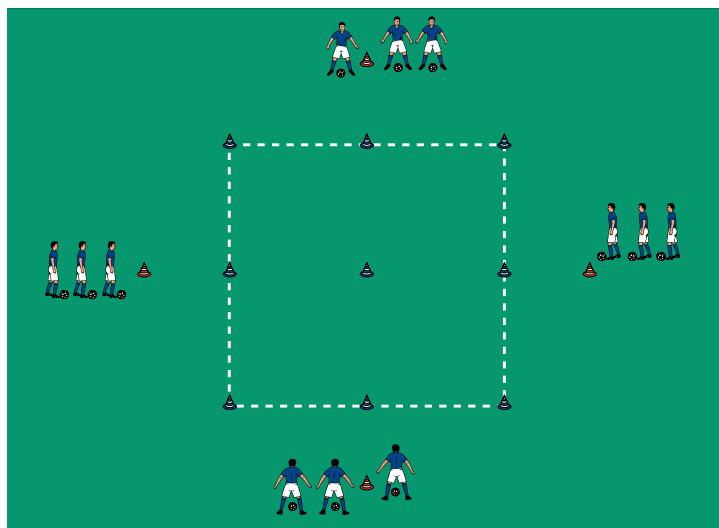
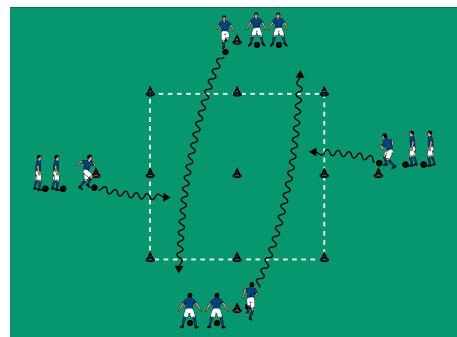


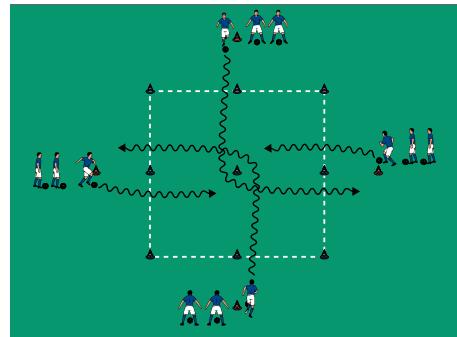
THEMA: GROSSE DRIBBLER FRÜH FÖRDERN



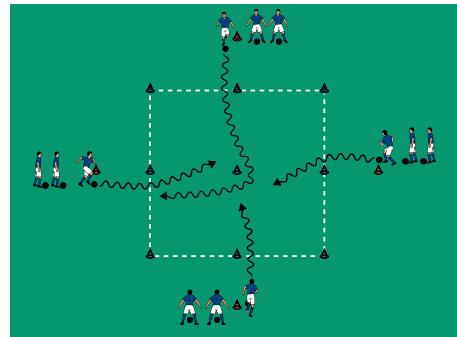
Übung 1



Übung 2



Übung 3



AUFWÄRMEN 1:

4-QUADRAT-FELD

ORGANISATION

- ▶ Ein 10 x 10 Meter großes Feld markieren
- ▶ Das Feld mit 5 weiteren Hütchen in 4 Quadrate unterteilen
- ▶ Mittig hinter jeder Seitenlinie ein Starthütchen errichten
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den Starthütchen verteilen

ABLAUF ÜBUNG 1

- ▶ Die jeweils ersten Spieler dribbeln durch die rechten Quadrate zum Starthütchen gegenüber.

ABLAUF ÜBUNG 2

- ▶ Wie Übung 1, nur jetzt kappen die Spieler den Ball im zweiten Quadrat nach links und dribbeln zum linken Starthütchen.

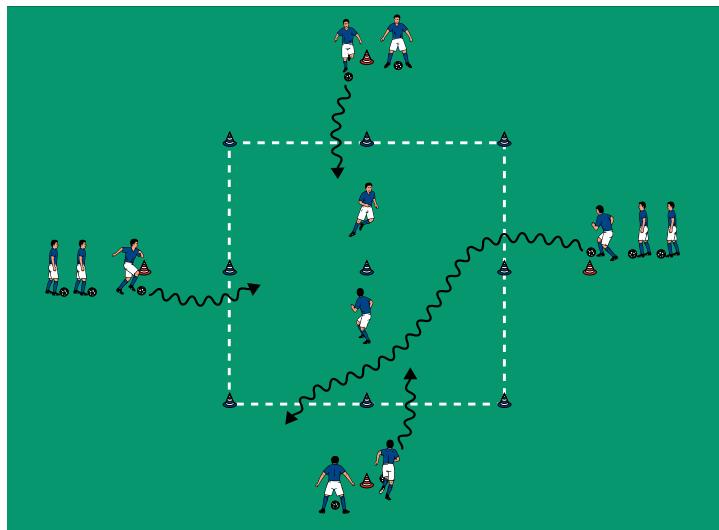
ABLAUF ÜBUNG 3

- ▶ Die Spieler kappen im ersten Quadrat nach links, dribbeln ins zweite Quadrat, kappen nach rechts und dribbeln durch die übrigen Quadrate zum rechten Starthütchen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Alle Spieler dribbeln von der gleichen Seite (rechts/links) ins Feld.
- ▶ Weitere Dribbelwege durch die Quadrate vorgeben.
- ▶ Beim Kappen den Ball mit einem Kontakt in die neue Richtung vorlegen.
- ▶ Im Feld den Blick vom Ball lösen, zu freien Räumen orientieren und Mitspielern ausweichen.

