



Reihe Doppelstunde Sport

Doppelstunde



Fußball

Daniel Memmert · Peter Breihofer

**Unterrichtseinheiten und Stundenbeispiele
für Schule und Verein**

3., überarbeitete Auflage

2

hofmann.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Herausgebers	5
Vorwort Ottmar Hitzfeld	6

I Fußball unterrichten

1 Das Sportspiel Fußball.....	11
2 Ein aufgabenorientiertes Vermittlungskonzept für die Sportart Fußball	13
3 Hallen, Außenplätze, Geräte und Medien	17
4 Aufbau der Doppelstunden	20

II Sechs Doppelstunden für die Klassen 5 und 6 (10- bis 12-Jährige)

Das Zielspiel Fußball 4-4	25
Doppelstunde 1: Ballgewöhnung und Dribbling	32
Doppelstunde 2: Finten I: Ausfallschritt, Übersteiger und Tip-Tap	38
Doppelstunde 3: Der Torschuss (Vollspannstoß).....	44
Doppelstunde 4: Innenseitstoß, Annahme und Mitnahme von flachen Bällen.....	52
Doppelstunde 5: Spiel 4-4 mit Schwerpunkt Anbieten und Freilaufen.....	60
Doppelstunde 6: Spiel 4-4 mit Schwerpunkt Doppelpass	64
Lernerfolgskontrolle/Leistungserfassung	69

III Sechs Doppelstunden für die Klassen 7 bis 9 (13- bis 15-Jährige)

Vom Spiel 4-4 zum Spiel 7-7.....	77
Doppelstunde 7: Finten II: Rivelino, Schere und Schusstäuschung	80



Doppelstunde 8: Schwierige Torschüsse (Volley, Dropkick)	88
Doppelstunde 9: Kopfbälle	94
Doppelstunde 10: Spiel 7-7 mit Schwerpunkt Spielaufbau (Vertikalspiel)....	100
Doppelstunde 11: Spiel 7-7 mit Schwerpunkt Angriffskombinationen.....	106
Doppelstunde 12: Spiel 7-7 mit Schwerpunkt ballorientiertes Verschieben..	112

IV Sechs Doppelstunden für die Klassen 10 bis 12 (16- bis 19-Jährige)

Vom Spiel 7-7 zum Spiel 11-11	121
Doppelstunde 13: Finten III: Ronaldo, Scholl und Matthews	124
Doppelstunde 14: Schwierige Torschüsse (Hüftdrehstoß und Fallrückzieher)	130
Doppelstunde 15: Innenspannstoß, Annahme und Mitnahme von hohen Bällen	136
Doppelstunde 16: Spiel 11-11 mit Schwerpunkt Flügelspiel	144
Doppelstunde 17: Spiel 11-11 mit Schwerpunkt Pressing und Absicherung ..	150
Doppelstunde 18: Umschaltspiel (Konterspiel).....	156
Literatur	163
Legende	165
Glossar	166

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die männliche Form verwendet, gemeint sind immer Personen aller Geschlechter.



Doppelstunde 3: Der Torschuss (Vollspannstoß)

Das Wichtigste im Fußball ist das Toreschießen. Aus diesem Grund muss die Technik des Vollspannschusses als effektivstes Mittel zum festen Torabschluss frühzeitig thematisiert werden. Obwohl diese Technik in ihrer Gesamtheit nicht einfach ist, kann und sollte sie bereits in diesem Alter in der Grobform gelernt werden. Gleichwohl ist es sinnvoll, Kinder wegen der noch mangelnden Schusskraft zunächst mit weichen Bällen oder Bällen mit wenig Luft agieren zu lassen. Damit wird einer möglichen Furcht vorgebeugt, den Ball mit dem Spann zu spielen. Zunächst ist mit ruhenden Bällen zu üben, später kann versucht werden, einen rollenden Ball zu treffen. Den Schülern ist verständlich zu machen, dass der Vollspannschuss Mittel zum Zweck ist, nämlich in der Regel ein Tor zu erzielen. Somit muss bereits frühzeitig ein Tor in den Übungsprozess integriert werden. Dieses sollte eher zu groß als zu klein sein, damit ein hoher Spaß- und Motivationsfaktor sichergestellt wird. Ein Wettkampf oder ein Spiel sollte eher 20 zu 20 als 2 zu 2 ausgehen.

