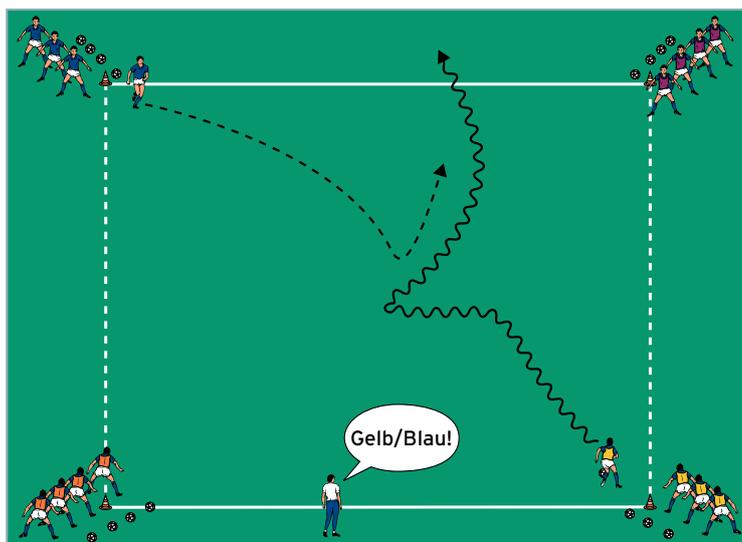


HAUPTTEIL 1: Zweikampf-Spiel

von Jörg Daniel (17.11.2015)



Organisation

- Den Aufbau von zuvor weiter verwenden
- 4 Mannschaften bilden, mit Leibchen markieren und jeweils an einem Eckhütchen aufstellen

Ablauf

- Der Trainer startet das Spiel, indem er 2 Mannschaften aufruft.
- Der erste Spieler der zuerst aufgerufenen Mannschaft dribbelt als Angreifer ins Feld und versucht, die gegenüberliegende Grundlinie zu überdribbeln.
- Der erste Spieler des zuletzt aufgerufenen Teams versucht, in Ballbesitz zu kommen und über die andere Grundlinie zu kontern.
- Jedes 1 gegen 1 dauert so lange, bis eine Grundlinie überdribbelt oder der Ball aus dem Feld gespielt wurde.
- Jedes Überdribbeln der gegnerischen Grundlinie ergibt 1 Punkt.
- Welche Mannschaft gewinnt zuerst 10 Punkte?

Variationen

- Die Anzahl der Spieler variieren: Im 2 gegen 2, 3 gegen 3 oder in Über- bzw. Unterzahl spielen.
- Die Mannschaften und die jeweilige Anzahl der Spieler aufrufen ("Blau - 3 / Gelb - 2" usw.).

Tipps und Korrekturen

- Als Trainer stets darauf achten, dass jede Mannschaft ungefähr gleich häufig als Angreifer und Verteidiger agiert.
- Nach jedem Durchgang das Feld sofort verlassen, so dass der Trainer schnell die nächsten Spieler aufrufen kann.
- Jede Mannschaft muss immer ausreichend Bälle haben.
- Jedes Team bestimmt einen Kapitän, der die erzielten Punkte mitzählt.