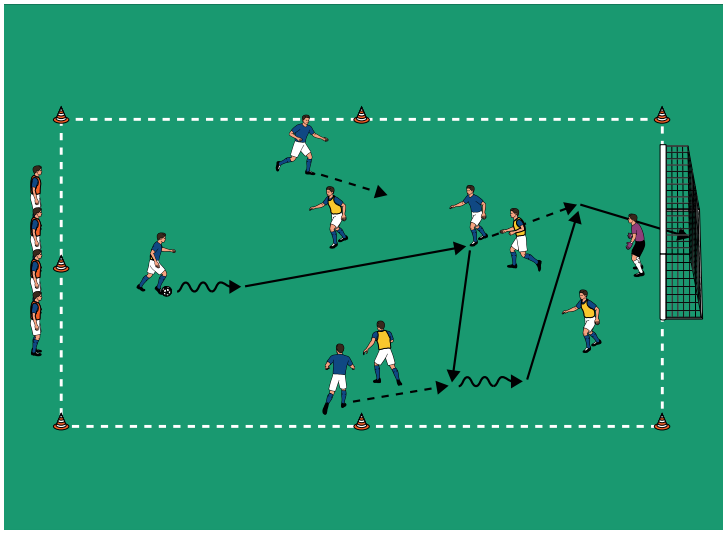
THEMA: ZIELORIENTIERT AN- UND MITNEHMEN



SCHLUSSTEIL

DRUCK-SPIEL

ORGANISATION

- Ein 40 x 20 Meter großes Spielfeld markieren.
- Auf einer Grundlinie 1 Tor mit einem neutralen Torhüter aufstellen.
- 3 Mannschaften einteilen.
- 2 Teams im Feld postieren, die dritte Mannschaft pausiert außerhalb.

ABLAUF

- 4 gegen 4 bzw. 4 gegen 3 auf 1 Tor.
- Gelingt es den Verteidigern, in Ballbesitz zu gelangen, müssen sie mindestens einmal in den eigenen Reihen abspielen, ehe sie auf das Tor abschließen dürfen.
- Nach einer Spielzeit von 3 Minuten muss 1 Spieler der zurückliegenden Mannschaft das Feld verlassen.
- Das in Führung liegende Team darf für weitere 30 Sekunden im 4 gegen 3 auf das Tor angreifen, das Unterzahl-Team darf nur noch verteidigen.
- Gelingt es der Überzahl-Mannschaft, in dieser Zeit 1 Treffer zu erzielen, verbleibt sie auf dem Spielfeld und die Verlierer tauscht mit dem pausierenden Team Position und Aufgabe.
- Gelingt der Überzahl-Mannschaft kein Treffer, muss sie aus dem Feld wechseln.
- Welche Mannschaft gewinnt die meisten Spiele?

VARIATIONEN

- Das Überzahlspiel auf 4 gegen 2 erweitern.
- In Gleichzahl weiterspielen.
- Während der zusätzlichen Zeit mit einer 3-gegen-4-Unterzahl auf das Tor angreifen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Überzahl-Mannschaft soll ihren Vorteil unter Zeitdruck ruhig und entschlossen ausnutzen.
- Nach einem verschossenen oder ins Aus gespielten Ball das Spiel beim Torhüter fortsetzen, um lange Spielpausen zu vermeiden.
- Ausreichend Ersatzbälle in den Toren bereithalten.
- Den Torhüter regelmäßig wechseln.