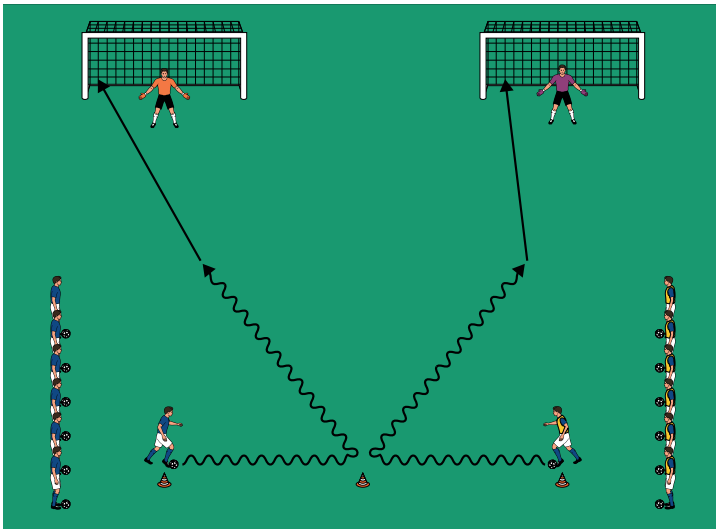


THEMA: DIE GRUNDLAGEN DES FINTIERENS ERLERNEN



HAUPTTEIL 1:

ABKAPPEN/ABDREHEN UND TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ 2 Tore mit Torhütern in einem Abstand von 10 Metern nebeneinander aufstellen.
- ▶ 15 Meter vor jedem Tor 1 Starthütchen errichten.
- ▶ Mittig zwischen den Starthütchen 1 Wendehütchen markieren.
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den Starthütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Die ersten Spieler an jedem Starthütchen dribbeln gleichzeitig auf das Wendehütchen zu, kappen den Ball mit der Innen-/Außenseite in Richtung Tor und schießen ab.
- ▶ Die nächsten Spieler starten, sobald beide Vorderleute geschossen haben.

VARIATIONEN

- ▶ Den Ball mit der Sohle vor dem Wendehütchen zurückziehen, zum Ball aufdrehen und dann schießen.
- ▶ Vor dem Wendehütchen einen Rivelino-Trick ausführen.
- ▶ Die Spieler an jedem Starthütchen bilden ein Team. Welche Mannschaft erzielt zuerst 10 Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach dem Abkappen das Dribbeltempo steigern und zielstrebig auf das Tor abschließen.
- ▶ Gegebenenfalls eine Schussgrenze markieren, ab der die Spieler spätestens schießen müssen.