶ D baut eine Finte ins Dribbling ein.
- ▶ Die Aktion läuft als Wettkampf ab.
- ▶ Welches Team ist zuerst fertig?

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ B fordert durch eine Absatzbewegung das Zuspiel von A.
- ▶ B lässt direkt klatschen.
- ▶ Nach einigen Durchgängen wird die Spielrichtung geändert.

## THEMA: GEZIELT PASSEN IN DRUCKSITUATIONEN



### AUFWÄRMEN 2:

#### PASS-DREIECKE II

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen.
- ▶ Auf Kommando des Trainers müssen die Spieler 10 Pässe in den eigenen Reihen spielen.
- ▶ Welches Team ist zuerst fertig?

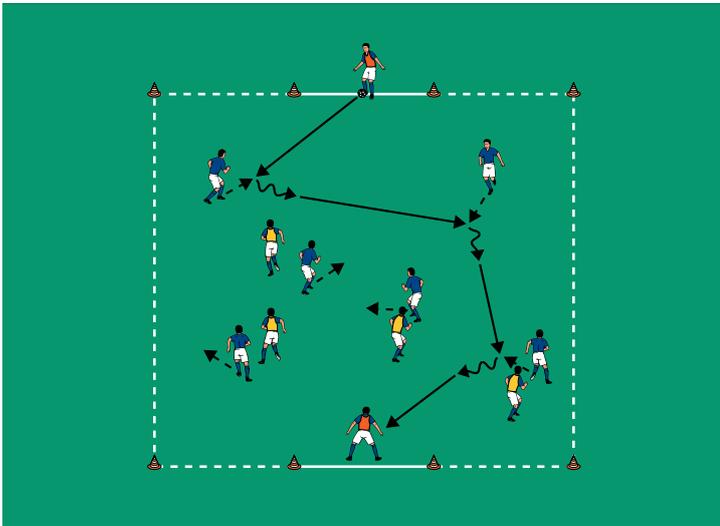
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Zahl der erforderlichen Pässe wird variiert.
- ▶ Der Ball darf nicht zum Passgeber zurück gespielt werden.
- ▶ Mit jedem dritten Pass wird der Spieler an der Stange angespielt.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler entscheiden selbst über ihre Kontaktanzahl.
- ▶ Präzision und Passschärfe coachen.

## THEMA: GEZIELT PASSEN IN DRUCKSITUATIONEN



### HAUPTTEIL 1:

#### 6 GEGEN 4 I

##### ORGANISATION

- ▶ Ein 25 x 20 Meter großes Spielfeld mit 2 Hütchenlinien errichten
- ▶ 6 Angreifer, 4 Verteidiger und 2 Anspieler benennen

##### ABLAUF

- ▶ Die Angreifer haben die Aufgabe, im 6 gegen 4 von Anspieler zu Anspieler zu passen.
- ▶ Für jedes erfolgreiche Zuspiel auf einen Anspieler wird ein Punkt vergeben.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so können sie ihn auch zu einem Anspieler passen und es werden 2 Punkte vergeben.
- ▶ Aufgabenwechsel nach 5 Minuten.

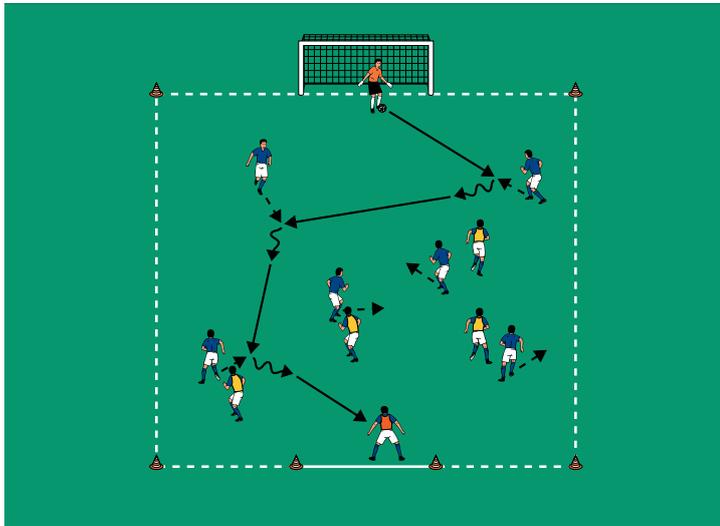
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Angreifer spielen mit maximal 3 Kontakten.
- ▶ Die Angreifer treffen nur dann, wenn der Anspieler direkt auf den Anspieler oder einen anderen Mitspieler zurückprallen lässt.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jede Aktion wird von den Anspielern gestartet.
- ▶ Es wird ohne Ecken, Abstöße und Einwürfe gespielt.
- ▶ Die Torhüter können sehr gut die Anspieleraufgabe übernehmen.