Aus methodischer Sicht bietet es sich in dieser Doppelstunde an, die Rolle des Torhüters zu thematisieren. Um einer Spezialisierung vorzubeugen, sollten alle Schüler den Platz des Torhüters einmal einnehmen. Dies geschieht nicht alleine wegen des Erlernens von torwart-spezifischen Techniken, sondern vielmehr aus Fairnessgründen. Wer am eigenen Körper die Abwehr eines harten Schusses aus nächster Distanz erlebt hat, wird als Schütze in einer ähnlichen Situation nicht voll durchziehen. Der Torwart sollte aber nur bei Torschussübungen eingesetzt werden, weniger beim Spiel 2–2 oder 4–4. Auf folgende Merkmale ist in Anlehnung an Kollath (1998) Wert zu legen:



Technikleitbild Vollspannschuss

- Anlauf ist geradlinig in Richtung Ziel.
- Standbein ist im Sprung-, Knie- und Hüftgelenk federnd gebeugt (vgl. Bild 9).





Bild 9:
Technik-
leitbild
Vollspann-
schuss

- Standfuß steht etwa eine Fußbreite neben dem Ball, die Fußspitze zeigt in Schussrichtung.
- Spielbein schwingt in der Auftaktphase zuerst im Hüftgelenk, dann im Kniegelenk rückwärts und in der Hauptphase vorwärts gegen den Ball; dabei peitschenartiges Beschleunigen des Unterschenkels nach vorwärts-aufwärts.
- Spielfuß ist im Sprunggelenk gestreckt und durch Kontraktion der Muskeln fixiert, d. h. Fußspitze unten. Er schwingt nach.
- Trefffläche ist der Spann bzw. der Fußrücken (der Bereich, wo die Schnürsenkel verlaufen).
- Oberkörper ist nach vorne gebeugt (über dem Standbein und dem Ball).

Typische Fehler beim Vollspannschuss

- Anlauf erfolgt nicht geradlinig zum Ziel.
- Standbein ist zu weit vom bzw. zu weit hinter dem Ball platziert.
- Fußgelenk ist gebeugt.
- Fußgelenk ist nicht fixiert.
- Trefffläche ist nicht im Zentrum.
- Spitzkick!
- Rücklage!

Der Vollspannschuss wird meistens bei scharfen Torschüssen aus größeren Distanzen benutzt, aber auch bei langen flachen Pässen. Sein Nachteil ist, dass er nicht so präzise gespielt werden kann, wie bspw. der Innenseitstoß. Sein großer Vorteil besteht in seinem enormen Beschleunigungspotenzial, das ihn zum klassischen Torschuss macht. Welche Möglichkeiten hat jetzt der Torwart, um solche Torschüsse zu parieren (vgl. Bauer, 2001)?





Technikleitbild Fangen von flachen Bällen als Torwart

- Der Torwart muss, wenn möglich, immer dem Ball entgegengehen. Um die Geschwindigkeit des Balles abzubremsen, wird der Ball entfernt vom Körper zuerst mit den Fingern, dann mit den Handflächen berührt. Der flache Ball wird durch Beugen der Hand- und Armgelenke aufgenommen und schließlich am Körper gesichert (vgl. Bild 10 a und 10 b).



Bild 10:
Technikleitbild
Fangen des
Torwarts

Technikleitbild Fangen von halbhohen Bällen als Torwart

- Beim Fangen von halbhohen Bällen werden die Hände dem Ball entgegengestreckt. Der Ballkontakt erfolgt zuerst mit den Fingerspitzen und dann mit den Handinnenflächen (Aufnehmen des Balles, vgl. Bild 10 c). Schließlich wird der Ball am Körper auf Brusthöhe gesichert.
- Die Daumen und die Zeigefinger zeigen hinter dem Ball zueinander. Ansonsten besteht „Durchrutschgefahr“ des Balles.

Technikleitbild Fangen von hohen Bällen als Torwart

- Beim Fangen von hohen Bällen werden die Finger gespreizt. Der Daumen und der Zeigefinger zeigen zueinander (vgl. 10 d). Die Fingerspitzen berühren den Ball wieder zuerst, dann umschließen die Handflächen den Ball. Daraufhin wird der Ball an die Brust gezogen.
- Der Ball muss immer vor dem Kopf gefangen werden. Der zeitlich-örtliche Ablauf des Fangens von hohen Bällen nach einem einbeinigen Absprung, beginnt normalerweise mit dem Abdruck des ballnahen Beines. Das zweite Bein dient als impulsgebendes Schwungbein, indem das Knie nach oben geführt wird. Zudem hat es eine Schutzfunktion für den Torwart.



