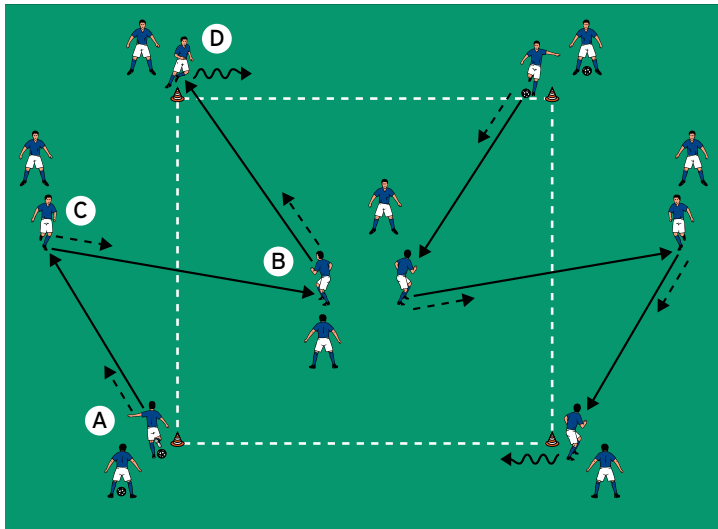


## THEMA: PASSTRaining UNTER GEGNERDRUCK IM ZENTRALEN BEREICH



### AUFWÄRMEN 1:

#### STEIL-KLATSCH-RUNDLAUF

##### ORGANISATION

- ▶ Mit Hütchen 1 Feld markieren.
- ▶ 2 Gruppen bilden.

##### ABLAUF

- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen.
- ▶ A passt zu C, der das Zuspiel auf B klatschen lässt.
- ▶ B passt den Ball weiter zu D, der zur Startposition der anderen Gruppe dribbelt.
- ▶ Alle anderen Spieler rücken ebenfalls eine Position weiter.

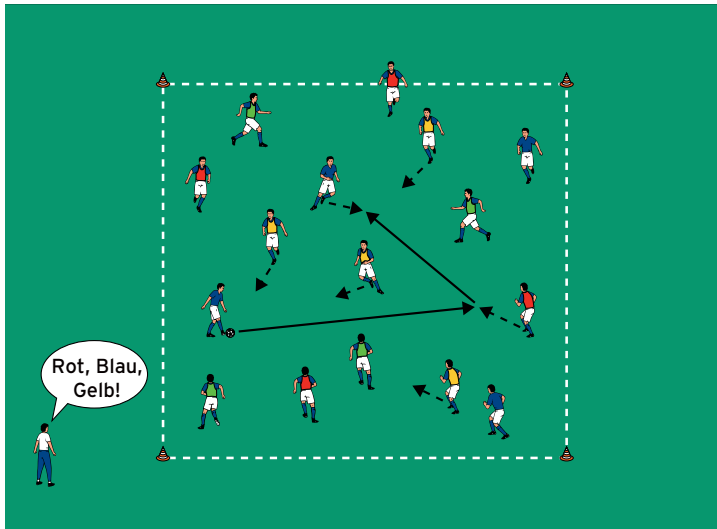
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler spielen mit 2 Kontakten.
- ▶ D baut eine Finte ins Dribbling ein.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In der Übungsform wird das bekannte Muster "Steil-Klatsch" durchgespielt.
- ▶ Der Ball wird zum tiefer postierten Mitspieler gespielt, der das Zuspiel auf den "unterstützenden" Mitspieler klatschen lässt.
- ▶ Dieses Muster ist eine wichtige Basis für das Kombinationsspiel durch das Zentrum.

## THEMA: PASSTRAINING UNTER GEGNERDRUCK IM ZENTRALEN BEREICH



### AUFWÄRMEN 2:

#### 4-FARBEN-SPIEL

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten und 4 gleich große Teams bilden.
- ▶ Die Teams durch verschiedenfarbige Leibchen kennzeichnen.

