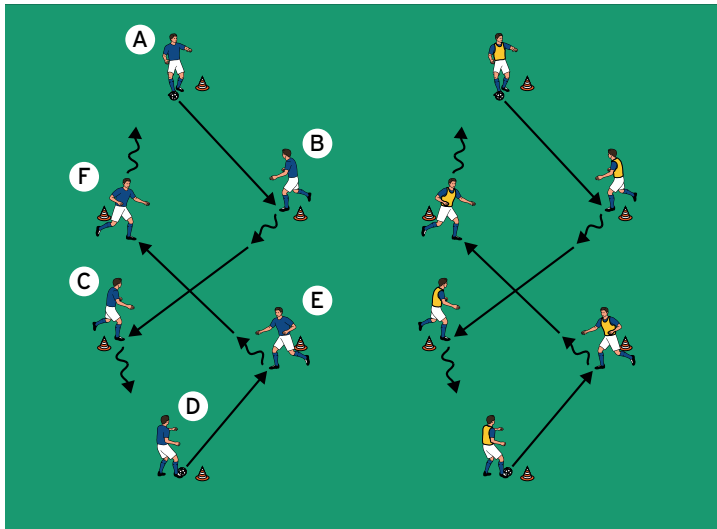


THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL TRAINIEREN



AUFWÄRMEN 1:

KREUZ-PÄSSE

ORGANISATION

- ▶ 2 Passparcours nebeneinander markieren.
- ▶ 2 Mannschaften zu je 6 Spielern bilden
- ▶ Die Spieler auf die Positionen verteilen.
- ▶ A und D jeweils mit Ball am Fuß.

ABLAUF

- ▶ A und D starten jeweils gleichzeitig.
- ▶ A passt zu B, der mit dem zweiten Kontakt zu C weiterleitet.
- ▶ C nimmt in die Bewegung mit und dribbelt zur Startposition.
- ▶ D spielt entsprechend über E zu F.
- ▶ Jeder Spieler rückt eine Position weiter.

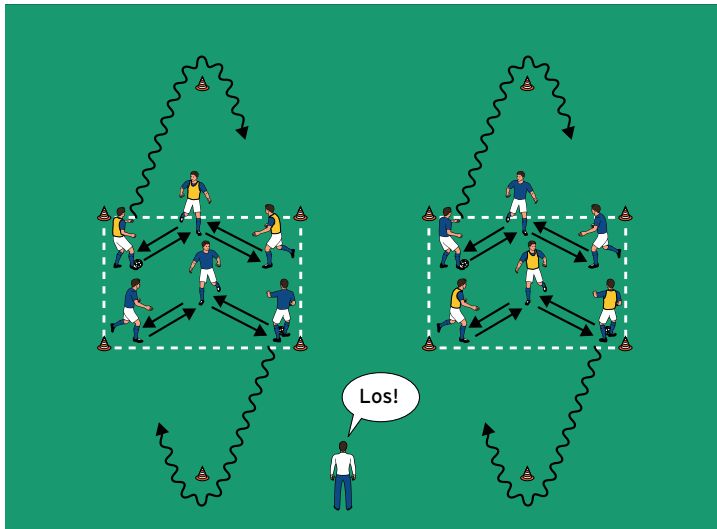
VARIATIONEN

- ▶ C und F bauen eine frei wählbare Finte ins Dribbling ein.
- ▶ Der Trainer gibt die auszuführende Finte vor.
- ▶ Nur direkt spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Beide Gruppen üben möglichst synchron.
- ▶ Sie sprechen sich dazu untereinander ab.
- ▶ Zu Beginn der Übung steht die Genauigkeit der Zuspiele im Mittelpunkt.
- ▶ Später das Tempo steigern.
- ▶ Auf möglichst flaches Passspiel achten.

THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL TRAINIEREN



AUFWÄRMEN 2:

TEAM-PASSSPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Zwischen den Markierungen je ein Feld errichten.
- ▶ 4 Gruppen zu je 3 Spielern bilden und jeweils 2 Teams auf die Felder verteilen.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet durch Zuruf die Aktion.
- ▶ Die Spieler müssen nun schnellstmöglich 4 Pässe in den eigenen Reihen spielen.
- ▶ Der Empfänger des vierten Passes nimmt in die Bewegung an und mit und umdribbelt ein Hütchen außerhalb des Feldes.
- ▶ Anschließend dribbelt er ins Feld zurück.

