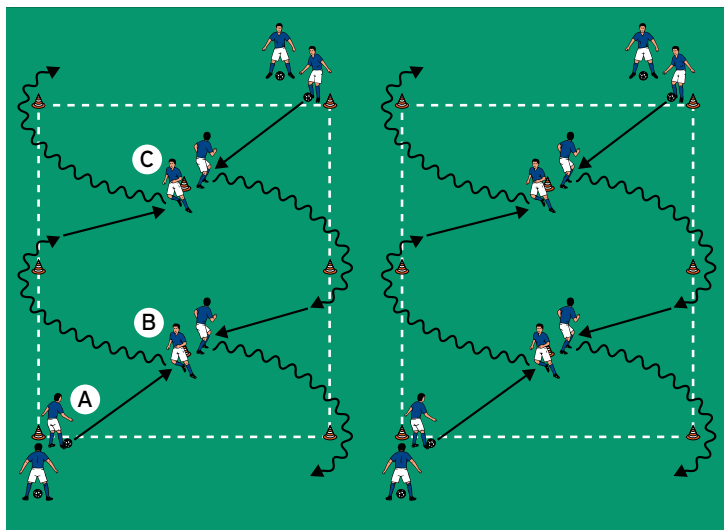


THEMA: AM FLÜGEL PER DRIBBLING DEN ANGRIFF AUSLÖSEN



AUFWÄRMEN 1:

SCHNELLE BALLVERARBEITUNG

ORGANISATION

- ▶ 2 Pass-Parcours errichten
- ▶ 2 Gruppen bilden
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen
- ▶ Die Spieler bei A haben Bälle

ABLAUF

- ▶ A spielt zu B, der mit dem ersten Kontakt in die Bewegung mitnimmt und um das nächste Positionshütchen dribbelt
- ▶ Anschließend passt er zu C weiter.
- ▶ C umdribbelt ebenfalls das nächste Positionshütchen und dribbelt anschließend zur anderen Startposition.
- ▶ Alle Spieler rücken jeweils eine Position weiter.

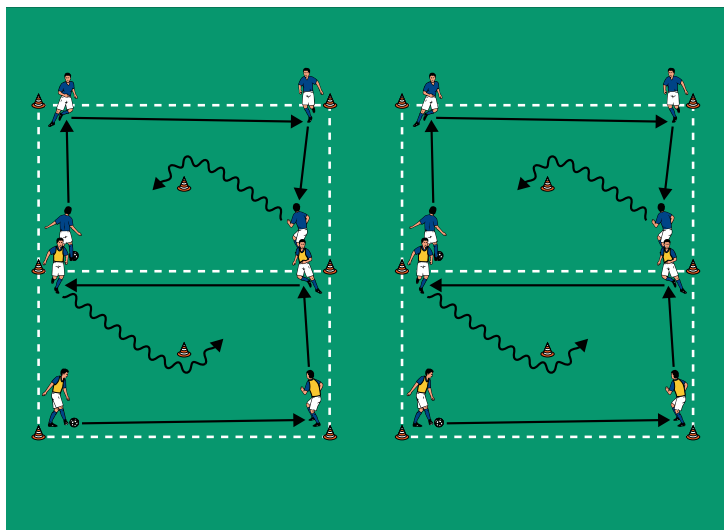
VARIATIONEN

- ▶ B und C bauen jeweils eine Finte ins Dribbling ein.
- ▶ Die Spielrichtung ändern.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen möglichst mit dem ersten Kontakt deutlich in die Spielrichtung mitnehmen.
- ▶ Das Dribbling sollte mit einer leicht gesteigerten Intensität erfolgen.

THEMA: AM FLÜGEL PER DRIBBLING DEN ANGRIFF AUSLÖSEN



AUFWÄRMEN 2:

DENK-SPIEL

ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten
- 4 Mannschaften bilden
- Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen
- Jedes Team hat 1 Ball

ABLAUF

- Auf ein Trainerkommando passen sich die Spieler so in den eigenen Reihen zu, dass alle Spieler in Ballbesitz kommen.
- Der letzte Spieler kontrolliert das Zuspiel und umdribbelt das mittlere Hütchen.
- Alle anderen Spieler rücken eine Position weiter.
- Der Ballbesitzer dribbelt auf die freie Position, startet die nächste Aktion usw.
- Welche Mannschaft schafft zuerst 4 komplette Durchgänge?

