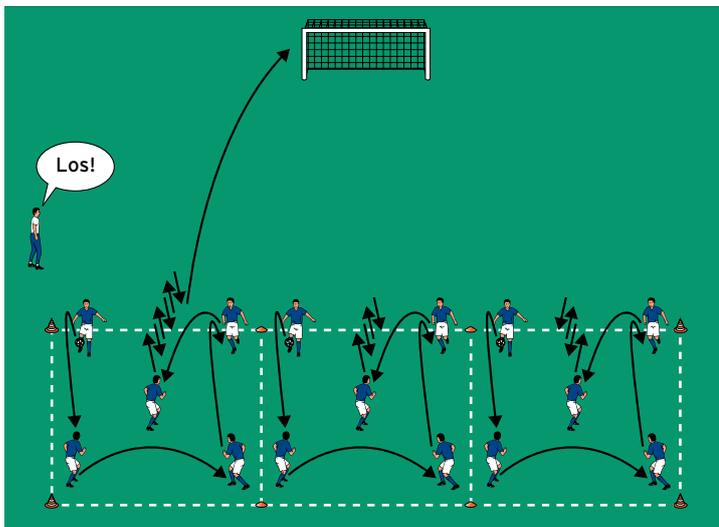


THEMA: WETTBEWERBE IN HÜLLE UND FÜLLE



HAUPTTEIL 1:

JONGLIER-KREISEL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Teams beibehalten
- ▶ Die Spieler in den jeweiligen Ecken und der Mitte des Feldes postieren.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando jonglieren und passen sich die Spieler in der abgebildeten Reihenfolge zu.
- ▶ Der letzte Spieler jongliert aus dem Feld und schießt volley auf das Tor ab.
- ▶ Der Spieler, der zuerst trifft, erhält 2 Punkte.
- ▶ Der Zweitplatzierte erhält 1 Punkt.
- ▶ Nach der Aktion rücken die Spieler jeweils eine Position weiter.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Mannschaft sammelt die meisten Punkte?

VARIATIONEN

- ▶ Die Passreihenfolge ist frei wählbar, es müssen jedoch alle Spieler eingebunden sein.
- ▶ Die Spieler müssen die Latte oder den Pfosten treffen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen erst mit dem dritten Kontakt weiterspielen.
- ▶ Kopfbälle sind nicht erlaubt.
- ▶ Fällt der Ball zu Boden, so muss er 3-mal jongliert werden, bevor er weitergespielt wird.
- ▶ Ausreichend Ersatzbälle bereitlegen.