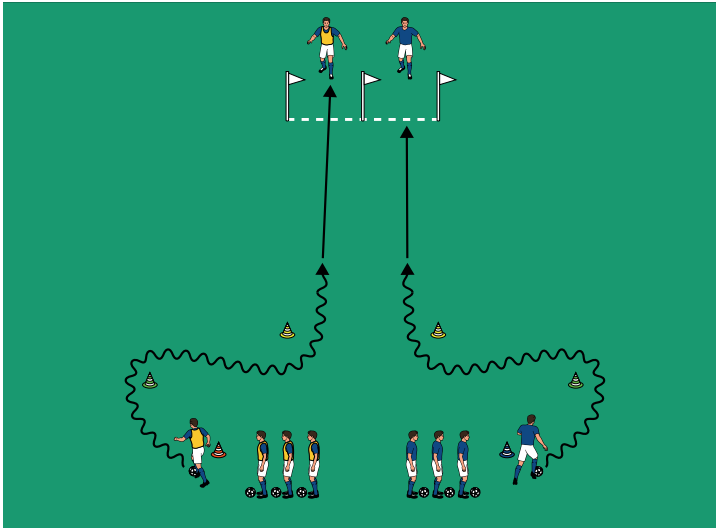


## THEMA: EIN SAISONENDE MIT SPASS BRINGT VORFREUDE



### AUFWÄRMEN 1

#### DRIBBEL-WETTKAMPF

##### ORGANISATION

- ▶ 2 Starthütchen nebeneinander aufstellen.
- ▶ 20 Meter vor den Starthütchen mit 3 Stangen 2 Stangentore errichten.
- ▶ Zwischen Starthütchen und Stangentor jeweils 2 Dribbelhütchen aufstellen.
- ▶ 2 Teams bilden.
- ▶ Die Teams mit Bällen an den Starthütchen verteilen.
- ▶ Jeweils einen Spieler ohne Ball hinter dem Stangentor postieren.

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando umdribbeln die ersten Spieler die Dribbelhütchen und passen zum Mitspieler im Stangentor.
- ▶ Der Spieler, der das Stangentor zuerst durchspielt, erhält einen Punkt für sein Team.
- ▶ Welches Team gewinnt zuerst 10 Punkte?

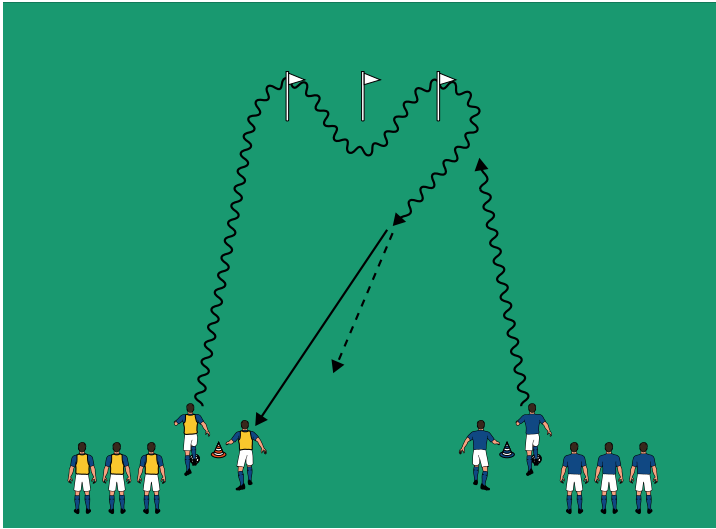
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Anzahl der Dribbelhütchen erhöhen.
- ▶ Die Dribbelhütchen aufrufen, die die Spieler umdribbeln sollen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jeder Dribbler läuft seinem Pass ins Stangentor nach, jeder Passempfänger stellt sich am Starthütchen an.
- ▶ Die Stangentore durchspielen, um Punkte zu gewinnen.

## THEMA: EIN SAISONENDE MIT SPASS BRINGT VORFREUDE



### AUFWÄRMEN 2

#### DRIBBEL-STAFFEL

##### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die Dribbelhütchen entfernen.
- ▶ Alle Spieler der Teams an den Starthütchen postieren.
- ▶ Der jeweils erste Spieler hat einen Ball.