Typische Fehler beim Fangen von Bällen

- Ball wird beim Fangen nicht abgebremst.
- Ball prallt von der Brust wieder ab.
- Ball wird nicht am höchsten Punkt gefangen.
- Ball wird in der Luft nicht vor dem Kopf, sondern hinter dem Körper gefangen.

Technikleitbild Fausten von harten Bällen



- Aus einem sicheren Stand werden die Hände vor der Brust zusammengeführt und zu Fäusten geballt. Dabei drücken die Fingerknöchel gegeneinander (vgl. Bild 11).
- Der Ball wird mit beiden Fäusten gleichzeitig gespielt, wobei die Arme gestreckt sind und den Ball leicht unterhalb der Mitte treffen. Die Arme folgen ausgestreckt dem Flug des Balles.
- Der Ball wird in der Regel immer in Richtung Außenlinie gefaustet und wenn möglich nicht in Richtung der Mittellinie.



Bild 11:
Technik-
leitbild
Fausten des
Torwarts

Typische Fehler beim Fausten von harten Bällen

- Falscher Zeitpunkt des Absprungs!
- Arme sind beim Treffen des Balles nicht gestreckt.
- Fehlende Bogenspannung!
- Falsche Trefffläche der Faust.





Doppelstunde 3: Der Torschuss (Vollspannstoß)

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte

Organisatorische Hinweise

Aufwärmphase

Farbentäuschung

Jeder Schüler erhält ein farbiges Mannschaftsband und sucht sich einen Partner. Partner A spielt den Ball zu seinem Partner B und bleibt an der Stelle der Passabgabe stehen. Partner B nimmt den Ball mit, dribbelt auf einen „freistehenden“ Schüler zu und führt vor ihm, je nach Farbe, eine entsprechende Finte aus:

Blau: Tip-Tap

Rot: Übersteiger

Gelb: Ausfallschritt

Danach passt er zu seinem Partner A und bleibt stehen.

Wichtig: Ausführung mit links und rechts.

Fintenkün

Je zwei Schüler fassen sich an den Händen, dribbeln als Paar und versuchen die Finten Tip-Tap, Ausfallschritt und Übersteiger synchron auszuführen. Welches Paar schafft die schönste „Fintenkün“?

Variante 1: Die Schüler dribbeln nebeneinander, ohne sich an den Händen zu fassen, und stellen eine Kün mit eigenen Finten zusammen.

Variante 2: Wie Variante 1, allerdings werden auf Zuruf des Lehrers sofort neue Paare gebildet.

Die Schüler erhalten Mannschaftsbänder (Hemden) in drei unterschiedlichen Farben (blau, rot, gelb). Je zwei Schüler bilden ein Paar, jedes Paar hat einen Ball.

Jeder Schüler hat einen Ball, je zwei Schüler bilden ein Paar. Die besten Paare demonstrieren ihre „Fintenkün“.



Übungsphase

Übung 1: Vollspanntechnik

- Die Schüler werfen sich den Ball selbst an und spielen ihn mit dem Vollspann hoch, so dass sie ihn wieder fangen können (Kopfhöhe).
- Die Schüler werfen sich den Ball hoch und stoppen den Ball mit dem Vollspann.

Wichtig: Die Schüler sollen abwechselnd mit links und rechts üben. Auf korrekte Fußhaltung achten: Der Fuß ist gestreckt, die Fußspitze zeigt zum Boden und wird nicht angehoben – kein Schaufeln. Die Schüler sollen den gespielten Ball beobachten – keine Rückwärtsrotation.

Übung 2: Torschuss mit Hütchentor (vgl. Abb. 9)

Je 3 bis 5 Schüler üben an einem Hütchentor. Drei Schüler stehen sich im Abstand von ca. 10–14 Metern gegenüber, ein Schüler steht im Tor, das sich in der Mitte befindet. Die Schüler schießen im Wechsel von beiden Seiten. Nach 10 Schüssen wird der Torhüter gewechselt. Fußwechsel nach jedem Schuss.

