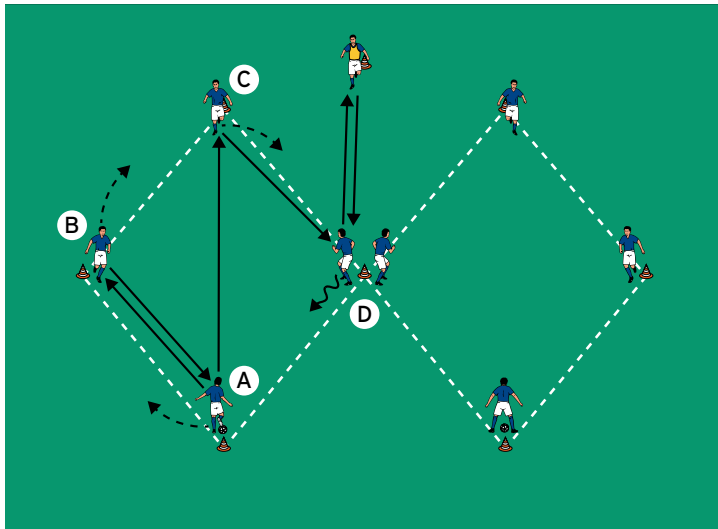


THEMA: IN EINER KLEINEN GRUPPE IN DIE TIEFE PASSEN



AUFWÄRMEN 1:

DOPPEL-RAUTEN I

ORGANISATION

- ▶ 2 Pass-Rauten markieren
- ▶ 1 Anspieler bestimmen
- ▶ Zusätzlich 2 Gruppen bilden
- ▶ Die Spieler auf den Positionen verteilen
- ▶ Die Spieler bei A haben je 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Aktionen in beiden Feldern leicht verzögert starten: A passt zu B, der das Zuspiel prallen lässt.
- ▶ A leitet zu C weiter, der das Zuspiel auf D ablegt.
- ▶ D passt zum Anspieler, der ebenfalls prallen lässt.
- ▶ D nimmt in die Bewegung mit und dribbelt zur Startposition.
- ▶ Die anderen Spieler rücken ebenfalls eine Position weiter.

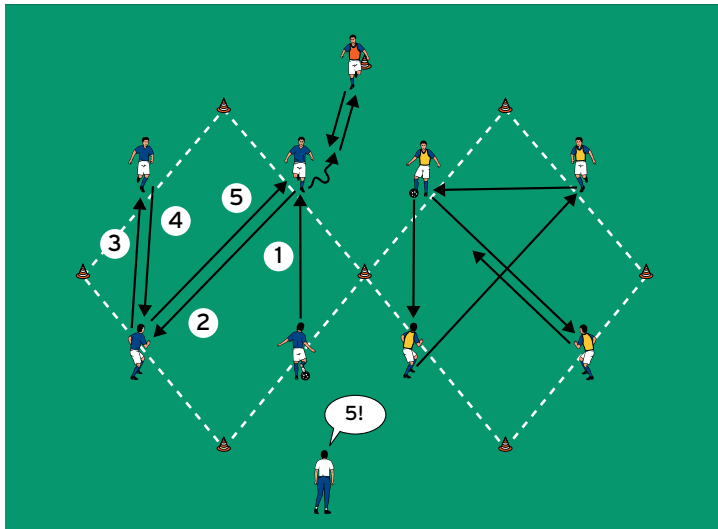
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler passen sich mit genau 2 Kontakten zu (annehmen, spielen).
- ▶ D baut eine Finte ins Dribbling ein.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler der anderen Gruppe starten, sobald die erste Gruppe zu C gepasst hat.
- ▶ So soll verhindert werden, dass beide Gruppe gleichzeitig versuchen, den Anspieler anzuspieren.
- ▶ Den Anspieler nach jeweils 2 Minuten wechseln.

