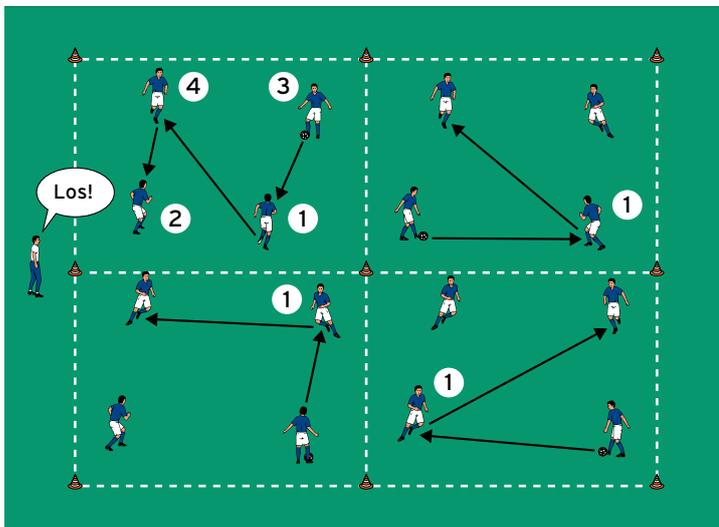


## THEMA: ZIELSTREBIG ÜBER DEN FLÜGEL ANGREIFEN



### AUFWÄRMEN 1:

#### PASS-STEIGERUNG

##### ORGANISATION

- ▶ 4 Felder markieren.
- ▶ 4 Gruppen bilden.
- ▶ Die Spieler innerhalb der Gruppen nummerieren.

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando passen sich die Spieler in der vorgegebenen Reihenfolge zu.
- ▶ Der erste Pass muss immer zu Spieler 1 gespielt werden.
- ▶ Anschließend muss mit 2 Pässen zu Spieler 2 gespielt werden usw.
- ▶ Für jede gelungene Aktion wird 1 Punkt vergeben.
- ▶ Welche Mannschaft hat nach 2 Minuten die meisten Punkte?

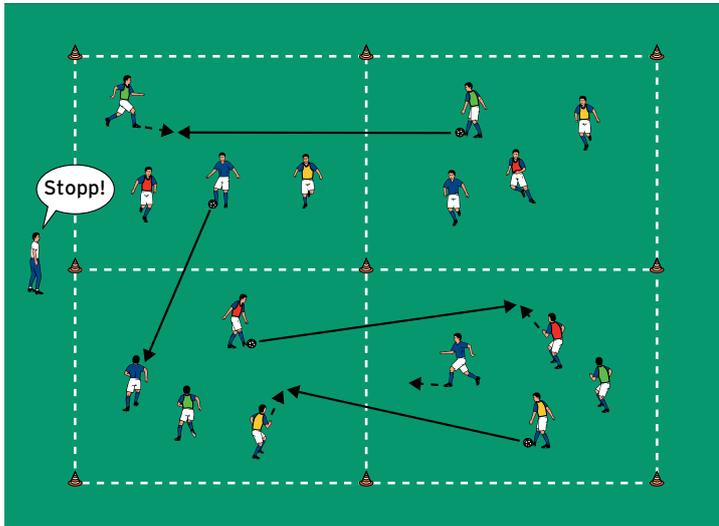
##### VARIATIONEN

- ▶ Eine bestimmte Zielpunktzahl vorgeben.
- ▶ Rückwärts zählen.
- ▶ Dabei muss Spieler 1 beispielsweise mit 4 Pässen angespielt werden usw.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Übung stellt hohe Anforderungen an die Konzentrationsfähigkeit der Spieler.
- ▶ Intensive Kommunikation fördert die gegenseitige Unterstützung bei dieser Konzentrationsaufgabe.
- ▶ Die Spieler müssen ihre Umgebung permanent scannen, um die Kombinationen sauber spielen zu können.

