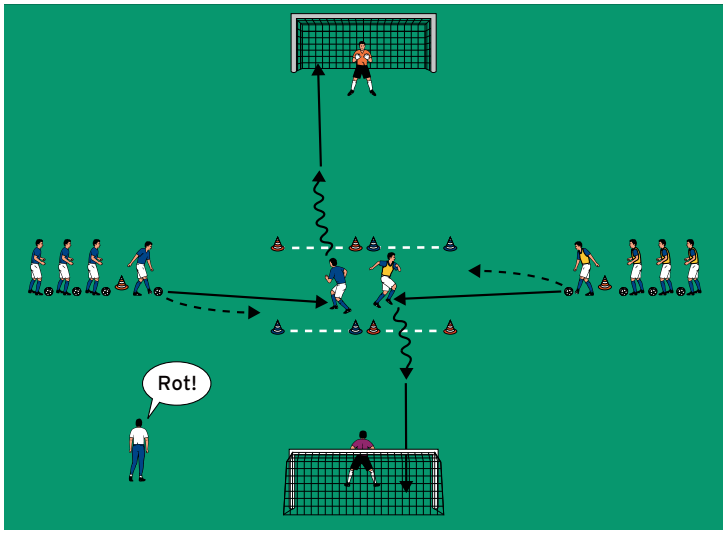
THEMA: MITNAHME FLACHER ZUSPIELE ZUM TORABSCHLUSS



HAUPTTEIL 2:

ZUGESPIELTER BALL

ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten
- Die Hütchentore ohne Bälle markieren

ABLAUF

- Der Trainer startet jeden Durchgang indem er die Farbe eines Hütchentores aufruft.
- Die ersten Spieler von den Starthütchen passen zu den Spielern im Feld, die durch das aufgerufene Hütchentor zum jeweiligen Tor an- und mitnehmen und schießen.
- Die Zuspieler laufen ins Feld nach.

VARIATIONEN

- Durch das nicht aufgerufene Hütchentor an- und mitnehmen.
- Die Hütchentore mit jeweils einer weiteren anderen Farbe bezeichnen und nur diese beiden Farben verwenden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Gegebenenfalls mehrere Schussgrenzen je nach Können der Spieler markieren, ab der die Spieler spätestens schießen müssen.
- Stärkere Spieler nehmen den Ball mit dem ersten Kontakt durch das Hütchentor mit. Schwächere Spieler können erst stoppen und dann durch das Hütchentor dribbeln.
- Der Trainer stellt sich bei schwächeren Spielern in die Mitte (zwischen die Spieler) und kann nicht gestoppte Spieler auffangen.
- Die Bälle so in den Lauf des Spielers spielen, dass er mit der Innen- oder Außenseite mitnehmen kann.
- Gute Spieler können mit dem zweiten oder dritten Kontakt schießen, schwächere Spieler schießen ruhende Bälle.
- Die Torhüter entweder nach jedem Treffer oder nach jedem Fehlschuss wechseln.