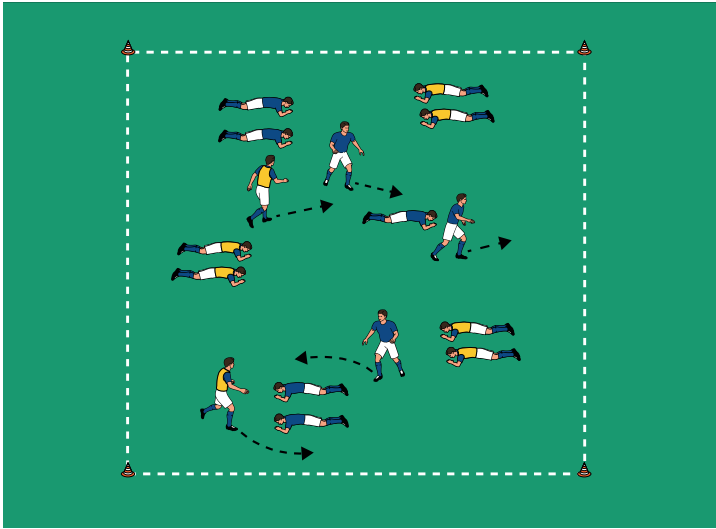


## THEMA: ZUSAMMENSPIEL IM LETZTEN DRITTEL



### AUFWÄRMEN 1:

#### FANGSPIEL

##### ORGANISATION

- ▶ Ein Feld markieren und die Spieler in 2 Mannschaften einteilen.
- ▶ Team A stellt 2 Fänger, Team B 2 Läufer.
- ▶ Die anderen Spieler legen sich jeweils paarweise und bäuchlings nebeneinander.

##### ABLAUF

- ▶ Die Fänger aus Team A versuchen, die Läufer aus Team B abzuschlagen. Die bäuchlings liegenden Mitspieler dürfen dabei nicht übersprungen werden.
- ▶ Der Läufer kann sich jeweils retten, indem er sich neben einen Spieler aus einer 2er-Gruppe seines Teams legt. Der außen liegende Spieler wird neuer Läufer.
- ▶ Gelingt dem Fänger kein Abschlag, kann er sich ebenfalls neben einen Spieler aus seinem Team legen. Der außen liegende Mitspieler wird dann sofort zum neuen Fänger.
- ▶ Bei erfolgreichem Abschlagen werden die Rollen getauscht.

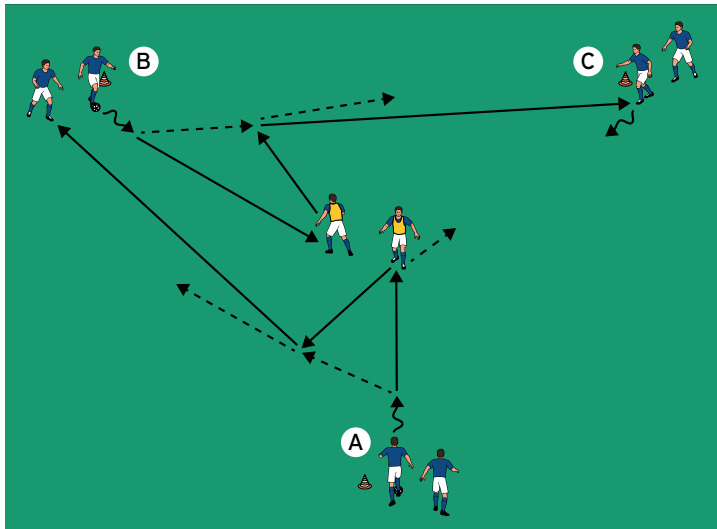
##### VARIATION

- ▶ Wer mit einem bäuchlings liegenden Spieler tauscht, muss 5 Liegestütze ausführen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Wer das Feld verlässt, wird sofort Fänger. Auf die Einhaltung der Regeln achten.
- ▶ Es kann auch in 2 Feldern mit jeweils einem Läufer und Fänger gespielt werden.

## THEMA: ZUSAMMENSPIEL IM LETZTEN DRITTEL



### AUFWÄRMEN 2:

## ZUSAMMENSPIEL MIT WANDSPIELERN

### ORGANISATION

- ▶ Für je 8 Spieler ein Hütchendreieck errichten.
- ▶ 2 Wandspieler im Zentrum postieren, die anderen gleichmäßig den Hütchen zuweisen.
- ▶ Die ersten Spieler an Position A und B mit Ball.

### ABLAUF

- ▶ A und B starten gleichzeitig und führen nach einem kurzen Dribbling einen Doppelpass mit einem der Wandspieler aus.
- ▶ A passt daraufhin zu B, geht seinem Zuspiel nach und stellt sich dort an.
- ▶ B passt zu C, geht seinem Zuspiel nach und stellt sich bei C an.
- ▶ Die Wandspieler drehen sich nach jeder Doppelpassaktion zur nächsten Gruppe usw.

