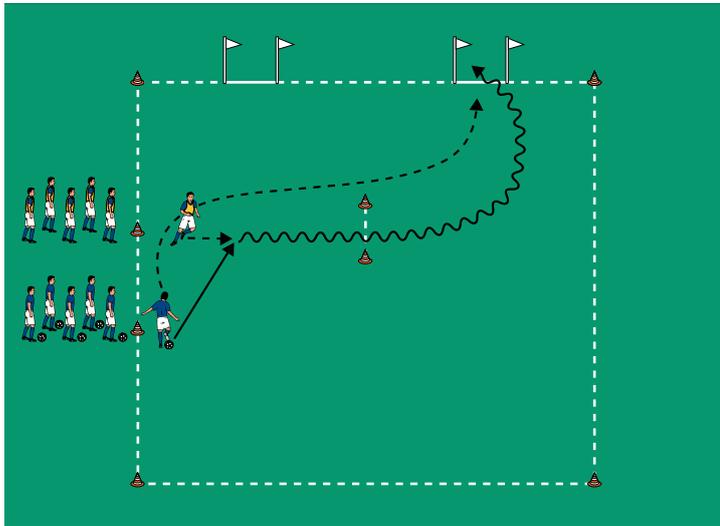


THEMA: KREATIVITÄT IM 1 GEGEN 1



HAUPTTEIL 2:

STÜRMER-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau aus Hauptteil 1 beibehalten
- ▶ Zusätzlich an den Seitenlinien 2 Starthütchen in einem Abstand von 5 Metern nebeneinander errichten
- ▶ Mittig vor einem Starthütchen 1 Hütchenlinie markieren
- ▶ Die Mannschaften jeweils an den Starthütchen aufstellen
- ▶ Die Spieler am Starthütchen ohne Hütchenlinie haben die Bälle

ABLAUF

- ▶ Der erste Ballbesitzer passt auf den vom anderen Starthütchen ins Feld startenden Spieler und hinterläuft diesen.
- ▶ Der Passempfänger nimmt das Zuspiel über die Hütchenlinie an und mit und versucht anschließend, im 1 gegen 1 gegen den Passgeber bei einem Stangentor zu treffen.
- ▶ Gelingt es dem Verteidiger, den Ball zu erobern, darf auch er bei beiden Stangentoren treffen.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen und Aufgaben wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Die Hütchenlinie vergrößern oder verkleinern.
- ▶ Den Ball halbhoch/hoch zum Angreifer werfen.
- ▶ Den Ball per Torwartabschlag aus der Hand hoch zuspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Gültige Treffer an den Stangentoren können nur erzielt werden, wenn zuvor über die Hütchenlinie gedribbelt wurde.
- ▶ Stehen keine Stangen zur Verfügung, lassen sich alternativ auch Hütchentore verwenden.
- ▶ Die Angreifer sollen stets in offener Stellung zu den Toren agieren. Dreht sich ein Angreifer von den Stangentoren ab, den Durchgang sofort abbrechen.
- ▶ Die Spieler die Situationen selbst lösen lassen. Besonders gelungene Aktionen hervorheben und loben.