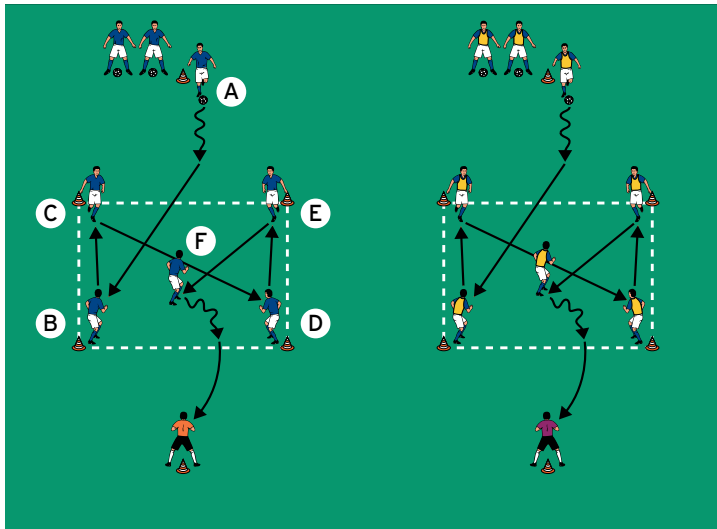


THEMA: DAS ÜBERGANGSSPIEL VERBESSERN



AUFWÄRMEN 1:

SCHNELLE PASSFOLGE

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder errichten
- ▶ An jedem Feld 2 weitere Positionshütchen aufstellen
- ▶ 2 Gruppen bilden und jeweils den Feldern zuweisen
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen

ABLAUF

- ▶ A dribbelt ins Feld und passt zu B, der auf C prallen lässt.
- ▶ C passt auf D, der auf E prallen lässt.
- ▶ E spielt auf F ins Feld, der mit einem Flugball auf den Torhüter am Zielhütchen abschließt.
- ▶ Nach jeder Aktion rücken alle Spieler eine Position weiter.

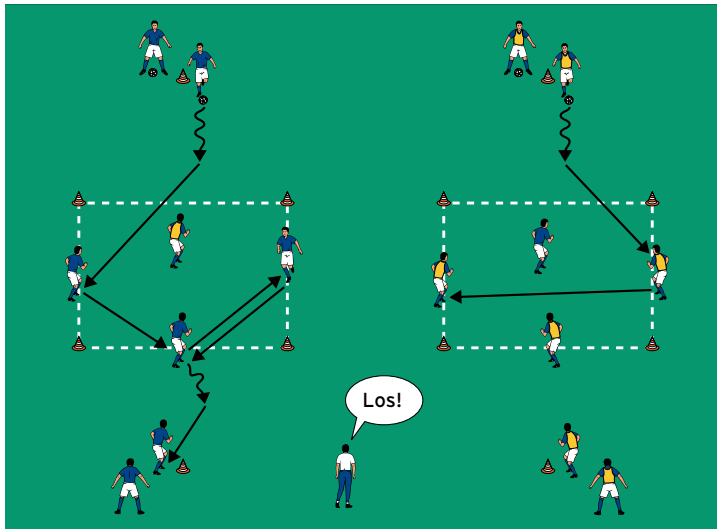
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler im Feld müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Mannschaft spielt zuerst den Flugball auf den Torhüter (= 1 Punkt für die Teamwertung)?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ F muss hochkonzentriert sein und schauen, dass er die Passfolge seiner Mitspieler nicht behindert.
- ▶ Nach der Aktion können die Torhüter per Abwurf zurück zu A spielen.
- ▶ Die Zuspiele im Feld sollten möglichst scharf und genau erfolgen.

