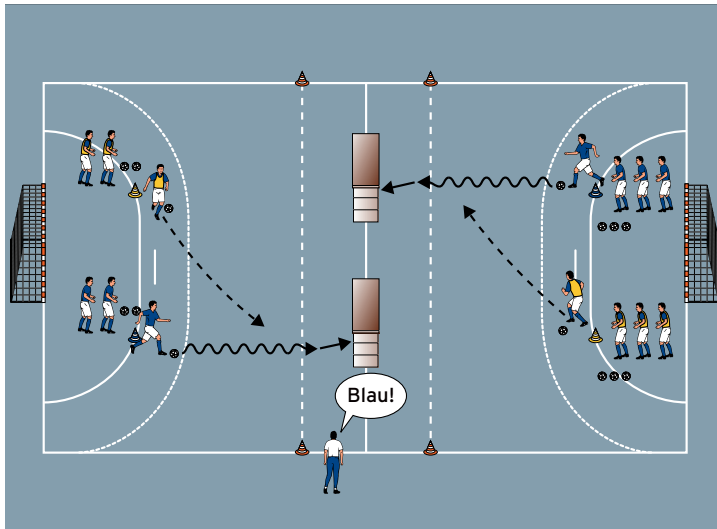


## THEMA: DIE HALLE ALS DRIBBELSCHULE



### AUFWÄRMEN 2:

### FANG-DRIBBLING

#### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Starthütchen auf einer Seite haben unterschiedliche Farben
- ▶ Vor und hinter den Kästen eine 5 Meter breite Schusszone markieren

#### ABLAUF

- ▶ Der Spieler ruft eine Farbe, worauf die genannten die Spieler loslaufen und auf den Kasten schießen.
- ▶ Die anderen beiden Spieler sind Fänger und versuchen den Schützen vor dem Schuss abzuschlagen.

#### VARIATIONEN

- ▶ Die Distanz der Starthütchen zueinander vergrößern oder verkleinern.
- ▶ Der Spieler des aufgerufenen Starthütchens wird Fänger.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Gültige Treffer beim Kasten sind nur innerhalb der markierten Schusszone möglich.
- ▶ Die Distanz der Starthütchen zueinander so wählen, dass der Fänger eine realistische Chance hat, den Dribbler abzuschlagen.