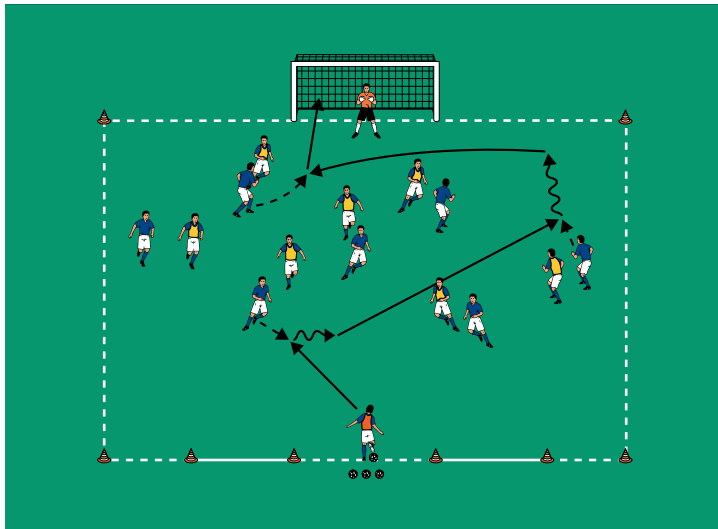


B-JUNIoren



SCHLUSSTEIL:

DRIBBEL-KONTER

von Ralf Peter (04.04.2017)

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld mit 1 Tor und 2 Hütchenlinien errichten
- ▶ 1 Torwart und 1 neutralen Anspieler benennen
- ▶ 2 Mannschaften bilden
- ▶ Blau erhält zunächst das Angriffsrecht

ABLAUF

- ▶ Der Anspieler startet jede Aktion von der Grundlinie, indem er zu einem Angreifer passt.
- ▶ 7 gegen 7 auf das Tor mit Torhüter.
- ▶ Gelingt es Gelb, den Ball zu erobern, so kontern sie über eine der beiden Hütchenlinien.
- ▶ Nach jeweils 5 Minuten das Angriffsrecht wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Kontertore zählen doppelt.
- ▶ Die Kontermannschaft darf den Anspieler als zusätzlichen Wandspieler einbeziehen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Durch die Kontertore wird der Schwerpunkt der Trainingseinheit spielerisch in das Abschluss-training integriert.
- ▶ Ansonsten läuft das Spiel recht frei ab.
- ▶ Den neutralen Spieler regelmäßig wechseln.