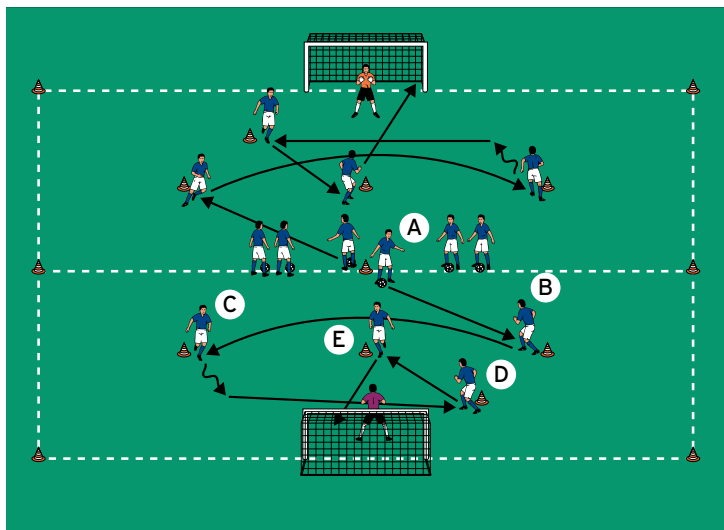
VARIATIONEN

- Die Spieler müssen mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).
- Die Dribbler müssen eine frei wählbare Finte ins Dribbling einbauen (z. B. Schere, Übersteiger usw.).

TIPPS UND KORREKTUREN

- Beim Dribbling um das zentrale Hütchen das Tempo deutlich steigern.
- Der Wettbewerb garantiert, dass alle Aktionen mit dem höchstmöglichen Tempo durchgeführt werden.

THEMA: AM FLÜGEL PER DRIBBLING DEN ANGRIFF AUSLÖSEN



HAUPTTEIL 1:

DRIBBEL-AUFTAKT I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit jeweils 1 Tor mit Torhüter errichten
- ▶ Positionshütchen aufstellen
- ▶ 2 Gruppen bilden
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen
- ▶ Die Spieler bei A haben Bälle

ABLAUF

- ▶ A passt kurz zu B, der direkt per Flugball auf C weiterleitet.
- ▶ C kontrolliert das Zuspiel und dribbelt mit höchstmöglichem Tempo nach innen.
- ▶ Anschließend spielt C zu D, der E zum Torabschluss ablegt.

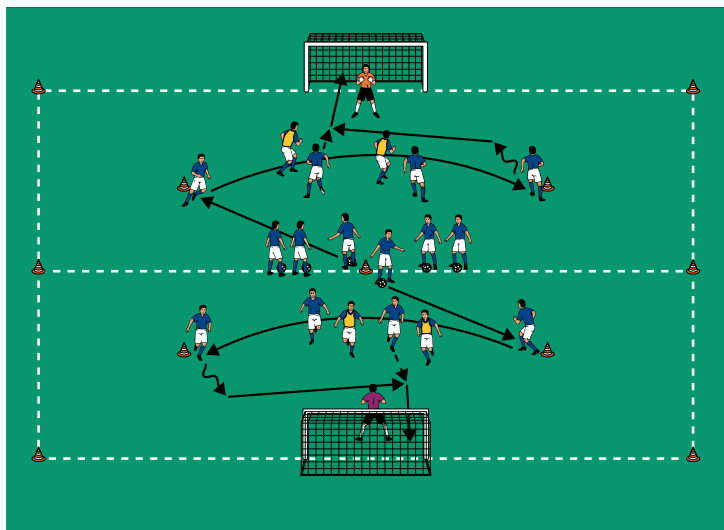
VARIATIONEN

- ▶ E muss direkt abschließen.
- ▶ B spielt einen scharfen flachen Pass auf C.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler verbleiben auf ihren Positionen.
- ▶ D und E können die Positionen nach jeder Aktion tauschen.
- ▶ Die anderen Spieler tauschen die Positionen nach einigen Durchgängen.
- ▶ Im Mittelpunkt der Übung steht das Dribbling von C, durch das die Aktion vor dem Tor vorbereitet wird.

