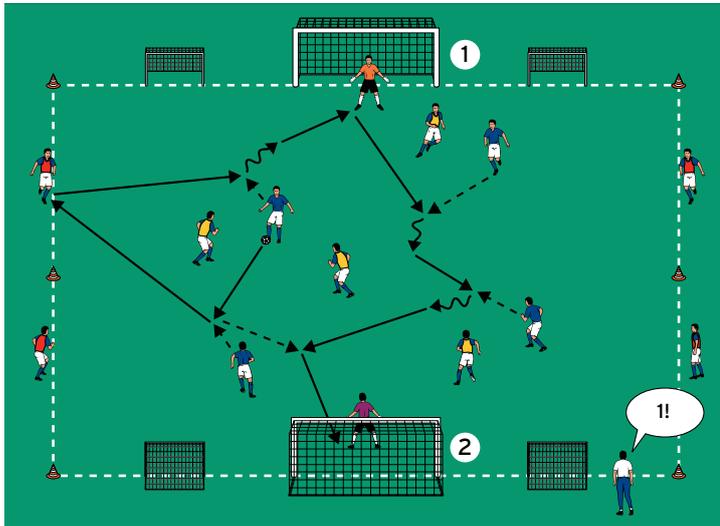


## THEMA: ENTSCHEIDUNGSFINDUNG IN DRUCKSITUATIONEN



### HAUPTTEIL 2:

#### ABSTOSS-SPIEL II

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Beiden Torhütern eine Nummer zuweisen.

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando startet die Aktion:
- ▶ Die Mannschaften müssen nun versuchen, den Ball zum aufgerufenen Torhüter zu passen.
- ▶ Für das Zuspiel auf den Torhüter wird 1 Punkt vergeben.
- ▶ Anschließend greifen sie auf die gegenüberliegenden Tore an.
- ▶ Nach Ballgewinn kann die verteidigende Mannschaft einen Konter auf die anderen Tore starten.
- ▶ Beide Mannschaften können die Anspieler in die Aktion einbinden.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt 4 Minuten.

##### VARIATIONEN

- ▶ Die Anspieler dürfen den Ball nicht zum Passgeber klatschen lassen.
- ▶ Die konternde Mannschaft darf die Anspieler nicht einbeziehen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In dieser Spielform ist die Spielrichtung schnell vorgegeben.
- ▶ Die Spieler sollten bei der Staffelung im Feld die Anspieler beachten, sodass sie keine Passwege zustellen.
- ▶ Der Trainer passt nach der Aktion den nächsten Ball ins Feld.