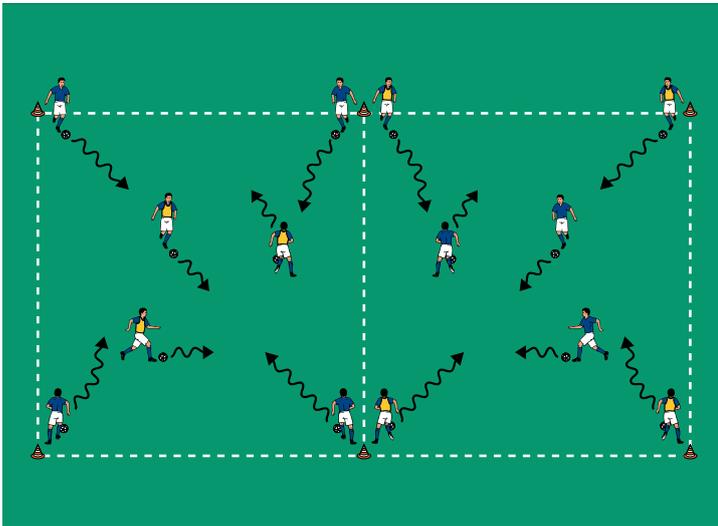


## THEMA: MIT FINTEN DEN TORABSCHLUSS VORBEREITEN



### AUFWÄRMEN 1:

#### KREUZ-DRIBBLING

##### ORGANISATION

- ▶ Mit Hütchen 2 Felder errichten.
- ▶ 2 Gruppen bilden.
- ▶ Pro Gruppe 3 "Störer" benennen.

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen.
- ▶ Die Störer bewegen sich frei mit dem Ball im Feld.
- ▶ Die anderen Spieler dribbeln jeweils zum diagonal postierten Hütchen, dürfen dabei jedoch nicht mit den Störern zusammenprallen.
- ▶ Sie müssen dabei jeweils eine frei wählbare Finte ins Dribbling einbauen.
- ▶ Die Störer nach je 2 Minuten wechseln.

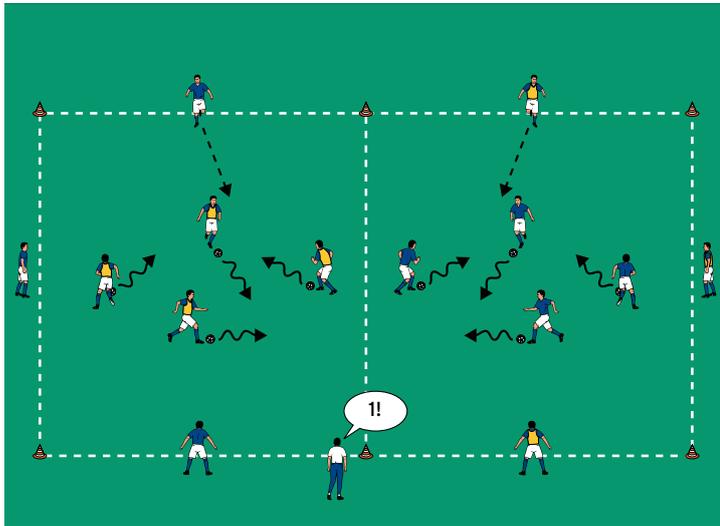
##### VARIATIONEN

- ▶ Auf ein Trainerkommando wird die angesagte Finte ausgeführt.
- ▶ Die Störer jonglieren den Ball.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler müssen sich einen Dribbelweg suchen und selbst entscheiden, wo sie am besten die Finte ausführen.
- ▶ Nach der Finte sollten sie jeweils das Dribbeltempo steigern.

## THEMA: MIT FINTEN DEN TORABSCHLUSS VORBEREITEN



### AUFWÄRMEN 2:

## NUMMERN-BALLJAGD

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.
- ▶ Pro Mannschaft 3 Balljäger benennen und nummerieren.

### ABLAUF

- ▶ Die Spieler bewegen sich frei mit dem Ball im Feld.
- ▶ Auf ein Trainerkommando startet die Aktion.
- ▶ Die aufgerufenen Spieler starten ins Feld und versuchen, einen Ball aus dem Feld zu spielen.
- ▶ Der Jäger, der zuerst einen Ball aus dem Feld spielt, erhält für seine Mannschaft 1 Punkt.
- ▶ Nach 2 Minuten die Jäger wechseln.

