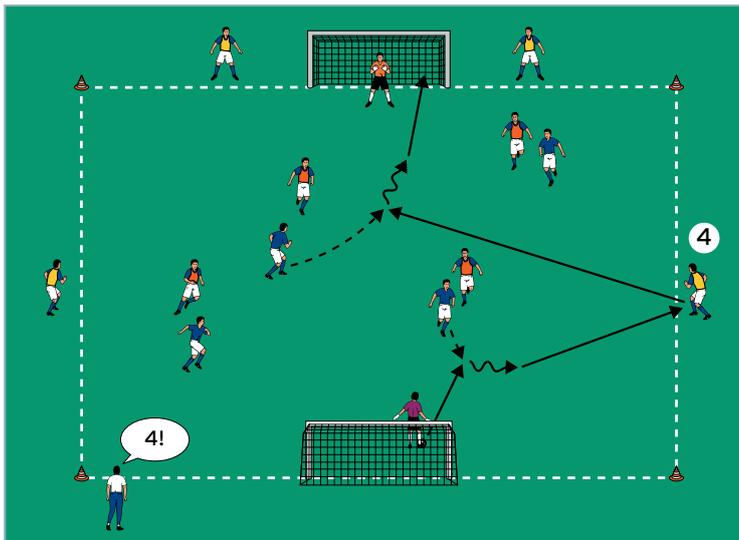


HAUPTTEIL 2: Anspiel-Joker

von Mario Vossen (14.06.2016)



Organisation

- Den Grundaufbau und die Mannschaften beibehalten
- Die Mittelzone entfernen
- Die Spieler einer Mannschaft als Anspieler hinter einer Grundlinie sowie beiden Seitenlinien postieren

Ablauf

- Blau erhält zunächst für 2 Minuten das Angriffsrecht und kann im Zusammenspiel mit den Anspielern auf das Tor mit Torhüter abschließen.
- Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so kontern sie auf das gegenüberliegende Tor.
- Jede Aktion wird vom Torhüter der Angreifer aus gestartet.

Variationen

- Die Anspieler dürfen sich auch untereinander zupassen.
- Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.
- Die Anspieler durchnummerieren. Der Trainer ruft einen Anspieler auf. Treffer unmittelbar nach einem Zuspiel zu den entsprechenden Anspielern zählen doppelt.
- Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

Tipps und Korrekturen

- Beim Aufgabenwechsel nach jeweils 2 Minuten die Seiten wechseln.
- Die Anspieler nach insgesamt jeweils 4 Minuten wechseln.