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando spielen die ersten beiden Teams gegen das Dritte 8 gegen 4 auf Ballhalten.
- ▶ Ziel ist es, innerhalb von 1 Minute möglichst viele Pässe zu spielen.
- ▶ Die Spieler des vierten Teams bewegen sich frei im Raum.

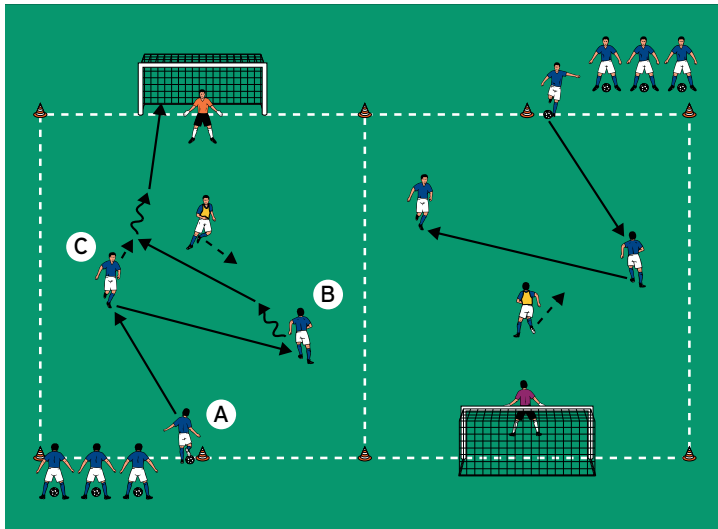
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler des vierten Teams bauen Formen des Lauf ABC in die Bewegung ein.
- ▶ Die Mannschaften in Ballbesitz sollen abwechselnd direkt und mit 2 Kontakten spielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler müssen sich schnell im Raum orientieren, um die Überzahlsituation effektiv auszuspielen zu können.
- ▶ Dabei müssen die Spieler die Mitspieler wie auch die Gegenspieler bzw. die frei im Raum laufenden Spieler erkennen.
- ▶ Es sollten an den Ecken ausreichend Ersatzbälle bereitgelegt werden.

## THEMA: PASSTRaining UNTER GEGNERDRUCK IM ZENTRALEN BEREICH



### HAUPTTEIL 1:

## 2-GEGEN-1-RUNDLAUF

### ORGANISATION

- ▶ 2 Felder markieren.
- ▶ 2 Tore mit Torhütern diagonal versetzt gegenüber aufstellen.
- ▶ 2 Gruppen bilden.
- ▶ Pro Gruppe 1 Verteidiger benennen.

### ABLAUF

- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen.
- ▶ A passt zu C, der das Zuspiel auf B klatschen lässt.
- ▶ Anschließend versuchen B und C im 2 gegen 1 zum Torabschluss zu kommen.
- ▶ Nach der Aktion rücken die Spieler eine Position weiter und C stellt sich bei der anderen Gruppe an.

