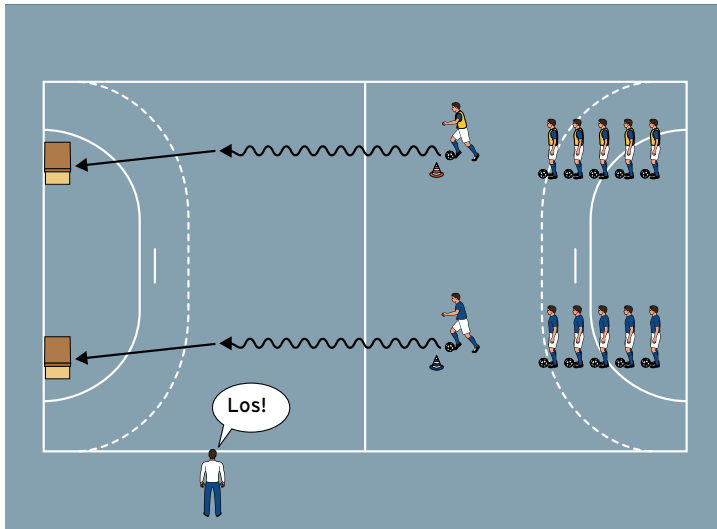


THEMA: DAS DRIBBELN IN DER HALLE VERBESSERN



AUFWÄRMEN 1:

KLEINKASTEN-DRIBBLING I

ORGANISATION

- ▶ Vor einer Hallenwand 2 Kleinkästen 15 Meter nebeneinander aufstellen.
- ▶ 25 Meter vor den Kleinkästen mittig 2 verschiedenfarbige Starthütchen in 10 Metern Abstand nebeneinander markieren.
- ▶ 2 Teams einteilen und jedes Team mit Bällen an einem Starthütchen postieren.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando starten die jeweils ersten Spieler ins Dribbling und passen zum Kleinkasten.
- ▶ Jeder Treffer beim Kleinkasten ergibt einen Punkt.
- ▶ Welches Team gewinnt zuerst 10 Punkte?

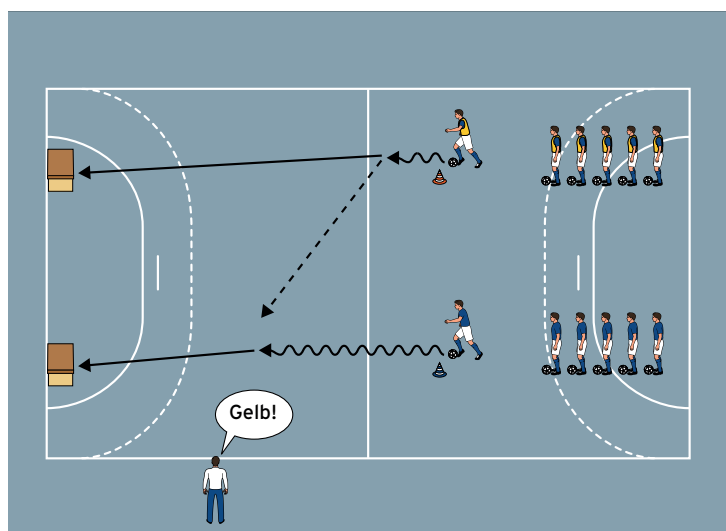
VARIATIONEN

- ▶ Den Ball in der Hand tragen und zum Kleinkasten rollen.
- ▶ Den Ball mit der Hand auf dem Hallenboden rollen.
- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln.
- ▶ Nur mit rechts/links passen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Zielgenau mit der Fußinnenseite passen.
- ▶ Die Linien auf dem Hallenboden nutzen und die Spieler nur auf den Linien dribbeln/laufen lassen.
- ▶ Gegebenenfalls Linien in der Halle als Passgrenze nutzen, ab der die Spieler spätestens passen müssen.
- ▶ Als Trainer die erzielten Treffer jeweils laut mitzählen.

THEMA: DAS DRIBBELN IN DER HALLE VERBESSERN



AUFWÄRMEN 2:

KLEINKASTEN-DRIBBLING II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft die Farbe einer Mannschaft auf.
- ▶ Der erste Spieler des aufgerufenen Teams passt nach dem Dribbling von der Mittellinie auf den Kleinkasten.
- ▶ Der erste Spieler der Mannschaft dribbelt gleichzeitig los und passt von innerhalb des Wurfkreises zum Kleinkasten.
- ▶ Der Spieler vom aufgerufenen Starthütchen kann nach seinem Pass nachsetzen und versucht, den Pass der anderen Gruppe abzublocken.
- ▶ Jeder Treffer beim Kleinkasten ergibt einen Punkt.
- ▶ Welches Team gewinnt zuerst 10 Punkte?

