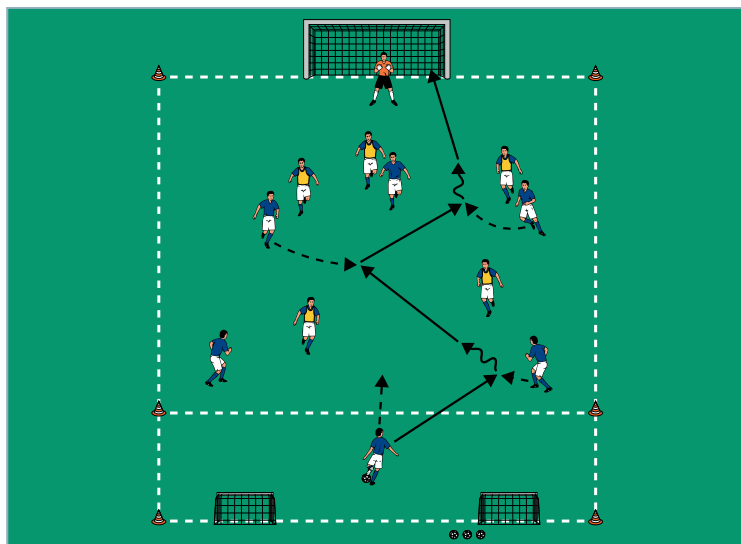


SCHLUSSTEIL: Konterverhinderung

von Mario Vossen (17.05.2016)



Organisation

- Den Grundaufbau weiter nutzen
- 5 Meter vor den Minitoren eine Konterlinie errichten
- 2 Mannschaften zu je 6 Spielern bilden
- Angreifer und Verteidiger benennen
- Die Verteidiger stellen 1 Spieler im Tor

Ablauf

- Blau startet jede Aktion von der Grundlinie aus und greift im 6 gegen 5 auf das Tor an.
- Erobert Gelb den Ball, so dribbeln sie über die Konterlinie und erhalten 1 Punkt.
- Gelingt ihnen zudem ein Treffer in einem Minitor, so erhalten sie 2 Punkte.
- Die Spielzeit pro Durchgang beträgt 4 Minuten.

Variationen

- Die Verteidiger spielen mit 2 Pflichtkontakten. Somit wird das Nachsetzen für die Angreifer erleichtert.
- Die Angreifer spielen mit maximal 3 Kontakten.
- Im Modus 'make it, take it' spielen: Treffen die Verteidiger eines der Minitore, wechselt direkt die Aufgabe. Sie bleiben im Ballbesitz und greifen auf das Tor mit Torhüter an, der jetzt von der anderen Mannschaft gestellt wird.

Tipps und Korrekturen

- Die Verteidiger haben mehrere Optionen, um nach einem Ballgewinn Punkte zu erzielen.
- Hierdurch werden die Angreifer nochmals dazu gezwungen, nach einem Ballverlust sofort nachzusetzen.
- In der Zone hinter der Konterlinie dürfen die Angreifer nicht attackiert werden. Hierdurch erhalten sie die Möglichkeit, das Spiel etwas zu beruhigen.
- Zielstrebig abschließen.
- Mit möglichst wenig Kontakten kombinieren.