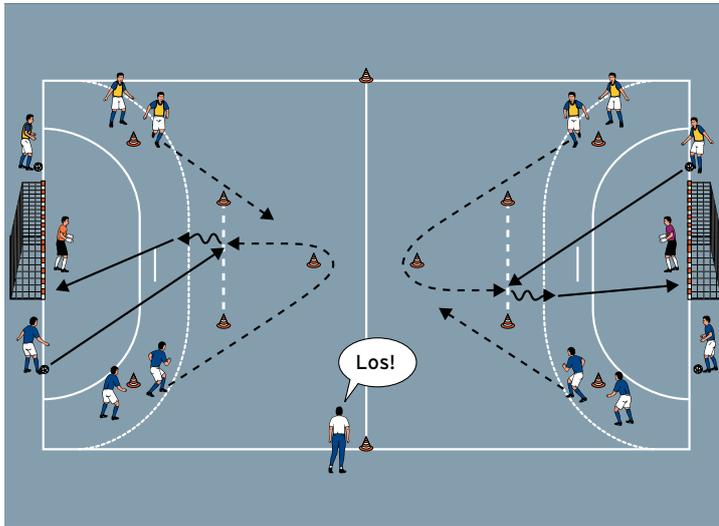


THEMA: BEIM ANTRITT SCHNELLER DURCHSTARTEN



HAUPTTEIL 1:

AUFTAKT-SPRINT I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder mit jeweils einem Tor und einem Hütchendreieck errichten
- ▶ 4 Gruppen bilden
- ▶ Pro Gruppe 1 Anspieler benennen

ABLAUF

- ▶ Die Spieler sprinten ohne Ball ins Feld, umlaufen das Wendehütchen und rennen zur Hütchenlinie.
- ▶ Der Spieler, der zuerst die Hütchenlinie überquert, erhält von seinem Anspieler das Zuspiel und schießt auf das Tor ab.

VARIATIONEN

- ▶ Der Spieler, der zuerst die Linie überquert, geht 1 gegen 1 gegen den Torwart.
- ▶ Direkt abschließen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Spieler, der zuerst das Wendehütchen erreicht, sollte geschickt seinen Körper nutzen, damit sein Gegenspieler einen größeren Bogen laufen muss.
- ▶ Die Anspieler nach 5 Aktionen austauschen.