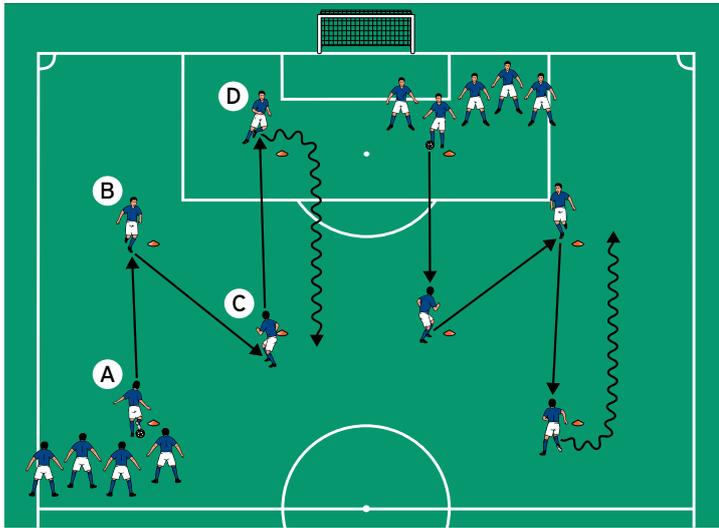


## THEMA: ANGRIFFSSPIEL MIT ZWEI STÜRMERN



### AUFWÄRMEN 1:

#### PASS-KOMBINATION

##### ORGANISATION

- ▶ 2 Felder markieren: Jeweils 4 Hütchen versetzt in einer Linie aufstellen
- ▶ Der Abstand zwischen den Hütchen beträgt etwa 10 Meter
- ▶ Jedes Hütchen mit 1 Spieler besetzen
- ▶ Die restlichen Spieler verteilen sich am Starthütchen

##### ABLAUF

- ▶ A spielt zu B, der auf C prallen lässt.
- ▶ C spielt zu D.
- ▶ D dribbelt zum Starthütchen zurück.
- ▶ Alle Spieler rücken eine Position weiter.

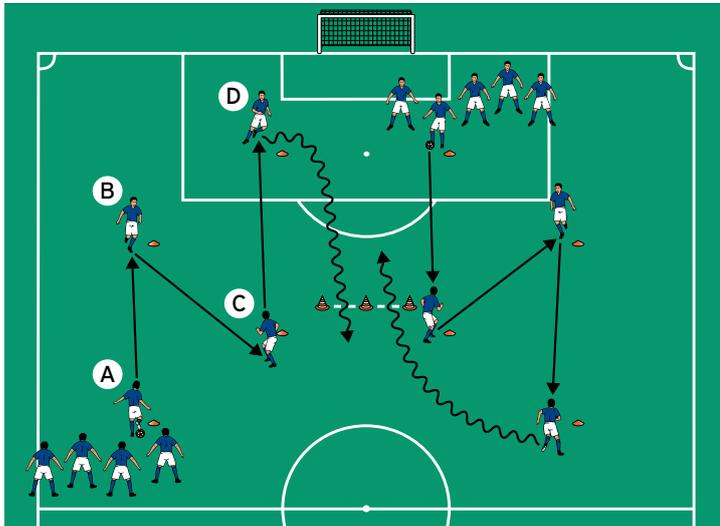
##### VARIATIONEN

- ▶ Rundlaufprinzip: D dribbelt zur Startposition des zweiten Parcours weiter.
- ▶ C muss direkt spielen.
- ▶ C muss mit genau 2 Kontakten agieren (annehmen, passen).

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Eine Auftaktbewegung einfordern.
- ▶ Auf Präzision und Passschärfe achten.

## THEMA: ANGRIFFSSPIEL MIT ZWEI STÜRMERN



### AUFWÄRMEN 2:

### PASS-KOMBINATION MIT TEMPODRIBBLING

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau übernehmen
- ▶ Zwischen den beiden Parcours mit 3 Hütchen ein Doppeltor markieren

#### ABLAUF

- ▶ Von beiden Seiten gleichzeitig starten: A spielt zu B, der auf C prallen lässt.
- ▶ C spielt zu D.
- ▶ D dribbelt durch das Hütchentor.
- ▶ Alle Spieler rücken eine Position weiter, und D stellt sich am Starthütchen wieder an.

