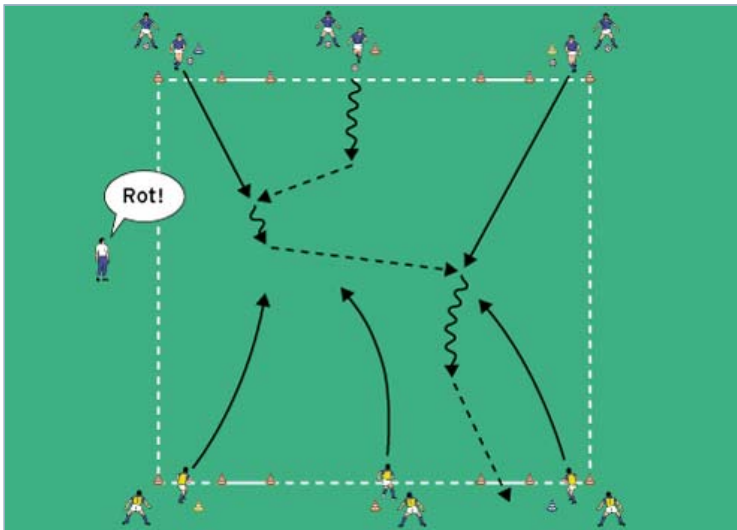


# F- UND E-JUNIOREN

## HAUPTTEIL 2: 4-Tore-Spiel II

von Jörg Daniel (24.04.2012)



### Organisation

- Den Grundaufbau und die Mannschaften aus Hauptteil 1 beibehalten
- Die kleinen Hütchentore im Feld entfernen

### Ablauf

- Der Trainer ruft eine Hütchenfarbe auf.
- Der erste Angreifer am aufgerufenen Hütchen dribbelt ins Feld.
- Gleichzeitig laufen auch die jeweils ersten Spieler an allen anderen Hütchen zum 3 gegen 3 ins Feld.
- Gültige Treffer können jeweils an den beiden gegenüberliegenden Hütchentoren erzielt werden.
- Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball aus dem Feld gespielt wurde, ruft der Trainer ein weiteres Hütchen auf, von dem der jeweils nächste Ball eingespielt wird.
- Die Angreifer- und Verteidigeraufgaben nach einigen Durchgängen wechseln.

### Variationen

- Der Trainer zeigt die Hütchenfarbe durch Hochhalten eines entsprechendfarbigen Hütchens an.
- Die Ballbesitzer dribbeln ins Feld und passen flach zum Gegner, der das Zuspiel kontrolliert und Angreifer wird.
- Die Spieler tragen den Ball ins Feld und werfen hoch zum Gegner.

### Tipps und Korrekturen

- Jeden Durchgang so lange laufen lassen, bis insgesamt 3 Bälle verspielt wurden.
- Falls vorhanden, anstelle der Hütchentore Minitore verwenden.

Das DFB-Mobil steht im März 2012 vor seinem 10.000sten Vereinsbesuch! Dies ist für uns Grund genug, in diesem Monat einen eigenen Themenschwerpunkt auf Training & Wissen online zu installieren. Dort gehören – so wie Sie es von den vorangegangenen Themenschwerpunkten gewohnt sind – Interviews, Artikel, Videos und nützliche Tipps zum Angebot! Wie immer können Sie sich zudem am Themenschwerpunkt beteiligen: Schicken Sie Anregungen und Fragen zum Thema 'DFB-Mobil' an [training-wissen@dfb.de](mailto:training-wissen@dfb.de).