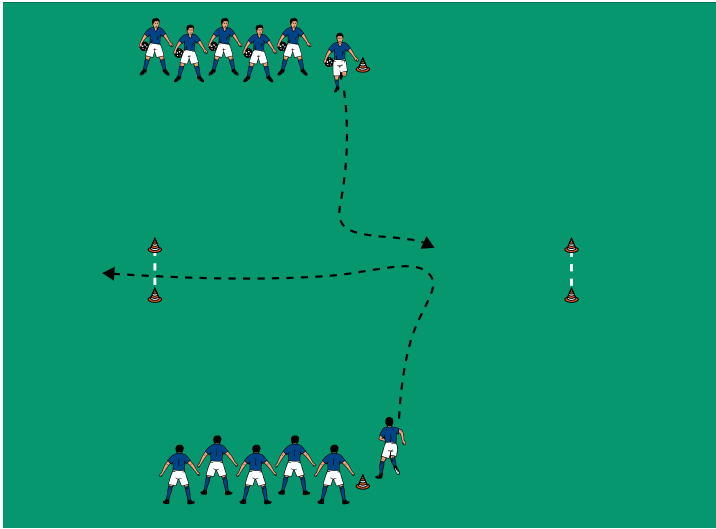


THEMA: DRIBBELN UNTER GEGNERDRUCK



AUFWÄRMEN 2:

FARBEN-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ 2 Starthütchen etwa 20 Meter gegenüber aufstellen
- ▶ Mittig 10 Meter neben den Starthütchen jeweils ein 2 Meter breites Hütchentor errichten
- ▶ Die Spieler an die Starthütchen verteilen, wobei die Spieler an einem Starthütchen Bälle haben

ABLAUF

- ▶ Der Spieler ohne Ball versucht im Sprint ein Hütchentor zu durchlaufen.
- ▶ Gleichzeitig versucht der Spieler mit Ball in der Hand als Fänger den anderen Spieler mit dem Ball am Rücken zu berühren, bevor er das Hütchentor durchläuft.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen und Aufgaben wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Der Spieler dribbelt.
- ▶ Fänger und Spieler dribbeln.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen und für jedes Fangen bzw. Durchlaufen des Hütchentores einen Punkt vergeben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Spieler ohne Ball gibt das Startsignal.
- ▶ Der Spieler kann im Lauf immer wieder die Richtung wechseln und zum jeweils anderen Hütchentor laufen.
- ▶ Der Fänger darf den Spieler nur am Rücken mit dem Ball berühren.