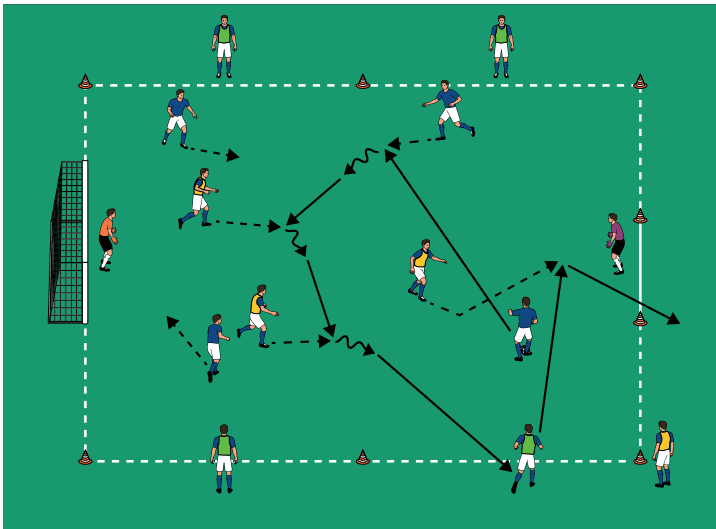


THEMA: UNTER DRUCK AN- UND MITNEHMEN



HAUPTTEIL 2:

4-GEGEN-3-TURNIER II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten.
- ▶ Das dritte Team postiert sich als Anspieler an den Seitenlinien.

ABLAUF

- ▶ Den Grundablauf beibehalten.
- ▶ Gelingt es dem Unterzahl-Team, den Ball zu erobern, so versuchen sie, sich im Zusammenspiel mit den seitlichen Anspielern 10-mal in den eigenen Reihen zuzupassen (= 1 Punkt).
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 2 Minuten.

VARIATIONEN

- ▶ Für 10 Pässe der Verteidiger wird den Angreifern 1 Punkt abgezogen.
- ▶ Die Außenspieler dürfen nur im Direktspiel agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anspieler können nur von den Verteidigern einbezogen werden.
- ▶ So sollen die Angreifer erkennen, dass es sehr wichtig ist, die Angriffe gezielt und entschlossen abzuschließen, um nicht nach einem Ballverlust ausgekontert zu werden.