- Der Schuss erfolgt zunächst nach eigenem Anwurf aus der Hand.
- Der Ball wird vom Boden auf das Tor geschossen.

Wichtig: Die Schüler sollen neben der Schusstechnik die grundlegenden Torwarttechniken kennen lernen und ausprobieren.

Einsatz von visuellen Hilfsmitteln: Bild, Video, CD, Demonstration.

Jeder Schüler hat einen Ball.

Der Lehrer demonstriert, erklärt und korrigiert.

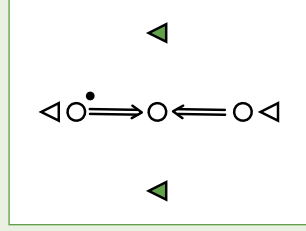


Abb. 9: Torschuss mit Hütchentor



Stationsbetrieb (Ziel ansteuern) (vgl. Abb. 10)

Station 1: Torschuss nach Dribbling (vgl. Abb. 11)

Die Schüler dribbeln um die Hütchen und schießen auf das Tor. Der Schütze wechselt anschließend ins Tor. Der Torhüter nimmt den Ball und stellt sich bei der Gruppe an, die neben dem Tor steht.

Variante: Eine Finte vor jedem Hütchen ausführen.

Station 2: Zonenschießen (vgl. Abb. 12)

Die Schüler stehen mit je einem Ball an der ersten Schusslinie (7 Meter) und versuchen abwechselnd von der Schusslinie in die markierten Zonen des Tores zu schießen. Für jeden Treffer gibt es die entsprechende Punktzahl. Beim zweiten Durchgang wird von der zweiten Linie (11 Meter) geschossen. Welches Team schafft die meisten Punkte? Mehrere Durchgänge, pro Durchgang jeweils mit links und rechts schießen.

Zwei Schusslinien in den Abständen von 7 und 11 Metern markieren. Die Trefferzonen mit Kreide auf die großen Mattentore zeichnen. Jeweils 4 bis 6 Schüler pro Team

Variante: Aus der Hand anwerfen.

Station 3: Hütchen abschießen (vgl. Abb. 13)

Die Schüler beider Teams stehen hinter ihrer Schusslinie (7 Meter). In der Mitte befindet sich eine Bank (Sitzfläche zu den Schützen umgekippt), vor der mehrere Hütchen positioniert werden. Die Schüler versuchen, die Hütchen mit einem flachen Vollspannstoß umzuschießen. Es darf immer nur eine Mannschaft schießen. Die andere sammelt die Bälle. Mehrere Durchgänge.

Variante: Die Bank wird in der Mitte aufgestellt, die Hütchen befinden sich darauf, der Ball wird aus der Hand angeworfen (vgl. Abb. 11).

Die Halle wird in drei Felder eingeteilt, Bänke dazwischen dienen als Abgrenzung. Die Schüler werden gleichmäßig auf die Stationen verteilt. Mindestens einen Durchlauf (aller drei unterschiedlichen Stationen) sollten alle Schüler absolvieren. Wechsel nach Zeit.