## THEMA: GEZIELT PASSEN IN DRUCKSITUATIONEN



### HAUPTTEIL 2:

#### 6 GEGEN 4 II

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ 1 Hütchenlinie durch 1 Tor ersetzen
- ▶ 1 Anspieler übernimmt die Torhütteraufgabe

##### ABLAUF

- ▶ Jede Aktion wird vom Torhüter gestartet.
- ▶ Die Angreifer müssen zunächst zum Anspieler passen.
- ▶ Anschließend können sie auf das Tor angreifen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf die Seite, die von den Angreifern zu diesem Zeitpunkt nicht bespielt wird.
- ▶ Aufgabenwechsel nach 5 Minuten

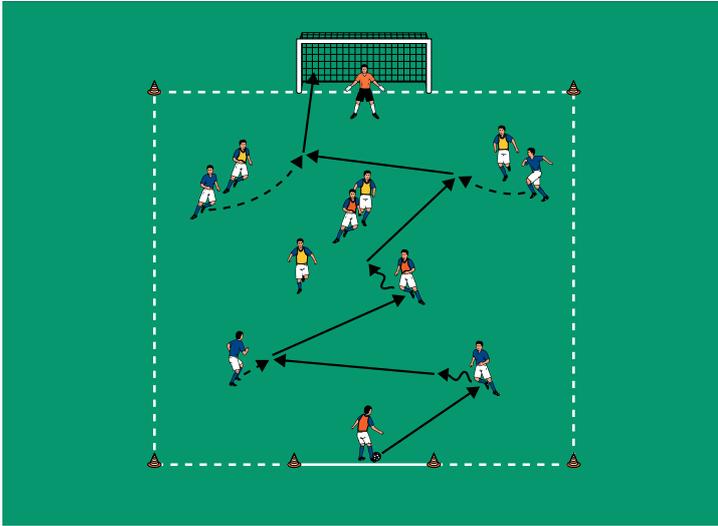
##### VARIATIONEN

- ▶ Nach dem Zuspiel auf den Anspieler muss der folgende Angriff innerhalb von 10 Sekunden abgeschlossen werden.
- ▶ Bevor der Ball zum Anspieler gepasst werden kann, müssen die Angreifer 5 Pässe untereinander spielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In dieser Spielform wird das Passspiel für den Spielaufbau wie für das Herausspielen von Torchancen trainiert.
- ▶ Die Aufgaben regelmäßig wechseln, um die Spieler sowohl defensiv als auch offensiv zu schulen und auszubilden.

## THEMA: GEZIELT PASSEN IN DRUCKSITUATIONEN



### SCHLUSSTEIL:

### 4 PLUS 2 GEGEN 4

#### ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren errichten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ 2 neutrale Spieler benennen

#### ABLAUF

- ▶ Die Mannschaften treten im 4 gegen 4 gegeneinander an.
- ▶ Beide Mannschaften können die beiden neutralen Spieler in den Angriffsaufbau einbeziehen.

#### VARIATIONEN

- ▶ Die neutralen Spieler müssen direkt spielen.
- ▶ Die neutralen Spieler können auch Tore erzielen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Überzahlsituationen ermöglichen es, durch gezieltes Kombinationsspiel Erfolgsergebnisse zu sammeln.
- ▶ Die Anspieler nach 3 Minuten wechseln.