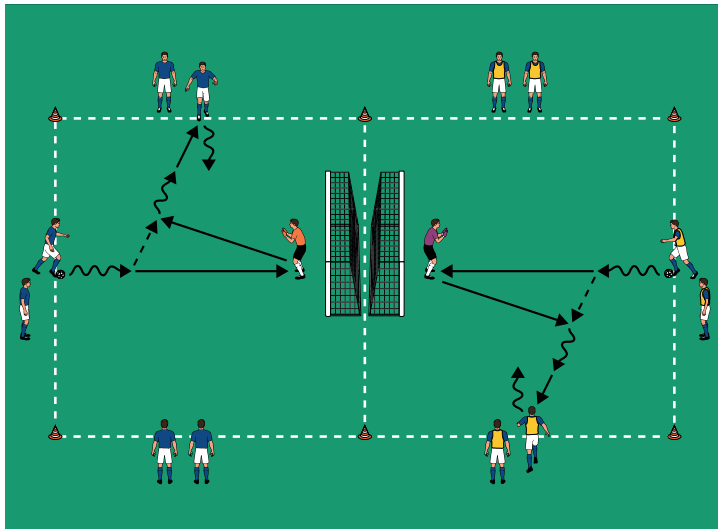


**THEMA: NACH EINEM BALLGEWINN SCHNELL IN DIE SPITZE KOMBINIEREN**



**AUFWÄRMEN 1:**

**KOMBINATIONSSPIEL I**

**ORGANISATION**

- ▶ Ein 40 x 20 Meter großes Feld abstecken.
- ▶ Die Mittellinie kennzeichnen und darauf 2 Tore mit Torhütern mit den Rücken zueinander aufstellen.
- ▶ 2 Teams bilden und jeweils gleichmäßig um das Spielfeld verteilen.
- ▶ 2 Spieler pro Gruppe haben je 1 Ball.

**ABLAUF**

- ▶ Die Ballbesitzer dribbeln ins Feld und spielen mit dem Torhüter in der eigenen Hälfte einen Doppelpass.
- ▶ Anschließend passen sie zu einem der wartenden Spieler außerhalb und übernehmen dessen Position.
- ▶ Die Passempfänger nehmen ins Feld mit und starten mit dem Doppelpass zum Torwart die nächste Aktion usw.

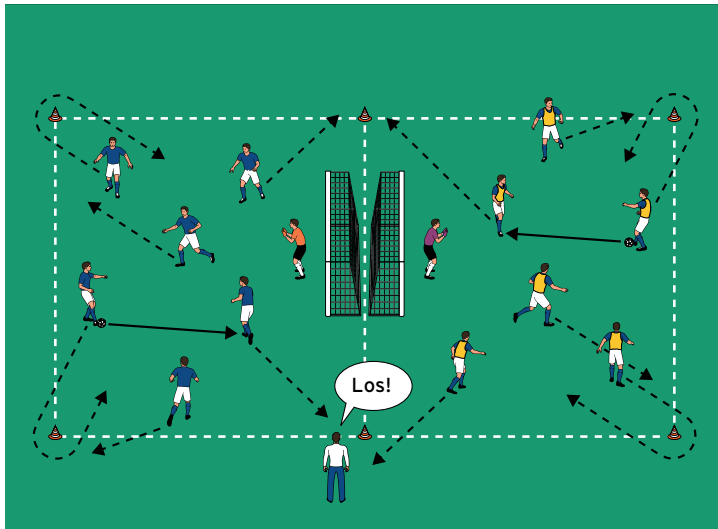
**VARIATIONEN**

- ▶ Das Spielbein vorgeben: Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Nach dem Doppelpass einen Spieler im anderen Feld anspielen.
- ▶ Das Anspiel nach außen soll direkt erfolgen.
- ▶ Die Torhüter hoch anspielen.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Die Torhüter müssen sich ständig anbieten.
- ▶ Vor dem Pass den Namen des Mitspielers rufen.
- ▶ Nach dem Doppelpass das Tempo erhöhen.

**THEMA: NACH EINEM BALLGEWINN SCHNELL IN DIE SPITZE KOMBINIEREN**



**AUFWÄRMEN 2:**

**KOMBINATIONSSPIEL II**

**ORGANISATION**

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten.
- ▶ Pro Team 1 Ball.

**ABLAUF**

- ▶ Die Spieler passen sich in der eigenen Hälfte frei zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando starten alle Spieler um die äußeren Hütchen der Spielfeldbegrenzung, laufen zurück ins Feld und spielen schnellstmöglich 5 Pässe in den eigenen Reihen.
- ▶ Anschließend sollen die Teams schnellstmöglich in die jeweils andere Spielfeldhälfte kombinieren und den dortigen Torhüter anspielen.
- ▶ Die Mannschaft, die zuerst den Torhüter im anderen Feld anspielt, erhält 1 Punkt.
- ▶ Welche Mannschaft sammelt zuerst 5 Punkte?

