



Maik Halemeier | DFB-Sportlehrer

Spielidee für den Spielaufbau und die Fortsetzung des Spiels bis zum Torabschluss gegen eine im Mittelfeldpressing verteidigende Mannschaft

DFB-Sportlehrer Maik Halemeier ist beim DFB für die Ausbildung der Elite-Jugend-Lizenz und der A-Lizenz zuständig. In seiner Praxisdemonstration gibt er einen Einblick in seine Spielidee zum Kombinationsfußball.

Trainingsziele

Die Zielgruppe der dargestellten Inhalte sind Spieler der Jahrgänge U15 und U16, sie sollen Handlungsoptionen im Offensivspiel kennen und nutzen lernen. Sie sollen sich vom eigenen Tor weg bis in die Spitze mit sicherem Kombinationsspiel vorarbeiten. Aus den vorgeschlagenen Positionierungen ergeben sich verschiedene Möglichkeiten für Anschlusshandlungen. Im Verlauf der Praxisdemonstration am ITK 2018 in Dresden wurde den Spielern sukzessive aufgezeigt, wie sie Räume im Rücken des Gegners erkennen und diese auf Basis der angebotenen Optionen situationsangemessen variabel nutzen können. Das zu diesem Zweck abgestimmte Verhalten ermöglicht es, diese Räume zu bespielen und Torchancen zu erarbeiten. So soll erreicht werden, dass die individuellen technischen und taktischen Fähigkeiten des Einzelnen geschult und verbessert werden.

DFB-Leitlinien

In den Trainingsformen werden die folgenden DFB-Leitlinien schwerpunktmäßig thematisiert:

- » „Räume im Rücken des Gegners erkennen und nutzen!“

- » „Den Raum so tief wie möglich und nur so breit wie nötig aufteilen!“
- » „Mit und ohne Ball Gegner binden, anspielbar sein oder Zugriff auf den Gegner haben!“
- » „So präzise wie möglich, so scharf wie nötig passen!“
- » „Über die Ballsicherheit konsequent Tore erzielen!“

Trainingsform 1

Die Steil-Klatsch Passform zu Beginn der hier dargestellten Trainingsformen dient neben der Erwärmung auch der Vorbereitung möglicher Verhaltensweisen im Offensivspiel. Die Spieler sollen des Weiteren auf die technischen Anforderungen vorbereitet werden.

Trainingsform 2

Die 11-gegen-11-Spielform im spielnahen Raum wird methodisch immer weiter gesteigert. Dabei werden die Spielregeln für das Coachingteam stufenweise immer weiter erschwert. Die Spielform mündet schließlich in einem freien Spiel, in dem die vorher aufgezeigten Lösungswege und Verhaltensweisen spielnah umgesetzt werden sollen.

1. PASSFORM STEIL-KLATSCH

**Organisation und Ablauf**

- › Vier Hütchen sind knapp 35m (14-7-14) in der Gesamtdistanz voneinander entfernt, aufgebaut. Im Foto sind zwei parallele Organisationen abgebildet.
- › Die mit Hütchen markierten Startpositionen der Spieler simulieren die Positionen des Innenverteidigers, zweier zentraler Spieler auf unterschiedlichen Ebenen sowie die des Stürmers.
- › Die Abfolge der Aktionen erfolgt entsprechend der unten detailliert dargestellten bildlichen Darstellung.
- › Die Spieler laufen nach ihrer Aktion immer eine Position weiter: Nach jeder Aktion direkt offensiv aufdrehen und zum nächsten Hütchen starten.

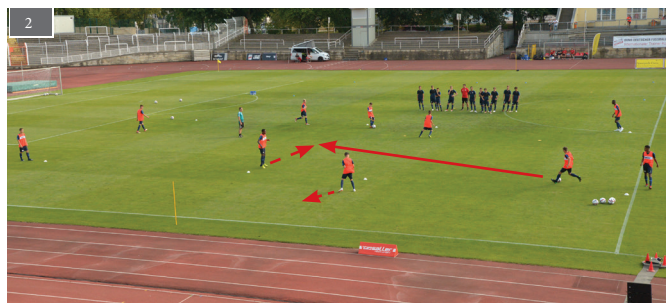
Coaching und Variation

- › Die Pässe sind in den Vorderfuß zu spielen, um die Dynamik der Aktion mitzunehmen.
- › In der Variation sollen die gedachten Mittelfeldspieler selbst entscheiden, ob sie den zurückgeklatschten Ball direkt auf den Zielspieler in der Spitze oder dem wegziehenden Mittelfeldspieler in die Bewegung passen.

1.1 PASSFOLGE



- › **Sehr gut:** Die Passfolge startet mit dem Andribbeln des gedachten Innenverteidigers. Dies ist das Signal für die beiden zentralen Spieler ...



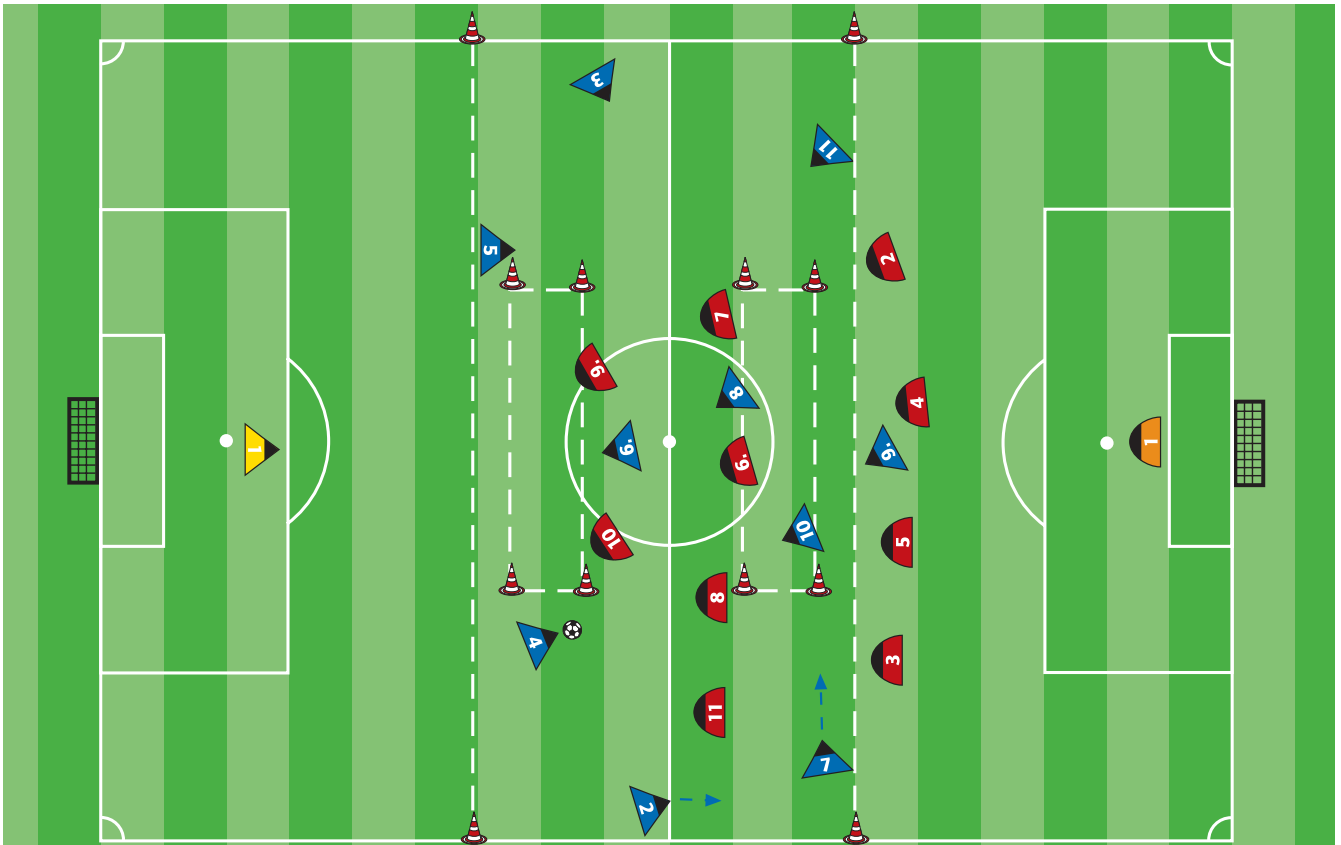
- › ... sich gegenläufig freizulaufen. Dabei orientiert sich der hintere Spieler an der Laufbewegung des vorderen Spielers. Der hintere Spieler wird angespielt und ...



- › ... lässt den Ball auf den vorderen Spieler klatschen. Dieser spielt den Ball tief auf den Zielspieler, der den Ball mit dem ersten Kontakt mitnimmt und zur anderen Seite dribbelt – dort gleicher Ablauf als Rückweg.



- › Nach dem Klatschen-lassen zieht der hintere Spieler sofort den Raum mit einem diagonalen Lauf frei. So öffnet er einerseits das Passfenster auf den Zielspieler und ist andererseits selbst auch direkt wieder anspielbar.

2. SPIELFORM 11-GEGEN-11

Organisation und Ablauf

- › Auf dem gesamten Feld wird 11-gegen-11 auf zwei Großtore gespielt. Um die Mittellinie herum ist die Zone für das Mittelfeldpressing markiert. Für den Zehner des Coachingteams ist zwischen den Linien des Gegners ein speziell markierter Raum gekennzeichnet.
- › Die Trainingsform wird methodisch gesteigert. Zunächst dürfen die Spieler des Sparringteams als bewegliche Dummies nur auf den Linie verteidigen. Lediglich die Abwehrkette darf, nachdem sie überspielt wurde, auch nachrücken.

Hinweise

- › In einem nächsten Schritt dürfen die Stürmer der verteidigenden Mannschaft auch nach vorne verteidigen.
- › Abgerundet wird die methodische Steigerung im freien Spiel. Die Spieler sollen nun die vorher erlernten Verhaltensweisen in den spielnahen Räumen wettkampfnah anwenden.
- › Die dargestellten Inhalte sind für die Zielgruppe U15 und U16, die in der Offensive in einem 4-2-3-1-System und in der Defensive in einem 4-4-2-System agieren.