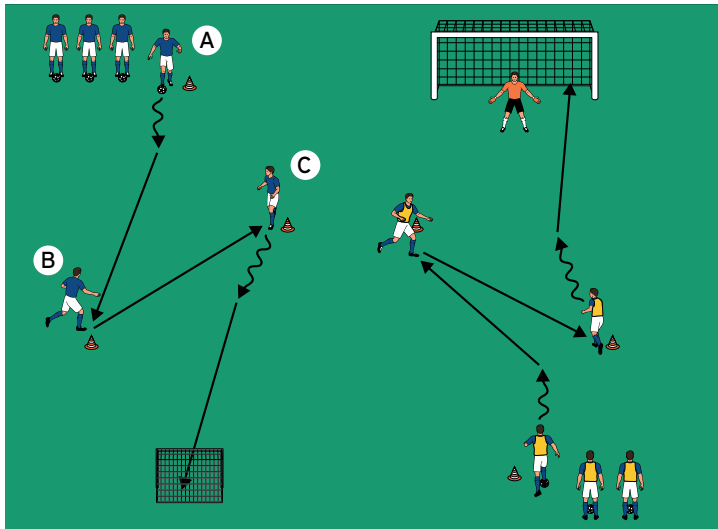
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Die Mannschaft, die zuerst wieder das Feld erreicht, erhält 1 Punkt.
- ▶ Ein Turnier im Modus 'jeder gegen jeden' spielen.
- ▶ Mit 2 Pflichtkontakten spielen.
- ▶ Nur Direktspiel erlauben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler passen sich zur Gewöhnung zunächst frei und im lockeren Tempo in der Gruppe zu.
- ▶ Nach dem Kommando des Trainers muss jeder Spieler der Gruppe in die Aktion eingebunden werden.
- ▶ Auf ein sauberes Passspiel mit der Innenseite achten.

THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL TRAINIEREN



HAUPTTEIL 1:

IN DIE TIEFE KOMBINIEREN

ORGANISATION

- ▶ 2 Passparcours nebeneinander markieren.
- ▶ Vor einem Parcours ein Minitor und vor dem anderen gegenüber ein großes Tor mit Torhüter errichten.
- ▶ Zwei Teams zu 6 und 5 Spielern bilden
- ▶ Die Mannschaft mit 5 Spielern verteilt sich am Parcours mit Großtor, die andere am Parcours mit Minitor.
- ▶ Die Spieler auf die Positionen verteilen.
- ▶ A jeweils mit Ball.

ABLAUF

- ▶ A dribbelt ins Feld und passt zu B.
- ▶ B lässt direkt auf C prallen.
- ▶ C nimmt in die Bewegung mit und schießt ab.
- ▶ Im Anschluss an die Aktion rücken alle Spieler eine Position weiter.

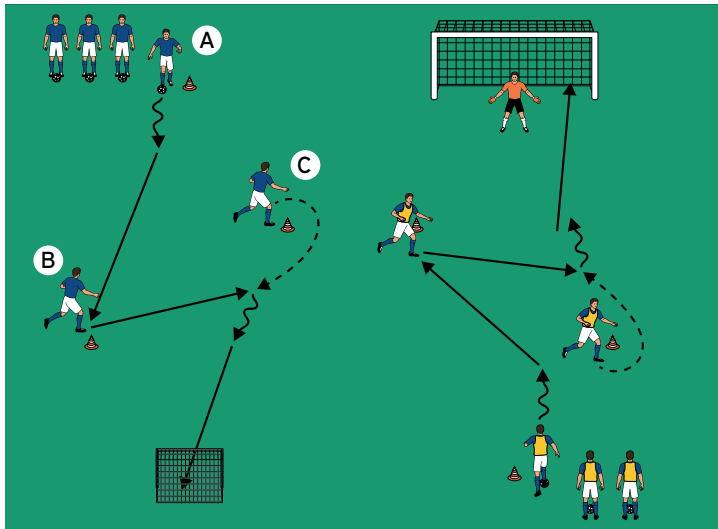
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Für jeden Treffer auf das große Tor 2 Punkte und auf das kleine Tor 1 Punkt vergeben.
- ▶ Nur Direktspiel erlauben.
- ▶ Die Spieler passen und schießen nur mit links/rechts.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Flach und präzise passen.
- ▶ Zielstrebig abschließen.
- ▶ Mit Tempo andribbeln.
- ▶ Möglichst mit dem zweiten abschließen.

THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL TRAINIEREN



HAUPTTEIL 2:

IN DIE TIEFE ÜBERSPIELEN

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die Spieler auf die Positionen verteilen.
- ▶ A jeweils mit Ball.

ABLAUF

- ▶ C fordert ein Zuspiel von A und startet so die Aktion.
- ▶ A spielt jedoch tief zu B.
- ▶ B legt quer in den Raum zu C, der abschließt.

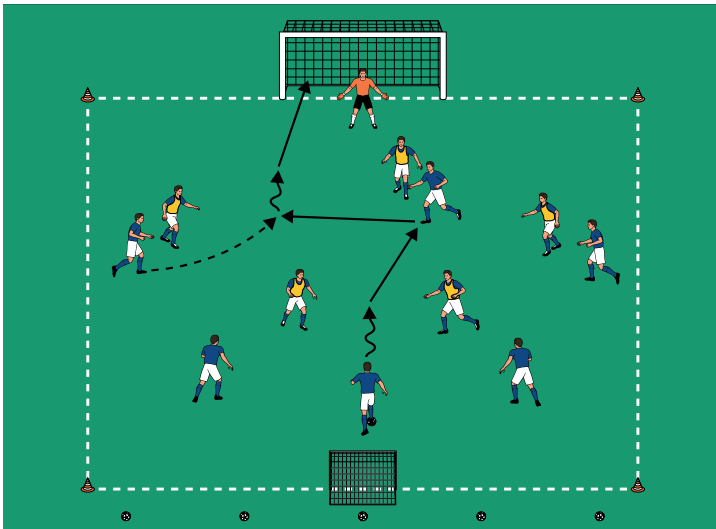
VARIATIONEN

- ▶ C baut vor dem Torschuss eine beliebige Finte (z.B. Übersteiger, Schere usw.) ins Dribbling ein.
- ▶ Nur Direktspiel erlauben.
- ▶ B legt zurück zu A, der in den Lauf von C spielt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Ablauf unterscheidet sich nur unwesentlich von der Vorübung.
- ▶ Die Positionen gegebenenfalls etwas enger zusammenlegen.
- ▶ Möglichst zielstrebig abschließen.
- ▶ Den Ablauf kontrolliert aber mit hohem Tempo durchspielen.
- ▶ Auf eine angemessene Passschärfe achten.

THEMA: DAS KOMBINATIONSSPIEL TRAINIEREN



SCHLUSSTEIL:

IN ÜBERZAHL ANGREIFEN

ORGANISATION

- ▶ Ein 40 x 40 Meter großes Spielfeld markieren.
- ▶ Auf einer Grundlinie 1 Tor mit Torhüter und gegenüber 1 Minitor errichten.
- ▶ Die Bälle hinter der Grundlinie mit dem Minitor verteilen.
- ▶ 2 Mannschaften zu 5 und 6 Spielern bilden.
- ▶ Die Unterzahlmannschaft spielt mit Torhüter auf das Minitor.

ABLAUF

- ▶ Die Überzahlmannschaft greift auf das große Tor an.
- ▶ Jede Aktion wird von der Überzahlmannschaft gestartet.
- ▶ Nach 5 Minuten die Seiten und Aufgaben wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Die Überzahlmannschaft spielt mit maximal 3 Kontakten.
- ▶ Bei einem Treffer auf das Minitor wechselt das Angriffsrecht.
- ▶ Das Überzahlteam darf nur direkt abschließen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Überzahlmannschaft sollte aus einem sicheren Spielaufbau versuchen, gelernte Passfolgen in die Kombination einzubauen.
- ▶ Möglichst zielstrebig abschließen.
- ▶ Beide Teams bestimmen einen Mannschaftskapitän, der die erzielten Treffer jeweils laut mitzählt.