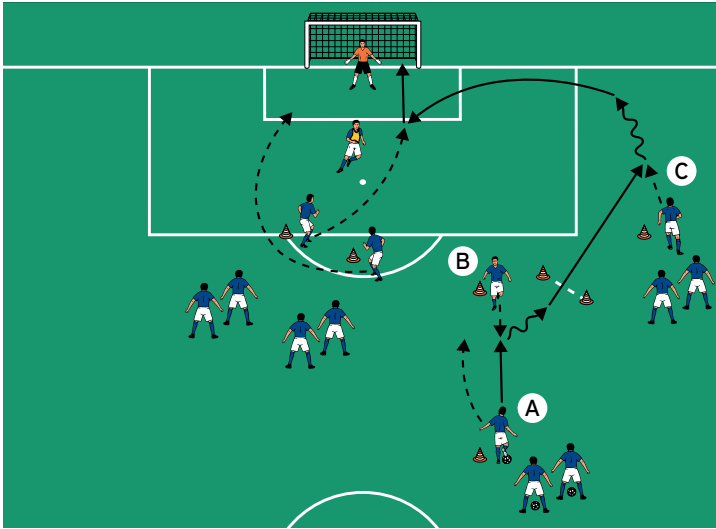


THEMA: FLANKEN UND KÖPFEN



HAUPTTEIL 2:

KOPFBALL NACH FLANKE II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Positionshütchen vor dem Tor entfernen
- ▶ Zusätzlich 2 Starthütchen in der Feldmitte errichten
- ▶ Seitlich an der Strafraumgrenze 1 Hütchentor markieren
- ▶ 1 Verteidiger benennen und am Torraum aufstellen
- ▶ Alle übrigen Spieler an den Positionshütchen verteilen
- ▶ Die Stürmer vor dem Tor paarweise zuordnen

ABLAUF

- ▶ A passt zu B, der vom gegenüberliegenden Positionshütchen entgegenstartet.
- ▶ Der Passempfänger kontrolliert das Zuspiel und passt durch das Hütchentor auf den diagonal zur Grundlinie startenden Flügelspieler C.
- ▶ Dieser nimmt kurz mit und flankt präzise auf einen der vor dem Tor kreuzenden Stürmer, der per Kopf abschließt.
- ▶ Der Verteidiger versucht, den Kopfballspieler zu stören bzw. den Ball aus dem Strafraum herauszuköpfen.
- ▶ Nach einiger Zeit die Positionen tauschen.

VARIATIONEN

- ▶ Über die jeweils andere Seite spielen.
- ▶ Über das Hütchentor hinweg halbhoch auf den Flankengeber spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, dass die Stürmer stets mutig in die Flanke hineinstarten.
- ▶ Auf präzise Flanken achten.
- ▶ Das Timing der hereinstartenden Stürmer mit dem Flankengeber abstimmen.