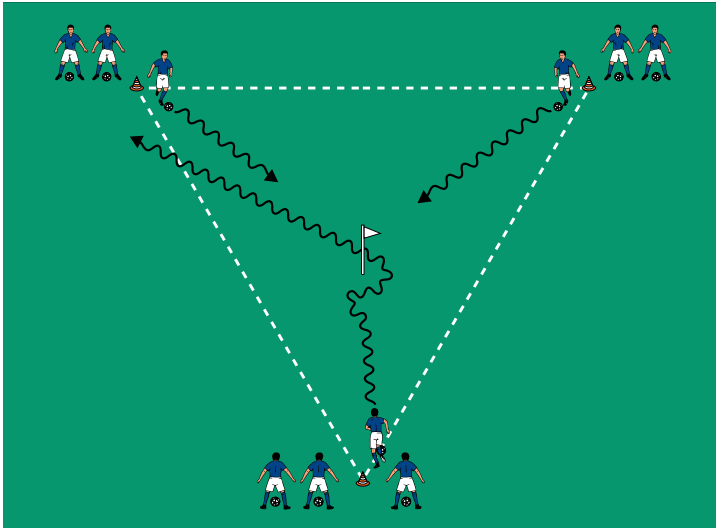


THEMA: VORTEILE FÜR DEN DRIBBLER SCHAFFEN



AUFWÄRMEN 1:

DRIBBEL-DREIECK

ORGANISATION

- ▶ 1 Dreieck mit 20 Meter Seitenlinie errichten.
- ▶ Mittig im Dreieck eine Stange aufstellen.
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den Starthütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler dribbeln gleichzeitig auf die Stange zu, kappen nach links an der Stange vorbei und dribbeln zum nächsten Starthütchen.
- ▶ Anschließend starten die nächsten Spieler usw.
- ▶ Nach einigen Durchgängen nach rechts abkappen.

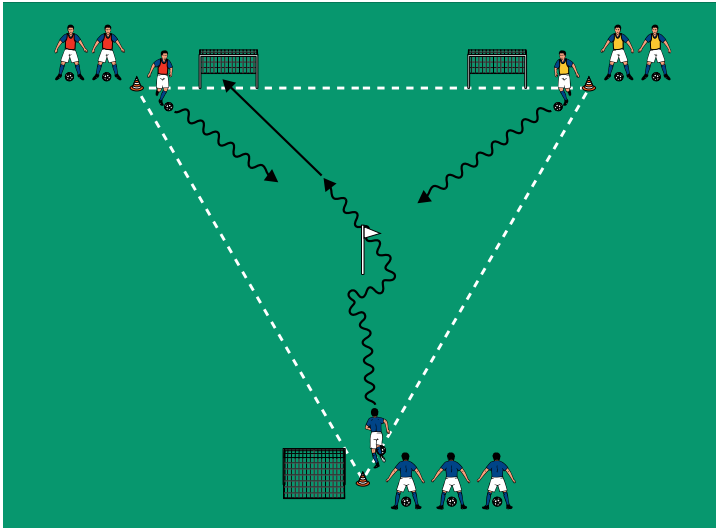
VARIATIONEN

- ▶ Vor der Stange abkappen.
- ▶ Vor der Stange eine Finte durchführen.
- ▶ Vor der Stange zurückkappen und zum Starthütchen zurückdribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die ersten Spieler sollen sich abstimmen und immer gleichzeitig starten.
- ▶ Rechtzeitig vor der Stange abkappen.
- ▶ An der Stange zu freien Räumen orientieren und Mitspielern ausweichen.

THEMA: VORTEILE FÜR DEN DRIBBLER SCHAFFEN



AUFWÄRMEN 2:

DRIBBEL-DREIECK PLUS MINITORE

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Neben jedem Starthütchen ein Minitor aufstellen.
- ▶ 3 Teams bilden und den Starthütchen zuweisen.
- ▶ Jeder Spieler hat 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten Spieler jedes Teams auf die Stange zu, kappen nach links/rechts und passen ins Minitor.
- ▶ Der Spieler, der zuerst trifft, erhält einen Punkt für sein Team.
- ▶ Welches Team hat zuerst 10 Punkte?

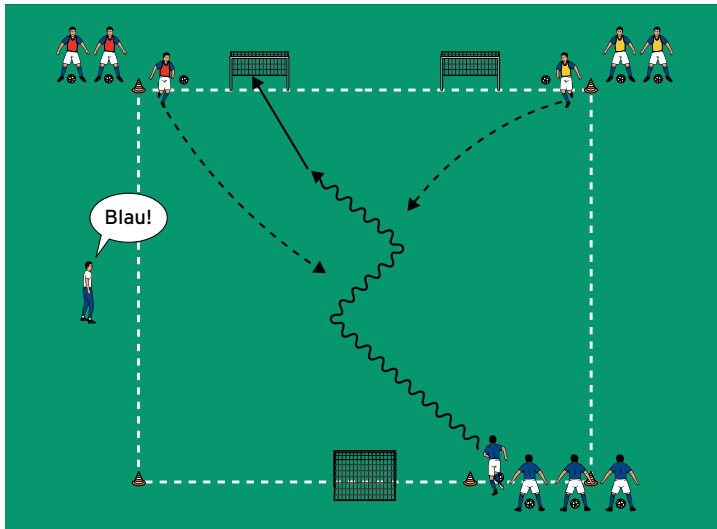
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit links/rechts dribbeln.
- ▶ Vor der Stange eine Finte durchführen.
- ▶ Vor der Stange zurückkappen und ins Minitor neben dem eigenen Starthütchen passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Erst nach Umdribbeln der Stange ins Minitor passen.
- ▶ Den Spielstand laut mitzählen.