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando durchdribbeln die jeweils ersten Spieler beide Stangentore, passen zum nächsten Spieler und laufen zum Starthütchen zurück.
- ▶ Welches Team beendet zuerst 1-3 komplette Durchgänge?

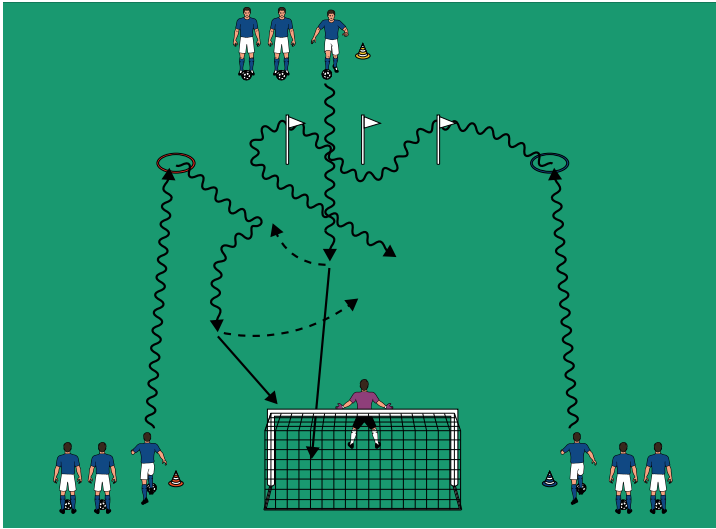
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Stangentore von der anderen Seite durchdribbeln.
- ▶ Nach dem Pass die Stangentore im Slalom zurück zum Starthütchen durchlaufen.
- ▶ Die jeweils ersten beiden Spieler haben einen Ball.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Mehrere Durchgänge durchführen und jeweils einen Punkt für den Sieger vergeben.
- ▶ Nach jedem Durchgang wechseln die Teams die Starthütchen.

## THEMA: EIN SAISONENDE MIT SPASS BRINGT VORFREUDE



### HAUPTTEIL 1

## DRIBBEL-TORSCHUSS- WETTKAMPF

### ORGANISATION

- ▶ 20 Meter vor einem Tor mit Torhüter mit 3 Stangen einen Slalom errichten.
- ▶ Neben dem Slalom 2 Reifen auslegen.
- ▶ Neben dem Tor und hinter dem Slalom 3 Starthütchen aufstellen.
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den Starthütchen verteilen.

### ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler starten gleichzeitig.
- ▶ Der Spieler vom Starthütchen hinter dem Slalom dribbelt zum Tor, schießt und wird Verteidiger.
- ▶ Die anderen Spieler dribbeln gerade in den Reifen.
- ▶ Der Spieler, der den Ball zuerst im Reifen stoppt, spielt im 1 gegen 1 auf das Tor.
- ▶ Der Spieler im anderen Reifen durchdribbelt den Slalom und spielt im 1 gegen 1 gegen 1 auf das Tor.

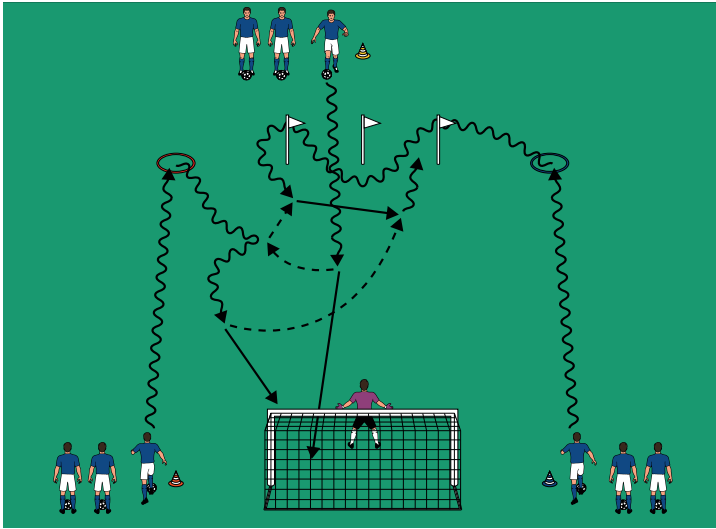
### VARIATIONEN

- ▶ Den Slalom in den anderen Reifen durchdribbeln.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Jeder Treffer ergibt einen Punkt.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jedem Durchgang im Uhrzeigersinn am nächsten Starthütchen anstellen.
- ▶ Das 1 gegen 1 gegen 1 startet, sobald der Spieler den Slalom durchdribbelt hat.
- ▶ Bei Ballgewinn immer auf das Tor angreifen.

