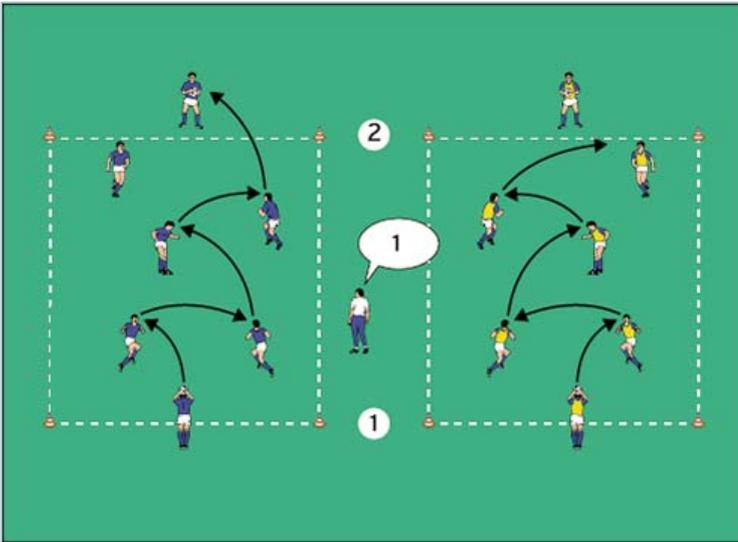


D- UND C-JUNIOREN

AUFWÄRMEN 2: Kopfball-Kombination II

von Frank Engel (08.04.2014)



Organisation

- Den Grundaufbau und die Gruppen beibehalten
- In jeder Gruppe 2 Anspieler einteilen
- Jeder Anspieler erhält 1 Nummer

Ablauf

- Der Trainer startet durch Zuruf einer Zahl die Aktion.
- Daraufhin wirft der aufgerufene Anspieler per Einwurf ins Feld.
- Die Spieler müssen versuchen, mit mindestens 3 Kopfbällen zum anderen Anspieler zu spielen.
- Die Mannschaft, die die Aktion zuerst erfolgreich beendet, erhält 1 Punkt.

Variationen

- Jede Mannschaft stellt 1 Störspieler im jeweils anderen Feld.
- Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team gewinnt in 5 Minuten die meisten Punkte?

Tipps und Korrekturen

- Nur dann 1 Punkt vergeben, wenn der Ball nicht zu Boden fällt bzw. vom Anspieler gefangen werden kann.
- Die Anspieler nach jeweils 4 Aktionen wechseln.

Vereine brauchen Ehrenamtliche. Eine schwierige Aufgabe für die Vorstandsmitglieder. Sie müssen Menschen für den Verein begeistern, sie an ihn binden, sie motivieren. Wichtig sind dabei die Atmosphäre, die intern herrscht, und das Bild, das der Verein nach außen abgibt. Hier sind Führungsqualitäten gefragt. Sie prägen ganz entscheidend den Erfolg im Verein. Sie schaffen eine positive Vereinsatmosphäre, fördern den Teamgeist, regen das Vereinsleben an und sorgen für gesunde Vereinsstrukturen. Wie gute Führung funktioniert, erklärt der aktuelle Themenschwerpunkt 'Führen im Ehrenamt' auf Training & Wissen online.