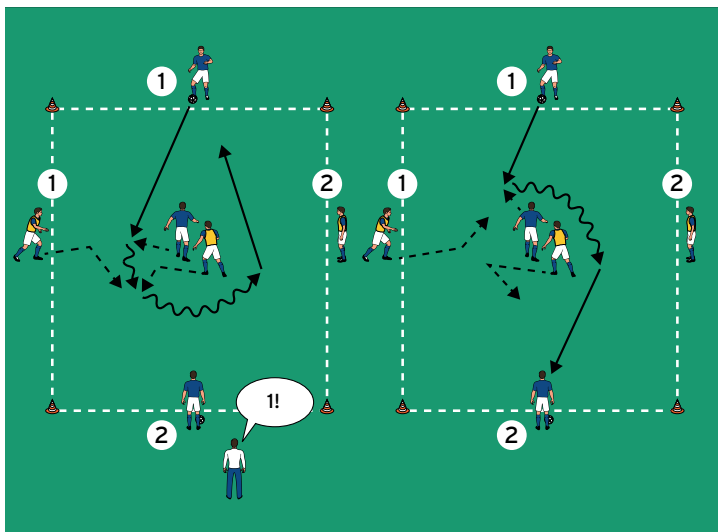


THEMA: DEN GEGNER STELLEN UND RICHTIG DOPPELN



HAUPTTEIL 1:

SCHNELLES DOPPELN I

ORGANISATION

- ▶ 2 Felder markieren.
- ▶ 2 Gruppen bilden.
- ▶ Anspieler, Angreifer und Verteidiger benennen.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando passt der aufgerufene Anspieler zum Angreifer im Feld.
- ▶ Dieser soll nun zum Anspieler auf der anderen Seite zu passen.
- ▶ Gleichzeitig startet der entsprechende Verteidiger zum Doppel ins Feld nach.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie mit einem Pass zum ersten Anspieler.

VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen:
- ▶ Die Angreifer, die zuerst vom einen zum anderen Anspieler kombinieren, erhalten 1 Punkt.
- ▶ Die Verteidiger, die nach erfolgreichem Doppel zuerst den Konter abschließen, erhalten ebenfalls 1 Punkt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Durch den Zuruf der Zahl wird die Spielrichtung vorgegeben.
- ▶ Die Spieler müssen sich schnell im Raum orientieren.
- ▶ Der Verteidiger im Feld muss seine Positionierung so wählen, dass er den Angreifer möglichst in die Richtung des nachstartenden Verteidigers lenken kann.
- ▶ Die Spieler im Feld werden nach jeweils 2 Aktionen ausgetauscht.