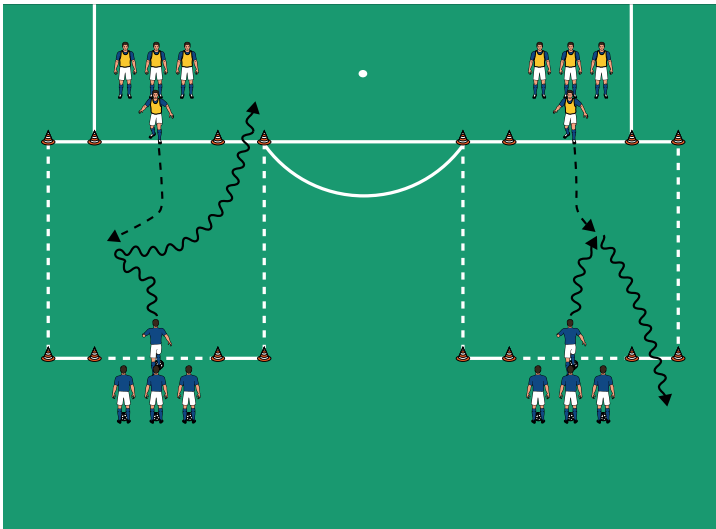


THEMA: MIT ZUG ZUM GEGNER-TOR DRIBBELN



HAUPTTEIL 1:

1 GEGEN 1 AUF JE 2 HÜTCHENTORE

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Das große Feld wieder in die beiden Quadrate aus Aufwärmen 1 teilen.
- ▶ Zwei Gruppen einteilen.
- ▶ Jeweils Angreifer und Verteidiger bestimmen.
- ▶ Die Angreifer haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Die ersten Angreifer dribbeln gegen die ersten Verteidiger in die Felder und versuchen, im 1 gegen 1 durch eines der gegenüberliegenden Hütchentore zu dribbeln.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so kontern sie auf die gegenüberliegenden Hütchentore.

VARIATIONEN

- ▶ Finten vorgeben (z. B. Übersteiger, Schere, Passfinte usw.).
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Angreifer erzielt die meisten Treffer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Mit maximalem Tempo dribbeln.
- ▶ Darauf achten, dass die Ballbesitzer jeweils mit einer deutlichen Gewichtsverlagerung zur Seite fintieren.
- ▶ Zielstrebig durch die Hütchentore dribbeln.