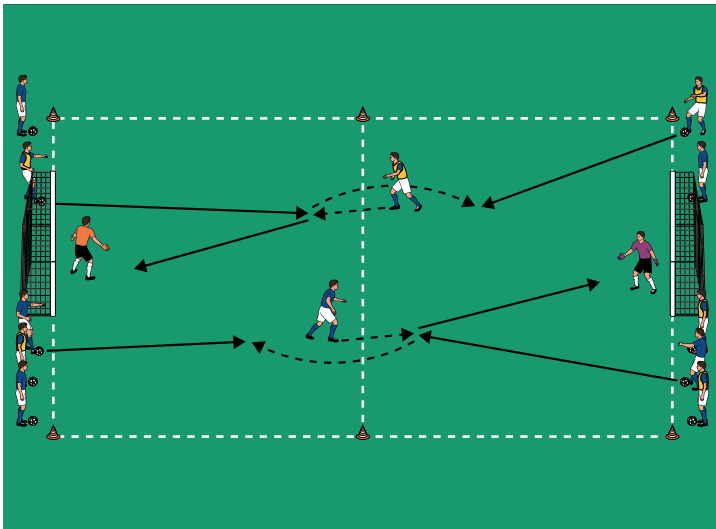
**VARIATIONEN**

- ▶ Per Flugball ins jeweils andere Feld spielen.
- ▶ Vor dem Felderwechsel muss jeder Spieler den Ball mindestens einmal berührt haben.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Die Aufgaben ermöglicht einen ständigen Wechsel von kontrollierten Pässen ohne Druck, kurzen Pässen mit Zeitdruck sowie Pässen in die Tiefe mit Spielverlagerung.
- ▶ Die Spieler lernen schnell, dass nur ein genaues Passspiel erfolgversprechend ist.
- ▶ Darauf achten, dass die Spieler die gegnerischen Spieler nicht absichtlich beim Felderwechsel behindern oder den Pass in die Tiefe abfangen.

**THEMA: NACH EINEM BALLGEWINN SCHNELL IN DIE SPITZE KOMBINIEREN**



**HAUPTTEIL 1:**

**TORSCHUSSWETTKAMPF**

**ORGANISATION**

- ▶ Das Feld und die Mannschaften weiter verwenden.
- ▶ Die Tore auf die Grundlinien stellen.
- ▶ Pro Team 1 Spieler ohne Ball im Feld postieren.
- ▶ Alle übrigen Spieler mit Bällen an den Grundlinien des Feldes verteilen.

**ABLAUF**

- ▶ Die Spieler im Feld starten aus der eigenen Hälfte und bieten sich einem der Mitspieler in der anderen Hälfte an.
- ▶ Die Angreifer versuchen, das Zuspiel von der Grundlinie per Direktschuss zu verwandeln.
- ▶ Nach dem Torschuss starten die Angreifer in die andere Hälfte und fordern ein erneutes Zuspiel usw.
- ▶ Jeder Treffer ergibt 1 Punkt.
- ▶ Welcher Spieler hat nach 30 Sekunden mehr Treffer erzielt?

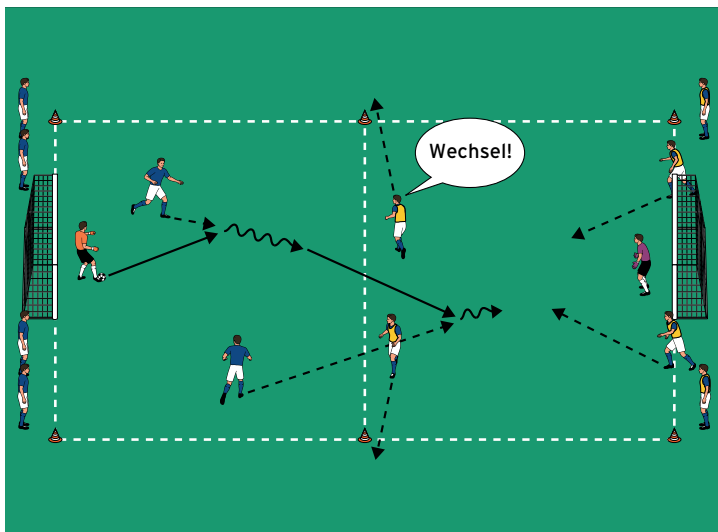
**VARIATIONEN**

- ▶ Hoch zuspielen bzw. zuwerfen und per Volleyschuss verwerten.
- ▶ Die hohen Zuspiele mit dem Kopf verwerten.
- ▶ Einen Team-Wettbewerb durchführen.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Nur direkte Torschüsse sind erlaubt.
- ▶ Je genauer das Zuspiel, desto einfacher der Abschluss.
- ▶ Verschossene Bälle schnell wiederholen, um erneut passen zu können.

