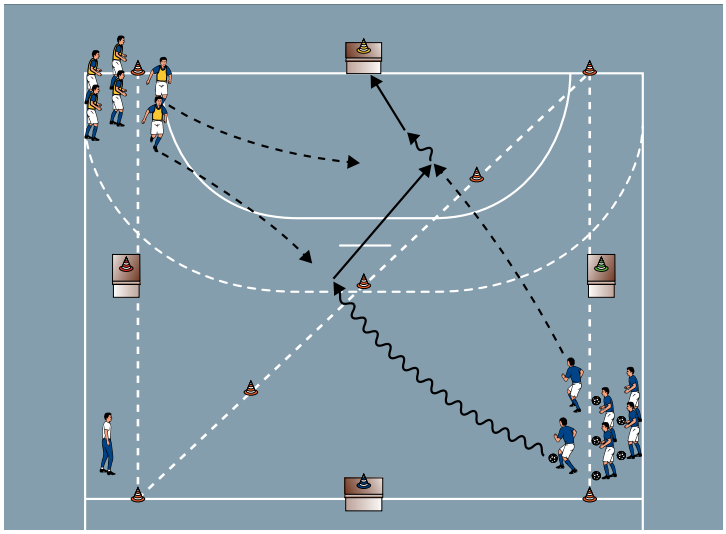
THEMA: DRIBBEL-SPIELE IN DER HALLE



HAUPTTEIL 2:

FARB-DRIBBLING II

ORGANISATION

- Den Grundaufbau und die Teams beibehalten
- Zusätzlich eine diagonale Mittellinie markieren
- Die Mannschaften diagonal gegenüber aufstellen
- Blau erhält zunächst das Angriffsrecht
- Die Spieler jeweils paarweise zuordnen
- Jedes Spielerpaar hat 1 Ball

ABLAUF

- Die ersten beiden Spieler von Blau laufen bzw. dribbeln ins Feld und versuchen, bei einem der gegenüberliegenden Kästen einen Treffer zu erzielen.
- Gleichzeitig laufen 2 Spieler von Gelb als Verteidiger ins Feld und versuchen, den Ball zu erobern.
- Gelingt dies, so kontern sie auf die beiden anderen Kästen.
- Jedes 2 gegen 2 dauert so lange, bis ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde.
- Nach einigen Durchgängen die Positionen und Aufgaben wechseln.

VARIATIONEN

- Nach dem Überdribbeln der Mittellinie dürfen die Angreifer bei allen Kästen gültige Treffer erzielen.
- Das Zieltor per Trainerkommando vorgeben.
- Zwei Farben hintereinander aufrufen.
- Die Zieltore auf ein weiteres Trainerkommando wechseln.
- Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt insgesamt die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Spieler müssen jeweils zuerst in die gegnerische Hälfte dribbeln, ehe sie einen gültigen Treffer erzielen dürfen.
- Wird der Ball zu schnell verspielt, als Trainer gegebenenfalls einen zweiten Ball einspielen.
- Die Angreifer selbst zwischen sinnvoller Einzelaktion und effektivem Zusammenspiel entscheiden lassen.