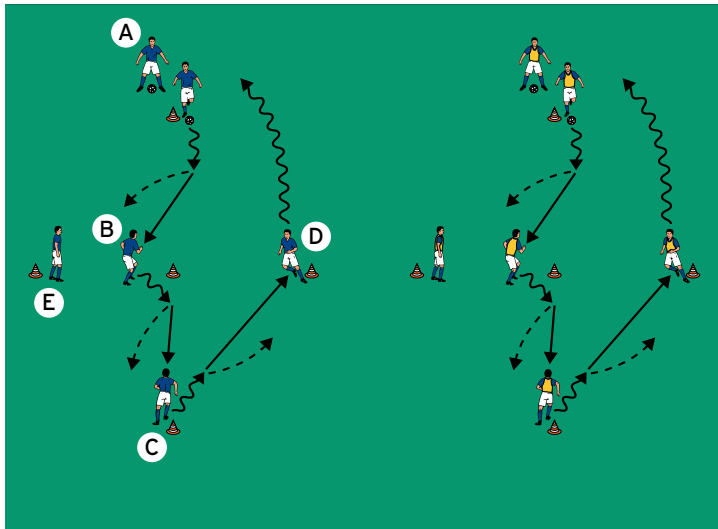


## THEMA: ANGREIFEN – ALLEIN UND ZUSAMMEN



### AUFWÄRMEN 1:

#### PASS-RAUTEN

##### ORGANISATION

- ▶ 2 Hütchen-Rauten gemäß Abbildung errichten
- ▶ 2 Team bilden und jeweils 1 Raute zuordnen
- ▶ Die jeweiligen Spieler an den Hütchen verteilen
- ▶ Position A mit Bällen

##### ABLAUF

- ▶ A dribbelt ins Feld und passt zu B, der sich zuvor seitlich absetzt.
- ▶ Nach der An- und Mitnahme passt B zu C.
- ▶ C spielt zu D, der anschließend zur Position A dribbelt.
- ▶ Die Spieler rücken eine Position weiter.

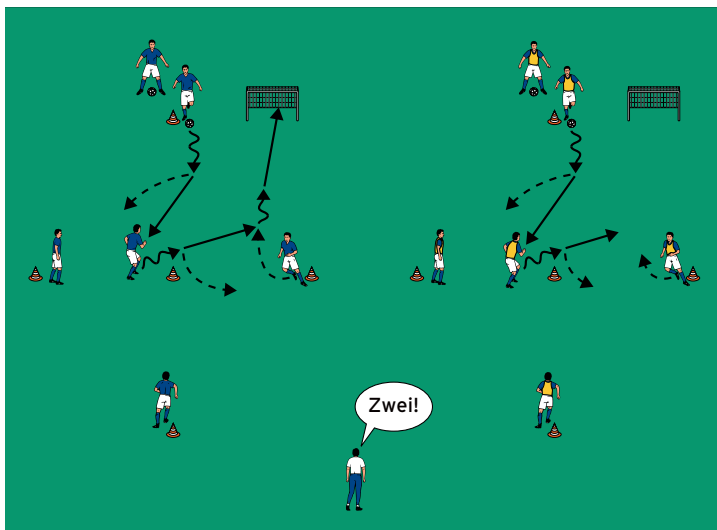
##### VARIATIONEN

- ▶ B lässt auf A prallen, der auf C spielt.
- ▶ C spielt zuvor einen Doppelpass mit B, ehe er auf D weiterleitet.
- ▶ Die Passwege frei entscheiden.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den jeweils nächsten Durchgang über die andere Seite spielen.
- ▶ Der nächste Spieler startet, sobald D bzw. E das Zuspiel angenommen hat.
- ▶ Druckvolle und präzise Pässe einfordern.
- ▶ Auf Blickkontakt zum Mitspieler achten.

## THEMA: ANGREIFEN – ALLEIN UND ZUSAMMEN



### AUFWÄRMEN 2:

#### PASS-RAUTEN-WETTKAMPF

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ Neben dem Starthütchen jeweils 1 Hütchentor errichten

##### ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Zahl von 1 bis 4 auf.
- ▶ Die Teams spielen die aufgerufene Anzahl Pässe und der letzte Ballbesitzer schließt auf das Minitor ab.
- ▶ Das Team, das zuerst trifft, erhält einen Punkt.
- ▶ Wettbewerb: Welches Team schafft 10 Punkte?

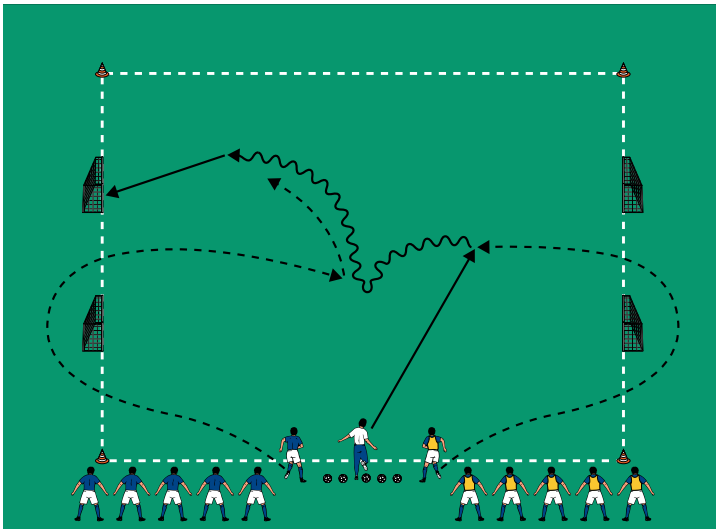
##### VARIATIONEN

- ▶ Den Ball zuwerfen, wobei der letzte Spieler per Volleyschuss aus der Hand abschließt.
- ▶ Mit 2 Pflichtkontakten spielen.
- ▶ Mit maximal 3 Kontakten passen.
- ▶ Der Trainer ruft eine Zahl von 1 bis 8 auf.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jeder Spieler darf nur einmal angespielt werden.
- ▶ Die Passgeber laufen ihrem Zuspiel nach.
- ▶ Die Spieler sollen eigenständig die schnellste Pass-Kombination erkennen.

## THEMA: ANGREIFEN – ALLEIN UND ZUSAMMEN



### HAUPTTEIL 1:

#### DRIBBEL-ANGRIFFE

##### ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 30 Meter großes Feld markieren
- ▶ An den Grundlinien jeweils 2 Minitore errichten
- ▶ 2 Teams bilden und mittig einer Seitenlinie postieren
- ▶ Ein Trainer positioniert sich mit Bällen zwischen den Teams

##### ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler laufen jeweils um 1 Minitor und anschließend ins Feld.
- ▶ Der Trainer passt zum 1 gegen 1 ein.
- ▶ Der Ballbesitzer versucht, auf die gegenüberliegenden Minitore abzuschließen.
- ▶ Erobert der Verteidiger den Ball, so kontert er auf die anderen Minitore.
- ▶ Wettbewerb: Welches Team erzielt 10 Treffer?

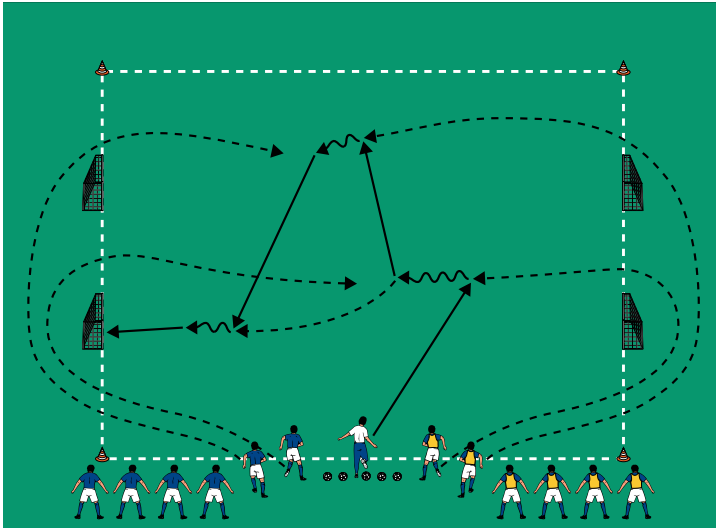
##### VARIATIONEN

- ▶ Auf zwei diagonal gegenüberliegenden Minitoren angreifen.
- ▶ Den Ball hoch einwerfen.
- ▶ Die Angriffe auf 15 Sekunden begrenzen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Zu dem Spieler einspielen, der zuerst ins Feld läuft.
- ▶ Gegebenenfalls eine Mittellinie markieren, ab der die Spieler schießen dürfen.
- ▶ Das 1 gegen 1 endet, wenn ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde.