THEMA: DAS ÜBERGANGSSPIEL VERBESSERN



AUFWÄRMEN 2:

4-GEGEN-1-DUELL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Pro Mannschaft 1 Störspieler benennen, der sich im gegnerischen Feld postiert

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbelt der Startspieler ins Feld und startet die 4-gegen-1-Situation.
- ▶ Die Spieler versuchen, 4 Pässe in den eigenen Reihen zu spielen.
- ▶ Gelingt dies, so passen die Ballbesitzer zum Spieler an der unteren Feldlinie, der zum wartenden Spieler am Zielhütchen weiterleitet.
- ▶ Die Mannschaft, die zuerst den Pass zur anderen Seite spielt, erhält 1 Punkt.
- ▶ Anschließend rücken alle Spieler eine Position weiter, der Passempfänger vom Zielhütchen dribbelt als nächster Startspieler ins Feld usw.

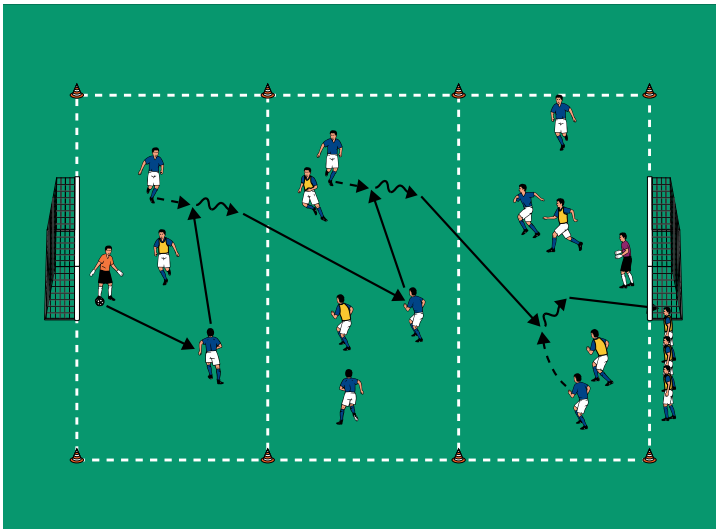
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).
- ▶ Einen Staffeltwettbewerb durchführen: Welche Mannschaft steht zuerst wieder in ihrer Ausgangsstellung?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Startspieler darf den ersten Pass erst spielen, wenn er die Hütchenlinie erreicht hat.
- ▶ Der Passgeber des letzten Zuspiels rückt aus dem Feld.
- ▶ Die Störspieler nach jeweils 4 Aktionen wechseln.

THEMA: DAS ÜBERGANGSSPIEL VERBESSERN



HAUPTTEIL 1:

FESTE ZONEN

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Toren errichten
- ▶ 3 Zonen markieren
- ▶ Angreifer und Verteidiger bestimmen
- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen

ABLAUF

- ▶ Jede Aktion wird vom Torhüter der Angreifer aus gestartet.
- ▶ Die Angreifer versuchen, von Zone zu Zone zu spielen.
- ▶ Alle Spieler verbleiben dabei in ihren Zonen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so müssen sie in die nächste Zone dribbeln und die Aktion so beenden.

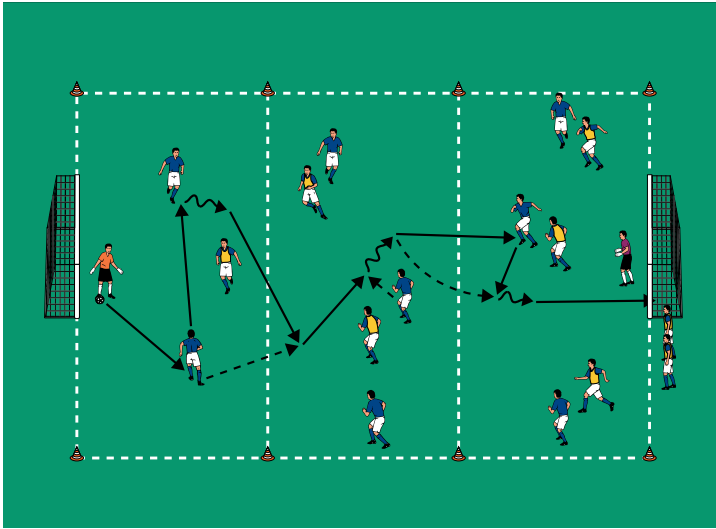
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler dürfen mit maximal 3 Kontakten spielen.
- ▶ Die Ballbesitzer müssen jeweils innerhalb von 15 Sekunden in die nächste Zone spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Angreifer agieren in jeder Zone in Überzahl.
- ▶ In der Startzone können die Ballbesitzer auch zum Torhüter zurückpassen.
- ▶ Den pausierenden Verteidiger regelmäßig wechseln.