THEMA: VORTEILE FÜR DEN DRIBBLER SCHAFFEN



HAUPTTEIL 1:

TOR-DREIECK

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 20 Meter großes Feld mit 3 Minatoren errichten.
- ▶ Neben jedem Minitor ein Starthütchen aufstellen.
- ▶ 3 Teams bilden und den 3 Starthütchen zuweisen.
- ▶ Jeder Spieler hat 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft ein Team auf (hier: "Blau!").
- ▶ Der erste Spieler des aufgerufenen Teams dribbelt gegen die ersten Spieler der beiden anderen Teams ins Feld.
- ▶ Die Spieler greifen immer auf die beiden anderen Miniatoren an und verteidigen das eigene Minitor.

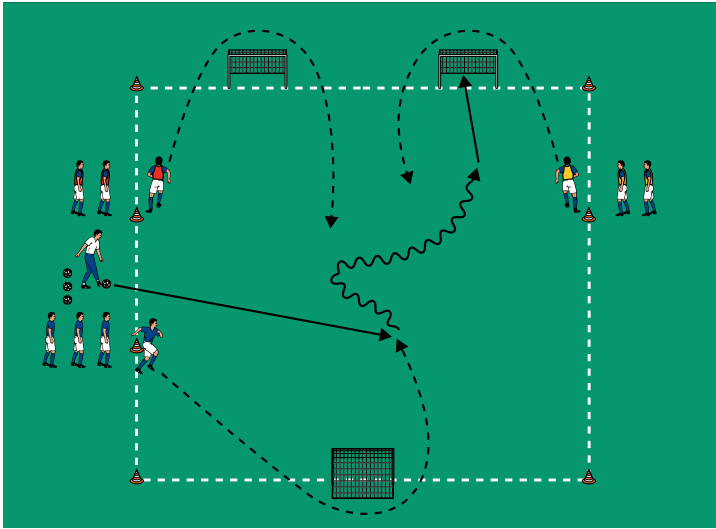
VARIATIONEN

- ▶ Vom aufgerufenen Team kommen 2 Spieler ins Feld.
- ▶ Von allen Teams kommen 2 Spieler ins Feld.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jedes Team möglichst gleich oft aufrufen.
- ▶ Jeder Durchgang endet, wenn ins Aus gespielt wird.

THEMA: VORTEILE FÜR DEN DRIBBLER SCHAFFEN



HAUPTTEIL 2:

TOR-DREIECK-SPRINT

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die Starthütchen auf den torlosen Seitenlinien aufstellen.
- ▶ 3 Teams bilden und je 1 Starthütchen zuweisen.
- ▶ Der Trainer hat ausreichend Bälle.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Signal des Trainers umlaufen die ersten Spieler jedes Teams ihr Minitor ins Feld.
- ▶ Der Trainer spielt zu dem Spieler ein, der zuerst im Feld ist.
- ▶ Der Ballbesitzer greift auf die beiden anderen Minitore an und verteidigt das eigene Minitor.

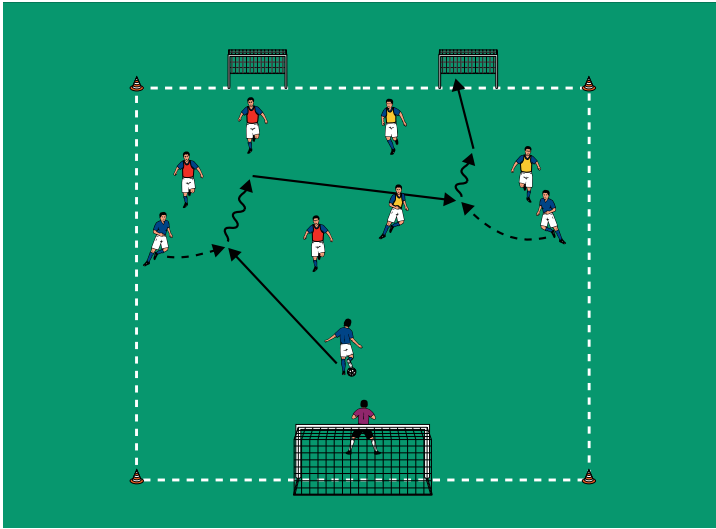
VARIATIONEN

- ▶ Von jedem Team laufen 2 Spieler ins Feld.
- ▶ Von jedem Team laufen 3 Spieler ins Feld.
- ▶ Der Trainer ruft 1 Team auf, von dem 1 Spieler mehr ins Feld läuft.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jedes Team verteidigt das Minitor, das am nächsten zum eigenen Starthütchen steht.
- ▶ Nach jedem Treffer 1 weiteren Ball einspielen.

THEMA: VORTEILE FÜR DEN DRIBBLER SCHAFFEN



SCHLUSSTEIL:

3-TORE-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 30 Meter großes Feld mit 2 Minitoren und einem Jugendentor mit Torhüter errichten.
- ▶ 3 Teams zu je 3 Spielern bilden.
- ▶ Jedes Team fest 1 Tor zuweisen.

ABLAUF

- ▶ Die Teams spielen im 3 gegen 3 gegen 3.
- ▶ Jedes Team greift auf 2 Tore an und verteidigt das eigene Tor.
- ▶ nach jeweils 5 Minuten die Aufgaben wechseln.
- ▶ Welches Team erzielt insgesamt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Nach jedem Treffer die Aufgaben wechseln.
- ▶ Nach jeweils 2 Treffern die Aufgaben wechseln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Trainer steht mit Bällen neben dem Feld und passt ein, wenn ins Aus gespielt wurde.
- ▶ Der Torhüter darf ins Kombinationsspiel eingebunden werden.
- ▶ Den Torhüter regelmäßig wechseln.