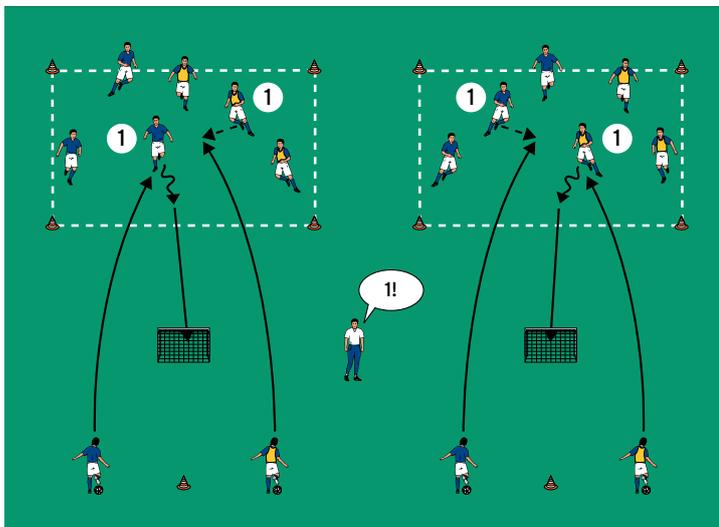


## A-JUNIoren



### AUFWÄRMEN 2:

## ZIELSTOSS-WETTKAMPF II

Von Christian Wück (21.03.2017)

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Pro Mannschaft 2 Anspieler benennen
- ▶ Alle übrigen Spieler jeweils durchnummerieren

### ABLAUF

- ▶ Die Spieler laufen zunächst frei durch das jeweilige Feld.
- ▶ Der Trainer startet per Zuruf einer Zahl die Aktion.
- ▶ Die Anspieler passen jeweils per Flugball zu den aufgerufenen Mitspielern.
- ▶ Diese kontrollieren die Zuspiele und passen aus dem Feld in die Mini-Tore.

### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler können sich aus dem Feld heraus einmal vorlegen und von außerhalb des Feldes mit dem jeweils nächsten Kontakt abschließen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Der Spieler, der zuerst einen Treffer erzielt, erhält 1 Zusatzpunkt für die Mannschaftswertung.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Wertungen erfolgen erneut zuerst in jedem Feld separat.
- ▶ Darauf achten, dass alle Spieler stets in Bewegung sind.
- ▶ Die aufgerufenen Spieler müssen sich so freilaufen, dass sie das Zuspiel sicher kontrollieren können.
- ▶ Die Spieler dürfen nicht aktiv von den Gegenspielern gestört werden.