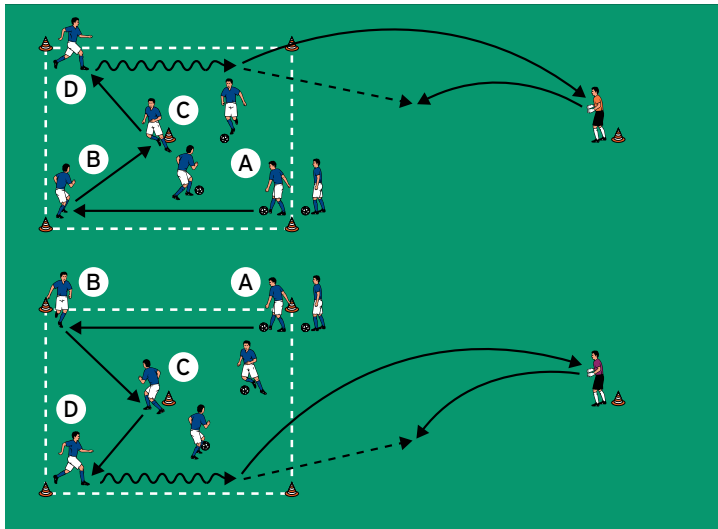


**THEMA: DURCH SPIELVERLAGERUNGEN AUS DRUCKSITUATIONEN AM FLÜGEL BEFREIEN**



**AUFWÄRMEN 1:**

**PRÄZISE FLUGBÄLLE**

**ORGANISATION**

- ▶ 2 Felder mit einem Hütchen im Zentrum markieren
- ▶ Vor jedem Feld 1 Zielhütchen aufstellen
- ▶ 2 Gruppen bilden
- ▶ In jeder Gruppe Pass- und Dribbelspieler sowie 1 Torhüter benennen
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen

**ABLAUF**

- ▶ Die Dribbelspieler dribbeln frei im Feld umher.
- ▶ Die anderen Spieler passen sich in der vorgegebenen Reihenfolge zu: A passt zu B, der auf C weiterleitet. Anschließend spielt C auf D weiter, der ins Feld dribbelt und einen Flugball zum Torhüter spielt.
- ▶ Dieser fängt den Ball und wirft auf D zurück, der sich bei A wieder anstellt.
- ▶ Alle Spieler rücken eine Position weiter.

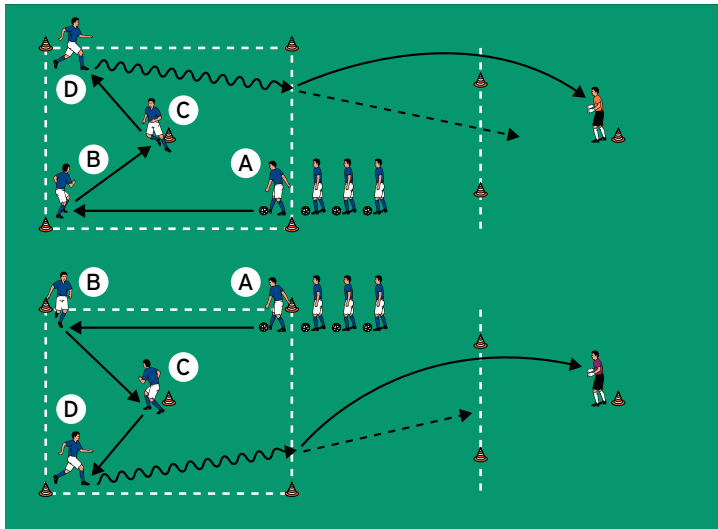
**VARIATIONEN**

- ▶ Jeder erfolgreiche Flugball ergibt 1 Punkt.
- ▶ Mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Die Passspieler müssen beim Zusammenspiel auf die Dribbelspieler achten.
- ▶ Die Dribbelspieler regelmäßig wechseln.
- ▶ Nach 2 Durchgängen die Felder wechseln.

