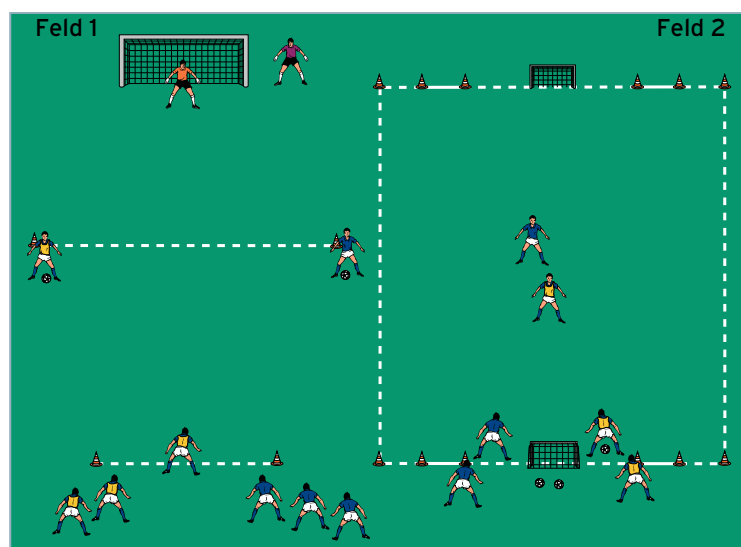
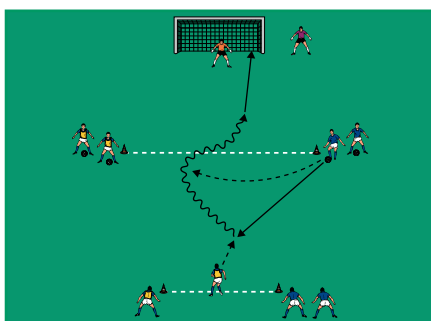


# HAUPTTEIL 2: Schnelle Entscheidung II

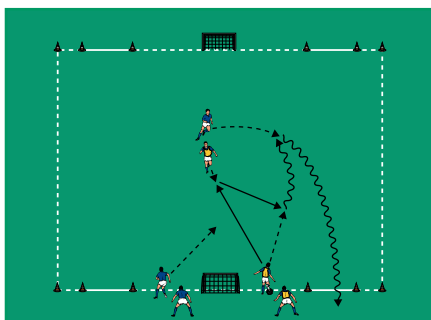
von Frank Engel (30.06.2015)



**Feld 1**



**Feld 2**



## Organisation

- Den Aufbau und die Gruppen beibehalten

## Ablauf

### Feld 1

- 2 Mannschaften bilden
- Die Verteidiger mit Bällen an der großen und die Angreifer ohne Bälle an der kleinen Hütchenlinie aufstellen
- Der jeweils erste Verteidiger startet die Aktion durch einen Pass zum ersten Spieler des Gegners.
- Dieser kann nun entweder direkt auf den Verteidiger prallen lassen und nach einer Torschussauflage auf das Tor mit Torhüter abschließen (Torerfolg = 1 Punkt für die Mannschaftswertung) oder ins Feld dribbeln und versuchen, die große Hütchenlinie im 1 gegen 1 gegen den Verteidiger zu überdribbeln sowie anschließend den Torhüter auszuspielen (Torerfolg = 2 Punkte für die Mannschaftswertung).
- Die Aufgaben nach jedem kompletten Durchgang wechseln.
- Welche Mannschaft hat zum Schluss die meisten Punkte?

### Feld 2

- 2 Mannschaften bilden.
- Die Teams stellen im Wechsel Angreifer und Verteidiger.
- 1 Angreifer und 1 Verteidiger im Feld postieren.
- Alle übrigen Spieler auf einer Grundlinie neben dem Minitor aufstellen.
- Der erste Angreifer hat 1 Ball.
- Er passt zu seinem Mitspieler ins Feld, der nun entweder im 1 gegen 1 auf das Minitor bzw. die Hütchentore abschließen möchte (Torerfolg = 2 Punkte für die Mannschaftswertung) oder lieber zurück auf den Passgeber prallen lässt. In diesem Fall rückt der Passgeber als zusätzlicher Angreifer sowie ein weiterer Verteidiger zum 2 gegen 2 ins Feld (Torerfolg = 1 Punkt für die Mannschaftswertung).
- Gelingt es den Verteidigern, in Ballbesitz zu kommen, kontern sie auf das gegenüberliegende Minitor bzw. die gegenüberliegenden Hütchentore und erhalten im Erfolgsfall ebenfalls 1 Punkt bzw. 2 Punkte für die Mannschaftswertung.

## Tipps und Korrekturen

- In Feld 2 das Angriffsrecht nach jeder Aktion wechseln.
- Jedes 1 gegen 1 bzw. 2 gegen 2 sollte nicht länger als 30 Sekunden dauern.
- Geht der Ball ins Aus, so ist die Aktion beendet und die nächsten Spieler starten.