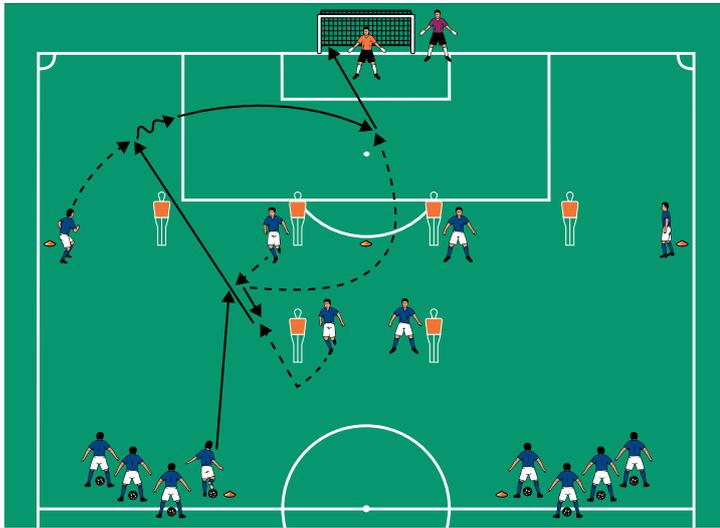
#### VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team absolviert die Aufgabe zuerst (= 1 Punkt für die Mannschaftswertung)?
- ▶ C muss mit mindestens 2 Kontakten agieren (annehmen, passen).

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach dem allgemeinen Erwärmen einen Wettbewerb durchführen (siehe Variationen).
- ▶ Die Wettbewerbsform motiviert und erhöht den Druck auf die Spieler.
- ▶ Als Trainer die Punkte laut mitzählen.
- ▶ Auf Präzision und Passschärfe achten.

## THEMA: ANGRIFFSSPIEL MIT ZWEI STÜRMERN



### HAUPTTEIL 1:

#### SPIEL MIT 2 STÜRMERN I

##### ORGANISATION

- ▶ Mit 6 Dummys eine Viererkette und 2 Sechser simulieren
- ▶ Stürmer, Flügelspieler, Sechser und Torhüter einteilen
- ▶ Die restlichen Spieler verteilen sich an der Mittellinie seitlich des Kreises

##### ABLAUF

- ▶ Der Stürmer erhält das Zuspiel, legt auf den Sechser zurück und startet vor das Tor.
- ▶ Der Sechser spielt durch die Nahtstelle der Dummys hindurch auf den Außenspieler, der vor das Tor flankt.
- ▶ Der Angreifer versucht, die Hereingabe zu verwerten.
- ▶ Anschließend erfolgt die gleiche Aktion über die jeweils andere Seite.

