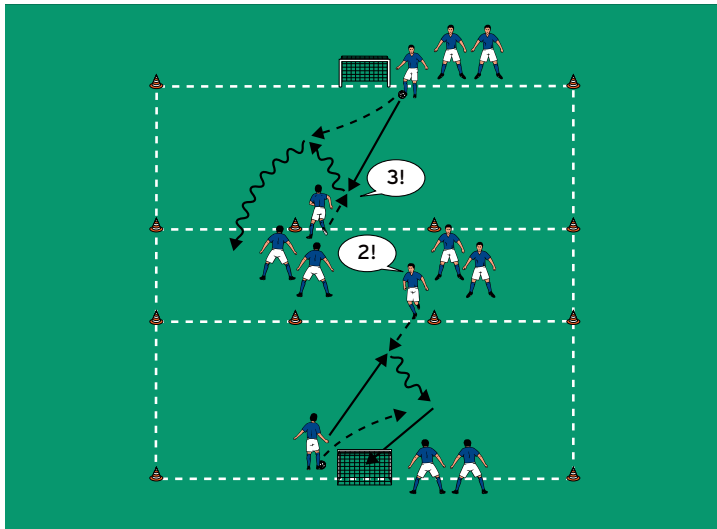


D-JUNIoren



HAUPTTEIL 2:

RISIKO-ZWEIKÄMPFE

von Mario Vossen (27.06.2017)

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Vor jedem Tor jeweils 1 Hütchenlinie markieren
- ▶ Die Spieler in den Feldern verteilen

ABLAUF

- ▶ Die Spieler treten in ihrem Feld im Modus jeder gegen jeden im 1 gegen 1 gegeneinander an.
- ▶ Dabei übernehmen sie jeweils einmal die Position des Angreifers und des Verteidigers.
- ▶ Der Angreifer nennt vor jedem Durchgang den Punkteinsatz.
- ▶ Im Falle eines Torerfolges werden ihm die entsprechenden Punkte gutgeschrieben.
- ▶ Dribbelt der Verteidiger nach Balleroberung über die Hütchenlinie, so werden ihm die Punkte des Angreifers zugesprochen.
- ▶ Gelingt keinem der beiden Spieler ein Torerfolg, so werden nur dem Angreifer die Punkte abgezogen.

VARIATIONEN

- ▶ Die punktbesten Spieler werden gemeinsam einem Feld zugeteilt.
- ▶ Die Angreifer müssen innerhalb von 10 Sekunden abgeschlossen haben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Punkteinsatz beschränken: Die Spieler dürfen maximal 5 Punkte setzen.
- ▶ Darauf achten, dass der Angreifer die Aktion mit höchstmöglichem Tempo durchführt.