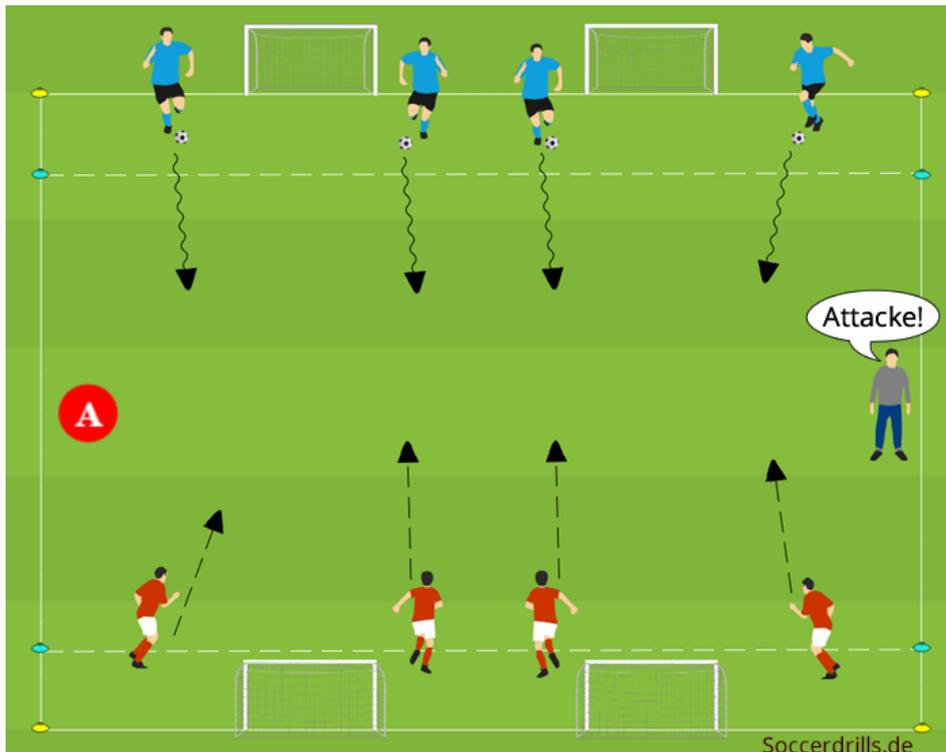


Zweikampf | Attacke

Organisation:

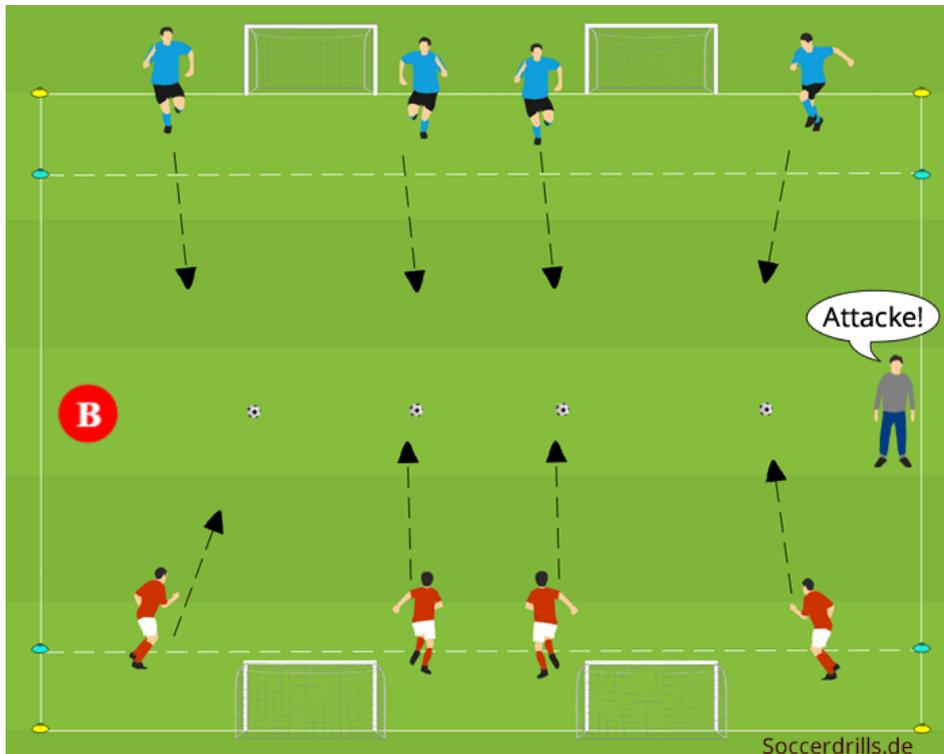
- Mit 4 Miniretoren (Stangen- oder Hütchentore), 8 Bodenmarkierungen wird das Spielfeld gekennzeichnet, zusätzlich werden ausreichend Bälle benötigt.
- Mit 4 Bodenmarkierungen begrenzen wir das Spielfeld, es ist ca. 20 x 15 Meter groß.
- An den langen Seiten stehen sich jeweils zwei Tore zentral gegenüber.
- Vor den Toren wird ein Schusszone markiert, Abstand ca. 3 Meter.
- Es werden zwei Teams eingeteilt, aus jedem Team stehen sich beim Start 4 Spieler an und zwischen den Toren gegenüber.



Ablauf A:

- Auf einer Seite hat jeder Spieler einen Ball.
- Der Trainer gibt das Kommando „Attacke!“.
- In unserer Grafik haben die Spieler aus dem Team Blau jeweils einen Ball. Sie starten und versuchen, in eins der gegenüberliegenden Miniretore ein Tor zu erzielen.
- Gleichzeitig startet Team Braun und versucht dies zu verhindern.
- Tore dürfen nur aus den Schusszonen heraus erzielt werden.
- Erobert ein Spieler aus Team Braun einen Ball, versucht er, auf eins der anderen Tore zu kontern.
- Ist ein Ball im Tor oder im Aus, helfen die Spieler aus diesem Zweikampf den Mitspielern. Dies geschieht als Abwehrspieler oder zusätzliche Anspielstation.
- Nach einem Ablauf erhält die Mannschaft auf der anderen Seite die Bälle.

Zweikampf | Attacke



Ablauf B:

- Dieser Ablauf entspricht im Wesentlichen dem Ablauf A.
- Jetzt werden die vier Bälle vor dem Startkommando zentral im Spielfeld abgelegt.
- Die Zweikämpfer sprinten zu den Bällen und wer zuerst den Ball erobert, der ist Angreifer.

Varianten:

- Auch von außerhalb der Schusszonen dürfen Tore erzielt werden.
- Wettkampf: Welche Mannschaft erzielt die meisten Tore?
- Wettkampf: Wird der Ball von einem Abwehrspieler erobert und er erzielt ein Tor, zählt dieses doppelt.

Trainertipps:

- Die Spieler suchen zielorientiert den Torerfolg, nicht in Zweikämpfe verzetteln.
- Jede Chance zum Torerfolg wird genutzt.