THEMA: IN EINER KLEINEN GRUPPE IN DIE TIEFE PASSEN



AUFWÄRMEN 2:

DOPPEL-RAUTEN II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und den neutralen Spieler beibehalten
- ▶ 2 Teams einteilen und jeweils den Feldern zuweisen
- ▶ Pro Feld 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet per Zuruf einer Zahl die Aktion.
- ▶ Die Spieler müssen nun die entsprechende Anzahl an Pässen in der Gruppe spielen.
- ▶ Der Empfänger des letzten Passes spielt zum Anspieler, der das Zuspiel prallen lässt.
- ▶ Die Gruppe, die zuerst zum Anspieler passt, erhält 1 Punkt.

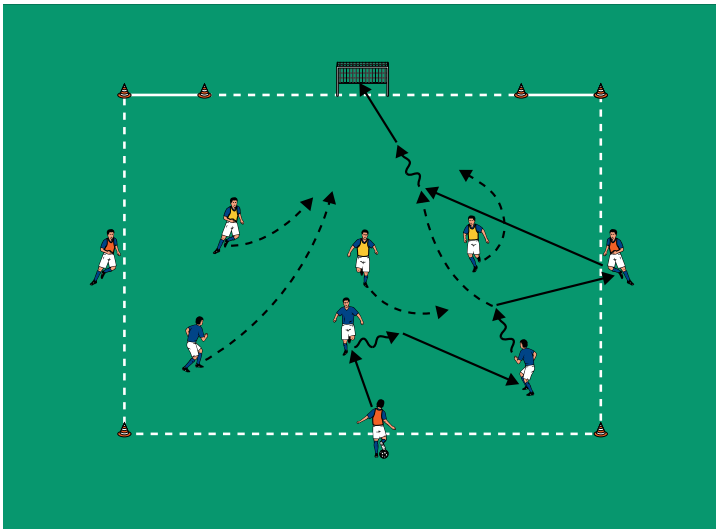
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Es darf jeweils nicht zum Passgeber zurückgespielt werden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Flache und scharfe Zuspiele in den Fuß des Mitspielers fordern.
- ▶ Die Pässe der eigenen Mannschaft jeweils laut mitzählen.
- ▶ Den Anspieler nach jeweils 3 Durchgängen wechseln.

THEMA: IN EINER KLEINEN GRUPPE IN DIE TIEFE PASSEN



HAUPTTEIL 1:

3 PLUS 3 GEGEN 3 I

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 1 Minitor und 2 Hütchenlinien errichten
- ▶ 3 Mannschaften bilden
- ▶ Die Spieler der spielfreien Mannschaft übernehmen die Anspieleraufgabe
- ▶ Blau erhält zunächst das Angriffsrecht

ABLAUF

- ▶ Der Anspieler auf der Grundlinie startet mit einem Zuspield zu einem Angreifer die Aktion.
- ▶ Die Angreifer versuchen, im Zusammenspiel mit den Anspielern einen Treffer zu erzielen oder über eine der beiden Hütchenlinien zu dribbeln.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so können sie zum Anspieler passen, um das Angriffsrecht zu wechseln.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 3 Minuten.

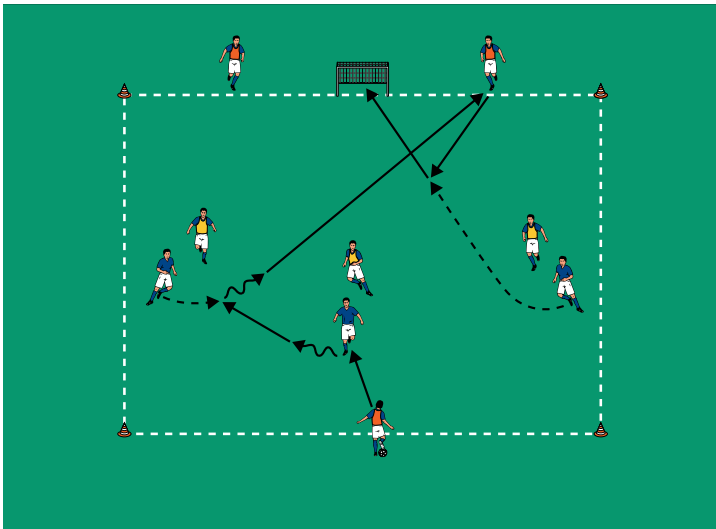
VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Treffer beim Minitor zählen doppelt.
- ▶ Ohne Hütchenlinien spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jedem Durchgang übernimmt eine andere Mannschaft die Anspieleraufgabe.
- ▶ Die Anspieler häufig einbeziehen, um Platz zu schaffen und die Überzahlsituation auszuspielen.
- ▶ Zielstrebig abschließen!