THEMA: NACH EINEM BALLGEWINN SCHNELL IN DIE SPITZE KOMBINIEREN



HAUPTTEIL 2:

**SCHNELLER WECHSEL  
IM 2 GEGEN 2**

**ORGANISATION**

- ▶ Gleicher Aufbau wie bei Hauptteil 1.
- ▶ Die Spieler der beiden Mannschaften paarweise einteilen.
- ▶ Je 1 Paar pro Team im Feld postieren.
- ▶ Alle übrigen Spieler warten außerhalb.

**ABLAUF**

- ▶ Freies Spiel im 2 gegen 2 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Die Spielerpaare können jeweils fliegend wechseln, wobei das Paar im Feld das Kommando zum Wechsel geben muss.
- ▶ Die neuen Paare dürfen das Feld nur von der eigenen Grundlinie betreten.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt zuerst 10 Treffer?

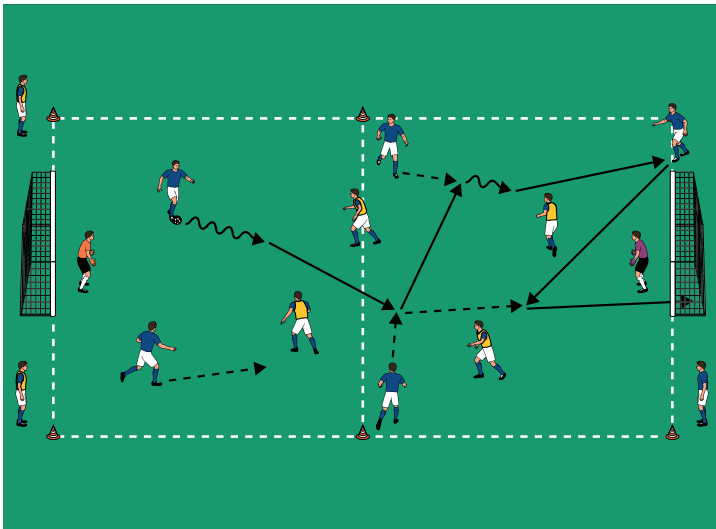
**VARIATIONEN**

- ▶ Die Paare müssen nach jedem Tor wechseln.
- ▶ Nach einem Rückpass zum Torhüter muss sofort ein Spielerpaar-Wechsel erfolgen.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Die schnellen Wechsel ermöglichen ein hohes Spieltempo.
- ▶ Die Wechselmöglichkeiten (z. B. bei Ballverlust) geschickt ausnutzen.
- ▶ Die eingewechselten Spieler dürfen das Feld bereits betreten, auch wenn die ausgewechselten Spieler das Feld noch nicht verlassen haben.
- ▶ Der Wechsel muss nur deutlich angekündigt sein, und die gegnerische Mannschaft darf von den ausgewechselten Spielern nicht behindert werden.

**THEMA: NACH EINEM BALLGEWINN SCHNELL IN DIE SPITZE KOMBINIEREN**



**SCHLUSSTEIL:**

**4 PLUS 2 GEGEN 4 PLUS 2**

**ORGANISATION**

- ▶ Die Mannschaften und das Spielfeld aus Hauptteil 2 beibehalten.
- ▶ Von jeder Mannschaft 2 Anspieler neben dem gegenerischen Tor postieren.

**ABLAUF**

- ▶ 4 gegen 4 plus je 2 Anspieler in der Tiefe.
- ▶ Treffer nach einer Kombination mit einem Anspieler zählen doppelt.
- ▶ 3 Durchgänge zu je 3 Minuten spielen.
- ▶ Nach jedem Durchgang neue Anspieler bestimmen.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt mehr Treffer?

**VARIATIONEN**

- ▶ Gleicher Ablauf mit Anspielern an den Seiten.
- ▶ 5 gegen 5 plus 2 Neutrale im Spielfeld.
- ▶ Zum Schluss frei spielen lassen.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Ausreichend Ersatzbälle bereitlegen, um eine schnelle Spielfortsetzung zu gewährleisten.
- ▶ Schnelle Torabschlüsse fordern und besonders das direkte Spiel in die Tiefe loben.