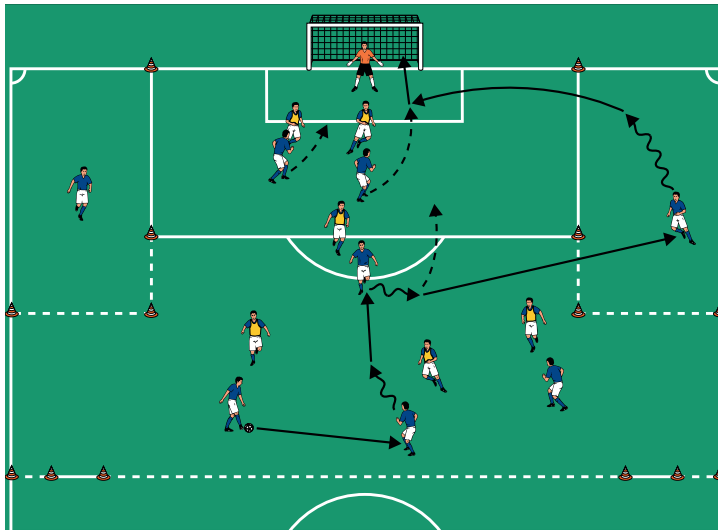


THEMA: FLANKEN UND KÖPFEN



SCHLUSSTEIL:

FLÜGEL-SPIEL IM 8 GEGEN 6

ORGANISATION

- ▶ Auf einer Spielfeldhälfte 1 Tor mit Torhüter markieren
- ▶ 40 Meter gegenüber vom Tor 1 Grundlinie mit 2 Hütchentoren errichten
- ▶ Zwischen Strafraum und Seitenlinien 2 Flügelzonen errichten
- ▶ 2 Teams einteilen
- ▶ 2 Spieler der Angreifer-Mannschaft in den Flügelzonen postieren

ABLAUF

- ▶ 8 gegen 6 auf 1 Tor mit Torhüter und 2 Kontortore.
- ▶ Gültige Treffer der Angreifer-Mannschaft auf das Tor mit Torhüter zählen nur unmittelbar nach einer Hereingabe eines Flügelspielers in der Außenzone.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, kontern sie auf die beiden Hütchentore.

VARIATIONEN

- ▶ Gültige Treffer zählen auch ohne Hereingabe von außen. Kopfballtreffer nach einer Flanke aus einer der Flügelzonen zählen jedoch dreifach.
- ▶ Die Außenzonen entfernen und frei spielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Flügelspieler in den beiden Außenzonen dürfen nicht angegriffen werden, damit sie unbedrängt und somit möglichst präzise flanken können.
- ▶ Darauf achten, dass die Angreifer vor dem gegnerischen Tor sowohl den 'kurzen' als auch den 'langen' Pfosten besetzen.
- ▶ Als Flügelspieler erst nach einem Blickkontakt mit den beiden Angreifern im Zentrum flanken.