THEMA: IN EINER KLEINEN GRUPPE IN DIE TIEFE PASSEN



HAUPTTEIL 2:

3 PLUS 3 GEGEN 3 II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Die Hütchenlinien entfernen
- ▶ Die Anspieler jetzt hinter den Grundlinien aufstellen

ABLAUF

- ▶ Grundablauf wie zuvor.
- ▶ Jetzt müssen die Ballbesitzer einen Anspieler neben dem Minitor anspielen, ehe sie auf dieses abschließen dürfen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so passen sie zum gegenüberstehenden Anspieler, um das Angriffsrecht zu tauschen.

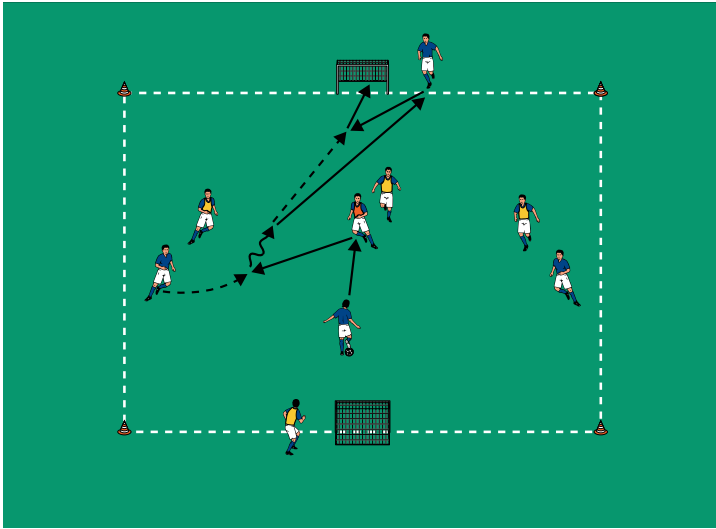
VARIATIONEN

- ▶ Die Angreifer müssen zu allen 3 Anspielern passen, ehe sie gültige Treffer erzielen dürfen.
- ▶ Treffer per Direktschuss zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der grobe Ablauf des Spiels bleibt unverändert.
- ▶ Durch eine veränderte Positionierung der Anspieler müssen die Angreifer zunächst den Pass in die Tiefe suchen, ehe sie abschließen dürfen.

THEMA: IN EINER KLEINEN GRUPPE IN DIE TIEFE PASSEN



SCHLUSSTEIL:

VORBEREITUNG IN DER TIEFE

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 Minitoren errichten
- ▶ 1 neutralen Spieler bestimmen
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Jedes Team stellt 1 Anspieler, der sich neben dem Tor des Gegners aufstellt

ABLAUF

- ▶ 3 gegen 3 im Feld auf die beiden Minitore.
- ▶ Die Ballbesitzer können den neutralen Anspieler jederzeit einbeziehen.
- ▶ Gültige Treffer können sie jedoch nur nach einem Zuspiel durch den eigenen Anspieler neben dem Minitor erzielen.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 3 Minuten.

VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.
- ▶ Direkt erzielte Treffer zählen doppelt.
- ▶ Ohne Anspieler im 4 plus 1 gegen 4 spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler können fliegend gewechselt werden.
- ▶ Der Anspieler kann im Spiel auch die Seite wechseln.
- ▶ Nach jedem Durchgang auch den neutralen Spieler wechseln.