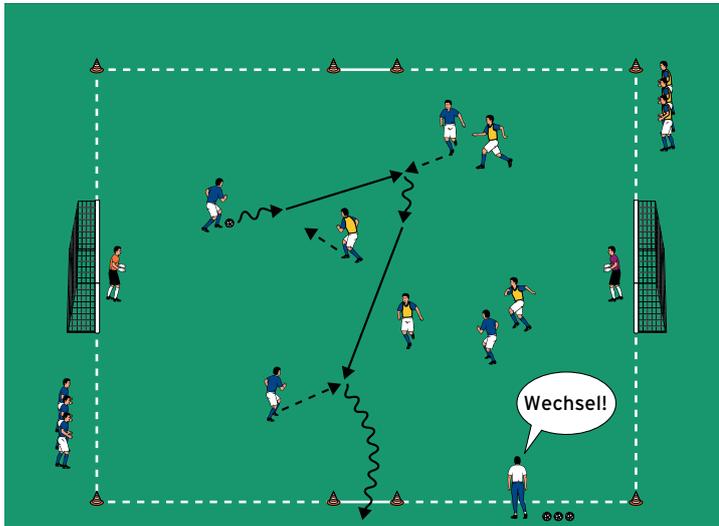


E-JUNIoren



SCHLUSSTEIL:

DREH-SPIEL

von Jörg Daniel (18.04.2017)

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau weiter verwenden, und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Je 4 Spieler im Feld postieren
- ▶ Alle übrigen Spieler pausieren

ABLAUF

- ▶ 4 gegen 4 bzw. 3 gegen 3 im Feld auf die beiden Tore mit Torhütern.
- ▶ Auf das Trainerkommando „Wechsel“ drehen sich die Mannschaften im Uhrzeigersinn je ein Tor weiter. Die Angriffe erfolgen jetzt auf die beiden Hütchentore usw.
- ▶ Die Spieler nach jeweils 2 Minuten Spielzeit wechseln.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Beim Spiel auf die Hütchentore können die Torhüter als neutrale Anspieler einbezogen werden.
- ▶ Beim Spiel auf die Tore mit Torhütern zählen direkt erzielte Treffer doppelt.
- ▶ Dribblings auf die Hütchentore zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In den Toren ausreichend Ersatzbälle bereithalten. Pausierende Spieler sammeln verschossene Bälle ein.
- ▶ Die Wartezeiten als Erholungsphasen nutzen, um im Spiel stets ein hohes Spieltempo zu garantieren.
- ▶ Auf das Trainerkommando „Wechsel“ schnellstmöglich reagieren und eine mögliche Unordnung beim Gegner zielstrebig ausnutzen.
- ▶ Auf ungefähr gleich lange Spielzeiten für alle Spieler achten.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln.
- ▶ Den Spielstand laut mitzählen.