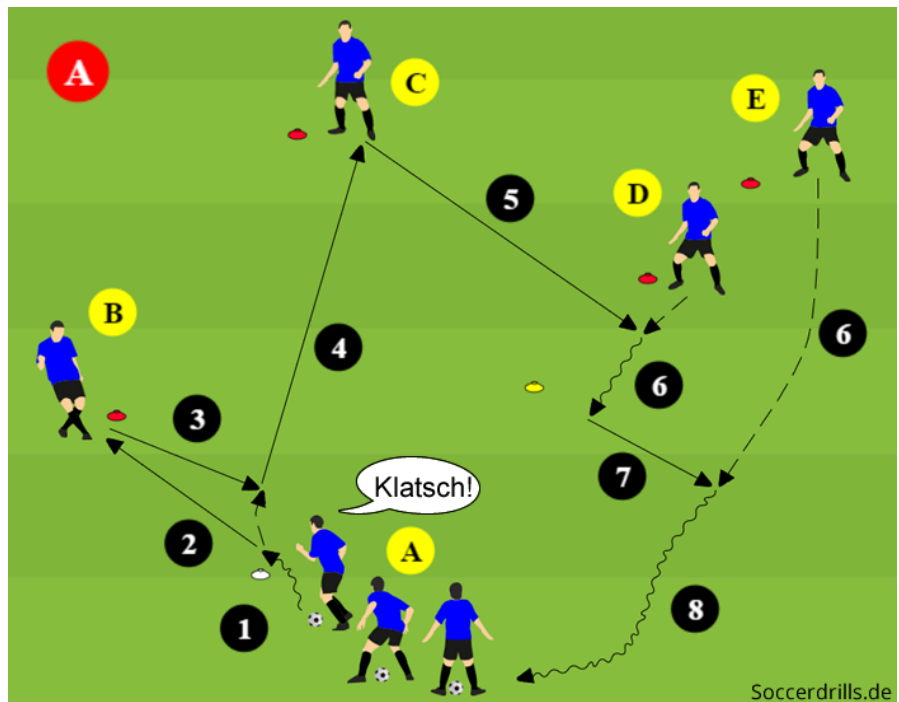


## Passen - Overlapping

### Organisation:

- Benötigte Materialien: 6 Markierungen (Hütchen, Pylonen o.ä.), mehrere Bälle, ggf. weitere Materialien als Anschlussaktion für Spieler E (s. Variationen).
- Die Markierungen wie abgebildet auslegen. Die genauen Abstände je nach Leistungsvermögen und gewünschten Pass- und Laufdistanzen wählen.
- Die einzelnen Stationen einfach oder doppelt besetzen, die restlichen Spieler positionieren sich beim Startpunkt.

