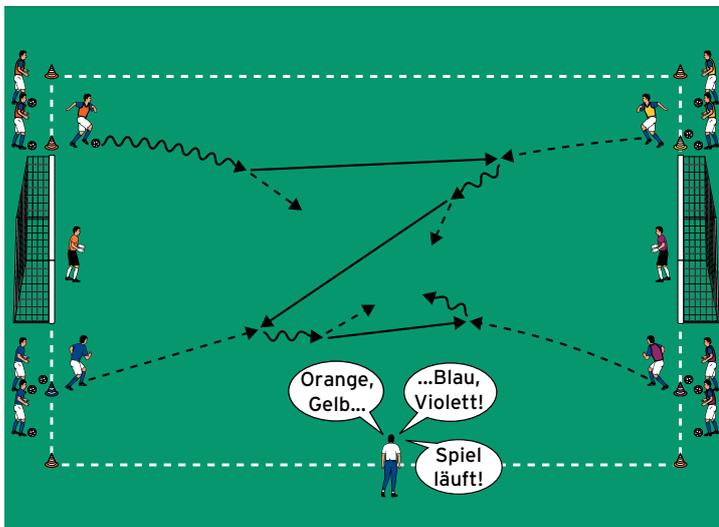


E-JUNIoren



HAUPTTEIL 2:

ZURUF-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau aus Hauptteil 1 weiter verwenden
- ▶ Die beiden Gruppen an den Starthütchen neben einem Tor bilden jeweils eine Mannschaft

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet jeden Durchgang, indem er eine Hütchenfarbe aufruft.
- ▶ Der erste Spieler vom aufgerufenen Hütchen dribbelt ins Feld.
- ▶ Anschließend ruft der Trainer eine weitere Hütchenfarbe auf.
- ▶ Der Ballbesitzer passt zum jeweils ersten Spieler des aufgerufenen Hütchens, der ebenfalls ins Feld dribbelt usw.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Spiel läuft!" treten alle zu diesem Zeitpunkt im Feld befindlichen Spieler vom 1 gegen 1 bis zum 3 gegen 3 gegeneinander an.
- ▶ Jeder Durchgang dauert so lange, bis ein Treffer erzielt oder der Ball aus dem Feld gespielt wurde.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt insgesamt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Die Hütchenfarben so aufrufen, dass sich Über-/Unterzahl-Spiele ergeben.
- ▶ Mit maximal 3 Kontakten agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer die Farben unterschiedlich schnell zurufen.
- ▶ Auf das Trainerkommando jeweils möglichst schnell zum aufgerufenen Hütchen passen.
- ▶ Wird der Ball zu schnell verspielt, gegebenenfalls einen weiteren Ball neutral einspielen.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln.