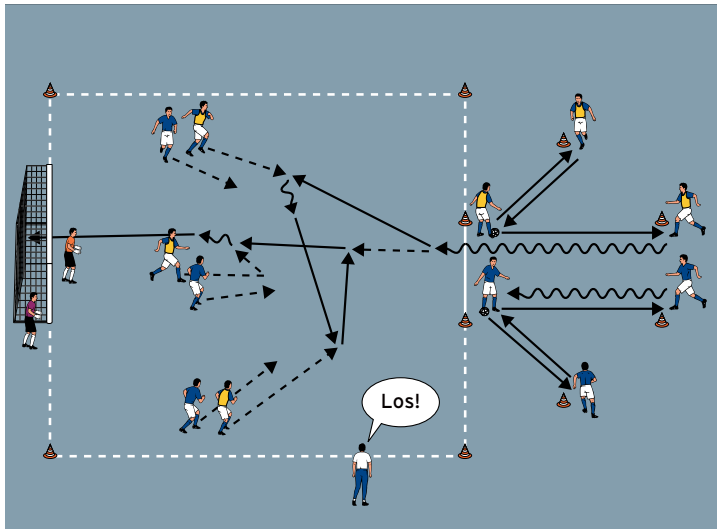


## THEMA: SPIEL- UND TURNIERFORMEN FÜR DIE HALLE



### HAUPTTEIL 2:

### DRIBBEL-AUFTAKT II

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Hinter der Hütchenlinie einen Hütchenparcours errichten.

#### ABLAUF

- ▶ Die Spieler außerhalb des Feldes besetzen alle Hütchen des Parcours.
- ▶ Auf ein Trainerkommando passt A zu B, der das Zuspiel prallen lässt.
- ▶ Anschließend spielt A zu C, der über die Hütchenlinie dribbelt.
- ▶ Wie gehabt startet der Spieler, der zuerst die Linie überdribbelt die Angriffsaktion im 4 gegen 3 im Feld.
- ▶ Nach 3 Minuten tauschen die Spieler die Felder.

#### VARIATIONEN

- ▶ Die Angriffsaktion im Feld muss innerhalb von 15 Sekunden abgeschlossen sein.
- ▶ Für die Angriffsaktion steht eine gewisse Anzahl von Pässen zur Verfügung.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jeder Aktion rücken die Spieler im Parcours eine Position weiter.
- ▶ Die Spieler auf Position C rücken entsprechend auf die Startposition.