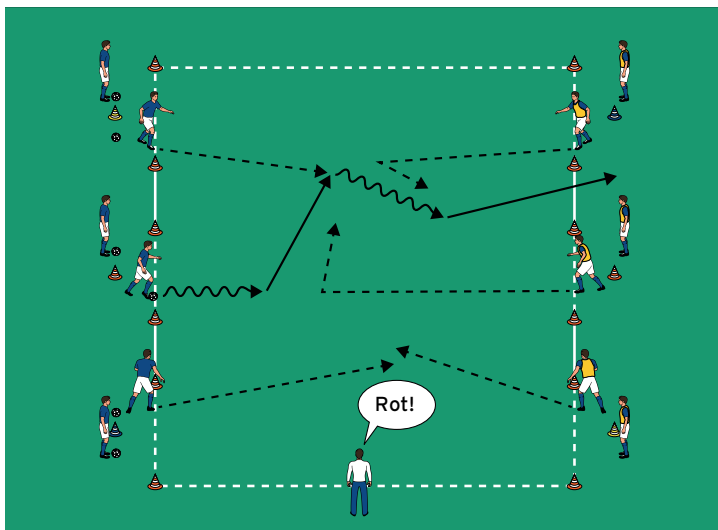


THEMA: DIE INDIVIDUALTAKTISCHEN GRUNDLAGEN DES ZUSAMMENSPIELS



HAUPTTEIL 2:

4-TORE-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Mannschaften 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 entsprechend farbigen 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 Miniotore verwenden.