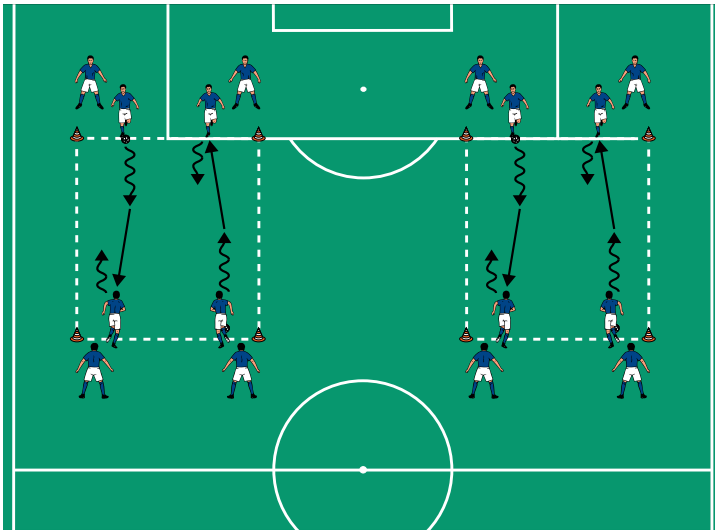


THEMA: IM 2 GEGEN 2 VIELSEITIG WEITERENTWICKELN



AUFWÄRMEN 1:

DRIBBELN, PASSEN UND BALLMITNAHME

ORGANISATION

- ▶ Zwei 20x20 Meter große Quadrate markieren
- ▶ Jedem Feld 8 Spieler zuweisen und diese in 2er Gruppen auf den Grundlinien postieren
- ▶ Jeweils 1 Spieler auf jeder Grundlinie hat 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Auf ein Signal des Trainers dribbeln die Startspieler der Felder ins Zentrum und suchen einen Anspielpartner auf der gegenüberliegenden Seite.
- ▶ Diesen spielen sie an und übernehmen dessen Position.
- ▶ Der Passempfänger dribbelt erneut ins Feld und sucht seinerseits einen Anspielpartner auf der gegenüberliegenden Seite usw.

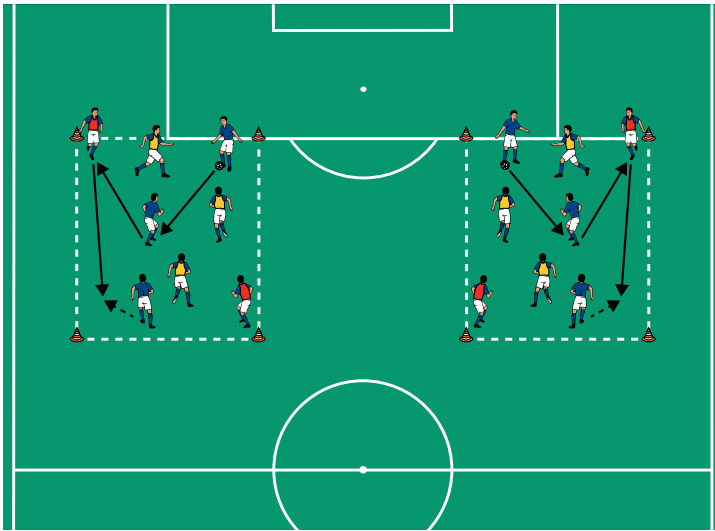
VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler dribbeln ins Zentrum und dürfen auf alle vier Positionen passen.
- ▶ Je zwei Spieler auf den Außenlinien positionieren, so dass die Ballbesitzer jeweils sechs Anspielmöglichkeiten haben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Vor dem Pass Blickkontakt einfordern.
- ▶ Die Zuspiele in die Vorwärtsbewegung mitnehmen.