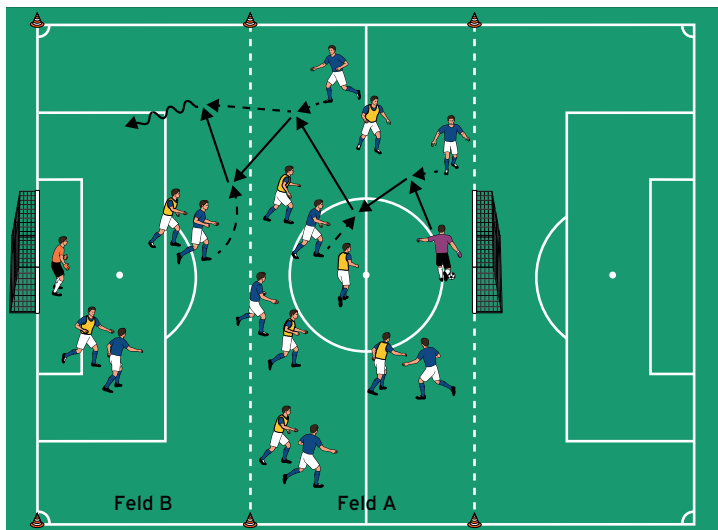
### VARIATIONEN

- ▶ Den Ball nach jeder Doppelpassaktion direkt zur nächsten Gruppe weiterspielen (für leistungsstarke Spieler).
- ▶ Der jeweilige Passgeber umläuft nach der Doppelpassaktion die nächste Gruppe (die nächsten 2) und stellt sich erst bei der übernächsten (bei der eigenen) an.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Wandspieler regelmäßig austauschen.
- ▶ Vor jedem Pass Blickkontakt aufnehmen und auf die Passgenauigkeit achten.
- ▶ Der Wandspieler muss eine offene Stellung bei der Doppelpassaktion einnehmen.
- ▶ Tempoverschärfung nach dem einleitenden Pass zur Doppelpassaktion fordern.

## THEMA: ZUSAMMENSPIEL IM LETZTEN DRITTEL



### HAUPTTEIL 1:

## SPIEL IN DIE TORGEFÄHRLICHE ZONE I

### ORGANISATION

- ▶ Ein 2/3-Spielfeld mit 2 Toren mit Torhütern markieren.
- ▶ Etwa 10 Meter vor der Strafraumgrenze eine Linie markieren, die Feld A von Feld B trennt.
- ▶ Die Spieler in 2 gleich große Mannschaften einteilen.
- ▶ Jeweils 6 Spieler Feld A und 2 Spieler Feld B zuweisen.

### ABLAUF

- ▶ Der Torhüter in Feld A startet das Spiel mit einem Zuspiel auf Team Gelb.
- ▶ Mannschaft Gelb soll aus dem Zusammenspiel einen der 2 Mitspieler in Feld B anspielen.
- ▶ Nach dem Zuspiel startet der Passgeber nach, so dass es zu einem 3 gegen 2 kommt.
- ▶ Die Angreifer sollen aus dem Zusammenspiel möglichst schnell zum Torabschluss kommen.
- ▶ Nach der Aktion beginnt das Spiel wieder beim Torhüter in Feld A.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, kontern sie auf das gegnerische Tor.
- ▶ Nach 10 Minuten wechseln die Teams Position und Aufgabe.

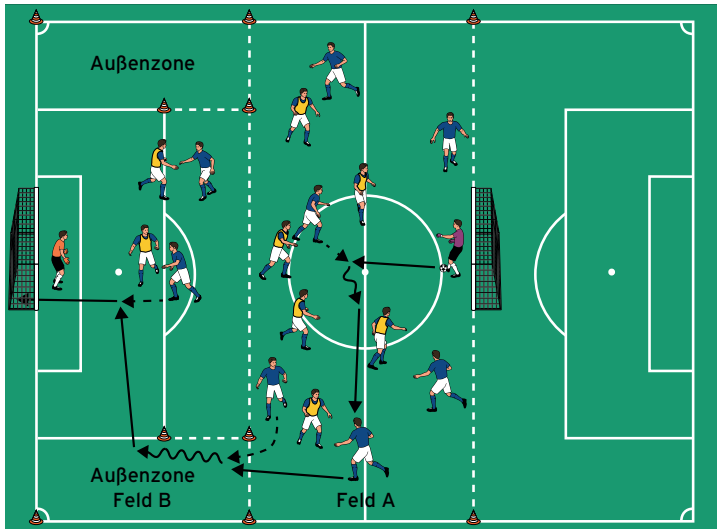
### VARIATIONEN

- ▶ Nach dem Zuspiel starten nicht nur der Passgeber, sondern beliebig viele Mitspieler in Feld B.
- ▶ Nach dem Zuspiel dürfen auch Verteidiger in Feld B nachlaufen.
- ▶ In Feld A darf nur direkt/nach vorne gespielt werden (für leistungsstarke Mannschaften).

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auf eine gute Breiten- und Tiefenstaffelung achten, um schnell und gradlinig in die torgefährlichen Räume vorstoßen zu können.
- ▶ Schnelles Passspiel fordern (ohne dabei jedoch die Passgenauigkeit zu vernachlässigen).
- ▶ Durch Freilaufen Räume für den nachrückenden Mitspieler schaffen.