THEMA: GROSSE DRIBBLER FRÜH FÖRDERN



AUFWÄRMEN 2:

4-QUADRAT-FELD MIT GEGNER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 2 Verteidiger benennen und auf den Linien zwischen den Hütchen postieren

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler durchdribbeln möglichst viele Quadrate.
- ▶ Die Verteidiger versuchen, die Bälle abzuwehren.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Spieler durchdribbelt die meisten Quadrate?

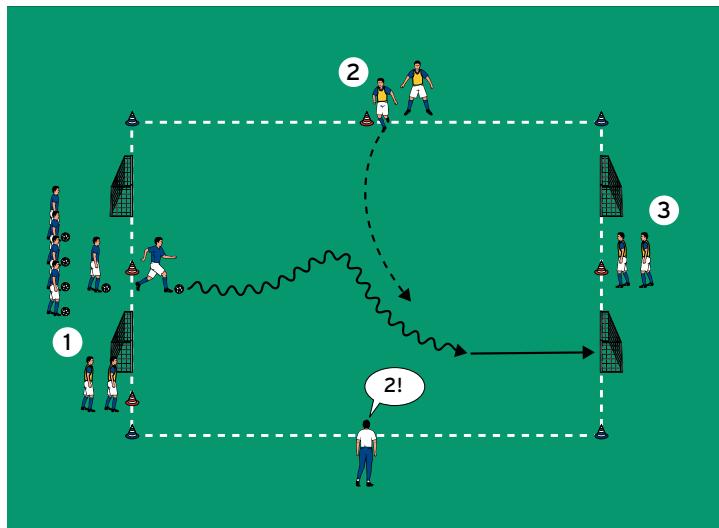
VARIATIONEN

- ▶ Maximal 2 Quadrate durchdribbeln.
- ▶ Maximal 3 Quadrate durchdribbeln.
- ▶ Nur einen Fänger im Feld postieren.
- ▶ Die Anzahl der Fänger erhöhen.
- ▶ Die Fänger dürfen sich frei im Feld bewegen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler entscheiden, von welcher Seite sie ins Feld dribbeln.
- ▶ Im Feld den Blick vom Ball lösen, zu freien Räumen orientieren und Mitspielern ausweichen.
- ▶ Als Verteidiger die Bälle erobern und aus dem Feld spielen.

THEMA: GROSSE DRIBBLER FRÜH FÖRDERN



HAUPTTEIL 1:

1-2-3-DRIBBEL-SPIEL I

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 30 Meter großes Feld mit jeweils 2 Minitoren auf den Grundlinien markieren
- ▶ 1 Starthütchen und 3 Positionshütchen gemäß Abbildung errichten
- ▶ 2 Teams bilden
- ▶ Das Angreifer-Team mit Bällen am Starthütchen postieren
- ▶ Das Verteidiger-Team an den Positionshütchen verteilen

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Zahl von 1 bis 3 auf.
- ▶ Der erste Angreifer dribbelt zum 1 gegen 1 gegen den aufgerufenen Verteidiger ins Feld und versucht, auf die gegenüberliegenden Minitore abzuschließen.
- ▶ Erobert der Verteidiger den Ball, so kontert er auf die anderen Minitore.
- ▶ Nach einigen Durchgängen die Positionen und Aufgaben wechseln.

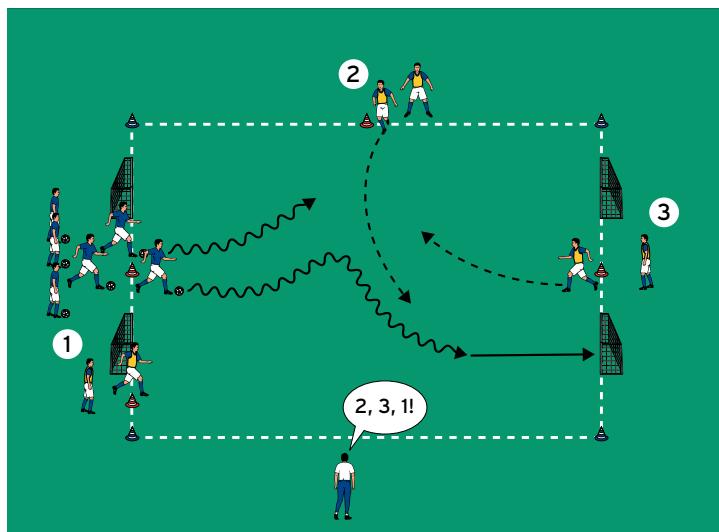
VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Welches Team erzielt insgesamt die meisten Treffer?
- ▶ Zwei Zahlen aufrufen und 1 gegen 2 spielen.
- ▶ Eine Mittellinie markieren, die die Spieler vor einem Treffer überdribbeln müssen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das 1 gegen 1 endet, wenn ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt wurde.
- ▶ Wird der Ball zu schnell verspielt, als Trainer einen weiteren Ball einspielen.
- ▶ Als Verteidiger nach jedem Durchgang an einem anderen Positionshütchen anstellen.
- ▶ Mit Ball mutig und vorwärtsgerichtet die Minitore angreifen.

