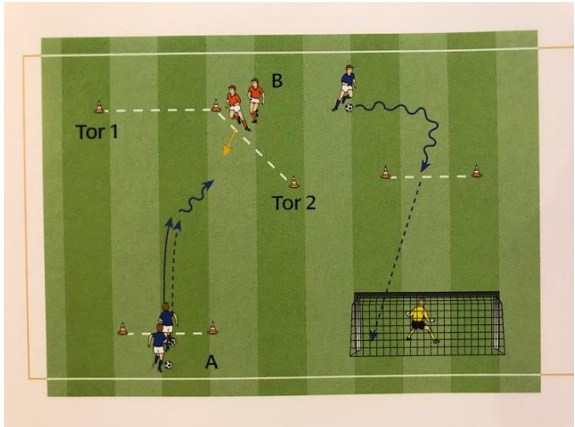


Organisation	Ablauf	Variationen/Bemerkungen
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>A spielt sich den Ball vor, läuft nach und beobachtet B.</i></li> <li>• <i>Sobald A vorspielt, startet B ins Feld und versucht, einen Durchbruch von A durch Tor 1 oder Tor 2 zu verhindern.</i></li> <li>• <i>A muss sich entscheiden, ob er gerade durch Tor 1 dribbelt oder ob er fintiert und Tor 2 durchdribbelt.</i></li> <li>• <i>5 Versuche jeweils, Torschuss nach jedem Durchgang.</i></li> <li>• <i>Anschließend Aufgabenwechsel (Wettbewerb innerhalb der 2er Gruppe!).</i></li> </ul>	<p><i>Je nach Teilnehmerzahl das gleiche Feld genau andersherum nochmal aufbauen um eine möglichst hohe Wiederholungszahl zu erzielen.</i></p> <p><i>Nach gewonnener 1:1 Situation nochmals auf einen guten Torabschluss achten.</i></p> <p><i>Bei dieser Übung sollte der FOKUS auf der Schulung des <b>Angreifers</b> liegen. Auch der Defensivspieler schult sein Verhalten im 1:1.</i></p>

## Täuschen lernen !!!

### ***Welche Komponenten des Finten-Trainings sollen Kinder in dem Alter E-D Jugend lernen ?????***

Mit Hilfe von Finten kann man sich – unabhängig von seiner Position – Freiraum für Anschlussaktionen verschaffen. Spektakuläre Finten lassen sich im Eigentraining aneignen, im Vereinstraining sollte der Schwerpunkt auf häufig Anwendbaren Täuschungen liegen. Folgende Komponenten sollten das Finten-Training bestimmen:

- **BEWEGUNGSDYNAMIK**: Die Täuschungsbewegung muss mit zunehmender Sicherheit so „glaubhaft“ ausgeführt werden, dass der Gegner auf die Finte auch hereinfällt.
- **TEMPOWECHSEL**: Nach einer Täuschung sollte eine Temposteigerung folgen, um den Bewegungsvorsprung zu nutzen und am Gegner vorbeizuziehen.
- **ALTERNATIVEN**: Von Anfang an muss jede Finte beidfüßig und zu jeder Täuschung eine Alternative erarbeitet werden, falls der Gegner auf die Finte nicht wie erwartet reagiert.
- **REPERTOIRE**: Je höher Alters- und Leistungsklasse, desto mehr Finten sollte man beherrschen. Auf nur eine Finte kann sich der Gegner rasch einstellen.