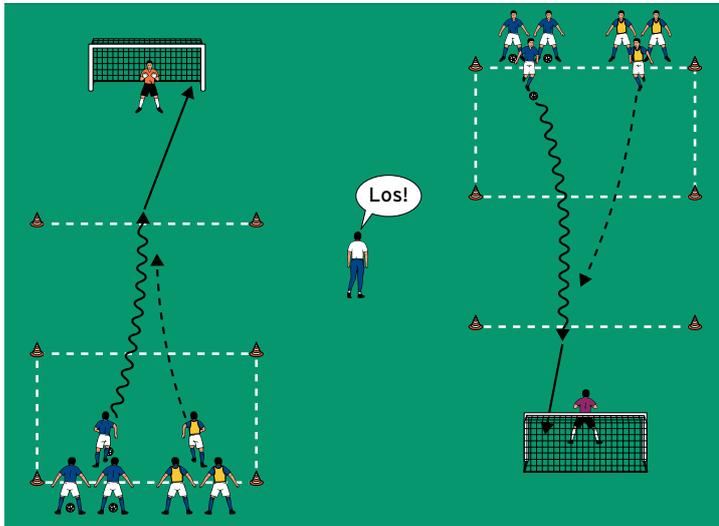


THEMA: DAS TEMPODRIBBLING VERBESSERN



HAUPTTEIL 2:

DRIBBEL-WETTKAMPF II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ Pro Paar 1 Ball
- ▶ Der Ballführende ist der Angreifer, der Spieler ohne Ball ist Verteidiger
- ▶ Die Paare reihen sich an der Linie des jeweiligen Feldes auf

ABLAUF

- ▶ Auf Kommando des Trainers startet der Angreifer gegen den Verteidiger ins Feld und muss versuchen, über die Hütchenlinie zu dribbeln.
- ▶ Gelingt ihm das, kann er ohne Gegnerdruck auf das Tor mit Torhüter abschließen.
- ▶ Nach jedem Angriff am anderen Feld anstellen.

VARIATIONEN

- ▶ Ohne Hütchenlinie spielen.
- ▶ Beide Spieler bewegen sich mit bzw. ohne Ball frei im Feld.
- ▶ Der Angreifer erhält ein Zuspiel vom Torhüter.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jeder Aktion die Aufgaben tauschen.
- ▶ Der Angreifer muss versuchen, möglichst geschickt den Laufweg des Verteidigers zu kreuzen.
- ▶ Der Verteidiger soll versuchen, aktiv den Ball zu erobern.