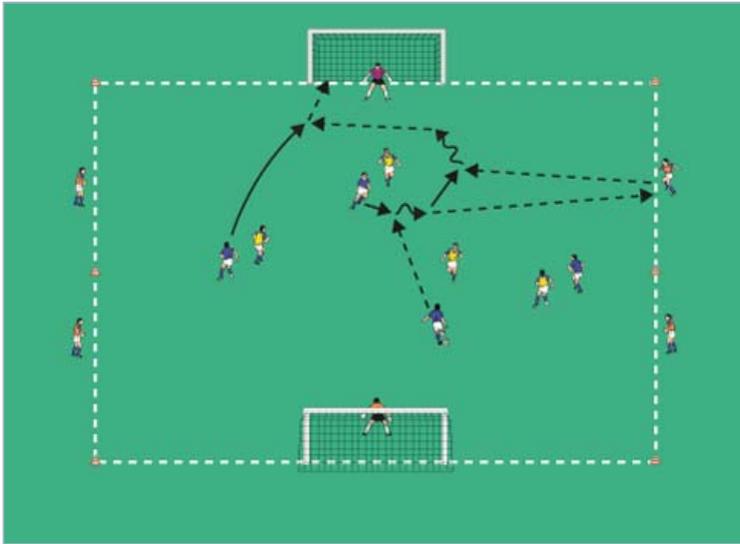




D- UND C-JUNIOREN SCHLUSSTEIL: 4er-Turnier

von Horst Hrubesch (10.04.2012)



Organisation

- 1 Spielfeld mit 2 großen Toren errichten
- 2 Torhüter benennen
- 3 Mannschaften bilden
- 2 Teams im Feld postieren
- Die Spieler des dritten Teams stellen sich an den Seitenlinien des Feldes auf

Ablauf

- 4 gegen 4 auf die Tore mit Torhütern.
- Die Anspieler können jederzeit in den Spielaufbau einbezogen werden.
- Beim Spielaufbau in der 'eigenen' Hälfte müssen die Anspieler direkt spielen.
- In der gegnerischen Hälfte können sie mit bis zu 3 Kontakten agieren, so dass sie auch vor das Tor flanken können.
- Spielzeit: jeweils 4 Minuten.

Variationen

- Treffer nach Flanken zählen doppelt.
- Ohne Anspieler spielen: Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

Tipps und Korrekturen

- Die Anspieler in der Angriffshälfte sollten nicht komplett frei agieren, da sie sich ansonsten für die Flanken zuviel Zeit lassen und so das Tempo aus dem Spiel nehmen.
- Bei Flanken als Angreifer versuchen, möglichst viele Spieler vor das Tor zu bekommen. Dabei jedoch unbedingt auch den Rückraum besetzen (zweiter Ball)!

Das DFB-Mobil steht im März 2012 vor seinem 10.000sten Vereinsbesuch! Dies ist für uns Grund genug, in diesem Monat einen eigenen Themenschwerpunkt auf Training & Wissen online zu installieren. Dort gehören – so wie Sie es von den vorangegangenen Themenschwerpunkten gewohnt sind – Interviews, Artikel, Videos und nützliche Tipps zum Angebot! Wie immer können Sie sich zudem am Themenschwerpunkt beteiligen: Schicken Sie Anregungen und Fragen zum Thema 'DFB-Mobil' an training-wissen@dfb.de.