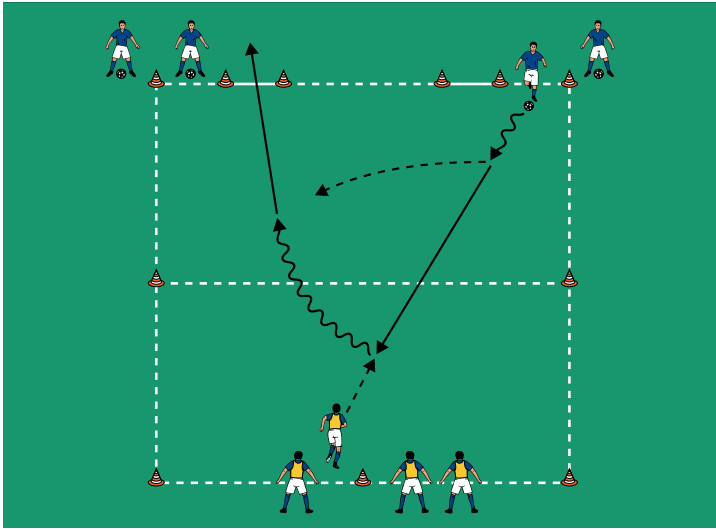


THEMA: AN- UND MITNAHME FLACHER UND HOHER ZUSPIELE



HAUPTTEIL 2:

TORE ZÄHLEN MIT GEGNER

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Das Tor entfernen und statt dessen zwei 2 Meter breite Hütchentore errichten
- ▶ Neben jedem Hütchentor sowie mittig auf der gegenüberliegenden Grundlinie je 1 Starthütchen aufstellen
- ▶ Die Spieler an den Starthütchen verteilen
- ▶ Die Spieler neben den Hütchentoren haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Den Grundablauf aus Hauptteil 1 beibehalten.
- ▶ Jetzt wird der Passgeber sofort nach seinem Zuspiel Verteidiger.
- ▶ Der Passempfänger versucht, im 1 gegen 1 auf eines der beiden Hütchentore zu treffen.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen und Aufgaben wechseln.
- ▶ Welcher Spieler erzielt zuerst 3 Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Den Ball mit der Hand halbhoch zuprellen.
- ▶ Aus der Hand hoch zuwerfen.
- ▶ Per Torwartabschlag aus der Hand hoch zuspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Falls vorhanden, anstelle der Hütchentore auch Stangen- oder Minitore verwenden.
- ▶ Gültige Treffer können nur nach Überdribbeln der Mittellinie aus der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden.
- ▶ Als Passempfänger die Zuspiele jeweils vorwärts vom Gegner weg zum entfernten Hütchentor an- und mitnehmen.
- ▶ Die Größe der Hütchentore dem Leistungsstand der Spieler anpassen.