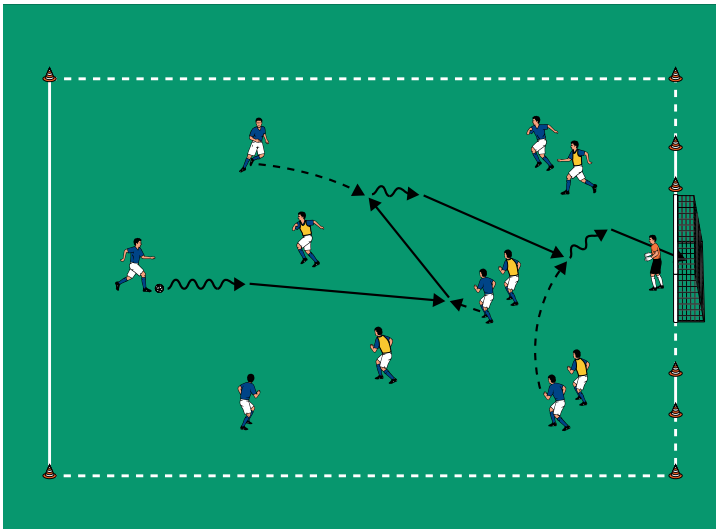


THEMA: DRIBBELN UND KAPPEN



SCHLUSSTEIL:

UMKEHR-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Ein 25 x 40 Meter großes Feld markieren
- ▶ Auf einer Grundlinie ein Tor und zwei 2 Meter breite Hütchentore aufstellen
- ▶ Die andere Grundlinie als Konterlinie markieren
- ▶ 2 Mannschaften einteilen

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 auf das Tor und die beiden Hütchentore sowie auf die gegenüberliegende Dribbellinie.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, die Konterlinie zu überdribbeln, so wechselt sofort die Spielrichtung.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Die Angreifer können nur beim Tor gültige Treffer erzielen.
- ▶ Die Angreifer können nur bei den Hütchentoren gültige Treffer erzielen.
- ▶ Eine Zeitbegrenzung bis zum Torabschluss vorgeben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Hütchentore sowie die gegenüberliegende Grundlinie müssen überdribbelt werden.
- ▶ Nach dem Überdribbeln der Konterlinie das Spiel sofort ohne Unterbrechung mit geänderter Spielrichtung fortsetzen.
- ▶ Als Trainer die gewonnenen Punkte für jede Mannschaft laut mitzählen.