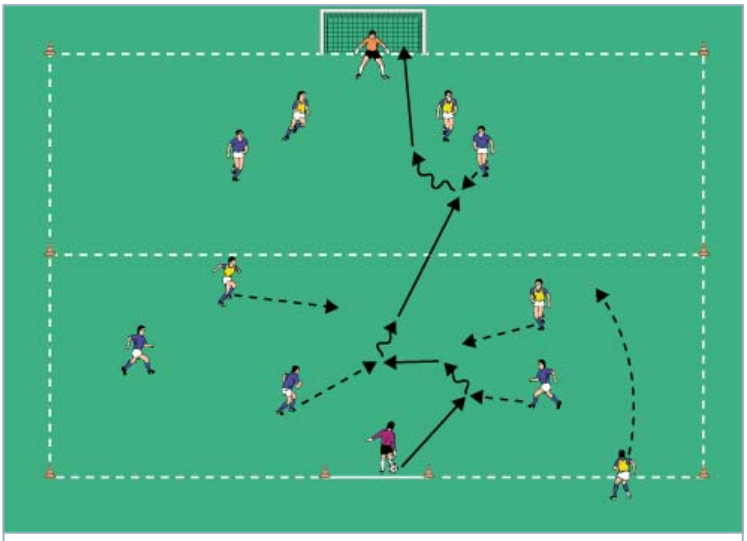
D- UND C-JUNIOREN
SCHLUSSTEIL:
Spiel in die Spitze

von Stefan Böger (06.11.2012)



Organisation

- 1 Spielfeld mit 1 großen Tor und 1 Hütchenlinie errichten
- Die Mittellinie markieren
- 2 Mannschaften bilden
- Jedes Team stellt 1 Torhüter, der sich im Tor bzw. vor der Hütchenlinie aufstellt
- 1 Angreifer- und 1 Verteidiger-Team benennen
- 3 Angreifer und 2 Verteidiger in der Aufbauzone sowie 2 Angreifer und 2 Verteidiger in der Angriffszone postieren
- 1 Verteidiger stellt sich neben der Hütchenlinie auf

Ablauf

- Die Aktion wird vom Torhüter von der Hütchenlinie gestartet.
- Die Angreifer versuchen, im 3 gegen 2 in die Angriffszone zu passen.
- Nach dem Anspiel in die Angriffszone kann der wartende Verteidiger zum 5 gegen 5 ins Feld nachstarten.
- Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so müssen sie zum Torhüter an der Hütchenlinie passen.
- Spielzeit pro Durchgang: 4 Minuten.

Variationen

- Der wartende Verteidiger darf nicht ins Feld nachstarten, so dass die Angreifer bis zum Torabschluss in Überzahl agieren können.
- Das Überzahl-Team darf mit höchstens 3 Kontakten agieren.

Tipps und Korrekturen

- Die Ballbesitzer sollen zielstrebig in die Spitze passen.
- Die Passempfänger in der Angriffszone sollen das Zuspiel sichern und gleichzeitig für eine flüssige Fortsetzung des Spiels sorgen.

DFBnet ist das vernetzte Softwaresystem des deutschen Fußballs, das nahezu alle Prozesse auf Verbands- und Vereinsebene vereinfacht, von der Spielplanung über Passanträge bis hin zur Ehrungsverwaltung. Wie auch Ihr Verein von den DFBnet-Modulen profitieren kann und welches spezielle Angebot für Vereine nur noch bis Ende des Jahres gilt, sehen Sie im November-Themenschwerpunkt 'Verein 2.0' auf Training & Wissen online.