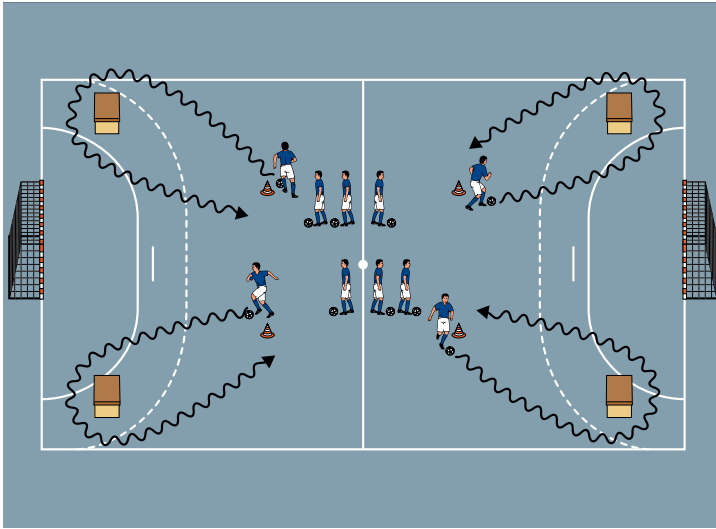


THEMA: DIE HALLE IST DAS SPIELFELD



AUFWÄRMEN 1:

KASTEN-DRIBBELN

ORGANISATION

- ▶ 4 Kleinkästen in den Hallenecken errichten.
- ▶ In der Hallenmitte vor jedem Kleinkasten ein Starthütchen aufstellen.
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den Starthütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler umdribbeln den Kleinkasten vor dem Starthütchen und dribbeln zum Starthütchen zurück.
- ▶ Der nächste Spieler startet, sobald der Vordermann das Starthütchen erreicht.

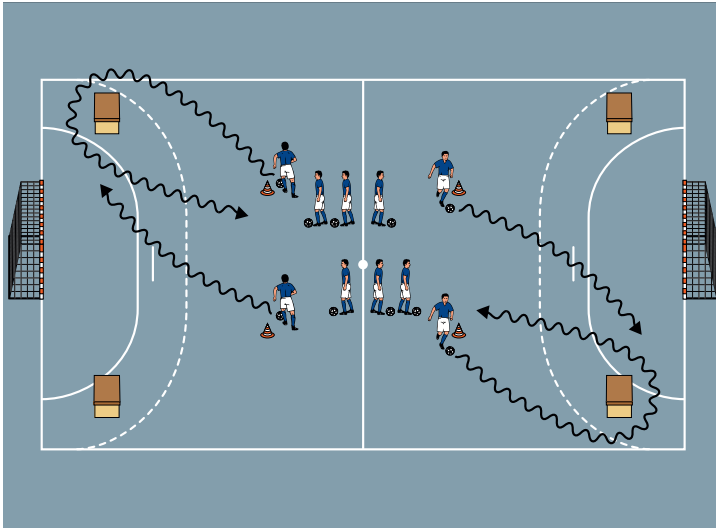
VARIATIONEN

- ▶ Einen anderen Kleinkasten umdribbeln.
- ▶ Zu einem anderen Starthütchen zurückdribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler sollen beachten, dass immer alle Starthütchen besetzt sind.
- ▶ Um die Starthütchen in der Hallenmitte herum dribbeln.

THEMA: DIE HALLE IST DAS SPIELFELD



AUFWÄRMEN 2:

KASTEN-FARB-DRIBBLING

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Auf jeden Kleinkasten ein verschiedenfarbiges Hütchen stellen.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Hütchenfarbe auf.
- ▶ Die Spieler von 2 Starthütchen einer Seite umdribbeln den aufgerufenen Kleinkasten und dribbeln zum Starthütchen zurück.
- ▶ Die Spieler von den 2 anderen Starthütchen umdribbeln den Kleinkasten diagonal gegenüber.