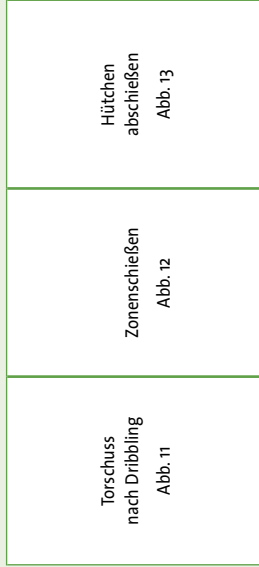


Abb. 10:
Torschuss-
stationen

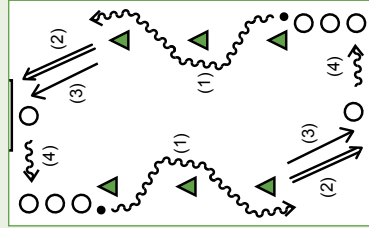


Abb. 11: Torschuss
nach Dribbling

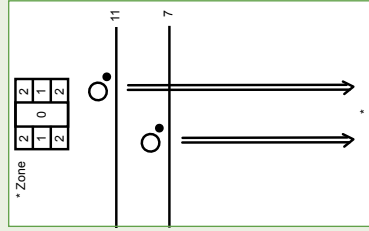


Abb. 12:
Zonenschießen

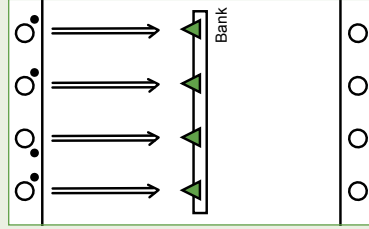


Abb. 13: Hütchen
abschießen

Je eine Schusslinie an jeder Seite markieren. Eine Bank in der Mitte des Feldes (umgekippt bzw. aufgestellt). Zwei Teams mit jeweils 4 bis 6 Schülern.



Spielphase

Spiel 2-2 (King of the court)

Die Schüler spielen in jedem Drittel 2-2. Zwei Angreifer versuchen gegen einen Verteidiger und einen Torhüter zum Abschluss zu kommen. Sobald sich die Möglichkeit ergibt, sollen sie aufs Tor schießen. Nach Ballbesitzwechsel oder Torerfolg muss der Gegenangriff über den „Torspieler“ aufgebaut werden, so dass die Angreifer Zeit haben, sich für die Verteidigung zu positionieren.

Drei Felder mit großen Toren (Matten), Bänke als Abgrenzung dazwischen. Je nach Klassengröße werden mehrere Dreierteams eingeteilt. Jeder Spieler sollte mindestens einmal ins Tor. Der Sieger (2 Punkte) bleibt stehen (King) und wird von einem neuen Team herausgefordert. Nach drei Siegen in Folge muss auch das Gewinnerteam das Feld (court) räumen. Es spielen in diesem Fall zwei neue Teams gegeneinander.

Variante 1: Tore zählen nur mit der Vollspanntechnik

Variante 2: Nach jedem Treffer darf der andere Spieler des Teams einen Torschuss von der Mittellinie abgeben.

Variante 3: Tore, die aus der eigenen Hälfte mit dem Vollspann erzielt werden, zählen doppelt.



Doppelstunde 13:

Finten III

Ronaldo, Scholl und Matthews

Seit der Unterstufe beherrschen die Schüler bereits verschiedene Finten und eine gewisse Anzahl an Variationen (vgl. Kapitel II und III). Der Lehrer sollte die Schüler dazu ermuntern, sie im Spiel einzusetzen, auch wenn sie nicht immer gelingen. Sie sind notwendiger Bestandteil einer Dreifachbedrohung und sollen, wenn möglich, bei jedem Ballbesitz in Strafraumnähe vor bzw. während einer möglichen 1–1-Situation ausgeführt werden. In dieser Doppelstunde werden drei weitere, etwas komplexere Finten eingeführt, die von bekannten Fußballspielern zum ersten Mal gezeigt wurden: *Ronaldo*, *Scholl* und *Matthews* (s. Glossar, vgl. Schreiner, 1999; DFB, 2000).



Technikbeschreibung Ronaldo-Finte

- Während der Laufbewegung wird der Ball mit der rechten Fußsohle nach links gerollt (Bild 21).
- Der rechte Fuß wird dann vor den nach links rollenden Ball aufgesetzt.
- Das linke Bein übersteigt den anrollenden Ball nach innen und setzt so die Täuschung in Gang.



Bild 21:
Finte
Ronaldo



- Eine explosive Tempoverschärfung in die entgegengesetzte Richtung komplettiert die Finte. Der Ball wird mit der Innenseite des rechten Fußes nach links mitgenommen.
- Der zwischenzeitliche „Übersteiger“ entspricht genau dem Bewegungsablauf einer Innenschere. Als Variation kann der Ball nach der Täuschung auch mit der Außenseite des linken Fußes nach links mitgenommen werden.

Technikbeschreibung Scholl-Finte



- Zunächst wird langsam auf den Gegenspieler zgedribbelt.
- Dann wird die Richtung der Laufbewegung leicht verändert.
- Danach wird ein Pass in eine bestimmte Richtung glaubhaft angetäuscht (Bild 22).



Bild 22:
Finte
Scholl

- Bei dieser Bewegung wird der Fuß jedoch kurz nach der Ausführung in ein „Ballmitnehmen“ in die jeweils andere Richtung umgewandelt.
- Das Mitnehmen erfolgt mit der Innenseite (oder als Variante mit der Außenseite) des Spielbeines.

