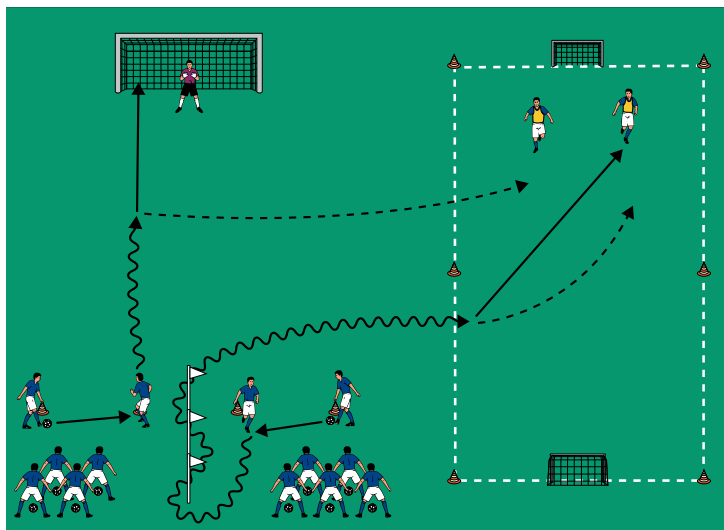


THEMA: BEIDFÜSSIGES AN- UND MITNEHMEN FLACHER UND HOHER ZUSPIELE



HAUPTTEIL 2:

BALLAN-/-MITNAHME UND 2 GEGEN 2

ORGANISATION

- Den Aufbau aus Hauptteil 1 beibehalten
- 2 Angreifer bestimmen und im Spielfeld postieren

ABLAUF

- Den Grundablauf aus Hauptteil 1 beibehalten.
- Beide Passempfänger werden nach dem Torschuss bzw. dem Dribbling durch den Slalomparcours Verteidiger.
- Der Dribbler durch den Slalomparcours startet mit seinem Pass zu einem der Angreifer das 2 gegen 2 bis zum Torabschluss.
- Die Verteidiger werden neue Angreifer, die Angreifer stellen sich an den Starthütchen an und die Passgeber laufen ihrem Abspiel zum Hütchen nach und werden Passempfänger.

VARIATIONEN

- Die Spieler an den Starthütchen halten die Bälle in den Händen und werfen/spielen volley hoch zu.
- 1 Zuspieler passt flach, der andere wirft/spielt aus der Hand hoch zu.
- Die Spieler im Feld sind Verteidiger, beide Passempfänger werden Angreifer.
- Jeder Treffer – sowohl beim Torschuss als auch im 2 gegen 2 – ergibt je 1 Punkt. Welcher Spieler sammelt die meisten Punkte?

TIPPS UND KORREKTUREN

- Da die Aufgabe für Handicap-Fußballer sehr komplex ist, die Abläufe als Trainer stets langsam demonstrieren.
- Auf etwa gleich starke 2-gegen-2-Teams achten.
- Die Schussdistanzen dem Leistungsstand der Spieler anpassen. Gegebenenfalls unterschiedliche Torschusslinien für die einzelnen Leistungsklassen markieren.
- Schwächere Spieler als Trainer aktiv begleiten und verbal unterstützen (z. B. "Schieß! Und jetzt wirst du Verteidiger!").
- Jedem Spieler bei der Ausführung der jeweils ersten Aktion (Torschuss oder Slalomdribbling) so viel Zeit einräumen, wie dieser individuell benötigt.
- Falls keine Minitore vorhanden sind, können auch Hütchen- oder Stangentore verwendet werden.
- Auf einen konzentrierten und gezielten Torschuss Wert legen.
- Stets auf eine korrekte Ballan- und -mitnahme achten und diese im Detail korrigieren.
- Die Spieler im 2 gegen 2 selbstständig zwischen sinnvollen Einzelaktionen und einem Zusammenspiel mit dem Mitspieler entscheiden lassen.