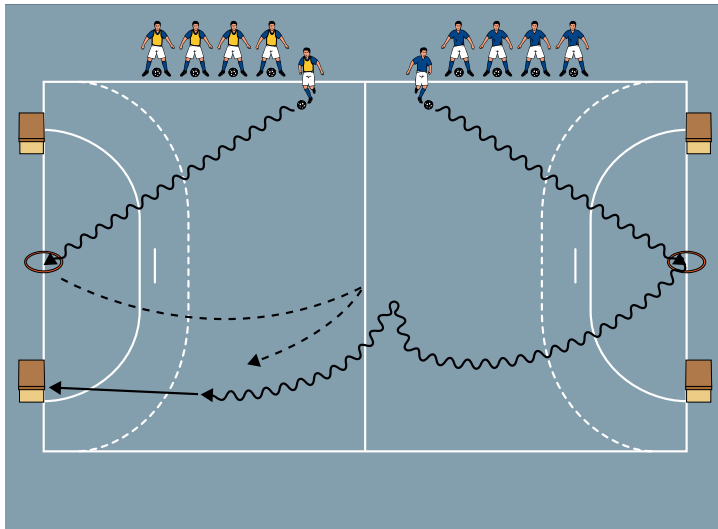
VARIATIONEN

- ▶ 2 Farben aufrufen.
- ▶ Zu einem anderen Starthütchen zurückdribbeln.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Spieler ist zuerst wieder am Starthütchen?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Hütchen auf den Kleinkästen umstellen.
- ▶ Bei sich kreuzenden Dribbelwegen zu freien Räumen orientieren.

THEMA: DIE HALLE IST DAS SPIELFELD



HAUPTTEIL 1:

EINER-DRIBBLING

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld nutzen.
- ▶ Auf jeder Grundlinie 2 Kleinkästen aufstellen.
- ▶ Zwischen die Kleinkästen jeweils 1 Reifen legen.
- ▶ 2 Teams bilden.
- ▶ Die Teams mit Bällen nebeneinander auf einer Seitenlinie postieren.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten Spieler in den nahen Reifen zwischen den Kleinkästen.
- ▶ Der Spieler, der seinen Ball zuerst im Reifen stoppt, greift im 1 gegen 1 auf die Kleinkästen gegenüber an.
- ▶ Welches Team erzielt mehr Treffer?

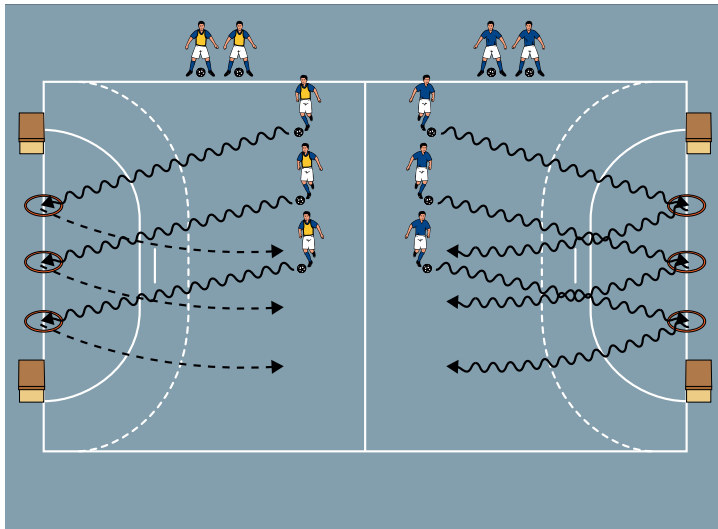
VARIATIONEN

- ▶ In den Reifen auf der anderen Seite dribbeln.
- ▶ Wurde der erste Ball verspielt, dribbelt der andere Spieler seinen Ball als weiteren Ball ein.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Ball sicher mit der Fußsohle im Reifen stoppen.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Bälle schnell holen und wieder beim Team anstellen.

