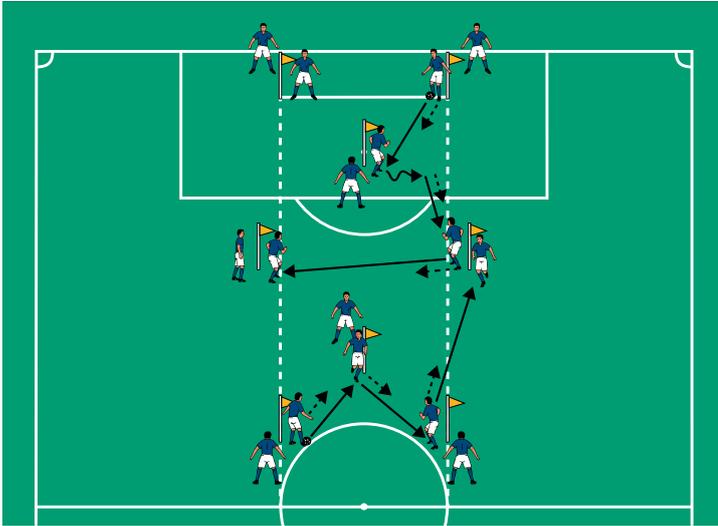


THEMA: ZIELSTREBIG KOMBINIEREN



AUFWÄRMEN 1:

FREIES PASSSPIEL IM SCHLAUCH I

ORGANISATION

- ▶ 8 Stangen gemäß Abbildung aufbauen und die Spieler daran verteilen
- ▶ Die Spieler an 2 diagonal gegenüberliegenden Ecken haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Die Ballbesitzer starten mit einem Pass auf einen beliebigen Spieler, der wiederum nach einer An- und Mitnahme zum nächsten Spieler passt usw.
- ▶ Dabei dürfen die Spieler keine Linie überspielen bzw. keinen Mitspieler überspringen.
- ▶ Die Spieler laufen ihren Pässen nach.
- ▶ Mit mindesten 3 Kontakten spielen.

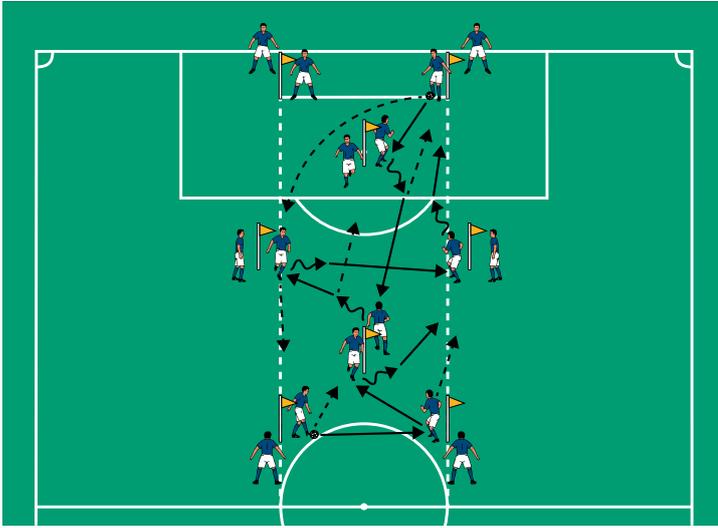
VARIATIONEN

- ▶ Das Überspielen von Linien erlauben (Tiefenpass).
- ▶ Mit maximal 2 Kontakten spielen.
- ▶ Einen weiteren Ball einspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Mit dem ersten Kontakt in die Spielrichtung an- und mitnehmen.
- ▶ Ein schnelles Kombinationsspiel fordern.
- ▶ Die Positionen zügig wechseln.
- ▶ Auf eine gute Kommunikation und Aufmerksamkeit der Spieler achten.

