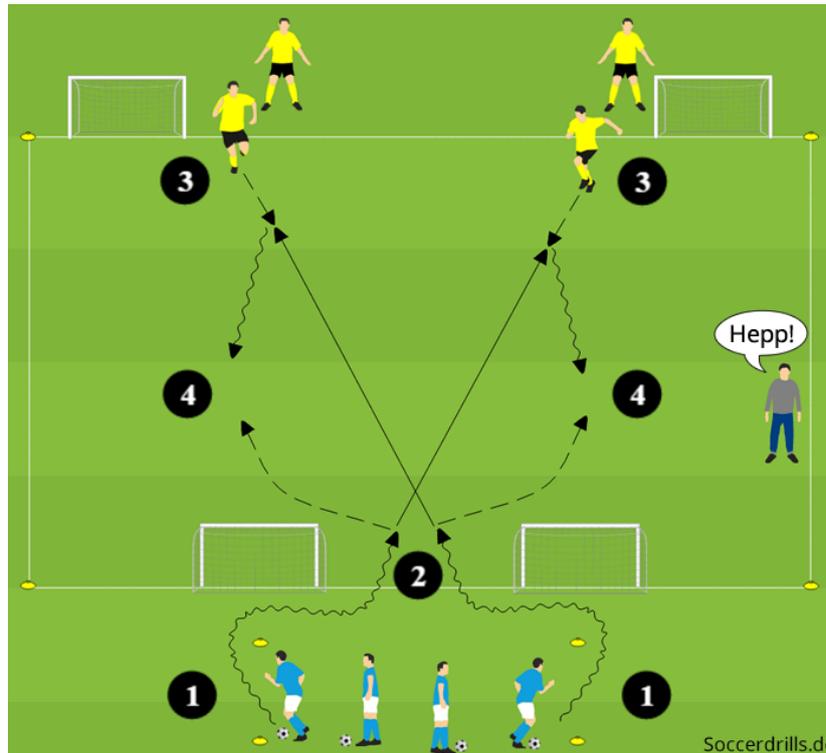


Zweikampf | Technikstarts



Organisation:

- Das Spielfeld wird mit 4 Minitoren (Stangentore, Hütchentore) und 8 Bodenmarkierungen aufgebaut.
- Der genaue Aufbau ist in der Grafik zu erkennen, die Feldgröße beträgt ca. 16 x 22 Meter, sollte aber dem Leistungsstand angepasst werden.
- 4 Gruppen werden gebildet und an den Startpositionen verteilt. Jeweils eine Gruppe befindet sich an den Startmarkierungen unten, dort verfügen die Spieler über Bälle. Die beiden anderen Gruppen postieren sich oben neben den Minitoren ohne Ball.

Ablauf:

1. Mit dem Trainersignal starten die Spieler aus den blauen Teams ins Dribbling und überqueren von innen die Lücke zwischen den Markierungen. Sie ziehen dann den Ball zwischen der zweiten Markierung und dem Minitor auf die andere Seite.
2. Anschließend dribbeln sie ins Spielfeld und passen diagonal auf die andere Spielfeldseite.
3. Dort starten die Spieler aus den gelben Teams den Pässen entgegen und verarbeiten die Bälle so, dass sie sofort in Richtung Minitor auf die andere Seite dribbeln. Sie suchen den schnellen Torerfolg.
4. Die Passgeber orientieren sich sofort so, dass sie nicht ihrem Pass folgen, sondern frontal den Spieler auf der anderen Seite angreifen, es entstehen Zweikämpfe.
 - Erobert ein blauer Spieler den Ball, greift er sofort auf das Kontertor auf der anderen Seite an.
 - Nach der Aktion tauschen die Spieler die Positionen.

Varianten:

- Andere Technikstarts, zum Beispiel mit Finte vor den Toren.
- Die Angriffe der gelben Spieler sind auf beide Minitore erlaubt.
- Nach Balleroberung darf der Konter auf beide Minitore ausgeführt werden.
- Wettkampf: Wer erzielt die meisten Tore?
- Wettkampf: Kontertore zählen doppelt.

Trainertipps:

- Zu lange Zweikämpfe abbrechen.
- Die Spieler suchen schnell den Torabschluss.