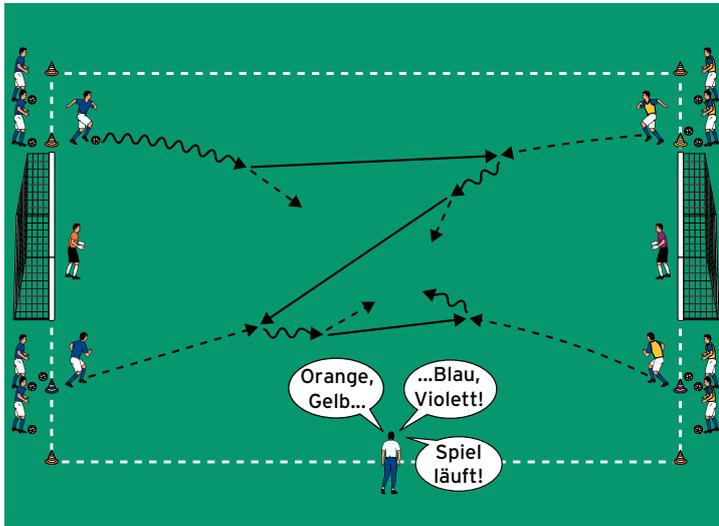


## THEMA: DIE NEUEN 'KOLLEGEN' KENNENLERNEN



### HAUPTTEIL 2:

### ZURUF-SPIEL II

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau aus Hauptteil 1 weiter verwenden
- ▶ Die beiden Gruppen an den Starthütchen neben einem Tor bilden jeweils eine Mannschaft

#### ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet jeden Durchgang, indem er eine Hütchenfarbe aufruft.
- ▶ Der erste Spieler vom aufgerufenen Hütchen dribbelt ins Feld.
- ▶ Anschließend ruft der Trainer eine weitere Hütchenfarbe auf.
- ▶ Der Ballbesitzer passt zum jeweils ersten Spieler des aufgerufenen Hütchens, der ebenfalls ins Feld dribbelt usw.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Spiel läuft!" treten alle zu diesem Zeitpunkt im Feld befindlichen Spieler vom 1 gegen 1 bis zum 3 gegen 3 gegeneinander an (gegebenenfalls Zusatzkommandos des Trainers notwendig).
- ▶ Jeder Durchgang dauert so lange, bis ein Treffer erzielt oder der Ball aus dem Feld gespielt wurde.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt insgesamt die meisten Treffer?

#### VARIATIONEN

- ▶ Die Hütchenfarben so aufrufen, dass sich Über-/Untersahl-Spiele ergeben (gezielte Steuerung durch den Trainer).
- ▶ Mit maximal 3 Kontakten agieren.
- ▶ Stärkere Spieler dürfen gegen schwächere Spieler nur teilaktiv agieren.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Wird der Ball zu schnell verspielt, gegebenenfalls einen weiteren Ball neutral einspielen.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln.