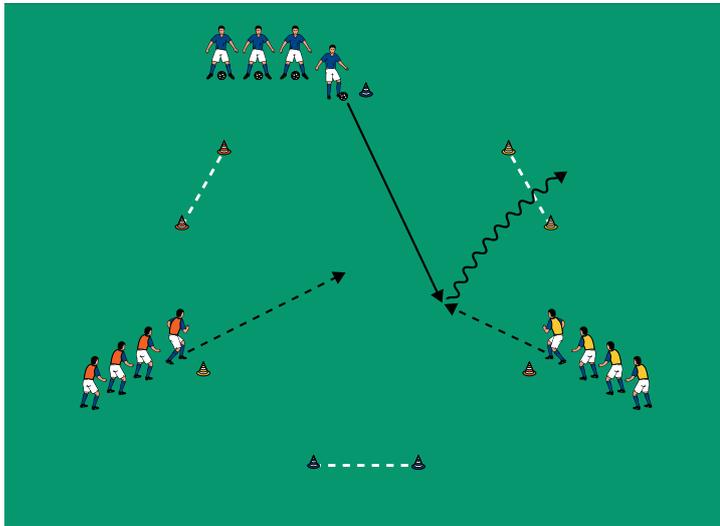


## F-JUNIOREN



### AUFWÄRMEN 2:

## BALLKONTROLL-KREIS

von Ralf Peter (30.05.2017)

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Ein Zuspiel-, Fänger- und Angriffsteam einteilen und jedes Team an einem Starthütchen postieren
- ▶ Die Spieler des Zuspiel-Teams haben Bälle

### ABLAUF

- ▶ Der erste Spieler des Zuspiel-Teams passt zum ersten Spieler des Angriffsteams, der an- und mitnimmt und versucht ein Hütchentor zu durchdribbeln.
- ▶ Gleichzeitig läuft der erste Spieler des Fänger-Teams ins Feld und versucht, den Angreifer vor dem Durchdribbeln des Hütchentores abzuschlagen.
- ▶ Aufgabenwechsel der Teams nach jedem kompletten Durchgang.
- ▶ Einen Wettkampf durchführen: Welches Team erzielt die meisten Treffer?

### VARIATIONEN

- ▶ Der Trainer oder der Zuspieler ruft beim Zuspiel die Farbe eines Hütchentores auf, das der Angreifer durchdribbeln muss.
- ▶ Das Angriffsteam darf nicht zweimal nacheinander das gleiche Hütchentor durchdribbeln.
- ▶ Die Spieler des Fängerteams werden Verteidiger, die versuchen, den Ball zu erobern und selbst ein Hütchentor zu durchdribbeln.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Spieler des Fänger-Teams darf erst starten, sobald der Zuspieler gepasst hat.
- ▶ Der Angreifer darf vom Fänger nur am Rücken abgeschlagen werden.