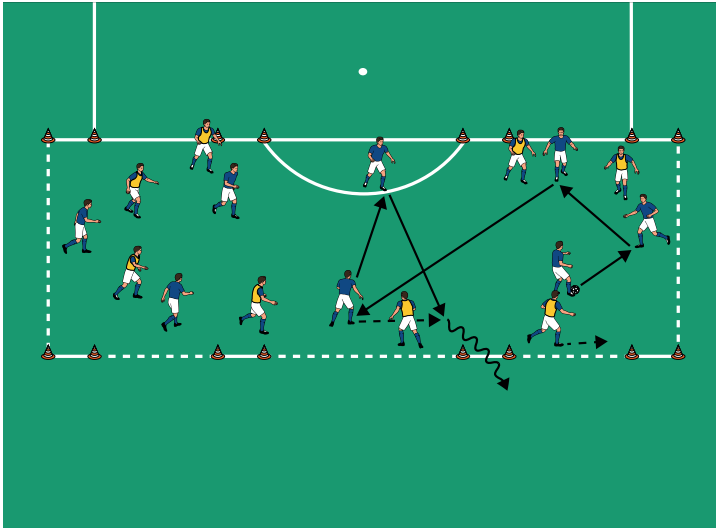


THEMA: MIT ZUG ZUM GEGNER-TOR DRIBBELN



AUFWÄRMEN 2:

DRIBBLING UND FINTEN AUF 8 HÜTCHENTORE

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau weiter verwenden.
- ▶ Die beiden Quadrate zu einem großen Feld zusammenführen.
- ▶ 2 Teams einteilen.

ABLAUF

- ▶ 8 gegen 8 auf die Hütchentore.
- ▶ Gültige Treffer können mit einem Dribbling durch eines der Hütchentore auf der gegnerischen Grundlinie erzielt werden.

VARIATIONEN

- ▶ Nach einem Dribbling durch eines der Hütchentore bleibt die erfolgreiche Mannschaft in Ballbesitz und wechselt sofort die Spielrichtung.
- ▶ Auf den Seitenlinien weitere Hütchentore errichten.
- ▶ 9 Angreifer und 7 Verteidiger bestimmen, und die Angreifer in Überzahl spielen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Feldgröße dem Leistungsstand der Spieler anpassen.
- ▶ Die Spieler sollen blitzschnell freie Tore und Dribbelmöglichkeiten erkennen und diese zielstrebig ausnutzen.