THEMA: DAS ÜBERGANGSSPIEL VERBESSERN



HAUPTTEIL 2:

FLEXIBLE ZONEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ In der letzten Zone einen weiteren Verteidiger postieren

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jetzt darf mit dem Zuspiel in die nächste Zone jeweils 1 Angreifer nachrücken.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so müssen sie erneut in die nächste Zone dribbeln.

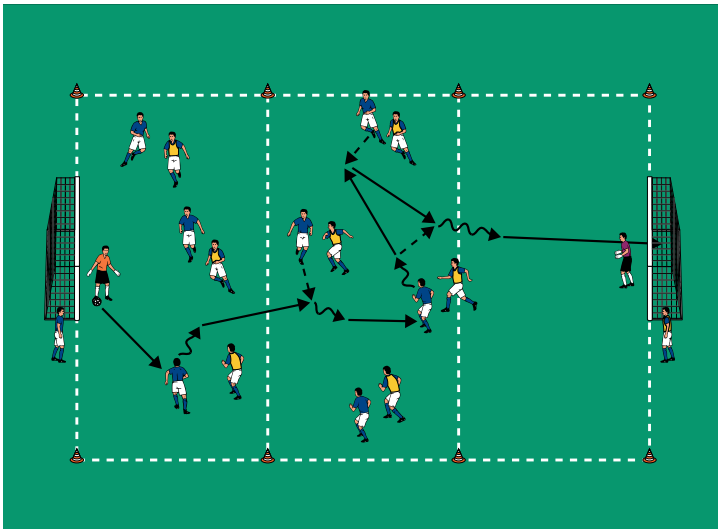
VARIATIONEN

- ▶ Die Angreifer dürfen auch in die jeweils nächste Zone dribbeln.
- ▶ Nach Balleroberung durch die Verteidiger startet ein freies Spiel bis zum Torabschluss.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In der Zone vor dem Tor kommt es zunächst zu einer Gleichzahlsituation.
- ▶ Erst durch das Nachrücken eines Spielers aus der mittleren Zone wird eine Überzahlsituation hergestellt.
- ▶ In der mittleren Zonen kann es sogar zu einer 4-gegen-2-Situation kommen.
- ▶ Entsprechend müssen die Ballbesitzer diese Zone im Übergangsspiel möglichst schnell überspielen.

THEMA: DAS ÜBERGANGSSPIEL VERBESSERN



SCHLUSSTEIL:

PASS-BELOHNUMG

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau weiter verwenden
- ▶ 2 Mannschaften bilden

ABLAUF

- ▶ 7 gegen 7 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Gelingt es einer Mannschaft, 4 Pässe in der mittleren Zone zu spielen und anschließend 1 Treffer zu erzielen, so zählt dieser Treffer doppelt.

VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der erforderlichen Pässe in der Mittelzone variieren.
- ▶ Die Verteidiger dürfen die Spielaufbauzone vor dem Tor nicht betreten.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel läuft weitestgehend frei ab.
- ▶ Die Bonus-Regel garantiert jedoch einen besonderen Anreiz zur Anwendung der Inhalte der Trainingseinheit.
- ▶ Da beide Hauptteile durch die Zonenregel recht anspruchsvoll für die Spieler sind, sollte der Trainer ausreichend Zeit für das Abschlusspiel einplanen.