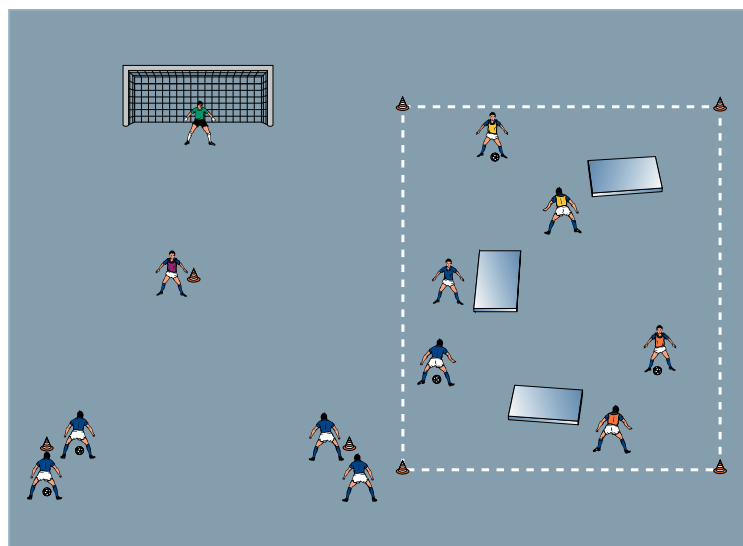
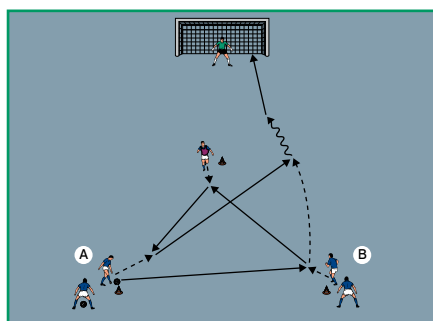


# HAUPTTEIL 1: Hallenkombination I

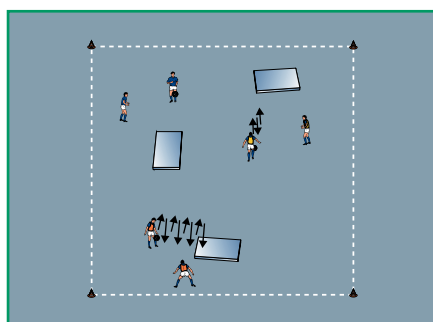
von Ralf Peter (01.12.2015)



## Feld 1



## Feld 2



## Organisation

- Feld 1: 1 kleines Tor mit Torhüter und Positionshütchen errichten
- Feld 2: 1 Feld markieren und mehrere Turnmatten darin verteilen
- 2 Gruppen bilden und den Feldern zuweisen

## Ablauf

### Feld 1

- 1 Anspieler benennen.
- Alle übrigen Spieler besetzen vorgegebene Positionen.
- A passt zu B, der direkt zum Anspieler weiterleitet.
- Dieser lässt das Zuspiel auf A prallen, der anschließend in den Lauf von B ablegt.
- B dribbelt in Richtung Tor und schießt ab.
- Alle Spieler rücken eine Position weiter.

### Feld 2

- 3 Spielerpaare benennen.
- Jedes Paar erhält 1 Ball.
- Auf ein Trainerkommando versuchen die Paare, den Ball im Wechsel auf möglichst viele Matten zu jonglieren, ohne dass er herunterfällt (= 1 Punkt).
- Gelingt es dem Ballbesitzer, die Matte zu erreichen oder fällt der Ball zuvor herunter, so passt er sofort zu seinem Mitspieler, der ebenfalls startet usw.
- Welches Spielerpaar erzielt die meisten Punkte?

## Tipps und Korrekturen

- Den Anspieler in Feld 1 nach jeweils 2 Minuten wechseln.
- Nach einigen Durchgängen von der jeweils anderen Seite starten.
- Die vorgestellte Passform beinhaltet eine mögliche Kombination im Hallenspiel.
- Möglichst direkt spielen! Allerdings steht die Genauigkeit der Zuspiele immer im Vordergrund.
- In Feld 2 den Schwierigkeitsgrad dem Leistungsstand der Spieler anpassen (z. B. einmaliges Herunterfallen des Balles erlauben).
- Keine Matte darf 2-mal nacheinander angesteuert werden.