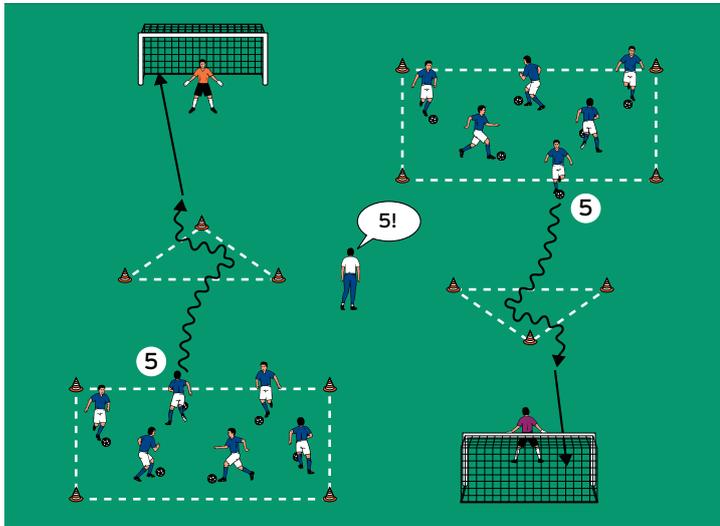
### VARIATIONEN

- ▶ Die Jäger müssen den Ball nur berühren.
- ▶ Die Jäger müssen 2 Bälle aus dem Feld spielen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Spätestens nach 30 Sekunden abbrechen, sofern noch kein Ball aus dem Feld gespielt wurde.

## THEMA: MIT FINTEN DEN TORABSCHLUSS VORBEREITEN



### HAUPTTEIL 1:

#### NUMMERN-DRIBBLING I

##### ORGANISATION

- ▶ 2 Tore versetzt gegenüber voneinander aufstellen.
- ▶ Vor jedem Tor 1 Hütchenfeld und 1 Hütchendreieck errichten.
- ▶ 2 Gruppen bilden und die Spieler nummerieren.

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler bewegen sich frei mit dem Ball im Feld.
- ▶ Auf ein Trainerkommando starten die Spieler ihre Aktion.
- ▶ Die aufgerufenen Spieler dribbeln in das Hütchendreieck und täuschen das Dribbling über eine Linie an.
- ▶ Anschließend starten sie über die andere Linie weg und kommen zum Torabschluss.
- ▶ Nach der Aktion wechseln die Spieler zur anderen Gruppe.

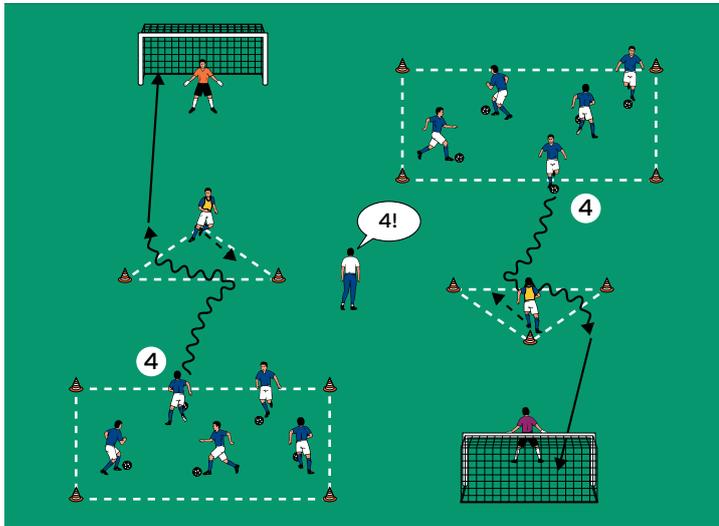
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler führen im Hütchendreieck eine Schussfinte aus.
- ▶ Die Spieler können die Finten frei wählen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Finten finden in Tornähe statt und dienen der Schussvorbereitung.
- ▶ Entsprechend sollte der Torabschluss kurz außerhalb des Dreiecks erfolgen.

