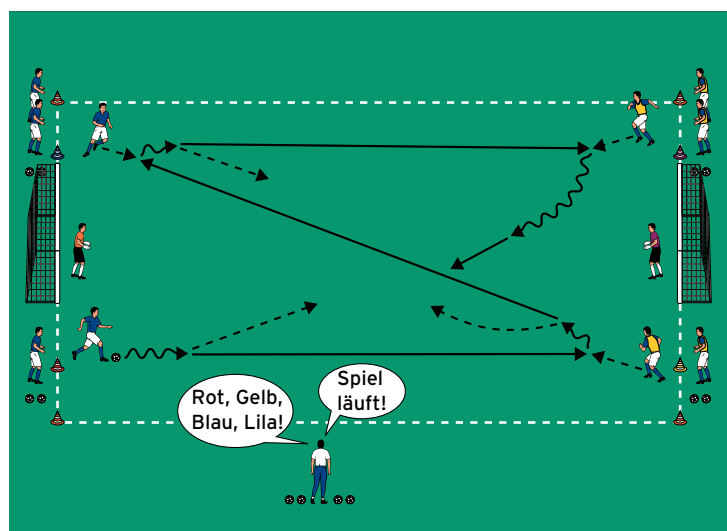


E-JUNIoren



HAUPTTEIL 2:

KOMPLEXES KOMBINIEREN

ORGANISATION

- Den Grundaufbau und die Mannschaften beibehalten
- Auf jeder Seite neben den Toren verschiedenfarbige Starthütchen aufstellen
- Die Spieler jeweils mit Bällen an den Starthütchen verteilen

ABLAUF

- Der Trainer startet jedes Spiel durch einen Farbzuruf.
- Der erste Spieler vom aufgerufenen Hütchen dribbelt ins Feld.
- Anschließend ruft der Trainer sofort eine weitere Hütchenfarbe auf.
- Der Ballbesitzer passt zum ersten Spieler am zweiten aufgerufenen Hütchen usw.
- Sobald der Trainer "Spiel läuft!" ruft, startet ein Spiel vom 2 gegen 2 bis zum 4 gegen 4 auf die Tore mit Torhütern.
- Jedes Spiel dauert so lange, bis ein Treffer erzielt oder der Ball aus dem Feld gespielt wurde.

VARIATIONEN

- In Über-/Unterzahl spielen lassen.
- Die Spieler einer Mannschaft an zwei diagonal gegenüberliegenden Starthütchen postieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Beim Spiel 'Überzahl gegen Unterzahl' soll zunächst immer die Überzahl-Mannschaft in Ballbesitz sein. So lernen die Spieler, die Überzahl auszuspielen.
- Die Torhüter einbeziehen.
- Die Ballbesitzer sollen versuchen, vor allem nach vorne zu spielen. Dazu als möglicher Passempfänger in der Tiefe des Feldes anbieten.
- Ohne Abseits spielen!
- Ausreichend Ersatzbälle bereithalten.
- Die Spielzeit verlängern und einen weiteren Ball neutral einspielen, sobald der erste verspielt wurde.