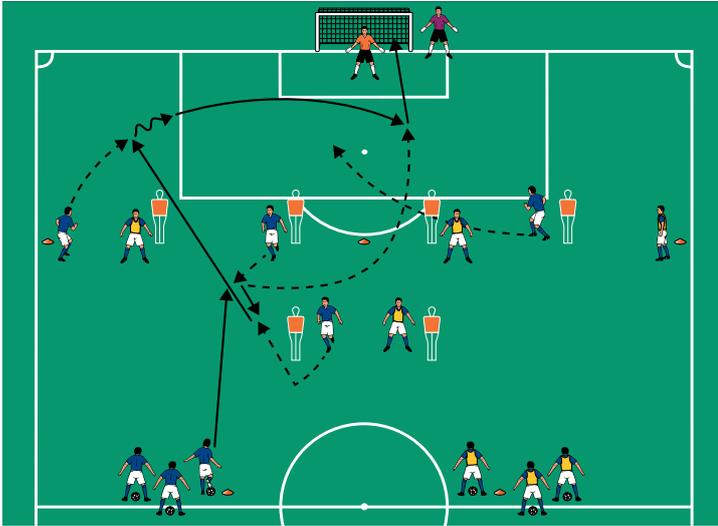
##### VARIATIONEN

- ▶ Nur flache oder hohe Hereingaben vor das Tor spielen.
- ▶ Der Stürmer entscheidet, auf welchen Sechser er zurücklegt.
- ▶ Beide Stürmer starten in die Hereingabe vor das Tor.
- ▶ 1 Verteidiger im Strafraum postieren, der versucht, die Torabschlüsse zu verhindern.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Eine Auftaktbewegung einfordern.
- ▶ Auf Präzision und Passschärfe achten.
- ▶ Zielstrebig abschließen!

## THEMA: ANGRIFFSSPIEL MIT ZWEI STÜRMERN



### HAUPTTEIL 2:

### SPIEL MIT 2 STÜRMERN II

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau weiter verwenden
- ▶ 2 Teams einteilen

#### ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jetzt treten die beiden Teams gegeneinander an.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Nach einer Weile die Seiten tauschen.

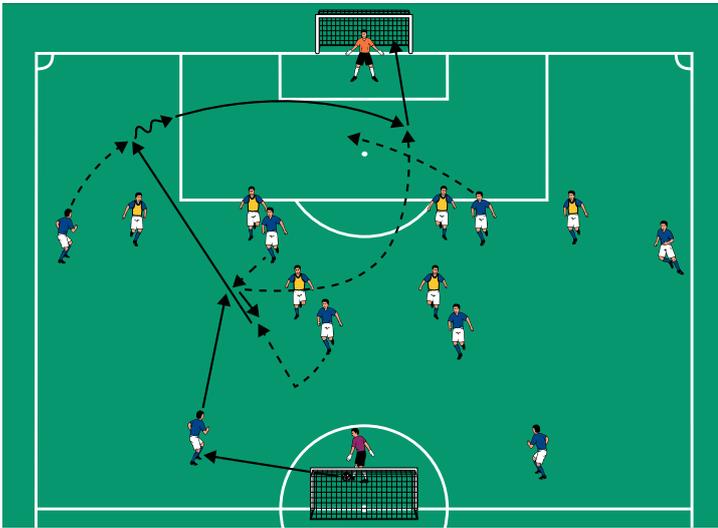
#### VARIATIONEN

- ▶ Nur flache oder hohe Hereingaben zulassen.
- ▶ Jedes Team stellt 1 Verteidiger, der versucht, die gegnerischen Abschlüsse im Strafraum zu verhindern.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Wettkampfform motiviert die Spieler besonders und erhöht den Druck.
- ▶ Als Trainer die Punkte laut mitzählen.

## THEMA: ANGRIFFSSPIEL MIT ZWEI STÜRMERN



### SCHLUSSTEIL:

### SPIELZÜGE IM 8 GEGEN 6

#### ORGANISATION

- ▶ Auf einer Feldhälfte ein Spielfeld mit Toren markieren
- ▶ 8 Angreifer und 6 Verteidiger bestimmen

#### ABLAUF

- ▶ 8 gegen 6 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Geht der Ball ins Aus oder wird ein Treffer erzielt, eröffnet die Überzahlmannschaft erneut vom eigenen Tor aus.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie sofort auf das gegenüberliegende Tor.

#### VARIATIONEN

- ▶ Entsteht ein Treffer aus dem zuvor trainierten Spielzug, so zählt dieser Treffer doppelt.
- ▶ Das Überzahlteam darf mit maximal 3 Kontakten spielen.
- ▶ 2 Teams zu je 7 Spielern bilden und im 7 gegen 7 spielen.
- ▶ Zum Schluss frei spielen lassen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen möglichst oft in die vorher trainierte Spielsituation gelangen.
- ▶ Der Coaching-Schwerpunkt liegt klar auf den Angreifern.
- ▶ Als Trainer gelungene Spielzüge wie im Hauptteil besonders herausstellen.
- ▶ Ansonsten zum Schluss möglichst frei spielen lassen.