## THEMA: MIT FINTEN DEN TORABSCHLUSS VORBEREITEN



### HAUPTTEIL 2:

#### LINIEN-SPRINT II

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Pro Hütchendreieck 1 Verteidiger bestimmen.

##### ABLAUF

- ▶ Der Verteidiger postiert sich am hinteren Hütchen des Dreiecks.
- ▶ Die anderen Spieler dribbeln erneut durch das Feld und starten auf ein Trainerkommando die Aktion.
- ▶ Der aufgerufene Spieler dribbelt nun ins Dreieck und versucht, über eine der Linien wegzustarten.
- ▶ Sobald der Spieler das Dreieck erreicht, wird der Verteidiger aktiv.
- ▶ Der Angreifer schließt die Aktion mit einem Torschuss ab.
- ▶ Nach der Aktion wechselt der Angreifer zur anderen Gruppe.
- ▶ Die Verteidiger nach jeweils 2 Minuten wechseln.

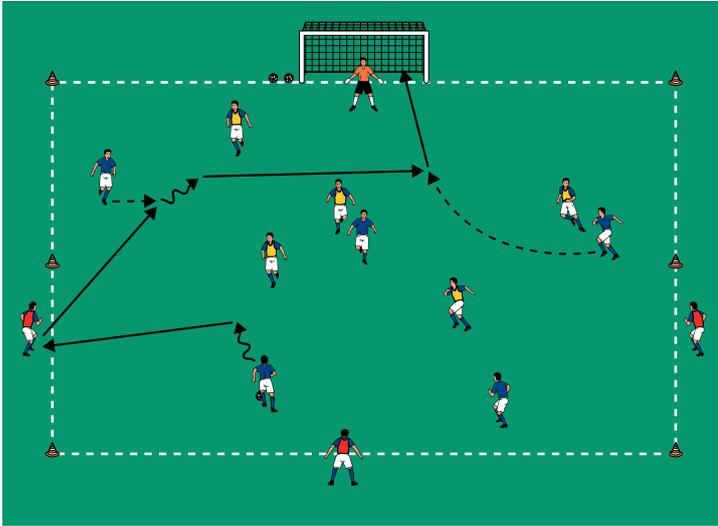
##### VARIATIONEN

- ▶ Welcher Angreifer erzielt zuerst einen Treffer?
- ▶ Die Spieler im Feld passen sich einen Ball in der Gruppe zu, der anschließend zum aufgerufenen Spieler gepasst werden muss.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Verteidiger soll die Aktion des Angreifers stören und ihn dazu zwingen, den Kopf oben zu halten.
- ▶ Der Verteidiger sollte bewusst zu der Seite gehen, auf der der Angreifer den Durchbruch antäuscht.

## THEMA: MIT FINTEN DEN TORABSCHLUSS VORBEREITEN



### SCHLUSSTEIL:

## 5 PLUS 3 GEGEN 5

### ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 1 Tor errichten.
- ▶ Mit Hütchen Anspielerzonen markieren.
- ▶ 2 gleichgroße Mannschaften bilden.
- ▶ 3 Anspieler benennen.

### ABLAUF

- ▶ Die Anspieler besetzen die vorgegebenen Positionen.
- ▶ Die Mannschaft in Ballbesitz versucht im Zusammenspiel mit den Anspielern zum Torabschluss zu kommen.
- ▶ Erobert die verteidigende Mannschaft den Ball, so muss sie ihn zunächst zu einem Anspieler passen, um das Angriffsrecht zu wechseln.
- ▶ Geht der Ball ins Aus, bringt der Torhüter den Ball durch einen Abwurf zu einem Anspieler ins Spiel, der ihn zur berechtigten Mannschaft passt.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt 3 Minuten.
- ▶ Die Anspieler nach jedem Durchgang wechseln.

### VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler müssen direkt spielen.
- ▶ Tore nach einer deutlich erkennbaren Finte zählen doppelt.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach einem Torerfolg behält die Mannschaft das Angriffsrecht.
- ▶ Die Anspieler können nur im Spielaufbau genutzt werden.
- ▶ Vor dem Tor bereiten die Spieler durch Finten den Abschluss selbst vor.