## THEMA: EIN SAISONENDE MIT SPASS BRINGT VORFREUDE



### HAUPTTEIL 2

## DRIBBEL-TORSCHUSS-SPIEL

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

### ABLAUF

- ▶ Ablauf wie zuvor.
- ▶ Nach dem 1 gegen 1 spielen die beiden Spieler als Verteidiger gegen den letzten Angreifer.
- ▶ Gewinnen die Verteidiger den Ball kontern sie durch die Stangentore des Slaloms.
- ▶ Nach Durchdribbeln der Stangentore direkt im 2 gegen 1 auf das Tor angreifen.

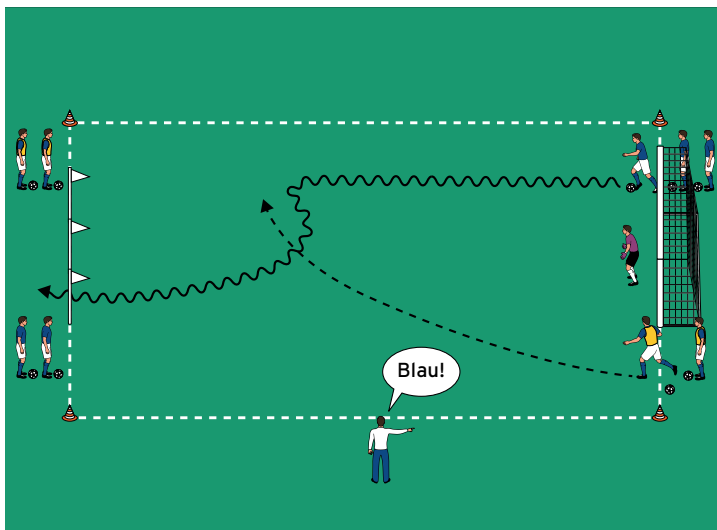
### VARIATIONEN

- ▶ Den Slalom in den anderen Reifen durchdribbeln.
- ▶ Einen Wettbewerb 1 durchführen: Jeder Treffer ergibt einen Punkt.
- ▶ Einen Wettbewerb 2 durchführen: Jeder Treffer beim Torschuss ergibt einen Punkt, im 1 gegen 1 zwei Punkte, in Überzahl 3 Punkte und in Unterzahl 4 Punkte.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Gegebenenfalls ein Feld für das 1 gegen 1 und 2 gegen 1 markieren.
- ▶ Nur bei ausgespielten Bällen einen neuen Ball vom Zuspield-Hütchen einspielen.
- ▶ Beim Konter im 2 gegen 1 ein Stangentor durchdribbeln, dann direkt die Spielrichtung wechseln und auf das Tor angreifen.

## THEMA: EIN SAISONENDE MIT SPASS BRINGT VORFREUDE



### SCHLUSSTEIL

#### DRIBBEL-TEMPO-SPIEL

##### ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 40 Meter großes Spielfeld markieren.
- ▶ Auf einer Grundlinie ein Tor mit Torhüter und gegenüber mit 3 Stangen 2 Stangentore errichten.
- ▶ 2 Teams bilden.
- ▶ Die Teams mit Bällen neben den Toren postieren.

##### ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft ein Team auf.
- ▶ Der Spieler des aufgerufenen Teams neben dem Tor dribbelt ins Feld und versucht gegen den ersten Spieler des anderen Teams ein Stangentor zu durchdribbeln.
- ▶ Wird ein Treffer erzielt oder ins Aus gespielt, ruft der Trainer wieder ein Team auf und die ersten Spieler von der anderen Seite starten zum 2 gegen 2, 3 gegen 3 und 4 gegen 4.

##### VARIATIONEN

- ▶ Die ersten Spieler von jeder Position kommen zum 2 gegen 2 ins Feld.
- ▶ Die ersten beiden Spieler von jeder Position kommen zum 4 gegen 4 ins Feld.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach jedem Durchgang auf der anderen Seite anstellen.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen wechseln, so dass jeder Spieler einmal jede Situation spielt.
- ▶ Es können sich Spielrichtungswechsel ergeben.