1. Verbrauchsmaterial

Mindestens 10 Spieler+ 1 Torwart

10 Kegel - 2 Hütchen

2. Organisation

Bilden Sie 3 imaginäre Linien auf dem Spielfeld, die jeweils etwa 4-5 Meter voneinander entfernt sind. Stellen Sie auf jeder Linie einen Spieler als Verteidiger auf. Vor dem Tor wird ein imaginäres Quadrat von 6 x 4 Metern gebildet, in dem ein Verteidiger (Verteidiger 4) platziert wird. Gruppe A und B starten gleichzeitig von zwei verschiedenen Positionen aus.

3. Beschreibung

Start:

Nach dem Anpfiff starten beide Spieler A und B und dribbeln auf den ersten Gegner zu.

Aktionen von Spieler A:

Spieler A versucht, Verteidiger 1 zu überholen.

- Bei Erfolg: Er dribbelt weiter zu Verteidiger 2 und dann zu Verteidiger 3, mit dem gleichen Ziel.
- Bei Misserfolg: Wenn der Ball von einem Verteidiger abgefangen wird, wird Spieler A selbst zum Verteidiger, und der Verteidiger, der den Ball abgefangen hat, dribbelt weiter.

Wenn Spieler A alle drei Verteidiger erfolgreich passiert hat, schließt er sich der Gruppe B an.

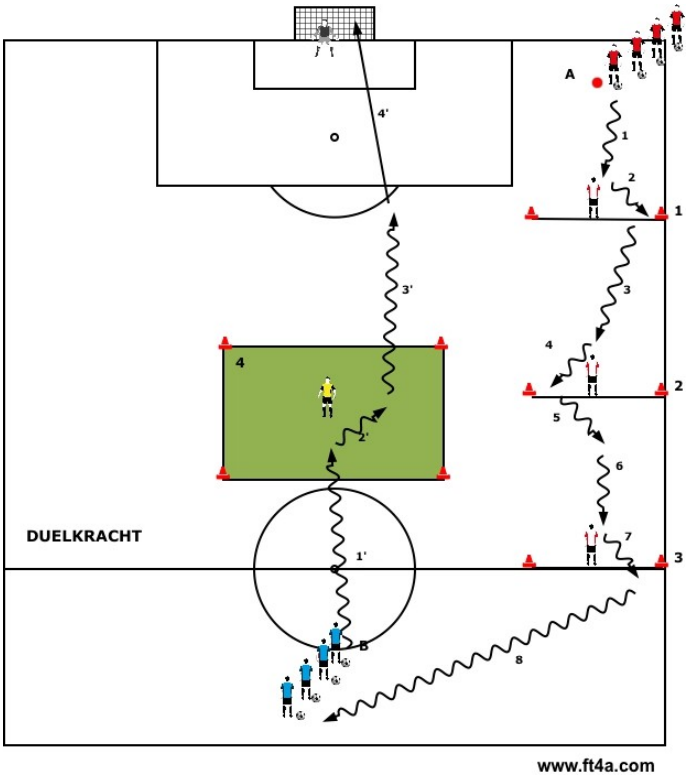
Aktionen von Spieler B:

Spieler B dribbelt zu Verteidiger 4 (im imaginären Quadrat) und versucht, ihn zu überholen.

- Bei Erfolg: Er kann ein Tor erzielen.
- Bei Misserfolg: Wenn der Ball abgefangen wird, wird Spieler B zum Verteidiger 4, und der neue Angreifer schließt mit dem Tor ab.

Drehung:

Nach dem Torabschluss wechselt der Spieler in die Gruppe A.



4. Coaching und Aufmerksamkeitspunkte Coaching-Punkte:

Angreifer:

- Ermutigen Sie die Spieler, sich zu trauen, Aktionen zu machen und individuelle Fähigkeiten zu zeigen.
- Fördern Sie schnelle Entscheidungen beim Dribbeln und Ausweichen vor dem Gegner.

Verteidiger:

- Motivieren Sie die Verteidiger, aktiv zu sein und sich auf das Abfangen des Balls zu konzentrieren.
- Legen Sie Wert auf eine gute Positionierung und ein gutes Timing beim Verteidigen.

Aufmerksamkeitsfelder:

Die Verteidiger 1, 2 und 3 bleiben auf ihrer imaginären Linie und dürfen diese nicht verlassen. Verteidiger 4 bleibt innerhalb des Platzes vor dem Tor.

Passen Sie den Abstand zwischen den Linien und die Größe des Platzes an das Niveau und das Alter der Spieler an.