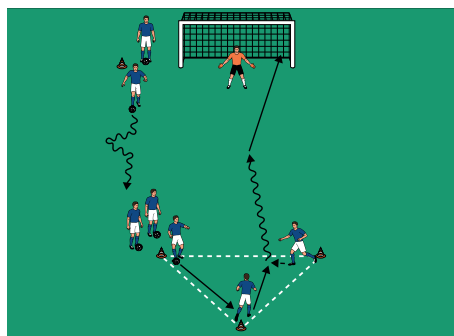
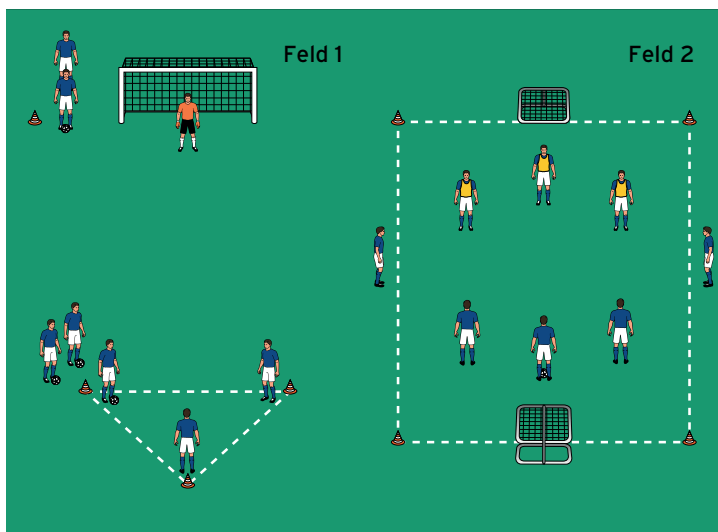
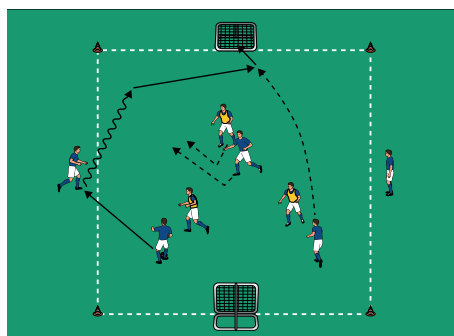


THEMA: DIE GRUNDLAGEN DES ZUSAMMENSPIELS



Feld 1



Feld 2

HAUPTTEIL 2

PASS-DREIECK II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Lediglich das Dreieck in Feld 1 andersherum aufstellen.

ABLAUF FELD 1

- ▶ Spieler 1 passt zu 2, der das Zuspiel möglichst direkt auf 3 weiterleitet.
- ▶ 3 kommt dem Zuspiel leicht entgegen, dreht sich mit dem Ball am Fuß und kommt nach einem kurzen Dribbling zum Torabschluss.
- ▶ Anschließend rücken alle Spieler 1 Position weiter.
- ▶ Auf dem Rückweg zum Hütchendreieck führen die Spieler eine Finte aus.

ABLAUF FELD 2

- ▶ 2 Mannschaften bilden: Team A mit 5 Spielern, Team B mit 3 Spielern.
- ▶ 2 Spieler von Team A postieren sich zunächst an den Seitenlinien.
- ▶ Die Anspieler können jedoch nach einem Anspiel ins Feld dribbeln und somit eine Überzahlsituation herstellen.
- ▶ Sie können so lange im Feld verbleiben, bis 1 Treffer erzielt bzw. der Ball aus dem Feld gespielt wurde.
- ▶ Nach 4 Minuten Aufgabenwechsel.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In Feld 2 sollen die Spieler lernen, Überzahlsituationen auszuspielen.
- ▶ Cleveren Mannschaften gelingt es schnell, die beiden Anspieler ins Spiel zu bringen, um so im 5 gegen 3 angreifen zu können.
- ▶ Die Spieler darauf aufmerksam machen, dass das Hauptziel des Spiels darin besteht, Tore zu erzielen. Diese sind auch im 3 gegen 3 oder 4 gegen 3 möglich.
- ▶ Stehen keine Minitore zur Verfügung, Hütchen- oder Stangentore verwenden.
- ▶ Nach einigen Durchgängen Felderwechsel.