THEMA: AM FLÜGEL PER DRIBBLING DEN ANGRIFF AUSLÖSEN



HAUPTTEIL 2:

DRIBBEL-AUFTAKT II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau weiter verwenden
- ▶ Die Positionshütchen leicht verändern
- ▶ Angreifer und Verteidiger bestimmen
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen
- ▶ Die Spieler bei A haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Der Anspieler passt zu einem Außenspieler.
- ▶ Dieser spielt per Direktpass auf die andere Seite.
- ▶ Der dortige Passempfänger nimmt zum 3 gegen 2 ins Feld mit.
- ▶ Die Ballbesitzer versuchen, in Überzahl auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so versuchen sie, zum Anspieler zu passen.

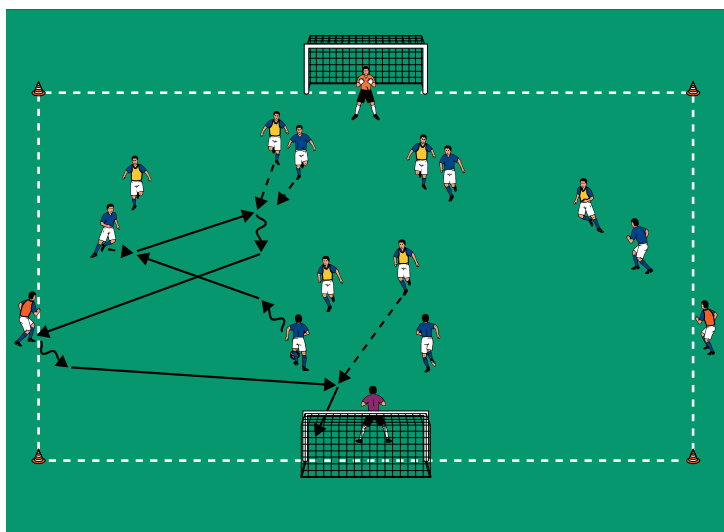
VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Gruppe erzielt zuerst einen Treffer?
- ▶ Mit dem Zuspiel zum ersten Außenspieler 4 gegen 2 bis zum Torabschluss.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Auftakt der Spielform entspricht dem der vorangegangenen Übungsform.
- ▶ Die Spieler dazu ermutigen, zielstrebig in Richtung Tor zu dribbeln und so gegnerische Verteidiger gezielt zu binden.

THEMA: AM FLÜGEL PER DRIBBLING DEN ANGRIFF AUSLÖSEN



SCHLUSSTEIL:

PLÖTZLICHE ÜBERZAHL

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren errichten
- ▶ 2 neutrale Außenspieler benennen und an den Seitenlinien postieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Jedes Team stellt 1 Torhüter

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Das Spiel läuft zunächst frei ab.
- ▶ Gelingt es einer Mannschaft, den Ball zu erobern, so können sie die beiden Außenspieler in die Aktion einbeziehen.
- ▶ Nach einem Zuspiel zu einem der Außenspieler darf dieser zum 7 gegen 6 ins Feld dribbeln.
- ▶ Die Anspieler bleiben bis zum Ende der Aktion im Feld.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 4 Minuten.

VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler können auch im Spielaufbau einbezogen werden.
- ▶ Die Anspieler verbleiben an den Außenlinien.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler können nach Ballgewinn den Umschaltmoment verstärken, indem sie im Feld eine Überzahl herstellen.
- ▶ Hierfür entschlossen nach innen ziehen und somit gezielt Gegenspieler binden.
- ▶ Die Anspieler nach jedem Durchgang wechseln.