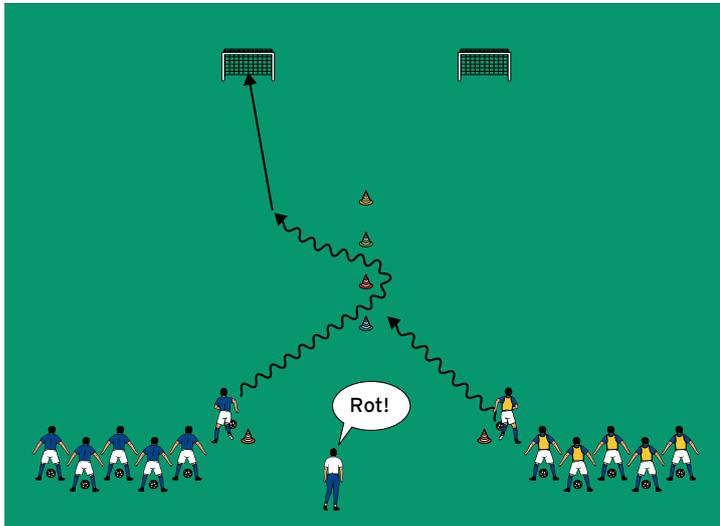


THEMA: SPASS DURCH WETTKÄMPFE



AUFWÄRMEN 1:

DRIBBEL-WETTKAMPF

ORGANISATION

- ▶ 2 Starthütchen nebeneinander aufstellen
- ▶ 20 Meter vor jedem Starthütchen ein Minitor aufstellen und mittig vor den Starthütchen mit 4 verschiedenfarbigen Hütchen einen Slalomparcours markieren
- ▶ 2 Teams einteilen und die Spieler jedes Teams mit Bällen an jeweils einem Starthütchen postieren

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Hütchenfarbe auf
- ▶ Die ersten Spieler jedes Teams umdribbeln das aufgerufene Hütchen im Slalom und schießen auf das jeweilige Minitor ab.
- ▶ Der Spieler, der zuerst trifft, gewinnt einen Punkt für sein Team.
- ▶ Welches Team gewinnt zuerst 10 Punkte?

VARIATIONEN

- ▶ Das aufgerufene Hütchen nicht umdribbeln.
- ▶ Den gesamten Slalom durchdribbeln.
- ▶ Die Hütchenfarbe anzeigen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Am aufgerufenen Hütchen orientieren, in freie Räume dribbeln und dem anderen Spieler ausweichen.
- ▶ Den Spielern erklären, dass Zusammenstöße zu Ballverlusten führen und Zeit kosten.
- ▶ Die Distanz der Hütchen im Slalomparcours vergrößern und so die Dribbelaufgabe erleichtern.
- ▶ Als Trainer jeden Punkt laut mitzählen und den Spielstand nach jedem Durchgang ansagen.