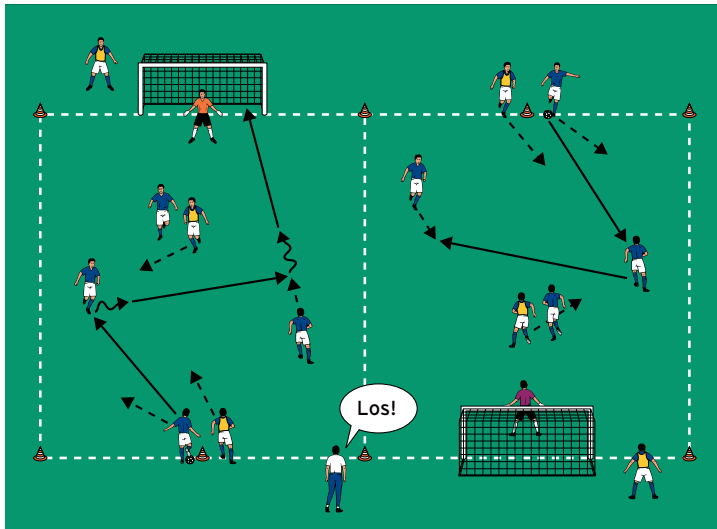
### VARIATIONEN

- ▶ Die Aktion muss nach höchstens 4 Pässen abgeschlossen werden.
- ▶ Es wird ohne Verteidiger gespielt und B schließt nach einer kurzen Ballkontrolle ab.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In der Spielform wird die bekannte Variante "Steil-Klatsch" erneut aufgegriffen.
- ▶ Die Verteidiger sollen vollaktiv agieren.
- ▶ Sie werden nach 3 bis 4 Aktionen ausgetauscht.

## THEMA: PASSTRAINING UNTER GEGNERDRUCK IM ZENTRALEN BEREICH



### HAUPTTEIL 2:

## 4-GEGEN-2-DUELL

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Pro Gruppe 3 Verteidiger benennen.

### ABLAUF

- ▶ Die Spieler besetzen die vorgegebenen Positionen.
- ▶ Auf ein Trainerkommando startet die Aktion.
- ▶ Die Angreifer sollen im 4 gegen 2 schnellstmöglich zum Torabschluss zu kommen.
- ▶ Welche Gruppe erzielt zuerst 1 Treffer?
- ▶ Nach jeder Aktion den freien Verteidiger wechseln.
- ▶ Nach 4 Minuten neue Verteidiger benennen.

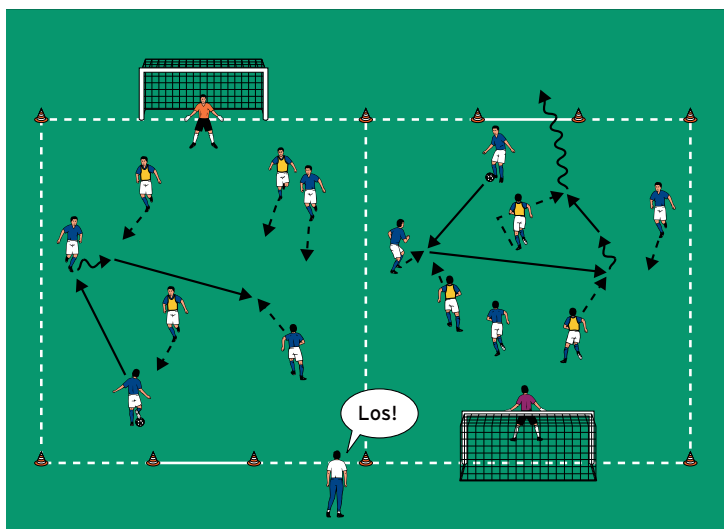
### VARIATIONEN

- ▶ Der zweite Verteidiger postiert sich im Feld.
- ▶ Die Aktion muss nach 5 Pässen abgeschlossen werden.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das 4 gegen 2 wird frei gespielt.
- ▶ Entsprechend müssen die Spieler eigene Lösungswege finden.

## THEMA: PASSTRAINING UNTER GEGNERDRUCK IM ZENTRALEN BEREICH



### SCHLUSSTEIL:

## 4-GEGEN-3-DUELL

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Pro Feld 1 Hütchenlinie errichten.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.
- ▶ Pro Mannschaft 3 Verteidiger benennen.

### ABLAUF

- ▶ Die Angreifer sollen im 4 gegen 3 möglichst viele Treffer erzielen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so können sie über die Hütchenlinie kontern.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt jeweils 3 Minuten.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Verteidiger wechseln.

### VARIATIONEN

- ▶ Direkt erzielte Tore zählen doppelt.
- ▶ Konter Tore zählen doppelt.
- ▶ Die Angriffe nach maximal 10 Pässen abschließen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jede Aktion wird von der Angriffsmannschaft von der Grundlinie aus gestartet.
- ▶ Die Angreifer suchen zielgerichtet den Abschluss.