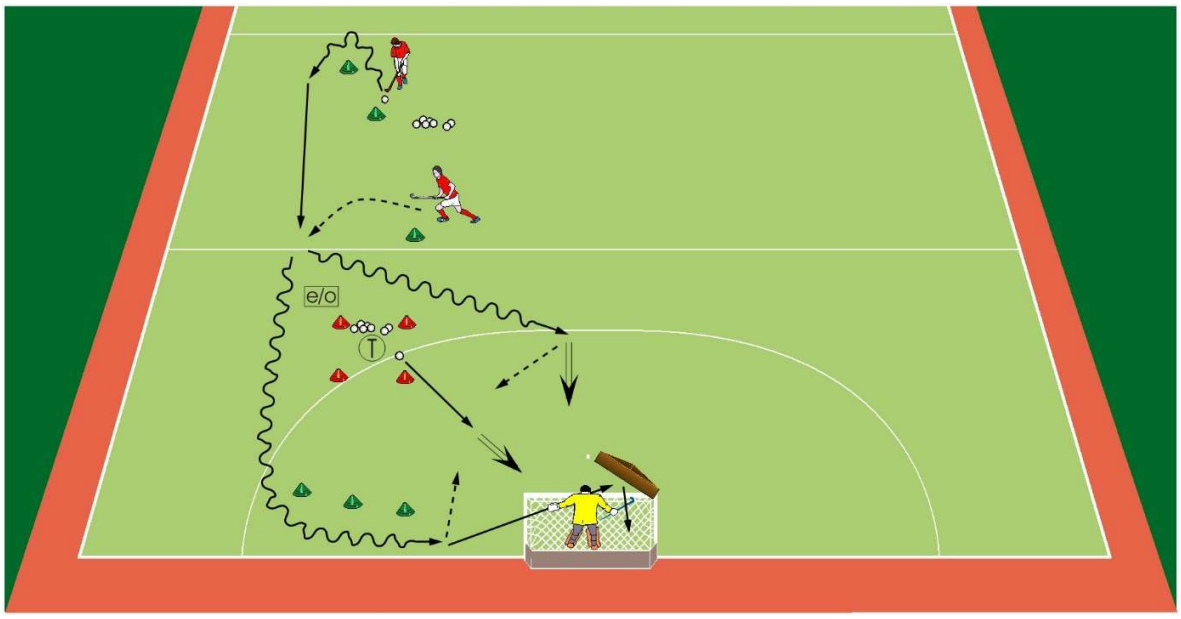
Rein 3 Ballannahme mit Entscheidung



Organisation

Einen Zuspieler mit Bällen kurz vor der Mittellinie halbaußen und einen Spieler ca. auf Höhe der Viertellinie und Schusskreisrand vom Kleinfeld aufstellen. Einen Trainer mit 2 unterschiedlichen Hütchen in der Hand am Schusskreisrand aufstellen. Auf der bespielten Seite im Schusskreis die Hundekurve mit Hütchen markieren und ein Rebound-Brett vor das Tor an den langen Pfosten.

Beschreibung

Der Zuspieler startet, indem er rückwärts um das Hütchen dribbelt. Hier kann z.B. noch eine Stange als Hindernis eingebaut werden. Wenn er um das Hütchen gedribbelt hat, spielt er den Ball Longline in die Rückhand des Spielers an der Viertellinie, welcher den Ball anläuft. Er kontrolliert den Ball und guckt dann hoch zum Trainer. Dieser zeigt Hütchen hoch. Rotes Hütchen bedeutet zum Beispiel, der Spieler soll nach innen gehen und aufs Tor schießen. Gelbes Hütchen bedeutet, er soll über die Hundekurve in den Kreis und den Ball an das Rebound-Brett spielen, sodass er ins Tor abprallt. Wenn der erste Ball aufs Tor gegangen ist, wirft der Trainer oder der Zuspieler spielt einen zweiten Ball in den Schusskreis. Der Spieler muss probieren, den Ball möglichst schnell aufs Tor zu bringen.

Variationen

Die Anzeigen des Trainers können auch geändert werden. Zum Beispiel: linke Hand bedeutet Hundekurve, rechte Hand bedeutet nach innen. Sollte kein Rebound-Brett vorhanden sein, kann auch ein Tor rückwärts an die Position gestellt werden.