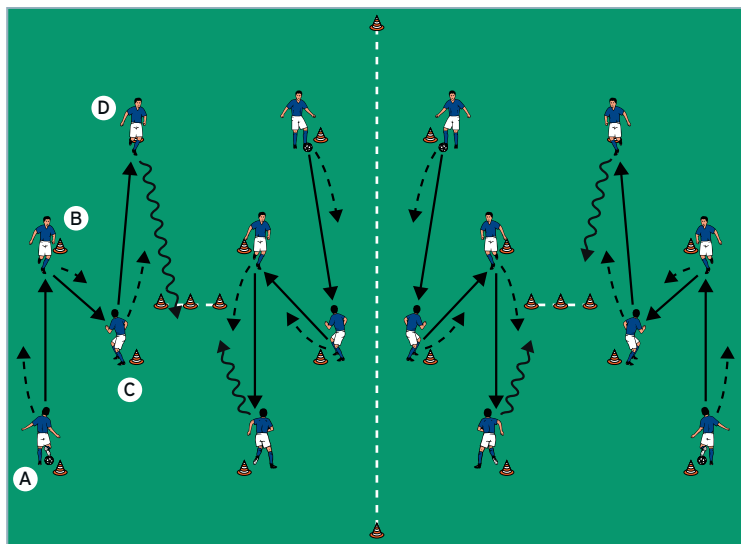


AUFWÄRMEN 2: Steil-Klatsch-Kombi II

von Guido Streichsbier (23.08.2016)



Organisation

- Den Grundaufbau beibehalten
- Außerdem zwischen den beiden Pass-Stationen jeweils ein doppeltes Hütchentor markieren
- 4 Mannschaften bilden
- Die Spieler auf den Positionen verteilen

Ablauf

- Grundablauf wie zuvor.
- Jetzt startet der Trainer per Zuruf die Aktion.
- Die Spieler passen sich in der vorgegebenen Reihenfolge zu.
- Die Schlussspieler D kontrollieren die Zuspiele und dribbeln schnellstmöglich über die Linien der doppelten Hütchentore.
- Der Spieler, der zuerst seine Hütchenlinie überdribbelt, erhält 1 Punkt für die Mannschaftswertung.

Variationen

- Die Spieler D müssen über die Hütchenlinien jonglieren.
- Die beiden Teams in den Parcours treten jeweils gegeneinander an. Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.

Tipps und Korrekturen

- Der Trainer weist zuvor jeder Mannschaft eine Hütchenlinie der Doppel-Tore fest zu.
- Jeder Durchgang besteht aus 4 Aktionen, sodass jeder Spieler einmal auf jeder Position zum Einsatz kommt.