THEMA: GROSSE DRIBBLER FRÜH FÖRDERN



HAUPTTEIL 2:

1-2-3-DRIBBEL-SPIEL II

ORGANISATION

- Den Aufbau und die Organisation beibehalten

ABLAUF

- Der Trainer ruft eine Zahl von 1 bis 3 auf.
- Der jeweils erste Angreifer startet zum 1 gegen 1 gegen den aufgerufenen Verteidiger ins Feld.
- Der Angreifer versucht, auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf das gegenüberliegende Tor.
- Wird ein Treffer erzielt oder der Ball ins Aus gespielt, ruft der Trainer erneut eine Zahl auf und der nächste Angreifer startet zum 2 gegen 2 ins Feld.
- Anschließend ruft der Trainer eine weitere Zahl zum 3 gegen 3 auf.
- Nach einigen Durchgängen wechseln die Teams Positionen und Aufgaben.

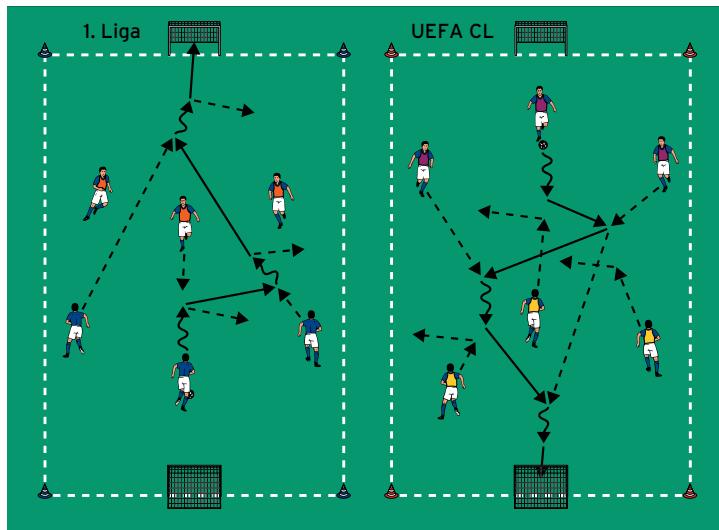
VARIATIONEN

- Mit dem ersten Aufruf starten 2 Verteidiger ins Feld, sodass sich ein 1 gegen 2, 2 gegen 3 und 3 gegen 4 ergibt.
- Eine Mittellinie markieren, die die Spieler vor einem Treffer überdribbeln müssen.
- Der Angreifer erhält ein Zuspiel vom aufgerufenen Verteidiger.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Nach Beendigung eines Angriffs im Feld bleiben und auf die nächste Situation umschalten.
- Als Angreifer zunächst immer entschlossen vorwärtsgerichtet ins Feld dribbeln.
- Die Verteidiger stellen sich nach jedem Durchgang an einem anderen Positionshütchen an.

THEMA: GROSSE DRIBBLER FRÜH FÖRDERN



HAUPTTEIL 2:

CHAMPIONS-LEAGUE-TURNIER

ORGANISATION

- ▶ Zwei 20 x 30 Meter große Felder mit Minitoren errichten
- ▶ Ein Feld als "Champions League", das andere Feld als "Bundesliga" bezeichnen
- ▶ 4 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ Jeweils 3 gegen 3 auf die Minitore.
- ▶ Sobald ein "Bundesliga"-Team 2 Treffer erzielt hat, steigt es in die "Champions League" auf.
- ▶ Das Team, das in der "Champions League" zurückliegt, steigt ab.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt die meisten Treffer in der "Champions League"?

VARIATIONEN

- ▶ Nach jedem "Bundesliga"-Treffer in die "Champions League" aufsteigen.
- ▶ Die Anzahl der benötigten "Bundesliga"-Treffer erhöhen.
- ▶ Die Spiele nach 4 Minuten Spielzeit beenden, nicht durch erzielte Treffer.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Bei einem Unentschieden in der "Champions League" bestimmt das aufsteigende Team den Absteiger.
- ▶ Sobald ein Team aufsteigen darf, das Spiel in der "Champions League" beenden.
- ▶ Die Teams zählen ihre Treffer eigenständig mit.