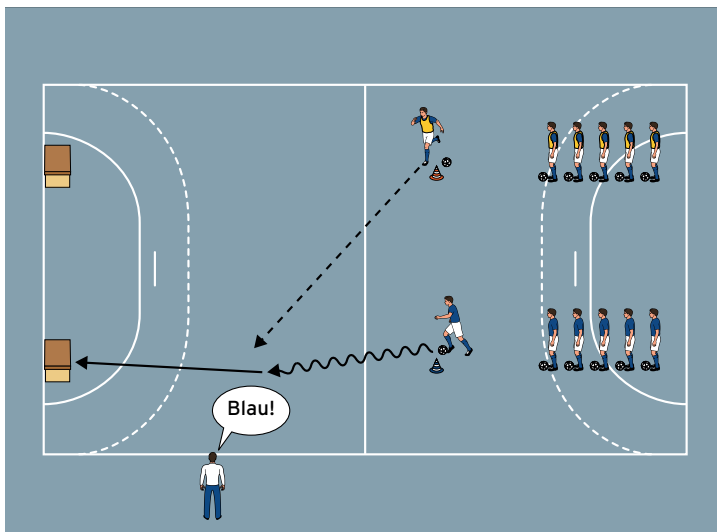
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln.
- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Bei Ballgewinn kann der Spieler beim eigenen Kleinkasten einen weiteren Treffer erzielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, dass beide Teams ungefähr gleich oft aufgerufen werden und zuerst passen können.
- ▶ Trotz der Chance zum Nachsetzen zunächst zielgenau passen.
- ▶ Als nachsetzender Spieler den Ball nur abblocken, Grätschen sind nicht erlaubt.
- ▶ Als Trainer die erzielten Treffer jeweils laut mitzählen.

THEMA: DAS DRIBBELN IN DER HALLE VERBESSERN



HAUPTTEIL 1:

DRIBBEL-SPIEL I

ORGANISATION

- ▶ Der Grundaufbau bleibt bestehen.
- ▶ Die Starthütchen auf die Mittellinie verlegen.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft die Farbe eines Starthütchens auf.
- ▶ Der erste Spieler vom aufgerufenen Starthütchen dribbelt als Angreifer ins Feld und versucht bei einem Kleinkasten einen Treffer zu erzielen.
- ▶ Der erste Spieler vom anderen Starthütchen läuft als Verteidiger ins Feld, versucht den Ball zu erobern und selbst bei einem Kleinkasten zu treffen.
- ▶ Welches Team erzielt zuerst 10 Treffer?

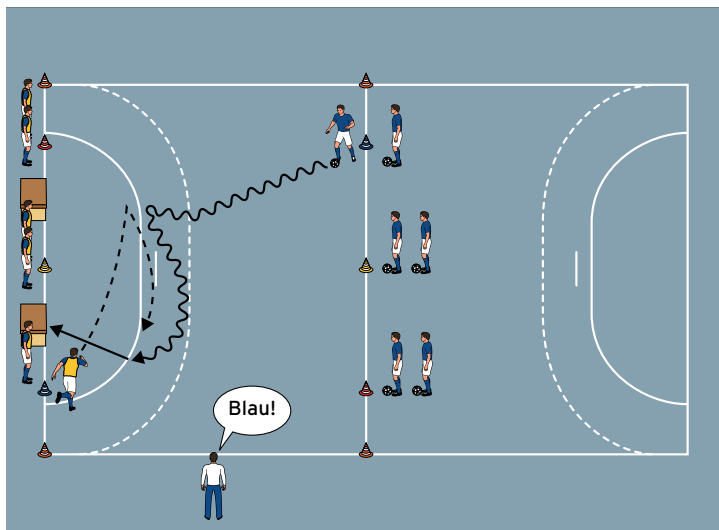
VARIATIONEN

- ▶ Die ersten beiden Spieler von jedem Starthütchen starten zum 2 gegen 2 ins Feld.
- ▶ Die ersten beiden Spieler vom aufgerufenen Starthütchen starten als Angreifer zum 2 gegen 1 ins Feld.
- ▶ Der erste Spieler vom aufgerufenen Starthütchen startet als Angreifer gegen 2 Verteidiger zum 1 gegen 2 ins Feld.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Starthütchen so nah zueinander postieren, dass der Verteidiger bei kurzem Laufweg die Möglichkeit zum Ballgewinn hat.
- ▶ Ein Dribbling erzwingen und gültige Treffer nur von innerhalb des Wurfkreises zählen.
- ▶ Die seitlichen Hallenwände als Banden nutzen.
- ▶ Als Trainer die erzielten Treffer jeweils laut mitzählen.