Technikbeschreibung Matthews-Finte



- Die Auftaktbewegung ist eine „leichte“ Ballmitnahme mit der Innenseite nach innen, die einen Durchbruch in eine Richtung antäuscht, um den Gegenspieler in diese zu locken (Bild 23).



Bild 23:
Finte
Matthews



- Die provozierte Handlung des Gegners wird durch eine schnelle Ballmitnahme mit der Außenseite desselben Beines nach außen ausgenutzt. Der Ball kann dabei auch leicht angelupft werden.
- Wichtig ist, dass das Gewicht durch einen „kleinen Hüpfen“ schnell auf das Standbein verlagert wird und im Anschluss ein explosiver Sprung nach außen erfolgt.

Alle dargestellten Finten können auch miteinander kombiniert oder nacheinander, das heißt in kurzem zeitlichen Abstand ausgeführt werden; so kann beispielsweise vor einem Übersteiger ein Ausfallschritt erfolgen oder die Matthews-Finte mit dem Übersteiger verbunden werden.



Doppelstunde 13: Finten III – Ronaldo, Scholl und Matthews

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte

Organisatorische Hinweise

Aufwärmphase

Dribbling mit Zahlenpassen

- Freies Dribbeln. Die Schüler variieren die Dribbelart: Innenseite, Vollspann, Außenspann, Sohle.
- Dribbelkombi: Die Schüler kombinieren die Dribbelarten in schneller Abfolge (1 bis 2 Kontakte je Dribbelart, links und rechts im Wechsel).
- Die Schüler dribbeln mit je einem Ball und passen sich einen weiteren Ball entsprechend der Zahlenreihenfolge zu.
 - Druckpass (mit beiden Händen)
 - Bodenpass (mit beiden Händen)
 - Einhandpass
- Die Schüler prellen mit dem Ball und passen sich einen weiteren Ball mit der Innenseite entsprechend der Zahlenreihenfolge zu.

Variante: 2–3 unterschiedliche Bälle werden gleichzeitig in der Gruppe gepasst. Zum Beispiel: Handball mit Einhandpass, Basketball mit Druckpass, Fußball mit der Innenseite.

Fintieren im Viereck

Die Schüler erlernen die Finten Ronaldo, Scholl und Matthews. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass alle Täuschbewegungen gleich mit links und mit rechts durchgeführt werden. Zunächst werden die Finten im Stand geübt. Erst wenn die Bewegungsabläufe stimmen, sollte das Fintieren aus dem Dribbling erfolgen.

Fintieren im Zickzackkurs (vgl. Abb. 64)

In jedem Feld wird ein Zickzackkurs mit Hütchen aufgebaut. Die Schüler dribbeln nacheinander durch den Parcours. Vor jedem Hütchen wird eine vorgegebene Finte in eine benannte Richtung ausgeführt, so dass die Schüler nicht zusammenstoßen.

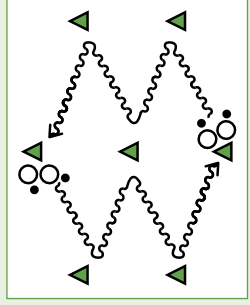
Mehrere gleich große Felder. 6–8 Schüler pro Feld. Jeder Schüler hat einen Ball. Die Schüler durchnummerieren. Schüler 1 passt zu 2, 2 zu 3 usw. Der Schüler mit der höchsten Zahl passt wieder zu 1.

Vier gleich große Felder (Vierecke) aufbauen. Vier Gruppen einteilen. Jeder Schüler hat einen Ball. Lehrer demonstriert und korrigiert.

Zusätzlicher Einsatz von visuellen Hilfsmitteln möglich: Bild, Video, CD oder Demonstration.



Abb. 64:
Fintieren im
Zickzackkurs



Übungsphase

Stationsbetrieb

Zwei Felder mit je zwei Toren, ein Feld mit 8–10 kleinen Toren. Die Stationen 1 und 2 an jedem Tor identisch aufbauen. Die drei unterschiedlichen Stationen werden von allen Schülern einmal durchlaufen. Wechsel nach Zeit.

