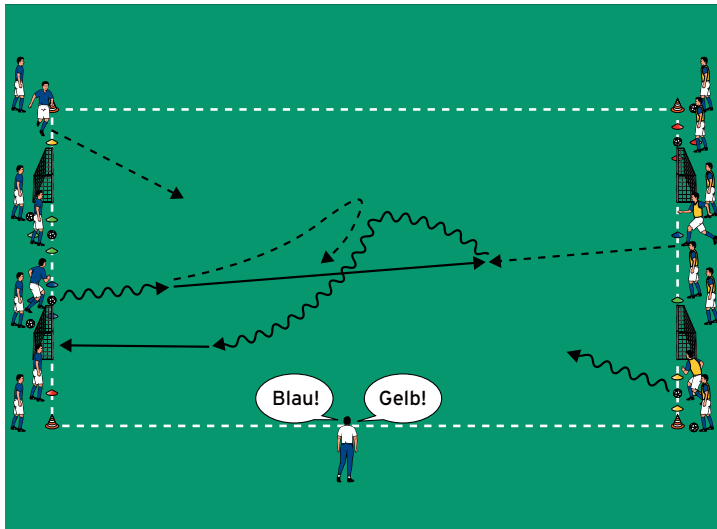


## THEMA: ZUSPIELE IN ENGEN RÄUMEN MITNEHMEN



### HAUPTTEIL 2:

## FARB-MITNAHME-SPIEL II

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten

### ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Hütchenfarbe auf.
- ▶ Die ersten Spieler der aufgerufenen Hütchenfarbe starten ins Feld.
- ▶ Der Ballbesitzer dribbelt ins Feld, passt zum einlaufenden Spieler gegenüber und wird Verteidiger.
- ▶ Der Passempfänger nimmt zum 1 gegen 1 an und mit und greift auf die Minitore gegenüber an.
- ▶ Erobert der Verteidiger den Ball, so kontert er auf die gegenüberliegenden Minitore.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde, ruft der Trainer neue Farben zum 2 gegen 2, 3 gegen 3 und 4 gegen 4 auf.

### VARIATIONEN

- ▶ Die Starthütchen mit Nummern, Buchstaben oder Vereinsnamen kennzeichnen.
- ▶ Das Startsignal per Handzeichen geben.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Gegebenenfalls eine Mittellinie markieren und Treffer nur aus der gegnerischen Hälfte zulassen.
- ▶ Nach jedem Durchgang an einem anderen Hütchen anstellen.