THEMA: ZIELSTREBIG KOMBINIEREN



AUFWÄRMEN 2:

FREIES PASSSPIEL IM SCHLAUCH II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten

ABLAUF

- ▶ Die Ballbesitzer starten mit einem Pass auf einen beliebigen Spieler, der wiederum nach einer An- und Mitnahme zum nächsten Spieler passt, usw.
- ▶ Dabei dürfen die Spieler keine Linie überspielen bzw. keinen Mitspieler überspringen.
- ▶ Mit mindesten 3 Kontakten spielen.
- ▶ Die Spieler laufen zu einer jeweils freien bzw. mit 1 Spieler besetzten Stange.
- ▶ An jeder Station dürfen maximal 2 Spieler stehen.

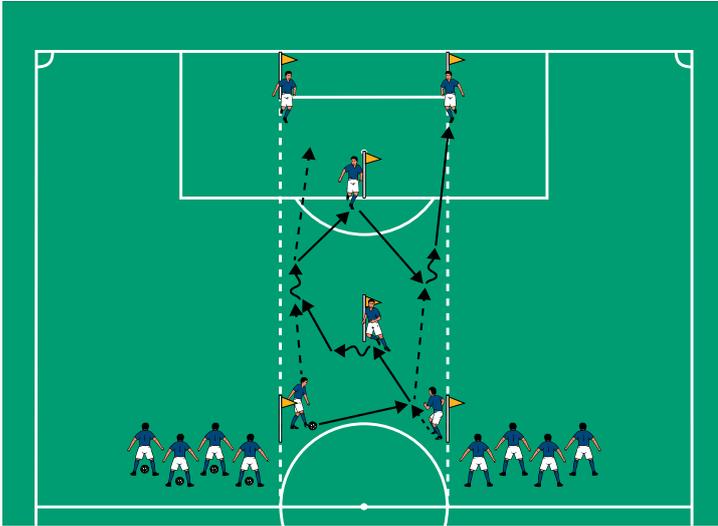
VARIATIONEN

- ▶ Mit 2 Kontakten spielen
- ▶ Hohe Zuspiele erlauben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Einen kurzen Sprint nach dem Abspield einfordern.
- ▶ Auf eine saubere An- und Mitnahme achten.
- ▶ Blickkontakt vor den Zuspielen einfordern.

THEMA: ZIELSTREBIG KOMBINIEREN



HAUPTTEIL 1:

KOMBINATIONSSPIEL IM SCHLAUCH

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Torhüter machen sich separat warm
- ▶ 2 Anspieler benennen und Pärchen bilden
- ▶ Die Spieler gemäß Abbildung postieren
- ▶ Pro Paar 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Das erste Paar startet ins Feld, kombiniert sich im Zusammenspiel mit den Anspielern auf die andere Seite und passt dort zum nächsten Pärchen.
- ▶ Dieses kombiniert sich ebenfalls im Zusammenspiel mit den Anspielern auf die andere Seite usw.

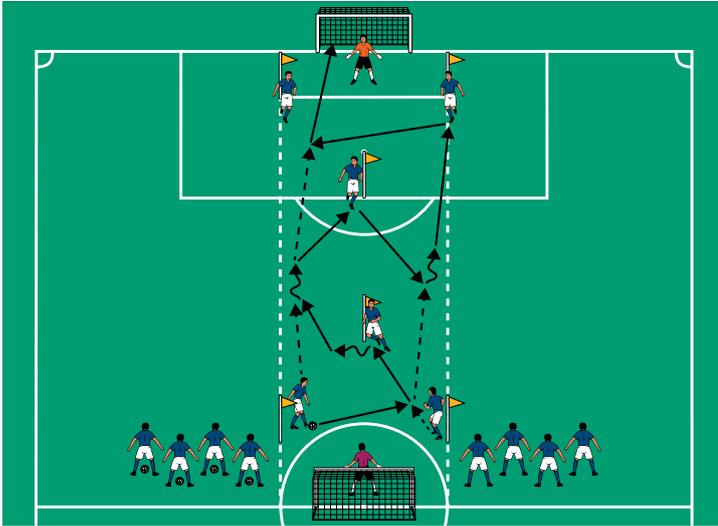
VARIATIONEN

- ▶ Mit maximal 2 Kontakten spielen.
- ▶ Die Anspieler dürfen nur im Direktspiel agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Zielstrebig auf die andere Seite des Spielfeldes kombinieren.
- ▶ Die Anspieler benötigen eine gute Vororientierung.
- ▶ Auf eine saubere An- und Mitnahme achten.
- ▶ Diagonalspiel oder Steil-Klatsch-Kombinationen einfordern.