2.1 TAKTISCHE VERHALTENSWEISEN DER ABWEHRSPIELER

Bild 1: Innenverteidiger

- › Die Innenverteidiger sind im Spielaufbau fast strafraumbreit positioniert.
- › Sie dribbeln die erste gegnerische Reihe an, um die Spieler zu binden und Raum für die Mitspieler zu schaffen.
- › In der Spielverlagerung stehen sie offen zum Spiel und können auf den Vorderfuß angespielt werden, um den Ball mit dem ersten Kontakt schon in den freien Raum offensiv mitnehmen zu können.

Bild 2: Außenverteidiger

- › Die Außenverteidiger sind gemäß der DFB-Leitlinie „so tief wie möglich und so breit wie nötig“ positioniert.
- › Variante 1: Der Spieler (Kreis) schiebt bis zur Höhe der gegnerischen Mittelfeldreihe vor, den Ball mit dem ersten Kontakt in die Bewegung mitnehmen (rote Pfeile).
- › Variante 2: Der Außenverteidiger könnte auch in eine situative Dreierkette nach innen ziehen (weiße Pfeile), die Leitlinie bleibt bei somit kürzeren Passwegen unberührt.

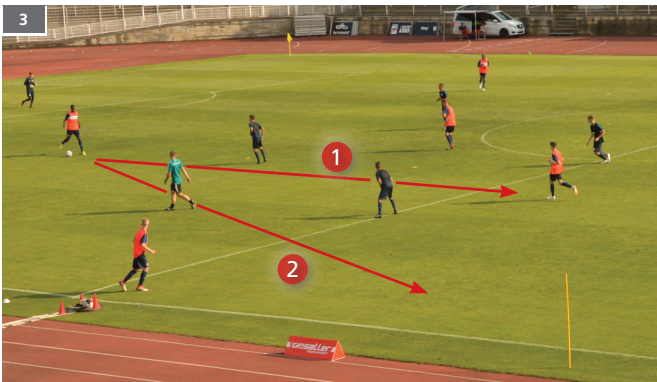
2.2 TAKTISCHE VERHALTENSWEISEN DER MITTELFELDSPIELER UND DER SPITZE

**Bild 1: Ballnaher Sechser**

- > Trainercoaching: Der ballnahe Sechser versucht sich im Rücken der beiden gegnerischen Stürmer anzubieten.
- > Dadurch werden sie gebunden, wodurch das Passfenster auf die Flügel vergrößert wird. Oder aber sie lassen die Lücke weit genug offen, dass sie mit nur einem Pass überspielt sind.
- > DFB-Leitlinie: „Räume im Rücken des Gegners erkennen und nutzen“.

**Bild 2: Ballferner Sechser und Flügelspieler**

- > Maik Halemeier verdeutlicht dem ballfernen Sechser seine Aufgabe. Er soll sich zwischen dem zentralen und dem äußeren Mittelfeldspieler des Sparringspartners anbieten, um so beide Spieler zentral zu binden.
- > Dadurch entsteht Raum für den ballentfernten Flügelspieler, der nicht einrücken, sondern die Breite halten soll, um mit der Verlagerung zu entscheiden, ob er am Flügel bleibt oder ins Zentrum zieht und den Raum für den linken Außenverteidiger frei macht.

**Bild 3: Ballnaher Flügelspieler**

- > Das Verhalten des Außenverteidigers und des äußeren Mittelfeldspielers ist aufeinander abgestimmt.
- > Der äußere Mittelfeldspieler bietet sich für den Pass auf Lücke im Zentrum an (Bild: 1), der Außenverteidiger schiebt für einen möglichen Durchbruch am Flügel hoch.
- > Der gegnerische Flügelspieler wird so im Zentrum gebunden, wodurch mehr Platz für den Druckpass des Innenverteidigers in den Lauf des Außenverteidigers entsteht (Bild: 2).

**Bild 4: Zehner**

- > Der Zehner bewegt sich im speziell für ihn markierten Raum. Er soll lernen, den Raum vor der gegnerischen Viererkette zu besetzen.
- > Besonders wichtig ist, dass er nicht identisch mit dem Laufverhalten der Spitze immer den Weg in die Tiefe sucht.
- > Mögliche Anschlussmöglichkeiten bei einem Zuspiel zu ihm sind der Pass in die Tiefe auf den Stürmer, die Mitnahme des äußeren Mittelfeldspielers, die Verlagerung auf den anderen Flügel oder das Andribbeln auf die Abwehrkette.

**Bild 5: Sturmspitze**

- > DFB-Sportlehrer Maik Halemeier erläutert der Spitze und dem Zehner das aufeinander abgestimmte Verhalten.
- > Der Stürmer zieht durch seinen Laufweg in die Tiefe bzw. seine Stellung im leichten Abseits die Kette weg.
- > Im so vergrößerten Raum zwischen den Reihen kann sich der Zehner anspielbar machen.