THEMA: IM 2 GEGEN 2 VIELSEITIG WEITERENTWICKELN



AUFWÄRMEN 2:

3 PLUS 2 GEGEN 3

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die 8 Spieler jedes Feldes in 2 Teams und 2 Neutrale einteilen
- ▶ Die Teams im Feld und die Neutralen an zwei gegenüberliegenden Eckhütchen postieren

ABLAUF

- ▶ 3 plus 2 Neutrale gegen 2 auf Ballhalten.
- ▶ Für 10 erfolgreiche Pässe in Folge gibt es 1 Punkt.
- ▶ Die Neutralen regelmäßig wechseln.

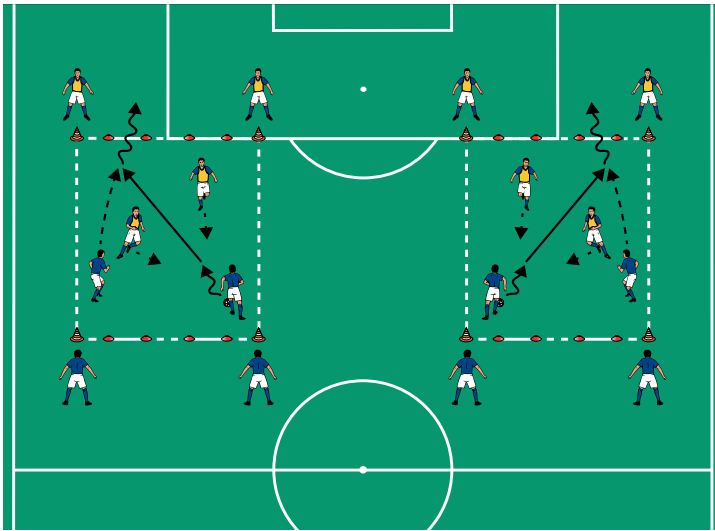
VARIATIONEN

- ▶ Die beiden Neutralen agieren als Anspielen außerhalb des Feldes.
- ▶ Die beiden Außenspieler gehören zum Team mit Ball und wechseln jeweils die Position mit dem Zuspieler.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Auf die Belastungssteuerung achten und Pausen einfügen.
- ▶ Bestenfalls stellen die Spieler in Ballbesitz jeweils eine 'Würfel-Fünf' her.

THEMA: IM 2 GEGEN 2 VIELSEITIG WEITERENTWICKELN



HAUPTTEIL 1:

2 GEGEN 2 AUF HÜTCHENTORE I

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Auf den Grundlinien zusätzlich jeweils zwei 5 Meter breite Hütchentore markieren.
- ▶ Die Spieler in 2er Teams einteilen und zu je 4 Angreifern und 4 Verteidigern hinter den Grundlinien postieren

ABLAUF

- ▶ Auf ein Signal des Trainers dribbeln die Angreifer an und eröffnen das 2 gegen 2 auf Hütchentore.
- ▶ Die Hütchentore müssen durchdribbelt werden.
- ▶ Nach Balleroberung dürfen die Verteidiger kontern.
- ▶ Nach 3 Minuten die Aufgaben wechseln.

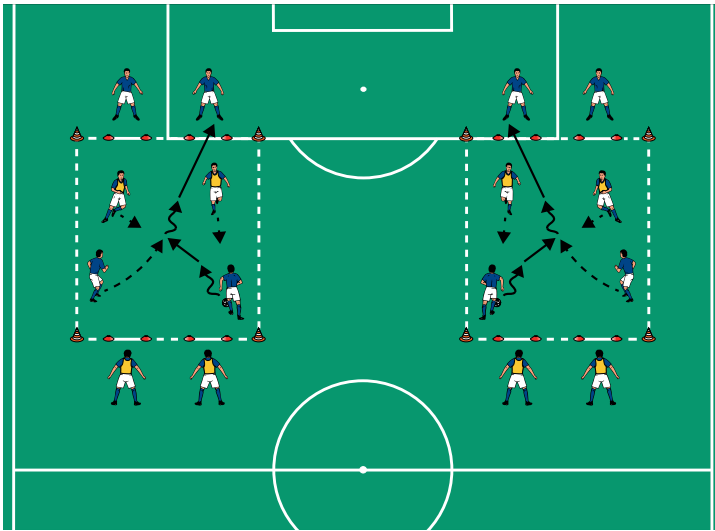
VARIATIONEN

- ▶ In 3 gegen 2 Überzahl angreifen.
- ▶ In 2 gegen 3 Unterzahl angreifen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Im Angriff die Breite besetzen.
- ▶ Zielstrebig ins 1 gegen 1 gehen, wenn es sich anbietet.

