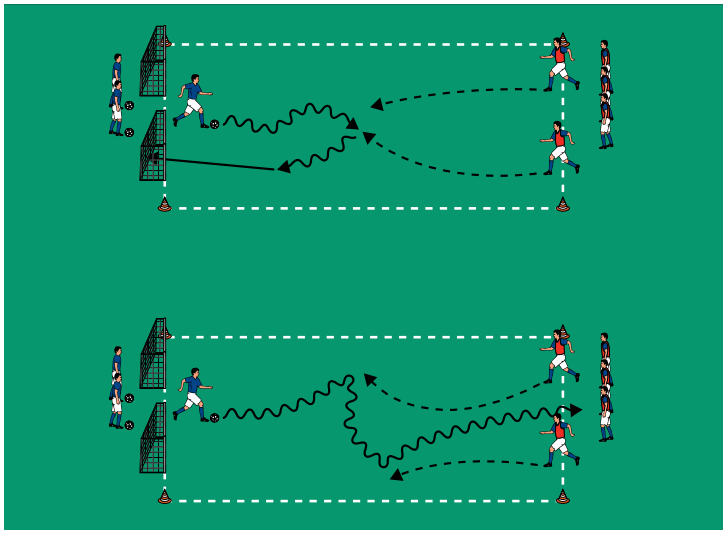
THEMA: DEN GEGNER LENKEN – AUCH OHNE BALL BESTIMMEN, WO ES LANG GEHT!



HAUPTTEIL 1:

1 GEGEN 2 MIT KONTERTOREN

ORGANISATION

- Den Grundaufbau beibehalten.
- Die farblichen Zonen mit den dazugehörigen Minitoren entfernen.
- In jedem Feld 3 Angreifer und 5 Verteidiger bestimmen.
- Die Angreifer stehen mit Bällen zwischen den Toren, die Verteidiger an der Grundlinie gegenüber.

ABLAUF

- Der erste Ballbesitzer dribbelt ins Feld und startet so den Angriff.
- Gleichzeitig starten von der anderen Grundlinie 2 Verteidiger ins Feld.
- Der Angreifer versucht, im 1 gegen 2 die Grundlinie der Verteidiger zu überdribbeln.
- Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf die Minitore.

VARIATIONEN

- Angreifer und Verteidiger aus unterschiedlichen Positionen starten lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Ein Verteidiger lenkt den Angreifer bzw. bietet eine Seite an, der andere sichert diagonal dahinter ab und "lauert" auf den Ballgewinn.
- Den Angreifer möglichst zum Mitspieler lenken und so die Überzahl bewusst nutzen.