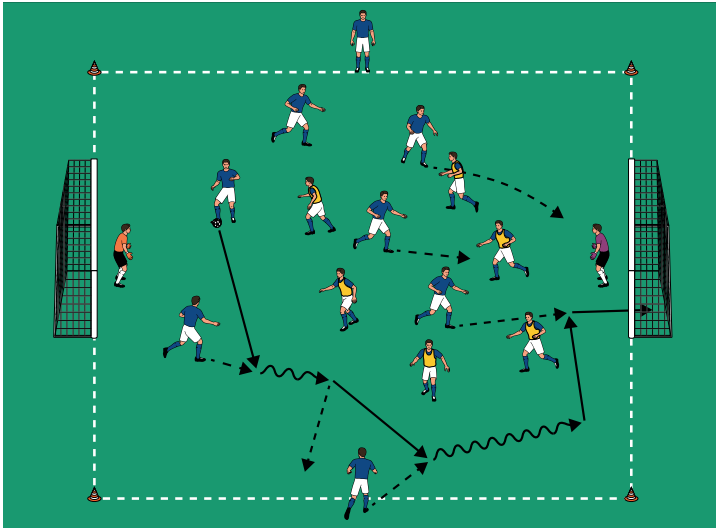


THEMA: ÜBERZAHLSITUATIONEN AM FLÜGEL SCHAFFEN



SCHLUSSTEIL:

FLANKENSPIELER

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 2 großen Toren mit Torhütern markieren.
- ▶ Eine 8er- und eine 6er-Mannschaft bilden.
- ▶ Das Überzahlteam stellt 2 Flügelspieler, die sich an beiden Seitenlinien postieren.

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 im Feld.
- ▶ Das Überzahlteam darf die 'Flankenspieler' einbeziehen.
- ▶ Diese können von außen vor das gegnerische Tor flanken oder selbst ins Feld dribbeln.
- ▶ Dribbelt ein Außenspieler ins Feld, muss hierfür der Passgeber dieses sofort verlassen und wird neuer 'Flankenspieler'.

VARIATIONEN

- ▶ Die Flankenspieler dürfen nur in der gegnerischen Hälfte in den Spielaufbau einbezogen werden.
- ▶ Die Flankenspieler dürfen nur in der gegnerischen Hälfte ins Feld dribbeln.
- ▶ In der eigenen Hälfte dürfen sie höchstens mit 2 Kontakten agieren.
- ▶ Die Überzahlmannschaft muss jeden Angriff über die Außenspieler einleiten.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Möglichst frei spielen lassen.
- ▶ Stets darauf achten, dass die 'Flankenspieler' unbedrängte Aktionen am Flügel mit größtmöglichem Tempo durchführen. Gegebenenfalls ein Zeitlimit setzen!
- ▶ Der Einsatz der Außenspieler bietet sich vor allem auch für schnelle Spielverlagerungen an. Anschließend sofort das Tempo verschärfen!