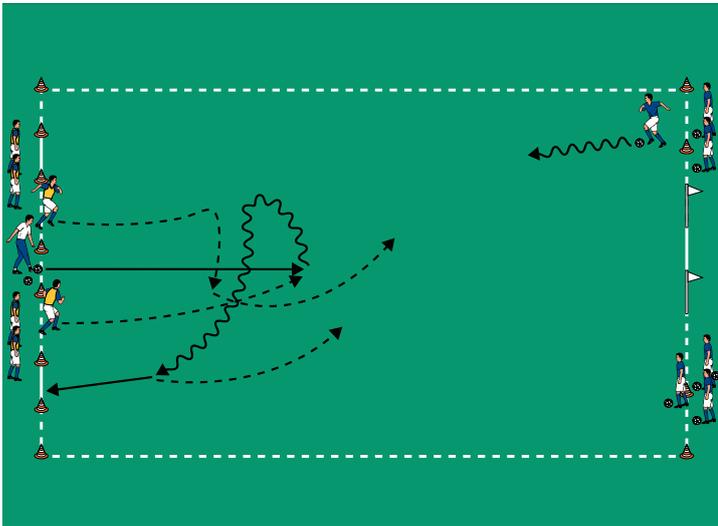


THEMA: DRIBBEL-SPIELE



HAUPTTEIL 2:

DRIBBEL-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Das Feld auf die Größe 35 x 25 Meter vergrößern
- ▶ Das mittlere Hütchentore entfernen
- ▶ Auf jeder Grundlinie 2 Starthütchen positionieren
- ▶ Die Spieler auf die Starthütchen verteilen

ABLAUF

- ▶ Sobald der Trainer einen Ball ins Feld einspielt, starten die ersten Spieler von den Starthütchen zwischen den beiden Hütchentoren zum 1 gegen 1 ins Feld.
- ▶ Der Spieler, der zuerst am Ball ist, greift auf die beiden Hütchentore an und muss sie durchdribbeln.
- ▶ Der andere kontert bei Ballgewinn auf das zu durchdribbelnde Stangentore.
- ▶ Sobald ein Treffer erzielt oder der Ball ausgespielt wurde, startet ein Spieler des anderen Teams zum 1 gegen 2 ins Feld und greift auf die Hütchentore an, die er für einen Treffer durchdribbeln muss
- ▶ Sobald wieder ein Treffer erzielt oder der Ball ausgespielt wurde, startet der nächste Spieler des anderen Teams zum 2 gegen 2 ins Feld.
- ▶ Positions- und Aufgabenwechsel der Teams nach mehreren Durchgängen.

VARIATIONEN

- ▶ Zum 1 gegen 1 starten die Spieler von der Seite ins Feld.
- ▶ Zum 1 gegen 1 starten die Spieler vorwärts von der Mittellinie ins Feld.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler, die zuerst in Ballbesitz sind, agieren stets als Angreifer und greifen auf die beiden Hütchentore an.
- ▶ Im 1 gegen 1 als Angreifer möglichst schnell vorwärts zu den Hütchentoren aufdrehen.
- ▶ Im 1 gegen 2 mutig vorwärts im Tempo und mit Risiko agieren.
- ▶ Im 2 gegen 2 als Spieler ohne Ball vor allem in der Tiefe anbieten.