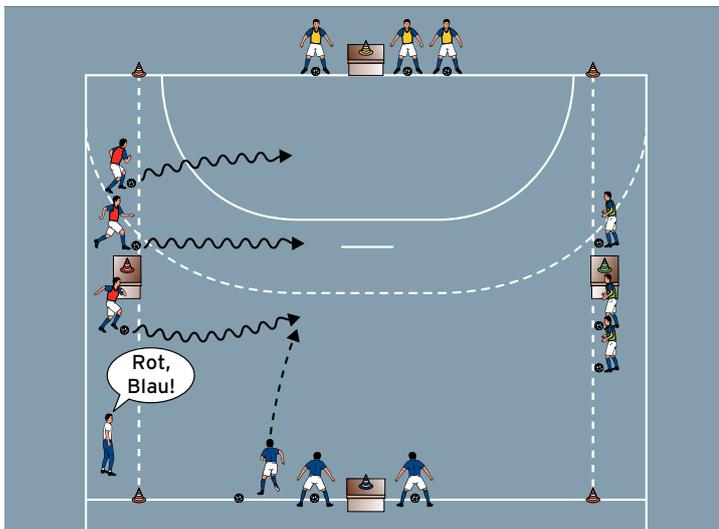


THEMA: DRIBBEL-SPIELE IN DER HALLE



AUFWÄRMEN 2:

FARBKOMMANDO II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau aus Aufwärmern 1 beibehalten
- ▶ 4 Gruppen bilden und an den Kleinkästen aufstellen

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet den Durchgang, indem er 2 Hütchenfarben aufruft.
- ▶ Die Spieler vom zuerst genannten Hütchen dribbeln als Angreifer ins Feld.
- ▶ Der erste Spieler vom zweitgenannten Hütchen läuft als Verteidiger ins Feld und versucht, die Bälle der Angreifer aus dem Feld zu spielen.
- ▶ Hat ein Angreifer seinen Ball verloren, so muss er mit seinen Mitspielern zusammenspielen.
- ▶ Welche Gruppe behält ihre Bälle am längsten im Feld?

VARIATIONEN

- ▶ Je 2 Verteidiger starten ins Feld.
- ▶ Nacheinander den ersten, zweiten und dritten Verteidiger zum 1 gegen 3, 2 gegen 3 und 3 gegen 3 ins Feld schicken.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, dass alle Spieler ungefähr gleich häufig aufgerufen werden.
- ▶ Bei Ballverlust sofort umschalten und die Mitspieler beim 'Ballbehaupten' unterstützen.
- ▶ Als Ballbesitzer ruhig agieren und erst unter direktem Gegnerdruck abspielen.
- ▶ Als Verteidiger die Bälle nicht unkontrolliert wegschießen, sondern nur kurz aus dem Feld spielen.