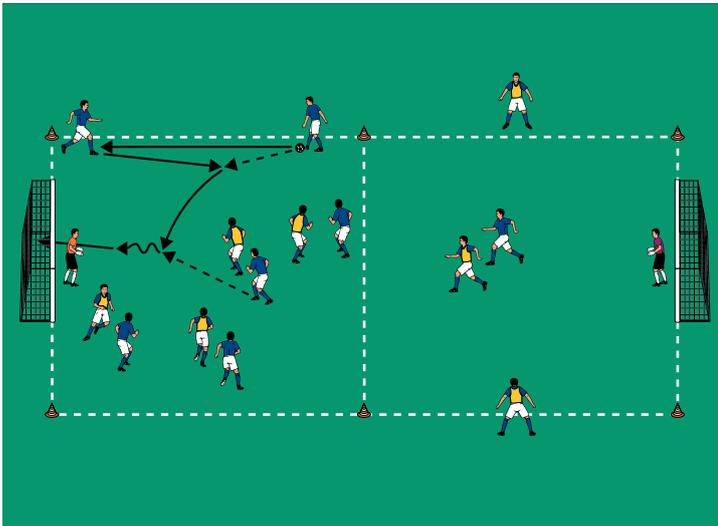


D-JUNIoren



SCHLUSSTEIL:

FLÜGEL-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ 1 Feld mit 2 großen Toren mit Torhütern errichten
- ▶ Eine Mittellinie markieren
- ▶ 2 Mannschaften bilden

ABLAUF

- ▶ Je 2 Anspieler benennen und in der jeweiligen Angriffshälfte postieren.
- ▶ Die Anspieler von Blau postieren sich mit Bällen an einer Seitenlinie.
- ▶ Die Anspieler von Gelb stellen sich ohne Ball an beiden Seitenlinien gegenüber auf.
- ▶ Die Anspieler von Blau starten jede Aktion.
- ▶ Den Grundablauf aus Hauptteil 2 beibehalten.
- ▶ Die Angreifer versuchen, die Hereingabe von außen zu verwerten.
- ▶ Freies Spiel bis zum Torabschluss.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, kontern sie auf das andere Tor.
- ▶ Dabei dürfen sie ihre beiden Anspieler an den Außenlinien jederzeit einbeziehen.

VARIATIONEN

- ▶ Die Passkombinationen am Flügel variieren.
- ▶ Der Flankengeber darf nach seiner Hereingabe ins Feld nachrücken und so eine Überzahlsituation vor dem Tor herstellen.
- ▶ Kopfballtore zählen doppelt.
- ▶ Alle Anspieler ohne Bälle auf jeweils beiden Seiten des Feldes postieren. Jetzt starten die Torhüter jede Aktion.
- ▶ Die Anspieler dürfen nur direkt spielen.
- ▶ Mit Abseits spielen.
- ▶ Zum Schluss frei spielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Zum Schluss werden die Inhalte des Hauptteils im möglichst freien Spiel angewendet.
- ▶ Als Trainer darauf achten, die Aktionen nicht mehr zu häufig für Korrekturen zu unterbrechen.