



B. Hauptteil

1. Hinterlaufen

Soccerdrills - Zweikampf - 015

Organisation

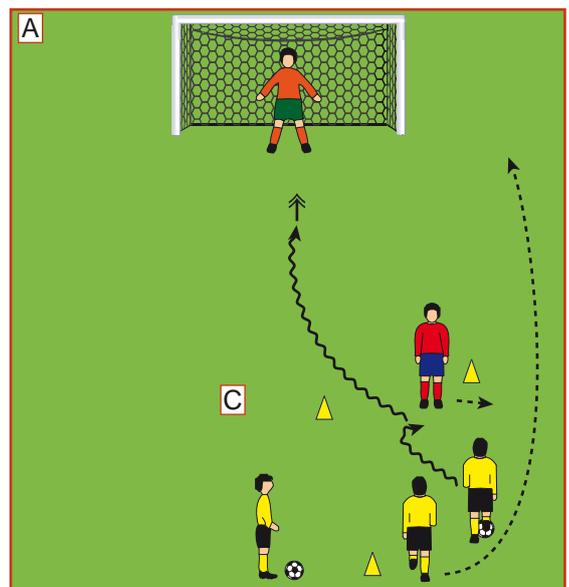
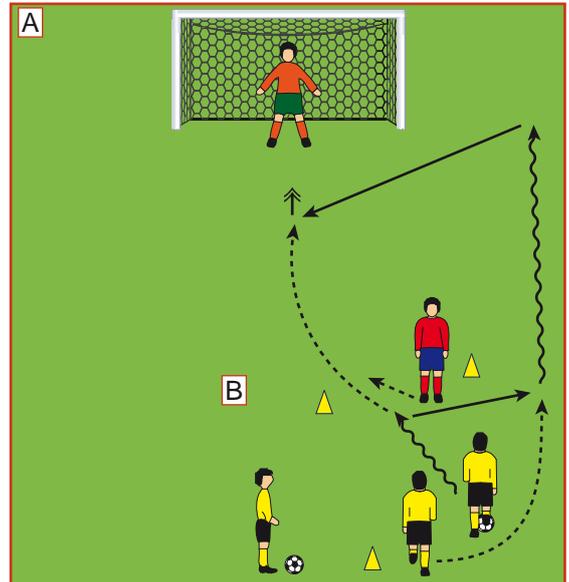
- Wir benötigen ein Starthütchen und ein Hütchentor. Die Breite des Hütchentores spielt keine große Rolle und kann ca. 3 Meter betragen. Sie soll nur verhindern, dass der Angreifer einen zu großen Bogen dribbelt.

Beschreibung

- A** Die Angreifer laufen bzw. dribbeln auf den Verteidiger zu. Je nach Reaktion des Verteidigers erfolgt der Pass auf den hinterlaufenden Mitspieler, oder der Spieler zieht nach innen durch das Hütchentor. Anschließend wird der Torerfolg gesucht. Zunächst sollte der Verteidiger sich halbpassiv verhalten, später wird die Verteidigung immer aktiver.

Ablauf -Variationen

- B** Der Angreifer passt zum hinterlaufenden Mitspieler.
- C** Der Angreifer zieht direkt zum Tor.
- Von der anderen Spielfeldseite.
 - Auch ohne Torschuss möglich.
 - Passen oder dribbeln, den Verteidiger beobachten und die richtige Entscheidung treffen.



Training am:					
Altersklasse:					
Trainingsteilnehmer:					
Abwesenheit:					
Übungsnote:					
Notizen:					