**THEMA: DURCH SPIELVERLAGERUNGEN AUS DRUCKSITUATIONEN AM FLÜGEL BEFREIEN**



**AUFWÄRMEN 2:**

**FLUGBALL-WETTLAUF**

**ORGANISATION**

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Vor jedem Feld je 1 Hütchenlinie markieren
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen

**ABLAUF**

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jetzt sprintet D nach seinem Flugball zum Torhüter über die Hütchenlinie.
- ▶ Der Spieler, der zuerst die Linie überquert, erhält für seine Mannschaft 1 Punkt.

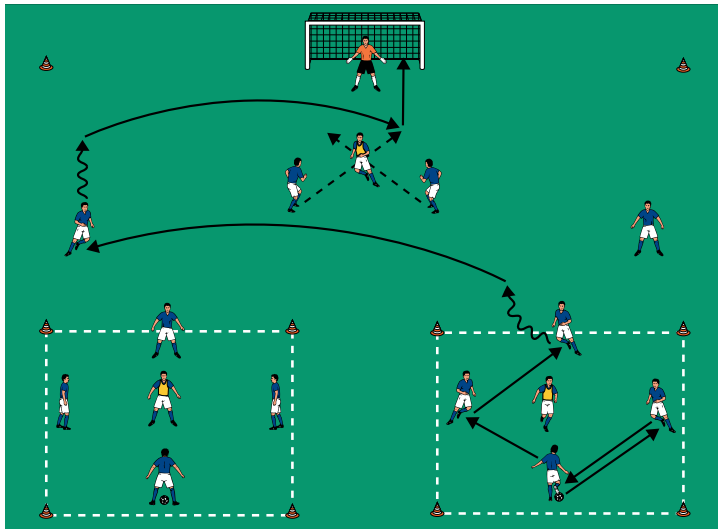
**VARIATIONEN**

- ▶ Die Spieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Die Sprinter können nur dann 1 Punkt erzielen, wenn der Flugball vom Torhüter gefangen wird.
- ▶ Die Torhüter können sich in dieser Übung zusammen mit den Feldspielern für den Hauptteil erwärmen.

**THEMA: DURCH SPIELVERLAGERUNGEN AUS DRUCKSITUATIONEN AM FLÜGEL BEFREIEN**



**HAUPTTEIL 1**

**4-GEGEN-1-AUFTAKT**

**ORGANISATION**

- ▶ 1 Feld mit 2 Auftaktzonen am Flügel errichten
- ▶ In den Zonen je 4 Angreifer und 1 Verteidiger postieren
- ▶ Darüber hinaus 2 Flügelspieler, 2 Angreifer und 1 Verteidiger im Feld aufstellen

**ABLAUF**

- ▶ Die Spieler in einem der Auftaktfelder starten die Aktion und müssen mindestens 4 Pässe im 4 gegen 1 in den eigenen Reihen spielen.
- ▶ Gelingt dies, so dribbelt der letzte Passemphänger aus dem Feld und spielt einen Flugball zum diagonal gegenüberliegenden Flügelspieler.
- ▶ Anschließend freies Spiel bis zum Torabschluss.

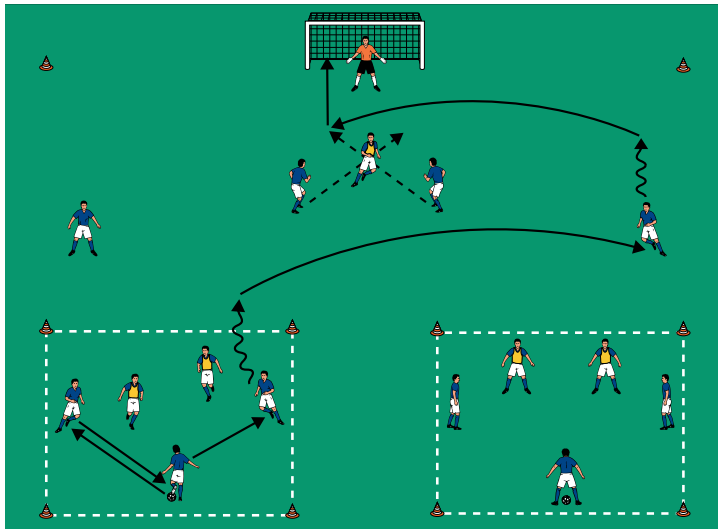
**VARIATIONEN**

- ▶ Die Spieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Die Zahl der erforderlichen Pässe im Feld variieren.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Nach jeder Aktion die Verteidiger im Feld wechseln.
- ▶ Der zweite Torhüter kann die Verteidigeraufgabe vor dem Tor übernehmen.
- ▶ Auch wenn die Flügelspieler den Ball ohne Gegnerdruck verarbeiten können, sollten sie die Aktion mit höchstmöglichem Tempo ausführen.