THEMA: IM 2 GEGEN 2 VIELSEITIG WEITERENTWICKELN



HAUPTTEIL 2:

2 GEGEN 2 AUF HÜTCHENTORE II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Pro Feld zwei 4er Teams bilden
- ▶ 2 Spieler jedes Teams im Feld verteilen und 2 Zielspieler jeweils hinter den Hütchentoren postieren

ABLAUF

- ▶ 2 gegen 2 im Feld
- ▶ Ziel ist das Anspiel eines Zielspielers hinter den Hütchentoren.
- ▶ Alle 3 Minuten die Aufgaben teamintern wechseln.

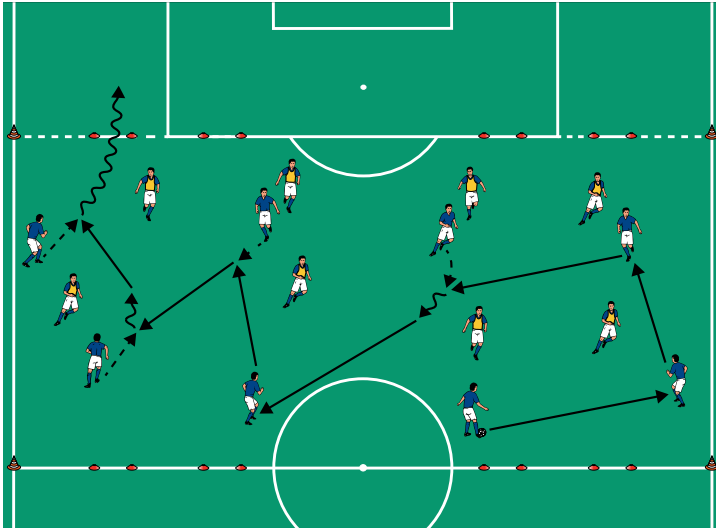
VARIATIONEN

- ▶ Nach einem Anspiel des Zielspieler bleiben die Angreifer in Ballbesitz.
- ▶ Vier 2er Teams einteilen. Nach einem Anspiel starten die beiden Zielspieler ihren Angriff auf die gegenüberliegenden Hütchentoren mit Zielspielern. Die beiden Abwehrspieler postieren sich hinter den Hütchentoren, während die Angreifer zu Abwehrspielern werden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den richtigen Moment für den Pass auf den Zielspieler abwarten.
- ▶ Das Anspiel muss präzise durch das Hütchentor erfolgen.

THEMA: IM 2 GEGEN 2 VIELSEITIG WEITERENTWICKELN



SCHLUSSTEIL:

8 GEGEN 8 KOMBINATIONS- SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Ein Spielfeld zwischen Strafraum und Mittellinie gemäß Abbildung markieren
- ▶ Auf den Grundlinien je 4 Hütchentore abstecken
- ▶ 2 Teams einteilen

ABLAUF

- ▶ Freies Spiel im 8 gegen 8 auf Hütchentore.
- ▶ Die Hütchentore müssen durchdribbelt werden.

VARIATIONEN

- ▶ Mit maximal 2 Ballkontakten agieren.
- ▶ Mit 2 Neutralen im 8 plus 2 gegen 6 spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Breite und Tiefe im Angriff besetzen.
- ▶ Schnell die Seiten wechseln, um die richtige Situation für den Treffer vorzubereiten.