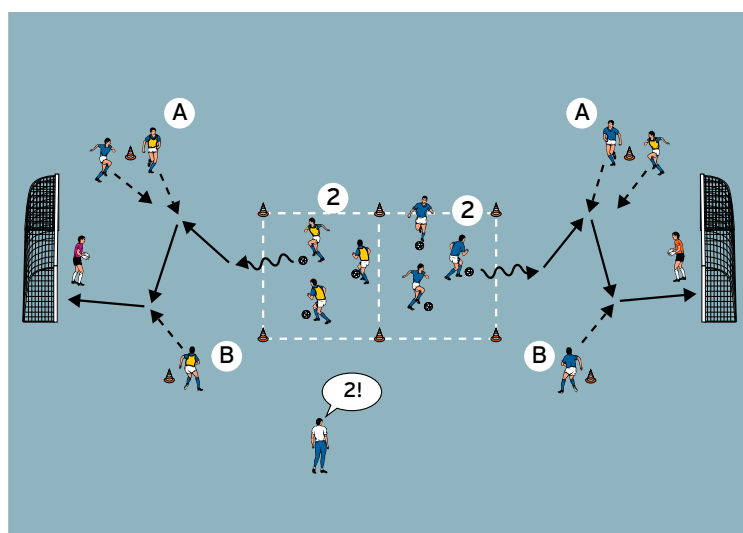


## HAUPTTEIL 2: Hallenkombination II

von André Schubert (13.01.2015)



### Organisation

- Den Grundaufbau und die Mannschaften beibehalten
- Die Positionshütchen entfernen
- Jede Mannschaft stellt 1 Verteidiger und 2 Angreifer
- Alle übrigen Spieler erhalten jeweils 1 Nummer und dribbeln in den Feldern

### Ablauf

- Der Trainer ruft laut 1 Zahl auf.
- Die jeweils aufgerufenen Spieler dribbeln aus den Feldern und passen zum Angreifer vor das Tor.
- Dieser hat die Aufgabe, den Angriff im Zusammenspiel mit seinem Mitspieler im 2 gegen 1 schnellstmöglich abzuschließen.
- Die Mannschaft, die zuerst einen Treffer erzielt, erhält 1 Punkt.
- Alle an der Aktion beteiligten Spieler rücken je eine Position weiter.

### Variationen

- Die Passgeber dürfen zum 3 gegen 1 vor das Tor nachrücken.
- Die Angreifer dürfen sich vor dem Torabschluss maximal 3-mal in den eigenen Reihen zupassen.

### Tipps und Korrekturen

- Die Angreifer müssen in dieser Aktion eine Überzahlsituation zielstrebig abschließen.
- Durch das Wettspiel wird ein Zeitdruck aufgebaut: Nur die Mannschaft, die zuerst trifft, erhält 1 Punkt!
- Darüber hinaus als Trainer ein generelles Zeitlimit vorgeben, damit die eine Mannschaft bei einem möglichen Fehlschuss der anderen nicht unendlich Zeit besitzt, den Angriff abzuschließen.