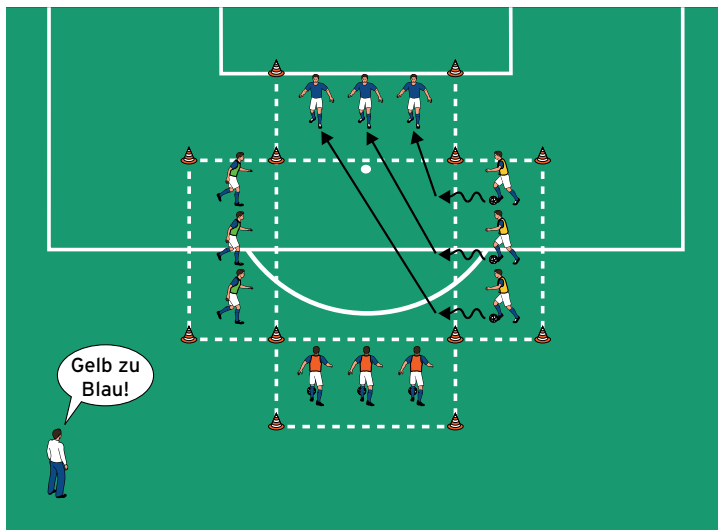


THEMA: DAS DRIBBELN ALS GRUNDLAGE FÜR DEN ANGRIFF



AUFWÄRMEN 2:

4-FELDER-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die Hütchen in den äußeren Feldern entfernen.
- ▶ Die Gruppen den äußeren Feldern zuweisen.
- ▶ Die Spieler von 2 Gruppen haben Bälle.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler dribbeln bzw. laufen frei in ihren Feldern.
- ▶ Auf ein Trainerkommando (z. B. "Gelb passt zu Blau!") dribbeln die Spieler der aufgerufenen Gruppe ins zentrale Feld und passen jeweils zu einem Spieler der anderen Gruppe.
- ▶ Die Passempfänger nehmen kurz an und mit und dribbeln weiter.
- ▶ Die Passgeber laufen ins eigene Feld zurück.

VARIATIONEN

- ▶ Die Passgeber und -empfänger tauschen nach jeder Aktion die Felder.
- ▶ Auf ein weiteres Trainerkommando wechseln alle Spieler im Uhrzeigersinn ins jeweils nächste Feld.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Stramme und präzise Zuspiele in den Fuß der Passempfänger fordern.
- ▶ Blickkontakt vor dem Abspiel aufnehmen.
- ▶ Die Passempfänger sollen den Zuspielen aktiv entgegenstarten. Dabei zunächst eine Lauffinte zur Gegenseite ausführen.