## THEMA: ZIELSTREBIG ÜBER DEN FLÜGEL ANGREIFEN



### AUFWÄRMEN 2:

#### PASS-ROULETTE

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

##### ABLAUF

- ▶ Von jeder Mannschaft postiert sich jeweils 1 Spieler in jedem Feld.
- ▶ Die Spieler passen sich jeweils nur mit den anderen Spielern ihrer Gruppe zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando stoppt die Aktion.
- ▶ Ist beim Stoppsignal nur 1 Ball in diesem Feld, erhalten alle Spieler im Feld 1 Punkt.
- ▶ Am Ende werden alle Punkte der Gruppe zusammengezählt.

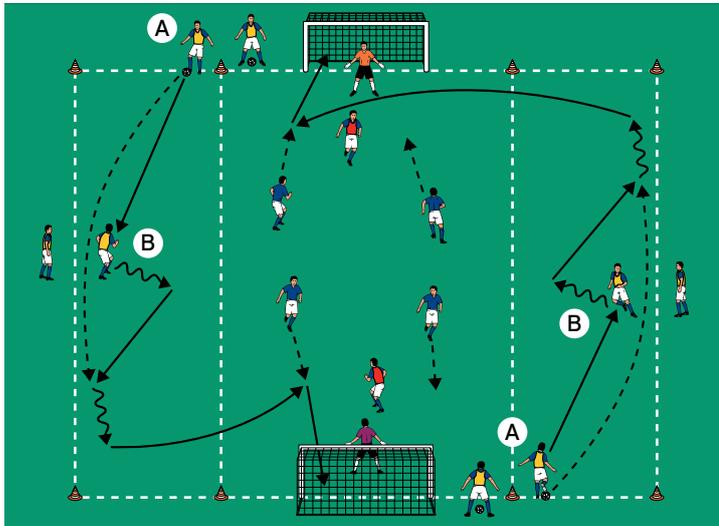
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler passen sich per Dropkick zu.
- ▶ Nach jeder Aktion rücken alle Spieler jeweils ein Feld im Uhrzeigersinn weiter.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Bei dieser Übung steht der Spaß im Vordergrund.
- ▶ Punkte werden wie beim Roulette nach dem Zufallsprinzip vergeben.

## THEMA: ZIELSTREBIG ÜBER DEN FLÜGEL ANGREIFEN



### HAUPTTEIL 1:

### AUSLÖSEAKTION AM FLÜGEL I

#### ORGANISATION

- ▶ Ein Spielfeld mit 2 Toren errichten.
- ▶ 2 Flügelzonen markieren.
- ▶ Flügelspieler, Angreifer und Verteidiger benennen.

#### ABLAUF

- ▶ A passt zu B, der nach innen dribbelt.
- ▶ A hinterläuft und bekommt den Pass von B in den Lauf.
- ▶ A dribbelt Richtung Grundlinie und passt vor das Tor, wo die beiden Angreifer im 2 gegen 1 zum Torabschluss kommen sollen.
- ▶ Anschließend wechseln die beiden Flügelspieler in die andere Flügelzone und tauschen die Aufgabe.