Station 1: Finte (Ronaldo, Matthews) + Torschuss (vgl. Abb. 65)

a) Die Schüler dribbeln auf die vordere Linie des „Trapezes“ zu (1), führen eine Täuschung aus (2), dribbeln den Ball schnell (Tempowechsel) über eine „seitliche“ Linie (3) und schießen (4). Anschließend wechselt der Schüler ins Tor (5). Der Torhüter dribbelt mit dem Ball durch den Hüchchenparcours zum Ausgangshüchchen zurück (6) und führt vor jedem Hüchchen die Finte durch (7).

b) Gleiche Übung wie a) nur mit Verteidiger. Dieser steht an der hinteren Linie des „Trapezes“ und darf erst eingreifen, wenn der Angreifer über die vordere Linie gedribbelt ist.

Station 2: Finte (Scholl) + Torschuss (vgl. Abb. 66)

a) Ein Schüler postiert sich an der hinteren Linie des Vierecks mit dem Rücken zum Tor. Er geht dem Zuspiel entgegen (zur vorderen Linie), nimmt den Ball an und sichert ihn, indem er eine seitliche Position einnimmt. Nun täuscht er einen Pass zur einen Seite an, nimmt den Ball aber zur anderen Seite mit (Schollfinte), dribbelt zur hinteren Linie und schießt. Anschließend wechselt der Schüler ins Tor. Der Torhüter dribbelt mit dem Ball durch den Hüchchenparcours zum Ausgangshüchchen zurück (Finte vor jedem Hüchchen ausführen).

b) Gleiche Übung wie a) nur mit Verteidiger. Dieser darf nur mit hinter dem Rücken verschränkten Armen agieren.

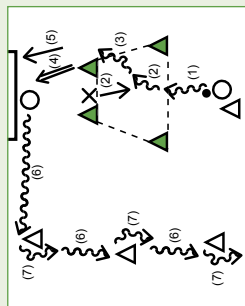


Abb. 65:
Finte (Ronaldo, Matthews)
+ Torschuss

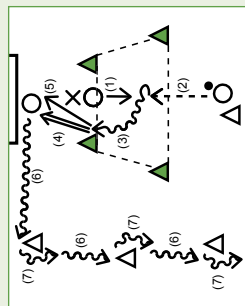


Abb. 66:
Finte (Scholl) + Torschuss



Station 3: Königsspiel 1–1 (vgl. Abb. 67)

In einem abgegrenzten Feld spielen die Schüler 1 gegen 1 und versuchen, auf ein Dribbel- und ein Passtor Punkte zu erzielen.

Wichtig: Die Schüler sollen eine seitliche Verteidigerstellung einnehmen, so dass das Passtor abgedeckt ist und die Seite zum Dribbeltor „angeboten“ wird.

4–5 Paare spielen 1 gegen 1. Mehrere Durchgänge nach Zeit. Nach jedem Durchgang wechselt jeder Gewinner ein Feld nach rechts, jeder Verlierer ein Feld nach links. Ausnahme: Der Gewinner auf dem rechten Feld und der Verlierer auf dem linken Feld bleiben stehen. Wer spielt auf dem Königsfeld (ganz rechts)? Der Lehrer erklärt und demonstriert die Verteidigerstellung.

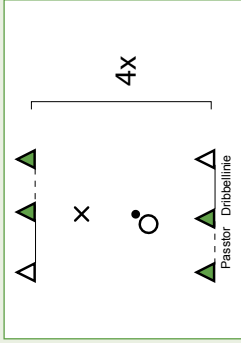


Abb. 67:
Königsspiel

Spielphase

Spiel 7–7 mit Angriffszonen (vgl. Abb. 68)

Vor jedem Tor befindet sich eine Angriffslinie, die überdribbelt werden muss, um anschließend aufs Tor schießen zu dürfen. Die Verteidiger dürfen die Angriffslinie nicht überqueren. Die Spieler sollen versuchen, auch den Torwart mit einer Finte auszuspielen.

1–2 Felder, 2–4 Mannschaften (7 Feldspieler plus Torhüter). Zwei Angriffslinien 10 Meter vor jedem Tor markieren.

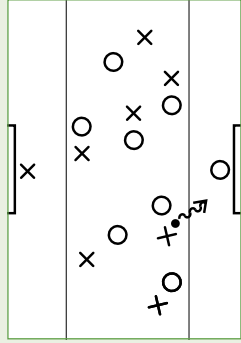


Abb. 68:
7–7 mit
Angriffszonen

