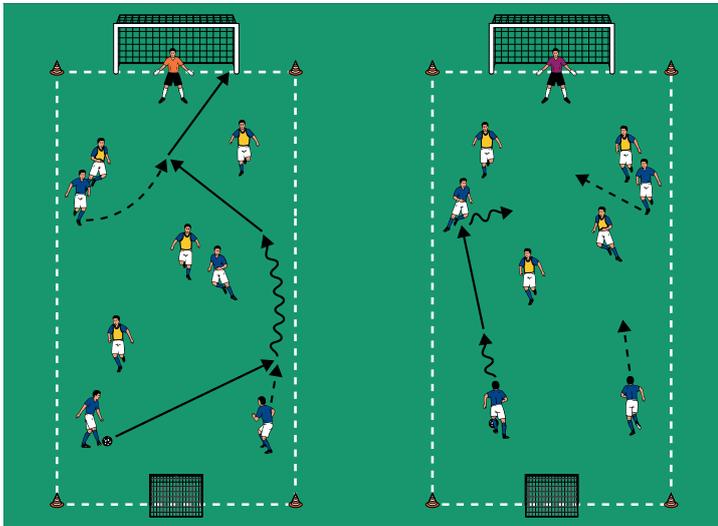


THEMA: FORTSCHRITTE DURCH MOTIVIERENDE SPIELFORMEN



SCHLUSSTEIL

BLITZ-TREFFER II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Hütchenlinien sowie die Zonen entfernen
- ▶ Gegenüber von den Toren zusätzlich je 1 Minitor aufstellen
- ▶ Pro Feld 2 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ Jede Aktion wird von den Angreifern vom Minitor aus gestartet.
- ▶ Sie versuchen jeweils, im 4 gegen 4 auf das gegenüberliegende Tor abzuschließen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf das Minitor.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 3 Minuten.

VARIATIONEN

- ▶ Die Teams dürfen jeweils einen Joker-Spieler benennen: Treffer des Joker-Spielers zählen doppelt.
- ▶ Die Angriffe auf das Großtor müssen mit maximal 5 Pässen abgeschlossen werden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jedem Durchgang die Seiten tauschen.
- ▶ Da die Angreifer jede Aktion wieder von der eigenen Grundlinie aus starten, ohne Ecken, Abstöße und Einwürfe spielen.
- ▶ Die Intensität des Spiels ist sehr hoch! Daher ist die Spielzeit pro Durchgang bewusst kurz gehalten.