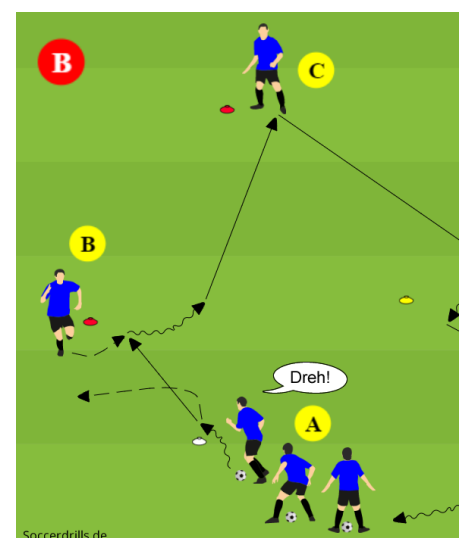


### Ablauf A:

1. Startpunkt jedes Durchgangs ist die untere Markierung A.
  2. Der erste Spieler von A dribbelt an und spielt einen kurzen Pass auf B. Mit dem Pass erfolgt von A das Kommando „Klatsch“.
  3. Spieler B lässt den Ball in den Lauf vom nachgehenden Spieler A klatschen.
  4. Der Startspieler A spielt den Ball tief auf den Spieler C.
  5. Der Spieler C verarbeitet den Ball und leitet ihn weiter zu Spieler D.
  6. Spieler D dribbelt mit dem Ball diagonal nach innen auf einen imaginären Gegenspieler zu und wird währenddessen von Spieler E hinterlaufen.
  7. Sobald Spieler E ein Kommando gibt, spielt Spieler D den Ball in den Lauf von Spieler E.
  8. Spieler E dribbelt mit dem Ball zurück zum Startpunkt. Alternativ kann auch eine Anschlussaktion folgen (s. Variationen).
- Alle Spieler rücken nach jedem Durchgang eine Position weiter.

### Ablauf B:

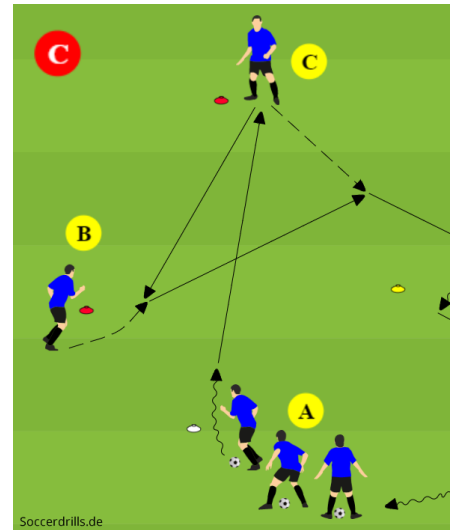
- Spieler A gibt mit seinem Eröffnungspass zu Spieler B das Kommando „Dreh“, B reagiert entsprechend. B dreht nach dem Zuspiel von A auf und spielt nun selbst zu C.



## Passen - Overlapping

### Ablauf C:

- Die Passfolge ändern: A spielt mit einem flachen oder hohen Zuspiel direkt tief auf C, welcher mit dem nachlaufenden B einen kurzen Doppelpass spielt und danach zu D weiterleitet.



### Varianten:

- Den Spielern freie Wahl lassen: Sie sollen sich im jeweiligen Durchgang gegenseitig coachen und verschiedene Passfolgen selbständig wählen.
- Die wartenden Spieler am Startpunkt bleiben in lockerer Bewegung und spielen sich kurze Pässe untereinander zu, jonglieren den Ball oder ähnliches.
- Anschlussaktionen für E schaffen: Abschluss auf ein Großtor, ein Pass in ein Minitor, eine Flanke vor ein Großtor mit wartendem Angreifer, Tempodribbling durch ein Dribbeltor, 1v1 gegen einen teilaktiven Verteidiger ...

### Trainertipps:

- Spieler A spielt den Eröffnungsball nicht aus dem Stand, sondern dribbelt kurz an.
- Auftaktbewegungen, um sich bestmöglich von der Markierung (=Gegenspieler) zu lösen.
- Blickkontakt und Kommandos des Passgebers und -empfängers einfordern.
- Den Ball mit dem ersten Kontakt sofort in die Bewegung mitnehmen.
- Auf saubere Passqualität (Technik, Tempo, Genauigkeit) achten.
- Jede Aktion mit höchstmöglichem Tempo fordern.
- Das Hinterlaufen erfolgt in höchstem Tempo. Sobald der Spieler E auf Höhe des Ballführers D ist, wird das Abspiel in den Lauf gefordert. Erfolgt der Pass zum hinterlaufenden Spieler zu früh, kann der (hier imaginäre) Gegner nicht überspielt werden. Erfolgt der Pass zu spät, besteht Abseitsgefahr.
- Spieler D dribbelt mutig diagonal nach innen, um seinen Gegenspieler zu binden und Platz für E zu schaffen.
- Spieler E sollte seinen Lauf so timen, dass er auf gleicher Höhe mit D ist, sobald dieser kurz vor seinem „Gegenspieler“ angelangt ist.