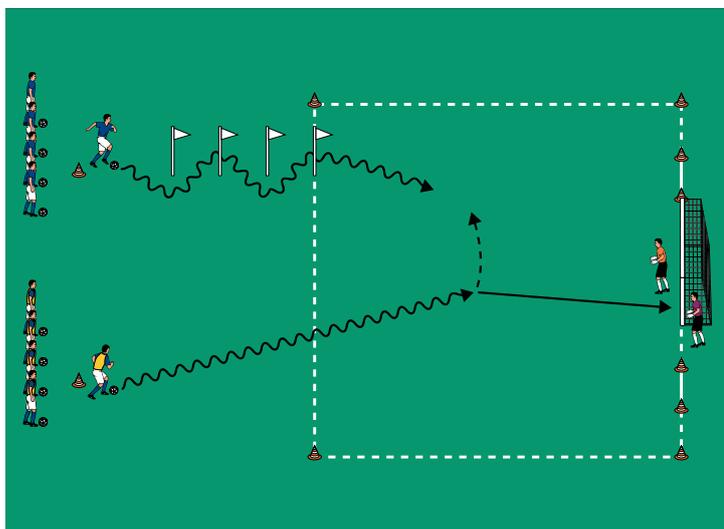


THEMA: DRIBBELN UND KAPPEN



HAUPTTEIL 1:

DRIBBELSPIEL IM 1 GEGEN 1

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 20 Meter großes Feld markieren
- ▶ Auf einer Grundlinie ein Tor mit Torhüter und zwei 2 Meter breite Hütchentore aufstellen
- ▶ Hinter der gegenüberliegenden Grundlinie 2 Starthütchen markieren
- ▶ Vor einem Starthütchen mit 4 Stangen einen Slalomparcours errichten
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den Starthütchen verteilen

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler starten gleichzeitig ins Dribbling.
- ▶ Der Spieler vom Starthütchen ohne Slalomparcours schießt aus dem Dribbling auf das Tor ab und wird Verteidiger.
- ▶ Der Spieler vom anderen Starthütchen dribbelt durch den Parcours und versucht, im 1 gegen 1 gegen den Verteidiger durch eines der Hütchentore zu dribbeln.
- ▶ Gelingt es dem Verteidiger, den Ball zu erobern, so darf er ebenfalls durch eines der Hütchentore dribbeln.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen und Aufgaben wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Der Spieler vom Starthütchen ohne Slalom muss den Torhüter im Alleingang ausspielen.
- ▶ Der Spieler vom Starthütchen mit Slalom kann zusätzlich auch auf das Tor mit Torhüter abschließen.
- ▶ Eine Zeitbegrenzung bis zum Torabschluss vorgeben.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Jeder erzielte Treffer sowie jedes Durchdribbeln eines Hütchentores ergibt 1 Punkt. Welcher Spieler gewinnt zuerst 10 Punkte?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Hütchentore müssen durchdribbelt werden. Das Durchspielen der Tore ergibt keinen Punkt.
- ▶ Die Hütchentore je nach Leistungsstärke der Spieler vergrößern oder verkleinern und so die Aufgabe für den Angreifer erleichtern oder erschweren.
- ▶ Dribbeln die Spieler beim Torschuss zu nah vor das Tor, gegebenenfalls eine Schusslinie markieren, aber die Spieler spätestens schießen müssen.
- ▶ Den Stangenslalom eventuell auch enger oder versetzt errichten, so dass der Angreifer deutlich zeitverzögert ins Feld kommt.