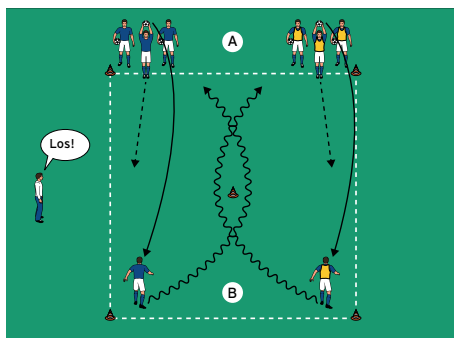
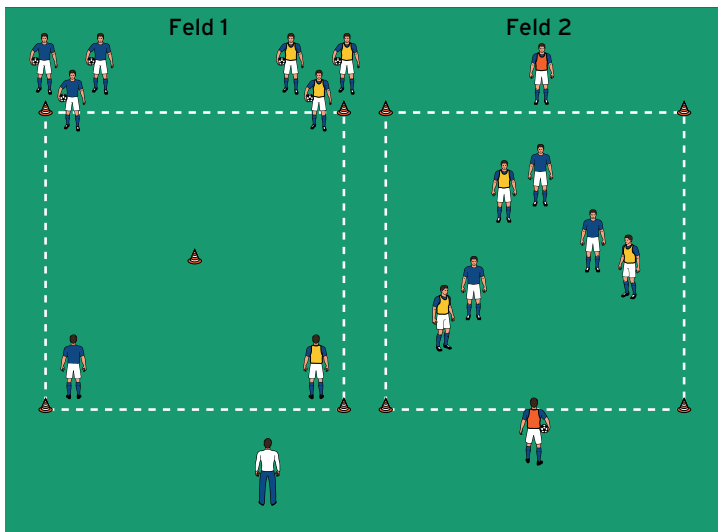
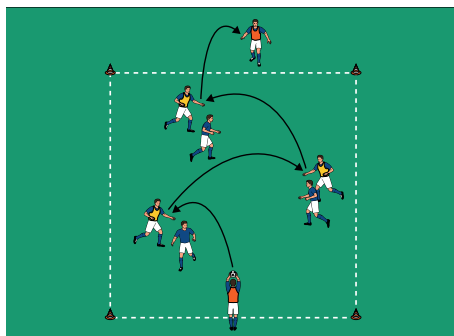


**THEMA: HOHE ZUSPIELE SICHER KONTROLLIEREN**



Feld 1



Feld 2

**AUFWÄRMEN 2:**

**DRIBBEL-DUELL**

**ORGANISATION**

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten.

**ABLAUF FELD 1**

- ▶ 2 Mannschaften bilden.
- ▶ Auf ein Trainerkommando wirft A zu B.
- ▶ Dieser kontrolliert das Zuspiel und umdribbelt das mittlere Hütchen.
- ▶ Anschließend dribbelt er über die hintere Hütchenlinie.
- ▶ Der Spieler, der das Feld zuerst über die hintere Hütchenlinie verlässt, erhält 1 Punkt für die Mannschaftswertung.

**ABLAUF FELD 2**

- ▶ 2 neutrale Anspieler benennen und außerhalb des Feldes gegenüber aufstellen.
- ▶ 2 Mannschaften bilden und im Feld postieren.
- ▶ Ziel der jeweiligen Angreifer ist es, von Anspieler zu Anspieler zu kombinieren (= 1 Punkt für die Mannschaftswertung).
- ▶ Dabei ist die Form des Zusammenspiels vorgegeben: 1 Anspieler wirft per Einwurf zu einem Spieler im Feld, der das Zuspiel in der Luft kontrolliert und den Ball fängt, ohne dass dieser zu Boden fällt.
- ▶ Anschließend wirft er zum nächsten Mitspieler usw.
- ▶ Fällt ein Ball zu Boden, wechselt sofort der Ballbesitz, und der nächste Durchgang startet vom jeweils anderen Anspieler.

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ In Feld 1 sollten die hohen Zuspiele bewusst per Einwurf erfolgen.
- ▶ Hierdurch wird eine spielnahe Flugbahn des Balles garantiert und die Präzision der Zuspiele erleichtert.
- ▶ Nach Umdribbeln des mittleren Hütchens darf der in Führung liegende Spieler den Laufweg seines Gegners kreuzen.
- ▶ Die Aktion kann gegebenenfalls auch als Staffel ablaufen.