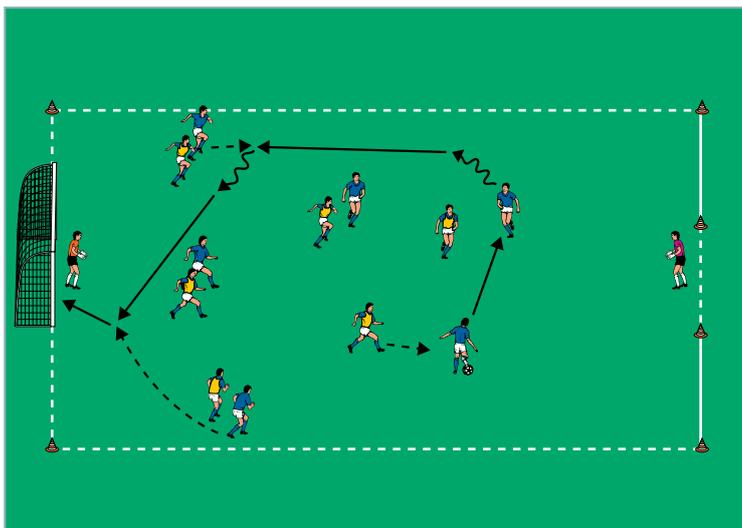


SCHLUSSTEIL: Schlusspiel im 6 gegen 6

von Mario Vossen (17.06.2014)



Organisation

- Ein Spielfeld mit 1 großen Tor und 2 Hütchenlinien errichten
- 2 Mannschaften bilden und je 1 Torhüter benennen

Ablauf

- Blau greift zunächst im 6 gegen 6 auf das große Tor mit Torhüter an.
- Die Aktion startet jeweils durch ein Zuspiel des Torhüters auf der Grundlinie.
- Jeder Treffer ergibt 2 Punkte für die Mannschaftswertung.
- Gelingt es den Verteidigern, den Ball zu erobern, so können sie entweder einen Flugball auf den Torhüter auf der Grundlinie spielen oder über eine der Hütchenlinien kontern.
- Für einen erfolgreichen Flugball werden 2 Punkte und für ein erfolgreiches Linien-Dribbling 1 Punkt vergeben.
- Spielzeit pro Durchgang: 4 Minuten.
- Anschließend die Positionen und Aufgaben tauschen.
- Welche Mannschaft erzielt insgesamt die meisten Punkte?

Variationen

- Gelb kann nach Ballgewinn ausschließlich über die Hütchenlinien kontern.
- Blau darf mit maximal 3 Kontakten agieren.

Tipps und Korrekturen

- Das Schlusspiel bekommt durch die dreifache Kontermöglichkeit der Verteidiger einen besonderen Reiz.
- Die Angreifer müssen blitzschnell umschalten, um einen erfolgreichen Konter zu vermeiden.
- Ohne Ecken, Abstöße und Einwürfe spielen!