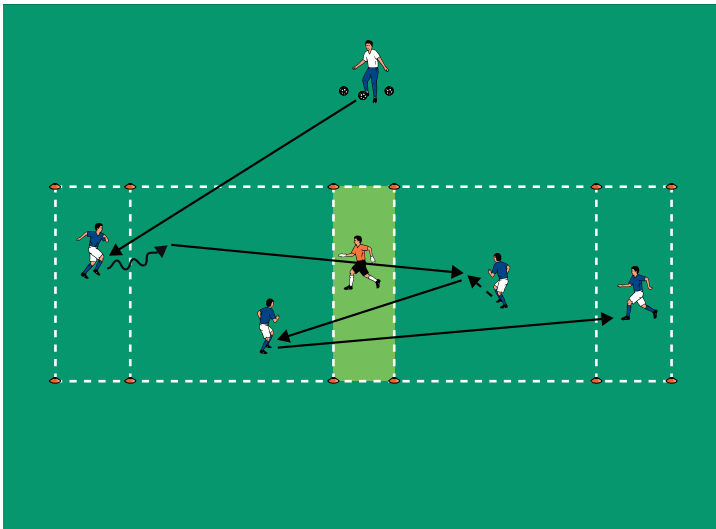


## THEMA: SPIELAUFBAU



### SCHLUSSTEIL:

## 4 GEGEN TORWART

### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ Das Feld in der Breite und Länge vergrößern
- ▶ Der Torhüter darf seine Hände nutzen

### ABLAUF

- ▶ Von Endzone zu Endzone passen.
- ▶ Der Trainer passt zu einem Spieler in einer Endzone, der in die nächste Zone an- und mitnimmt.
- ▶ Anschließend passt er durch die Mittelzone zu einem Spieler dahinter, der wiederum zu einem Spieler in der vorherigen Zone klatschen lässt. Der Passempfänger spielt in die Endzone gegenüber.
- ▶ Alternativ nach der An- und Mitnahme sofort in die gegenüberliegende Endzone passen, wo der Passempfänger direkt zum Mitspieler klatschen lässt oder nach einer Annahme 3-mal den Ball hochhält.
- ▶ Erobert der Torhüter den Ball, so passt er zum Trainer zurück.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Chip-Pässe in die Endzone zählen 1-fach, alle anderen 2-fach. Gelingt es den Spielern, 6 Punkte in 45 Sekunden zu sammeln?

### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb II: Mehrere Durchgänge, wobei jeder Spieler 1-mal als Torhüter agiert. Welcher Torhüter kassiert die wenigsten Punkte?
- ▶ Wettbewerb III: Können die Spieler die Gesamtzahl der Treffer aus dem vorherigen Durchgang übertreffen?

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Duos regelmäßig wechseln.
- ▶ Als Passgeber stets beide gelernten Optionen im Blick behalten und die beste Lösung wählen.
- ▶ 'Spielen und Gehen': Nach jeder Aktion erfolgt eine Anschlussbewegung.
- ▶ Mit der nötigen Schärfe und Genauigkeit passen.