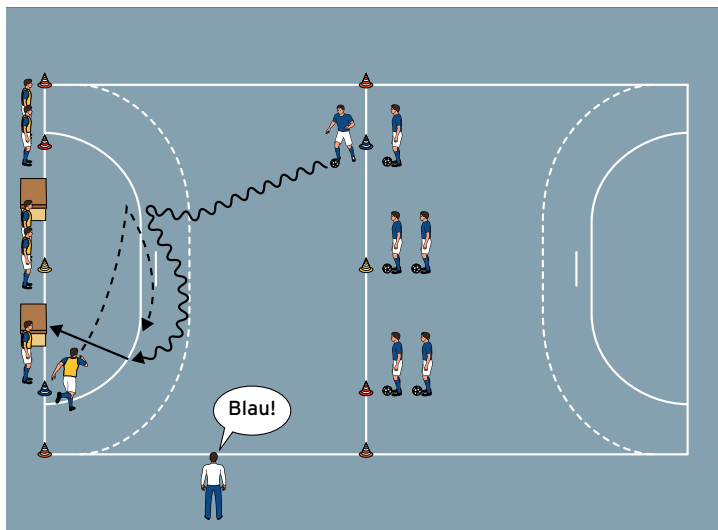


THEMA: DAS DRIBBELN IN DER HALLE VERBESSERN



HAUPTTEIL 2:

DRIBBEL-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Auf jeder Grundlinie 3 verschiedenfarbige Starthütchen markieren.
- ▶ 2 Teams einteilen und jedes Team an den Starthütchen auf einer Grundlinie postieren.
- ▶ Die Spieler an der Mittellinie haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft die Farbe eines Starthütchens auf.
- ▶ Die ersten Spieler von den aufgerufenen Starthütchen starten ins Feld, wobei der Spieler mit Ball als Angreifer versucht, gegen den anderen Spieler als Verteidiger bei einem Kleinkasten einen Treffer zu erzielen.
- ▶ Gelingt dem Verteidiger die Balleroberung, kann er auch bei einem Kleinkasten einen Treffer erzielen.
- ▶ Nach mehreren Durchgängen die Positionen und Aufgaben wechseln.
- ▶ Welches Team erzielt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Die ersten beiden Spieler von den aufgerufenen Starthütchen starten zum 2 gegen 2 ins Feld.
- ▶ 2 Angreifer spielen gegen 1 Verteidiger.
- ▶ 1 Angreifer spielt gegen 2 Verteidiger.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, alle Spieler ungefähr gleich oft aufzurufen.
- ▶ Jeden Durchgang so lange laufen lassen, bis ein Tor erzielt oder der Ball aus dem Feld gespielt wurde.
- ▶ Die seitlichen Hallenwände als Banden nutzen.