THEMA: DIE HALLE IST DAS SPIELFELD



HAUPTTEIL 2:

DREIER-DRIBBLING

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Zwischen den Kleinkästen 3 Reifen auslegen.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten drei Spieler jedes Teams in die nahen Reifen zwischen den Kleinkästen.
- ▶ Die Spieler des Teams, die die Bälle zuerst in den Reifen stoppen, greifen in drei 1 gegen 1-Spielen auf die Kleinkästen gegenüber an.
- ▶ Sobald ein Ball verspielt wird, spielen die Spieler mit den verbliebenen Bällen weiter.
- ▶ Welches Team erzielt mehr Treffer?

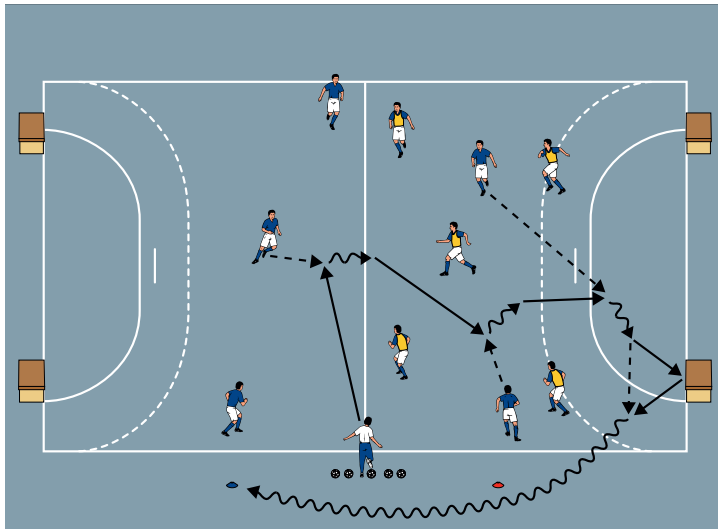
VARIATIONEN

- ▶ Nur jeweils 2 Spieler starten lassen.
- ▶ In die Reifen auf der anderen Seite dribbeln.
- ▶ Wurden alle Bälle verspielt, einen weiteren Ball zum 3 gegen 3 einspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer das Team aufrufen, das eindribbeln darf.
- ▶ Im 1 gegen 1 nur gegen den Spieler gegenüber agieren.
- ▶ Im Feld orientieren und anderen Zweikämpfen ausweichen.

THEMA: DIE HALLE IST DAS SPIELFELD



SCHLUSSTEIL:

BÄLLE-SAMMLER

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld nutzen.
- ▶ Auf jeder Grundlinie 2 Kleinkästen errichten.
- ▶ 2 Teams bilden.
- ▶ Neben dem Feld 2 Hütchen aufstellen und jedes Hütchen einem Team zuordnen.
- ▶ Der Trainer steht mit Bällen neben dem Feld.

ABLAUF

- ▶ Spiel im 5 gegen 5 auf die Kleinkästen.
- ▶ Erzielt ein Team einen Treffer, dribbelt ein Spieler des erfolgreichen Teams den Ball zum Hütchen außerhalb des Feldes.
- ▶ Der Trainer spielt direkt einen neuen Ball zu einem Team ein.
- ▶ Welches Team sammelt die meisten Bälle am Hütchen?

VARIATIONEN

- ▶ Auf 2 Kleinkästen diagonal gegenüber angreifen.
- ▶ Auf 2 Kleinkästen gerade gegenüber angreifen.
- ▶ Auf alle 4 Kleinkästen angreifen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Durch das Dribbeln zum Hütchen ergeben sich kurze Über-/Unterzahlsituationen.
- ▶ Spielt der Trainer zum Team ein, das einen Treffer erzielt hat, soll das andere Team die Überzahl ausnutzen und im Pressing Druck machen.
- ▶ Spielt der Trainer zum Team ein, das ein Tor kassiert hat, soll das Team die Überzahl im Passspiel ausspielen.