THEMA: DAS DRIBBELN IN DER HALLE VERBESSERN



HAUPTTEIL 2:

DRIBBEL-SPIEL II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Auf jeder Grundlinie 3 verschiedenfarbige Starthütchen markieren.
- ▶ 2 Teams einteilen und jedes Team an den Starthütchen auf einer Grundlinie postieren.
- ▶ Die Spieler an der Mittellinie haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft die Farbe eines Starthütchens auf.
- ▶ Die ersten Spieler von den aufgerufenen Starthütchen starten ins Feld, wobei der Spieler mit Ball als Angreifer versucht, gegen den anderen Spieler als Verteidiger bei einem Kleinkasten einen Treffer zu erzielen.
- ▶ Gelingt dem Verteidiger die Balleroberung, kann er auch bei einem Kleinkasten einen Treffer erzielen.
- ▶ Nach mehreren Durchgängen die Positionen und Aufgaben wechseln.
- ▶ Welches Team erzielt die meisten Treffer?

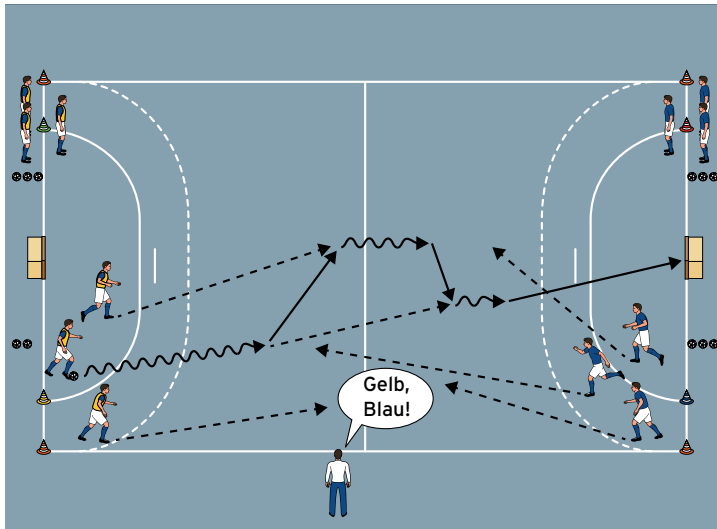
VARIATIONEN

- ▶ Die ersten beiden Spieler von den aufgerufenen Starthütchen starten zum 2 gegen 2 ins Feld.
- ▶ 2 Angreifer spielen gegen 1 Verteidiger.
- ▶ 1 Angreifer spielt gegen 2 Verteidiger.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Darauf achten, alle Spieler ungefähr gleich oft aufzurufen.
- ▶ Jeden Durchgang so lange laufen lassen, bis ein Tor erzielt oder der Ball aus dem Feld gespielt wurde.
- ▶ Die seitlichen Hallenwände als Banden nutzen.

THEMA: DAS DRIBBELN IN DER HALLE VERBESSERN



SCHLUSSTEIL:

FARBEN-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld nutzen.
- ▶ Mittig auf jeder Grundlinie einen Kleinkasten aufstellen.
- ▶ Jeweils seitlich links und rechts auf beiden Grundlinien ein verschiedenfarbiges Starthütchen markieren.
- ▶ 2 Teams einteilen und jedes Team mit Bällen an den Starthütchen postieren.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft die Farben von 2 Starthütchen gegenüber auf.
- ▶ Die Spieler vom Starthütchen mit der zuerst aufgerufenen Farbe starten als Angreifer mit einem Ball ins Feld.
- ▶ Die Spieler vom zuletzt aufgerufenen Hütchen laufen als Verteidiger ins Feld.
- ▶ Spiel 3 gegen 3 auf die Kleinkästen bis ein Treffer erzielt oder der Ball aus dem Feld gespielt wurde.
- ▶ Welches Team erzielt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Auf jeder Grundlinie 2 Kleinkästen aufstellen.
- ▶ Auf jeder Grundlinie ein Hallentor aufstellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die seitlichen Hallenwände als Banden nutzen.
- ▶ Als Trainer die erzielten Treffer jeweils laut mitzählen.
- ▶ Die Spielzeiten möglichst gleichmäßig verteilen.