## THEMA: ANGREIFEN – ALLEIN UND ZUSAMMEN



### HAUPTTEIL 2:

#### PASS-ANGRIFFE

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten

##### ABLAUF

- ▶ Die ersten zwei Spieler beider Teams laufen jeweils um 1 Minitor und anschließend ins Feld.
- ▶ Der Trainer passt zum 2 gegen 2 ein.
- ▶ Die Angreifer versuchen, auf die gegenüberliegenden Minitore abzuschließen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf die anderen Minitore.
- ▶ Welches Team erzielt 10 Treffer?

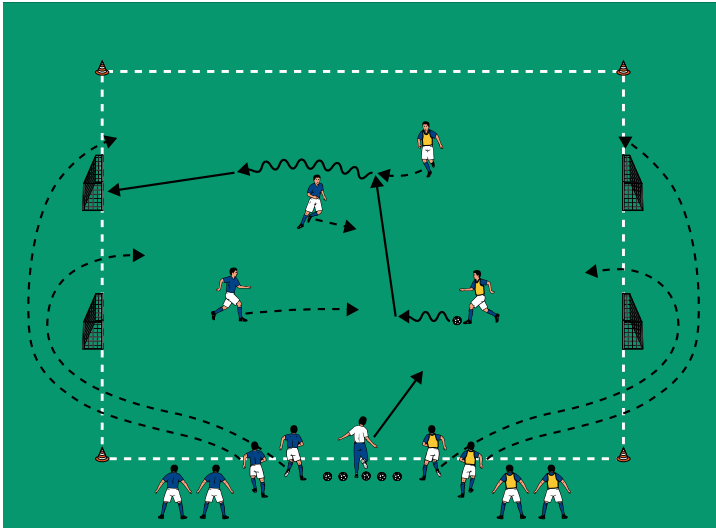
##### VARIATIONEN

- ▶ 3 gegen 3 auf die Minitore.
- ▶ 3 gegen 2 auf die Minitore.
- ▶ Ein Spieler jedes Teams umläuft ein gegnerisches Minitor.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Zu dem Team einspielen, das zuerst ins Feld läuft.
- ▶ Nach einem Ausball oder 2 Treffern endet das 2 gegen 2.
- ▶ Die Angriffe zielstrebig ausspielen.

## THEMA: ANGREIFEN – ALLEIN UND ZUSAMMEN



### SCHLUSSTEIL:

### TEAM-ANGRIFFE

#### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Das Spielfeld auf 20 x 40 Meter vergrößern

#### ABLAUF

- ▶ Die ersten zwei Spieler beider Teams laufen jeweils um 1 Minitor und anschließend ins Feld.
- ▶ Der Trainer passt zum 2 gegen 2 ein.
- ▶ Sobald der Angriff endet, starten die nächsten beiden Spieler jedes Teams zum 4 gegen 4.
- ▶ Im nächsten Durchgang starten die übrigen Spieler zum 6 gegen 6 ins Feld.
- ▶ Wettbewerb: Welches Team erzielt 10 Treffer?

#### VARIATIONEN

- ▶ Jeweils ein Spieler jedes Teams läuft um ein gegnerisches Minitor.
- ▶ Nach einem Treffer oder Ausball einen weiteren Ball einspielen.
- ▶ Frei spielen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Angriff endet mit einem Treffer oder Ausball.
- ▶ Im 6 gegen 6 drei weitere Bälle einspielen, um die Spielzeit zu verlängern.
- ▶ Nach jedem 6 gegen 6 starten die Spieler in neuer Reihenfolge.