## THEMA: ZUSAMMENSPIEL IM LETZTEN DRITTEL



### HAUPTTEIL 2:

## SPIEL IN DIE TORGEFÄHRLICHE ZONE II

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Zusätzlich die Räume zwischen Seitenlinie und Strafraum als Flügelzonen kennzeichnen.

### ABLAUF

- ▶ Der Torhüter in Feld A startet das Spiel mit einem Zuspiel.
- ▶ Mannschaft Gelb soll aus dem Zusammenspiel einen der 2 Mitspieler in Feld B anspielen oder in die Flügelzonen kombinieren.
- ▶ Die Flügelzonen dürfen nur nach einem Pass betreten werden.
- ▶ Nach dem Zuspiel – ob nun in den Strafraum oder auf den Flügel - startet der Passgeber in Feld B und es kommt zum 3 gegen 2 vor dem Tor.
- ▶ Nach der Aktion beginnt das Spiel wieder beim Torhüter in Feld A.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, kontern sie auf das gegnerische Tor.
- ▶ Nach 10 Minuten wechseln die Teams Position und Aufgabe.

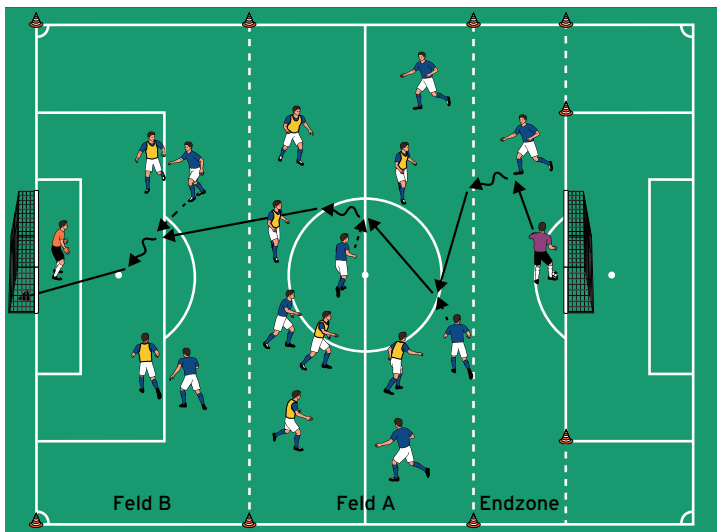
### VARIATIONEN

- ▶ Nach dem Pass in eine der Flügelzonen darf auch ein Verteidiger die Flügelzone betreten und Druck ausüben.
- ▶ Der Spieler am Ball darf aus der Flügelzone auch in Feld B dribbeln und aus dem Zusammenspiel zum Torabschluss kommen.
- ▶ Nach Zuspiel in die Flügelzone muss direkt geflankt werden (für leistungsstarke Teams).

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Vor der Flanke die Situation vor dem Tor beobachten und entsprechend handeln.
- ▶ Die Flanken scharf und mit Mut zum Risiko ausführen.
- ▶ Kopfballduelle aktiv annehmen und mit Mut zum Risiko den Torabschluss suchen.

## THEMA: ZUSAMMENSPIEL IM LETZTEN DRITTEL



### SCHLUSSTEIL:

### SPIEL MIT ENDZONE

#### ORGANISATION

- ▶ Das Spielfeld vergrößern und wie im Hauptteil in 2 Felder unterteilen.
- ▶ Ein Tor auf Höhe des Strafraums errichten und eine Endzone davor markieren, die Endzone freilassen.
- ▶ Die Mannschaften wie im Hauptteil den beiden Feldern zuweisen.

#### ABLAUF

- ▶ Der Torhüter in Feld A startet das Spiel mit einem Zuspiel auf Team Gelb.
- ▶ Mannschaft Gelb soll aus dem Zusammenspiel einen der 2 Mitspieler in Feld B anspielen.
- ▶ Nach dem Zuspiel startet der Passgeber nach, so dass es zu einem 3 gegen 2 kommt.
- ▶ Die Angreifer sollen aus dem Zusammenspiel möglichst schnell zum Torabschluss kommen.
- ▶ Nach der Aktion beginnt das Spiel wieder beim Torhüter in Feld A.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, kontern sie auf das gegnerische Tor.
- ▶ Dabei soll der Ball in die Endzone gepasst und von einem Mitspieler erlaufen werden, der unbedrängt zum Torabschluss kommen kann.
- ▶ Nach 10 Minuten wechseln die Teams Position und Aufgabe.

#### VARIATIONEN

- ▶ Der Ballbesitzer darf selber in die Endzone dribbeln und zum Torabschluss kommen.
- ▶ Neben dem hineindribbelnden Spieler darf ein weiterer Mitspieler die Endzone betreten.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Große Laufbereitschaft fordern, um dem Ballbesitzer immer 2 Anspielmöglichkeiten zu bieten.
- ▶ Den Einsatz angriffstaktischer Mittel wie Doppelpass, Hinterlaufen, Kreuzen der Stürmer fordern.
- ▶ Die letzten 5 bis 10 Minuten frei spielen lassen.