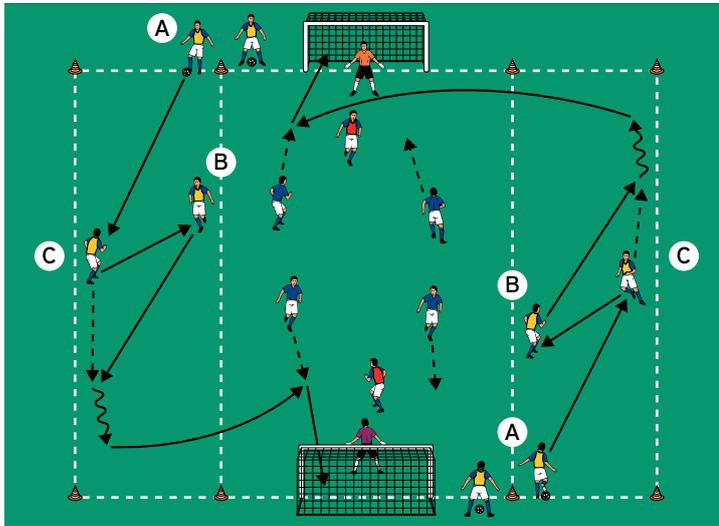
#### VARIATIONEN

- ▶ B darf auch vor das Tor passen.
- ▶ Kopfballtore zählen doppelt.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Hinterlaufen ist die Auslösehandlung am Flügel.
- ▶ Klare Laufrouen für die beiden Angreifer im Zentrum festlegen.

## THEMA: ZIELSTREBIG ÜBER DEN FLÜGEL ANGREIFEN



### HAUPTTEIL 2:

### AUSLÖSEAKTION AM FLÜGEL II

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

#### ABLAUF

- ▶ A passt zu C, der den Ball zu B klatschen lässt.
- ▶ B spielt tief, C flankt aus dem Dribbling vor das Tor, wo die beiden Angreifer erneut im 2 gegen 1 den Torabschluss suchen sollen.
- ▶ Nach der Aktion rücken die Flügelspieler eine Position weiter und C wechselt in die andere Flügelzone.

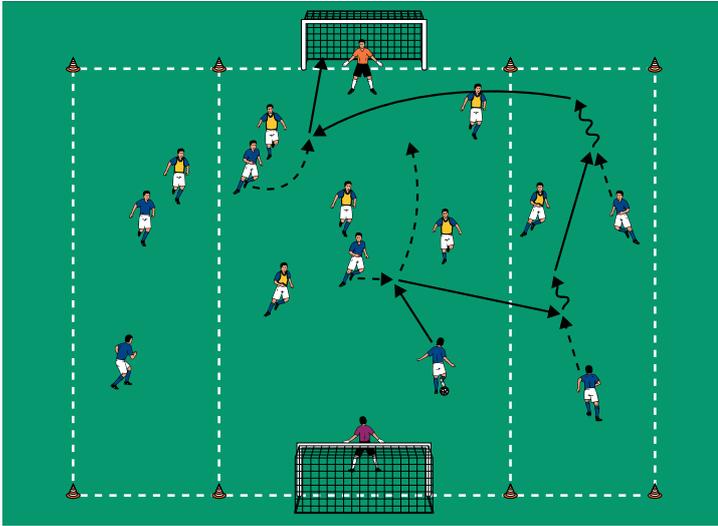
#### VARIATIONEN

- ▶ Ohne Verteidiger spielen.
- ▶ 3 Angreifer bestimmen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Am Flügel wird als Auslöseaktion eine typische "Steil-Klatsch-Kombination" durchgespielt.
- ▶ C kann den Ball flach oder hoch vor das Tor spielen.
- ▶ Die Aktion am Flügel sollte im höchstmöglichen Tempo stattfinden.

## THEMA: ZIELSTREBIG ÜBER DEN FLÜGEL ANGREIFEN



### SCHLUSSTEIL:

### FLÜGEL-BONUS

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.

#### ABLAUF

- ▶ Freies Spiel 7 gegen 7.
- ▶ Treffer nach Vorlage aus einer Flügelzone zählen doppelt.

#### VARIATIONEN

- ▶ Kopfballtore zählen doppelt.
- ▶ Es darf jeweils nur 1 Spieler der verteidigenden Mannschaft die Flügelzone betreten.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Durch die Bonus-Regel sollen die Spieler animiert werden, verstärkt über den Flügel zu spielen.
- ▶ Bonuspunkte werden nur vergeben, wenn die Aktion nach der Vorlage mit höchstens 2 Pässen zum Abschluss gebracht wird.