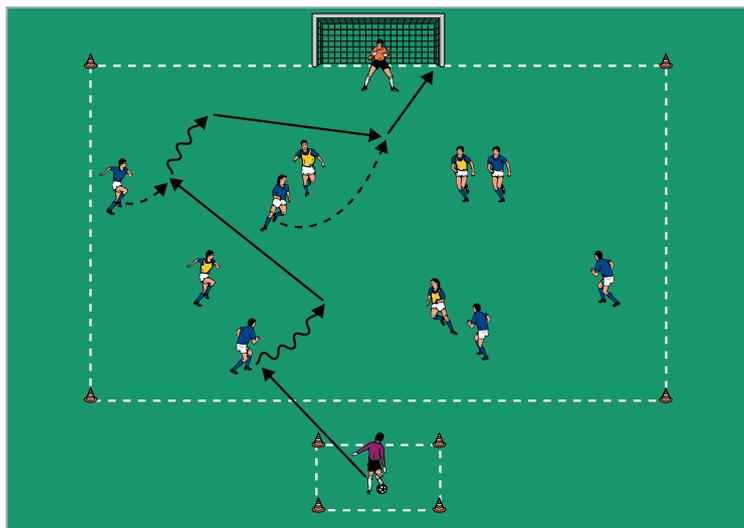


HAUPTTEIL 1: 6 gegen 4 mit Zielzone

von Mario Vossen (12.08.2014)



Organisation

- Ein Spielfeld mit einem Großtor und einem kleinen Hütchenquadrat errichten
- Eine Mannschaft zu 6 und eine zu 4 Spielern einteilen
- 2 Torhüter benennen und im Großtor sowie im Hütchenquadrat postieren

Ablauf

- Der Torhüter im Quadrat startet die Aktion mit einem Anspiel auf einen Spieler der Überzahlmannschaft.
- Diese versucht, im 6 gegen 4 auf das Tor abzuschließen.
- Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so versuchen sie, einen Flugball zum Torhüter im Quadrat zu spielen.
- Spielzeit: jeweils 4 Minuten.

Variationen

- Die Überzahlmannschaft darf mit maximal 3 Kontakten agieren.
- Gelingt es dem Überzahlteam, mit weniger als 4 Pässen einen Treffer zu erzielen, so zählt dieser Treffer doppelt.

Tipps und Korrekturen

- Jede Aktion wird vom Torhüter aus dem Hütchenquadrat heraus gestartet.
- Als Angreifer zielstrebig in Richtung Tor kombinieren.
- Dabei ist es wichtig, die gesamte Breite des Feldes zu nutzen.
- Nach Rückpässen sind auch Abschlüsse aus der 'zweiten Reihe' erfolversprechend.
- Sollten die Angreifer den Ball verlieren, sofort nachsetzen und versuchen, den Ball in Überzahl zurückzuerobern. Es gilt, einen kontrollierten Pass ins Hütchenquadrat aktiv zu verhindern!
- Die Unterzahlmannschaft kann nur dann einen Punkt erzielen, wenn der Torhüter den Ball im Hütchenquadrat fängt.