THEMA: ZIELSTREBIG KOMBINIEREN



HAUPTTEIL 2:

KOMBINATIONSSPIEL MIT TORSCHUSS IM SCHLAUCH

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ 2 Tore mit Torhütern aufstellen

ABLAUF

- ▶ Das erste Paar startet ins Feld, kombiniert sich mit den Anspielern auf die andere Seite und passt dort zu einem Spieler des nächsten Paares.
- ▶ Der Spieler legt in die Bewegung des Spielers zurück, der zuvor nicht gepasst hat.
- ▶ Der Passempfänger schießt per Direktschuss auf das Tor mit Torhüter ab.

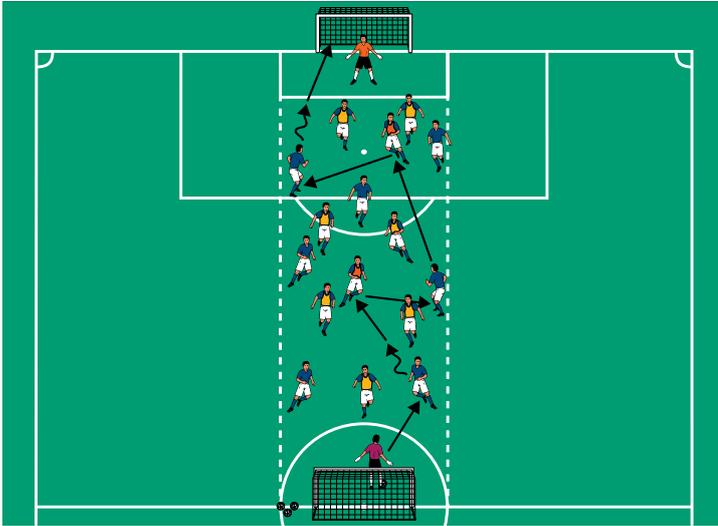
VARIATIONEN

- ▶ Mit einem zusätzlichen Verteidiger im Spielfeldzentrum spielen.
- ▶ Ohne Abseits spielen.
- ▶ Die Anspieler werden zu Verteidigern, sobald sie gepasst haben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Einen zielstrebigsten Torabschluss einfordern.
- ▶ Den Ball stets in die Bewegung mitnehmen.
- ▶ Der letzte Tiefenpass verlangt ein optimales Zusammenspiel aus den Pass- und Laufwegen der beteiligten Spieler.
- ▶ Tiefenläufe und Doppelpässe sind gute Mittel, um sich durch enge Räume zu kombinieren.

THEMA: ZIELSTREBIG KOMBINIEREN



SCHLUSSTEIL:

7 GEGEN 7 PLUS 2 – TIEFEN- SPIEL IM SCHLAUCH

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Stangen entfernen
- ▶ 2 Neutrale benennen und 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ 7 gegen 7 plus 2 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Treffer zählen nur nach Direktabnahme.
- ▶ Die Torraumlinien markieren die Abseitslinien.
- ▶ Hohe Zuspiele sind nicht erlaubt.
- ▶ Wird ein Treffer erzielt oder der Ball geht ins Aus, so startet der jeweilige Torwart den nächsten Angriff.
- ▶ Spielzeit jeweils 6 Minuten.

VARIATIONEN

- ▶ Die Spielzeit verkürzen/verlängern.
- ▶ Treffer nach Doppelpässen zählen doppelt.
- ▶ Hohe Zuspiele erlauben.
- ▶ Die Neutrale dürfen nur im Direktspiel agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Diagonalspiel oder Steil-Klatsch-Kombinationen einfordern.
- ▶ Die Angreifer sollen stets in den Rücken des Gegners sprinten.
- ▶ Mit der Annahme die bestmögliche Anspielstation in der Tiefe finden.
- ▶ Das Spielfeld gegebenenfalls erweitern.