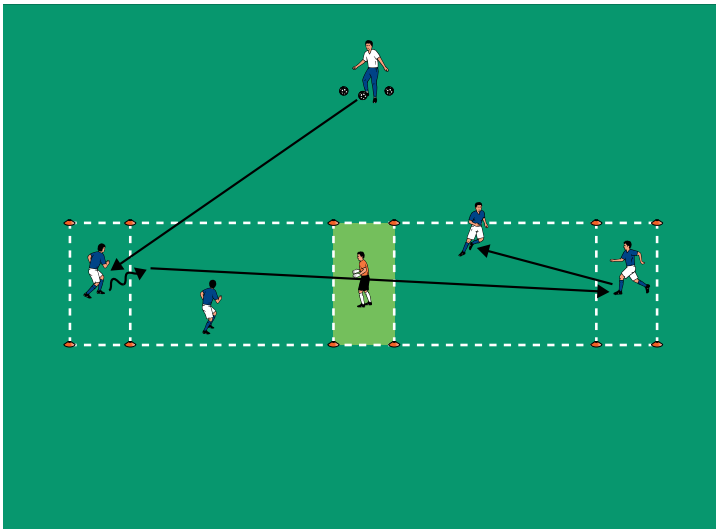


## THEMA: SPIELAUFBAU



### HAUPTTEIL 2:

## STEIL-KLATSCH IM ZENTRUM MIT STÖRSPIELER

### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Mittellinie durch eine weitere Zone ersetzen
- ▶ Die Spieler gleichmäßig in den Zonen verteilen, wobei der Torhüter die mittlere Zone besetzt
- ▶ Der Torhüter agiert als Störspieler
- ▶ Als Trainer mit Bällen außerhalb des Feldes auf Höhe der Mittellinie positionieren

### ABLAUF

- ▶ Von Endzone zu Endzone passen.
- ▶ Der Trainer passt zu einem Spieler in einer Endzone, der in die nächste Zone an- und mitnimmt.
- ▶ Anschließend passt er durch die Mittelzone zu einem Spieler dahinter, der wiederum zu einem Spieler in der vorherigen Zone klatschen lässt. Der Passempfänger spielt in die Endzone gegenüber.
- ▶ Alternativ nach der An- und Mitnahme sofort in die gegenüberliegende Endzone passen, wo der Passempfänger direkt zum Mitspieler klatschen lässt oder nach der Annahme 3-mal den Ball hochhält.
- ▶ Erobert der Störspieler den Ball, so passt er zum Trainer zurück.
- ▶ Die Spielzeit beträgt 90 Sekunden.

### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Jeder Spieler agiert für 1 Durchgang als Störspieler. Chip-Pässe in die Endzone zählen 1-fach, alle anderen 2-fach. Welcher Störspieler lässt die wenigsten Punkte zu?
- ▶ Nach 2 Balleroberungen die mittlere Zone neu besetzen.
- ▶ Nur Flachpässe erlauben.
- ▶ Die Feldbreite variieren und damit den Schwierigkeitsgrad flexibel anpassen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler dürfen sowohl Flach- als auch Chip-Pässe spielen.
- ▶ Den Raum so tief wie möglich und so breit wie nötig aufteilen!
- ▶ Den Ball stets in Bewegung halten und so freie Passfenster öffnen.