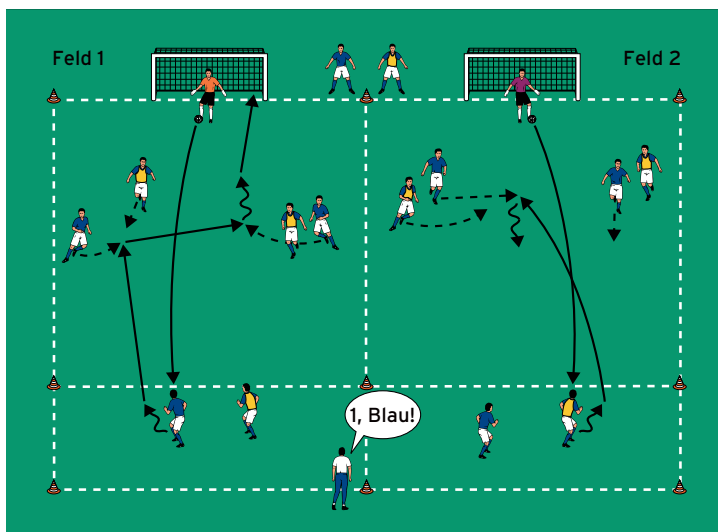


## A-JUNIoren



### HAUPTTEIL 2:

## 3-GEGEN-2-WETTKAMPF II

Von Christian Wück (21.03.2017)

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Von jeder Mannschaft stellt sich je 1 Spieler im Ballkontroll-Feld auf.
- ▶ 1 Spieler pro Team pausiert außerhalb
- ▶ Die Felder durchnummerieren

### ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet per Zuruf einer Zahl und einer Farbe die Aktion.
- ▶ Der Torhüter im aufgerufenen Feld passt per Flugball zur vorgegebenen Mannschaft.
- ▶ Gleichzeitig passt der Torhüter im anderen Feld per Flugball zur jeweils anderen Mannschaft.
- ▶ Die Passempfänger werden Angreifer und versuchen, im Zusammenspiel mit ihren Mitspielern im Feld im 3 gegen 2 auf die Tore mit Torhütern abzuschließen.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie ins gegenüberliegende Ballkontroll-Feld.

### VARIATIONEN

- ▶ Die Überzahl-Teams müssen innerhalb von 15 Sekunden auf die Tore mit Torhütern abgeschlossen haben.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Die Mannschaft, die zuerst einen Treffer erzielt, erhält 1 Zusatzpunkt.
- ▶ Kontertole der Verteidiger zählen doppelt.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Grundidee des Spiels bleibt unverändert.
- ▶ In diesem Spiel rückt die schnelle Reaktion auf das Trainerkommando verstärkt in den Mittelpunkt.
- ▶ Die Torhüter müssen ebenfalls als neutrale Anspieler hellwach sein, so dass sie immer zu den richtigen Spielern passen.
- ▶ Die Positionen der Spieler regelmäßig wechseln.