THEMA: DURCH SPIELVERLAGERUNGEN AUS DRUCKSITUATIONEN AM FLÜGEL BEFREIEN



HAUPTTEIL 2

3-GEGEN-2-AUFTAKT

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Jetzt 3 Angreifer und 2 Verteidiger in den Auftaktzonen postieren

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jetzt versuchen die Angreifer, aus dem 3 gegen 2 über die Hütchenlinie in Richtung Tor aus dem Feld zu dribbeln.
- ▶ Gelingt dies, so spielt der Ballbesitzer einen Flugball zum diagonal gegenüberliegenden Flügelspieler.
- ▶ Anschließend freies Spiel bis zum Torabschluss.

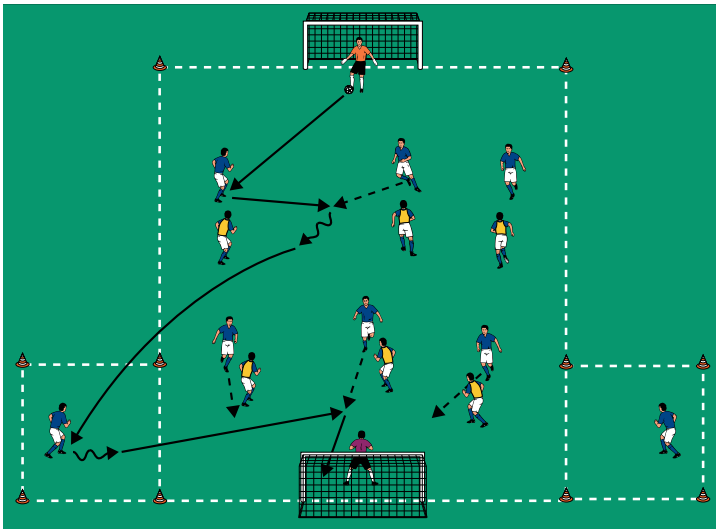
VARIATIONEN

- ▶ Die Angreifer im Feld können erst nach 3 Pässen in den eigenen Reihen über die gegenüberliegende Linie dribbeln.
- ▶ Die Größe der Felder variieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Auftaktaktion stellt nun eine 3-gegen-2-Situation dar.
- ▶ Gelingt es den Angreifern, diese Situation zu lösen, ist der diagonale Flugball eine spielnahe Möglichkeit, um das Spiel fortzusetzen und freie Räume zu nutzen.
- ▶ Die Flugbälle möglichst präzise und nicht zu scharf zuspielen.

**THEMA: DURCH SPIELVERLAGERUNGEN AUS DRUCKSITUATIONEN AM FLÜGEL BEFREIEN**



**SCHLUSSTEIL**

**FLÜGELZONEN**

**ORGANISATION**

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren und 2 Flügelzonen errichten
- ▶ 2 Flügelspieler bestimmen und in den Zonen postieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Blau erhält zunächst das Angriffsrecht

**ABLAUF**

- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Die Angreifer dürfen die beiden Flügelspieler jederzeit einbeziehen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie direkt auf das gegenüberliegende Tor.
- ▶ Das Angriffsrecht nach jeweils 5 Minuten wechseln.

**VARIATIONEN**

- ▶ Treffer nach einem Zuspiel durch einen Flügelspieler zählen doppelt.
- ▶ Die Flügelspieler müssen mit maximal 3 Kontakten spielen.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Die Spieler immer wieder zu gezielten Spielverlagerungen ermutigen.
- ▶ Nach einer Spielverlagerung sollen die Angreifer jeweils möglichst schnell nachrücken und versuchen, den Angriff konsequent zu Ende zu spielen.
- ▶ Die Flügelspieler regelmäßig wechseln.