

DIE SPIELIDEE



16.01.2015



Erlernen einer Spielidee durch einfache, klare Strukturen



„Fußball ist der ständige Kampf gegen den Zufall“



Erlernen einer Spielidee durch einfache, klare Strukturen



Klarheit, Einfachheit und Struktur

- sehr viele unterschiedliche Sichtweisen, Verständnis von Dingen
- Gehirn braucht Klarheit - Fülle an Infos macht es schwierig, Muster zu erkennen



Erlernen einer Spielidee durch einfache, klare Strukturen



Exkurs:

Fakten zum Gehirn

1. Gehirn ist **faul**, will Anstrengung aus dem Weg gehen, mag **Routinen**
2. Man lernt durch das Machen von **Erfahrungen**, v.a. durch Ausprobieren
3. Man lernt durch **Visualisieren** – bildlich erfahren
4. **Negative Aufforderungen** und **Fragen** können nicht separat abgespeichert werden
-> Gehirn wird aufgefordert, darüber nachzudenken.
5. **Arbeitsgedächtnis** braucht Pausen
-> wichtige und unwichtige Informationen
-> unbewusste, automatisierte Ausführung erreichen, Klarheit im Gehirn erzeugen
(Belastung und Erholung für den Kopf)



Erlernen einer Spielidee durch einfache, klare Strukturen



Dinge auf den Punkt bringen, das Wesentliche sehen

Struktur und das Wesentliche als Grundlage für die Beurteilung, Bewertung und Diskussion

Aufgabe 1: Wie schaffe ich einfache, klare Strukturen beim Lernen?



Erlernen einer Spielidee durch einfache, klare Strukturen



Was lernen unsere Spieler?

„Wir müssen Dreiecke bilden“

Spieler denken nur noch in geometrischen Figuren

„Wir spielen hinten mit Dreierkette“

Spieler verlernen, die Situation zu begreifen

Wie reagiert ein Spieler und was haben wir ihm beigebracht?

Zentrale Frage: Wie löse ich eine Situation?

Aufgabe 2: Einfache Zusammenhänge schaffen



Erlernen einer Spielidee durch einfache, klare Strukturen



Aufgabe 1:

Einfache, klare Strukturen beim Lernen

Aufgabe 2:

Einfache Zusammenhänge



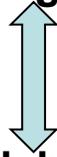
Erlernen einer Spielidee durch einfache, klare Strukturen



Klarheit 1: System - Spielidee

System = Die Umsetzung der Spielidee

Wikipedia: „Gesamtheit interagiert als aufgaben-, sinn- und zweckgebundene Einheit“



Spielsystem => sehr formal, beschränkt auf Aufstellung

System muss funktionieren, d.h. die Spielidee!

Ist nicht abhängig von der Aufstellung (4:3:3, usw.)



Erlernen einer Spielidee durch einfache, klare Strukturen



Klarheit 2: Spielidee

Abwehren

Pressing

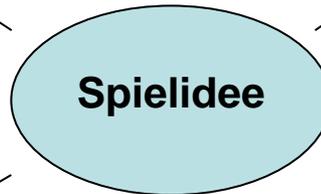
„Der Gegner ist in Ballbesitz, wir sind geordnet, haben alle Spieler hinter dem Ball und wollen uns den Ball erobern“

Angreifen

Spielaufbau und

„Wir sind in unserer Hälfte und / oder der Gegner ist geordnet. Wir bereiten unseren Angriff vor, um Tore zu erzielen (Torchancen heraus zu spielen).“

Tore erzielen



Spielidee

BV – Gegenpressing

„Wir verlieren den Ball an die Gegner und holen ihn uns so schnell wie möglich zurück.“

BG – Umschalten

„Wir gewinnen den Ball vom Gegner und wollen so schnell wie möglich ein Tor erzielen (oder aber in Ballbesitz bleiben).“



Klarheit 3: Ballgewinn - Umschalten

1. Maximal **7- 8 Sekunden** Zeit für Abschluss
2. Gibt es einen Spieler, den ich **a) anspielen kann** und b), der **direkt aufs Tor gehen und ein Tor schießen kann**?
Oder bin ich es sogar selber als Ballführer?
3. **Wenn möglich** durch das **Zentrum**
4. Wege **nach außen sind B- Lösung**
gegnerische Abwehr läuft nach innen und schließt die Räume, die den schnellsten Torerfolg ermöglichen.
5. Gibt es keine Möglichkeit -> dann bleiben wir in Ballbesitz



Erlernen einer Spielidee durch einfache, klare Strukturen



Klarheit 4: Spielaufbau (Vorbereiten von: Tore erzielen)

Kombinieren

1. Voraussetzungen schaffen: Mindestens 1 mehr (+TW bei Spieleröffnung)
Überzahl (nicht ob Dreierkette, etc.)

2. Anbieten (Freilaufen) :

Wie viel Zeit habe ich zum Anbieten, bis der Spieler am Ball Druck bekommt?

Wann?

Wie?

Wohin?

3. Deckungsschatten

- Was ist das?
- Wie komme ich da raus?



Kombinieren

Anbieten

(Wann? Wie? Wohin?)



Absetzen
Nachsetzen

Doppelpassverhalten
Ballübergabe
Hinterlaufen
2:2
Positionswechsel
Kreuzen

Zuspiel ÜZ/UZ
SpSpitze
Dreiecksspiel
Flügelspiel



Klarheit 5: Pressing

1. **Verhindern** der Spieleröffnung (Abstoss) oder FS weit in gegnerischer Hälfte
Zustellen – Gegner muss langen Ball spielen
2. **Stören** des gegnerischen Spielaufbaus
im vorderen Drittel, (im mittleren Drittel, im hinteren Drittel)
3. **Lenken** des gegnerischen Spiels

Balleroberung durch:

- Schaffen von Gleichzahl oder Überzahl
- Deckungsschatten
 - Was ist das?
 - Wie bringe ich da einen rein?
- 1:1 (Anlaufen, Stellen, Ball attackieren durch Blocken, Rempeln, etc.)



Klarheit 5: Pressing

- **Qualitäten:** Konditionelle / Technische / Mentale
- **Grundordnungen:** Eigene / Gegner
- **Grundüberlegungen:** Pressingraum / Stürmertypen / Verhalten, wenn Gegner überspielt
- **Grundregeln:** Situationen / Signale – auch außerhalb des Pressingraums



Klarheit 7: Gegenpressing

Sofortiges Nachsetzen / Stören / Unterbrechen / Blockieren des gegnerischen Angriffs **nach Ballverlust**

- Tiefe spielen verhindern
- Zeit gewinnen

Beide Mannschaften in **situativer Positionierung**

- Ort des BV
- Eigene und gegnerische Spieler:

Wer?

- **Der, der Druck machen kann**
- Volle Dynamik



*Erlernen einer Spielidee durch
einfache, klare Strukturen*



Habt ihr Fragen?



VIELEN DANK FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT.