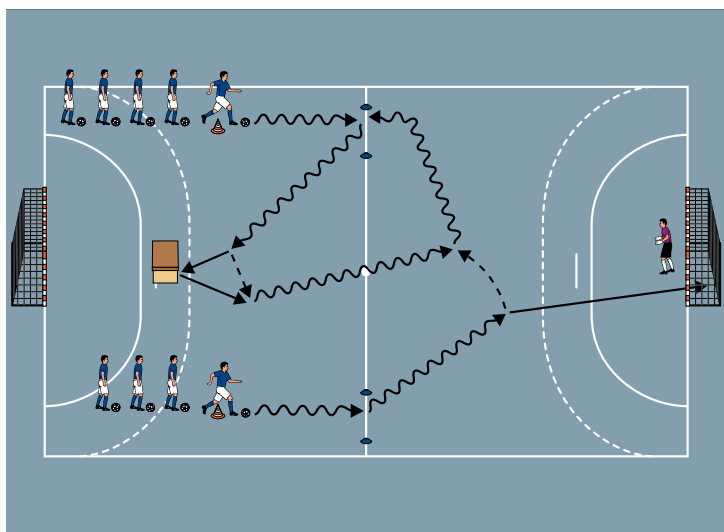


THEMA: MIT TEMPODRIBBLING IN DER HALLE ANGREIFEN



HAUPTTEIL 2:

TEMPO-DRIBBEL-ZWEIKAMPF

ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten.

ABLAUF

- Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten Spieler ins Hütchentor vor ihnen.
- Der Spieler, der den Ball zuerst im Hütchentor stoppt, dribbelt in Richtung Tor und schießt ab.
- Anschließend wird er Verteidiger.
- Der andere Spieler spielt zunächst einen Doppelpass mit dem Kleinkasten und greift dann im 1 gegen 1 auf das Tor an.
- Erobert der Verteidiger den Ball, so kontert er auf eines der Hütchentore.

VARIATIONEN

- Den Ball tragen und ins Hütchentor sprinten.
- Diagonal ins Hütchentor dribbeln.
- Mit maximal 3 Kontakten ins Hütchentor dribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Hallenhälfte vor dem Tor als Spielfeld nutzen.
- Der Verteidiger darf erst hinter der Mittellinie angreifen, der Angreifer erst hinter der Mittellinie schießen.
- Als Trainer den Spieler aufrufen, der zuerst schießt.