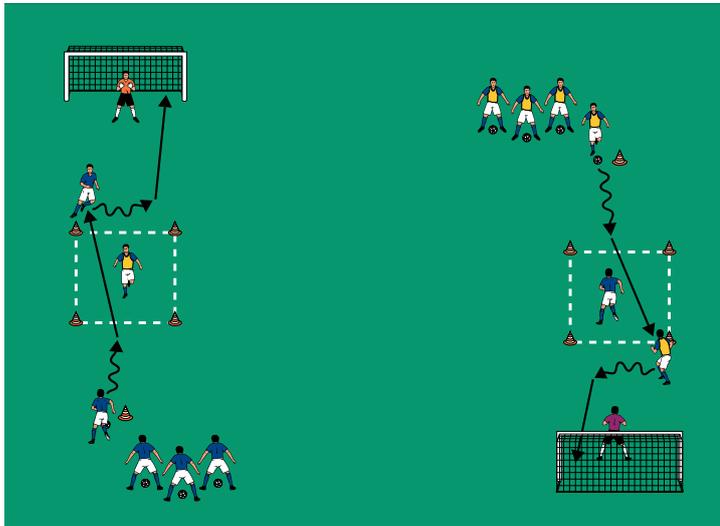


## E-JUNIoren



### HAUPTTEIL 2:

## 'TEICH'-PASSEN UND TOR-SCHUSS

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften aus Hauptteil 1 beibehalten
- ▶ Die kleinen Felder als 'Teiche' bezeichnen
- ▶ 2 Verteidiger ('Krokodile') bestimmen und in den gegnerischen 'Teichen' postieren
- ▶ Hinter jedem 'Teich' zusätzlich einen Mitspieler ohne Ball postieren

### ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Ballbesitzer dribbeln los und versuchen, durch den 'Teich' hindurch zum Mitspieler zu passen, ohne dass das 'Krokodil' den Ball erobern kann.
- ▶ Gelingt dies, so nehmen die Passempfänger in Richtung Tor an und mit und schließen ab.
- ▶ Die Passgeber laufen ihren Abspielen nach und werden Passempfänger.
- ▶ Gelingt es dem 'Krokodil', den Ball zu erobern, so muss sich der jeweilige Passgeber wieder am Starthütchen anstellen.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt zuerst 10 Treffer?

### VARIATIONEN

- ▶ Die Passgeber tragen den Ball in den Händen und werfen zum Mitspieler vor das Tor.
- ▶ Je 2 Verteidiger als 'Krokodile' in den kleinen Feldern postieren.
- ▶ Die Verteidiger agieren sitzend als 'Krebse' und dürfen die Bälle mit Händen und Füßen abwehren. Dabei dürfen sie jedoch nicht aufstehen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Angreifer vor den Toren dürfen nach erfolgreichen Zuspielen entweder per Fernschuss auf das Tor mit Torhüter abschließen oder den Torhüter im Alleingang ausspielen.
- ▶ Darauf achten, dass die Passgeber stets aus der Bewegung zuspielen und Täuschungen sowie Blickfinten nutzen, um das 'Krokodil' auszuspieren.
- ▶ Als Trainer jeden erzielten Treffer laut mitzählen, so dass der aktuelle Spielstand stets bekannt ist.
- ▶ Die Torhüter und die 'Krokodile' regelmäßig wechseln.