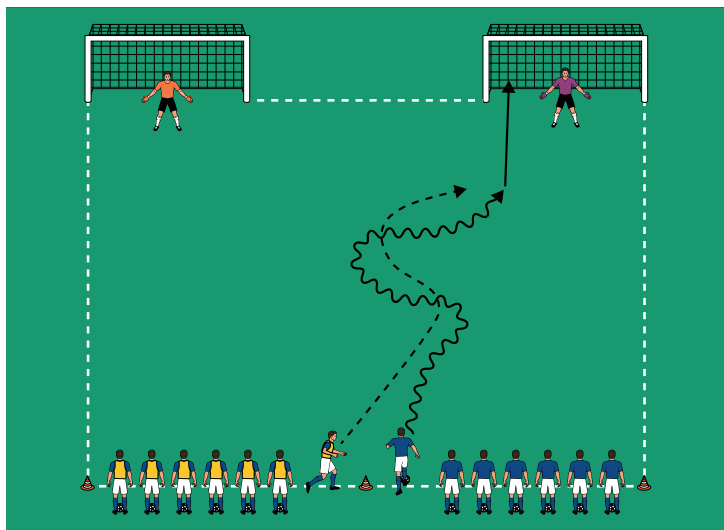


THEMA: DIE GRUNDLAGEN DES FINTIERENS ERLERNEN



HAUPTTEIL 2:

ABKAPPEN/ABDREHEN IM 1 GEGEN 1

ORGANISATION

- ▶ 2 Tore mit Torhütern in einem Abstand von 10 Metern nebeneinander aufstellen.
- ▶ Vor den Toren ein 20 x 20 Meter großes Feld markieren.
- ▶ Gegenüber den Toren mittig 1 Starthütchen errichten.
- ▶ 2 Mannschaften einteilen und nebeneinander am Starthütchen postieren.
- ▶ Eine Mannschaft hat Bälle.

ABLAUF

- ▶ Der erste Spieler mit Ball dribbelt ins Feld.
- ▶ Gleichzeitig startet der erste Spieler der anderen Mannschaft als Verteidiger ins Feld.
- ▶ 1 gegen 1 bis zum Torabschluss, beide Spieler dürfen bei beiden Toren Treffer erzielen.
- ▶ Jedes 1 gegen 1 dauert so lange, bis ein Tor erzielt, der Ball aus dem Feld gespielt oder von einem Torhüter gehalten wurde.
- ▶ Positions- und Aufgabenwechsel nach jedem Durchgang.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt zuerst 10 Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Der Trainer spielt flach ein.
- ▶ Der Trainer wirft hoch ein.
- ▶ Der Ballbesitzer passt zunächst zum Gegner, der sofort Angreifer wird.
- ▶ Je 1 weiterer Spieler startet zum 2 gegen 2 ins Feld.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Angreifer und Verteidiger nah nebeneinander positionieren, so dass die Verteidiger eine Chance auf einen Ballgewinn haben.
- ▶ Die Position der Tore fördert zahlreiche Kapp- und Abdrehbewegungen des Angreifers.
- ▶ Als Angreifer die Seitenlinien möglichst meiden, um nicht ins Seitenaus gedrängt werden zu können.
- ▶ Der Trainer zählt die Tore laut mit, so dass die Spieler stets über den Spielstand informiert sind.