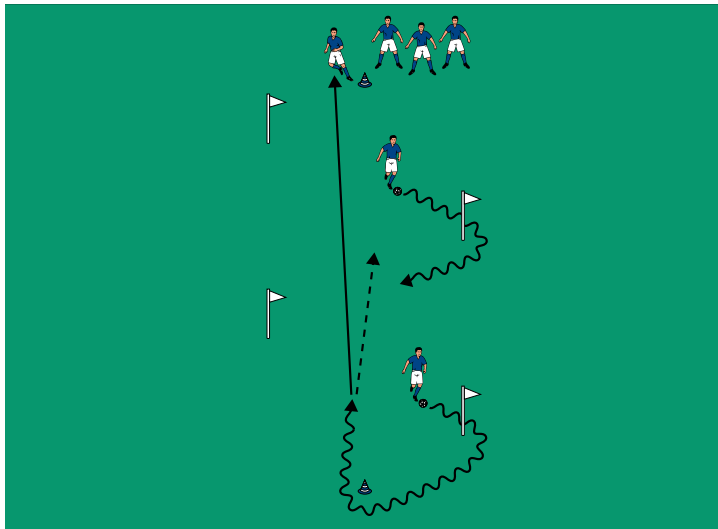


## THEMA: GROSSE DRIBBLER IN KLEINEN GRUPPEN



### AUFWÄRMEN 1:

#### VERSETZTER SLALOM

##### ORGANISATION

- ▶ 4 Stangen in einem Abstand von 5 Metern versetzt als Slalomparcours markieren
- ▶ 3 Meter vor und hinter dem Slalomparcours ein Hütchen aufstellen
- ▶ Die Spieler am Hütchen vor dem Slalomparcours postieren
- ▶ Die ersten Spieler haben einen Ball

##### ABLAUF

- ▶ Die ersten Spieler durchdribbeln nacheinander den Slalom, umdribbeln das hintere Hütchen, passen zum nächsten Spieler und laufen zurück.
- ▶ Der Passempfänger startet direkt ins Dribbling durch den Slalomparcours.

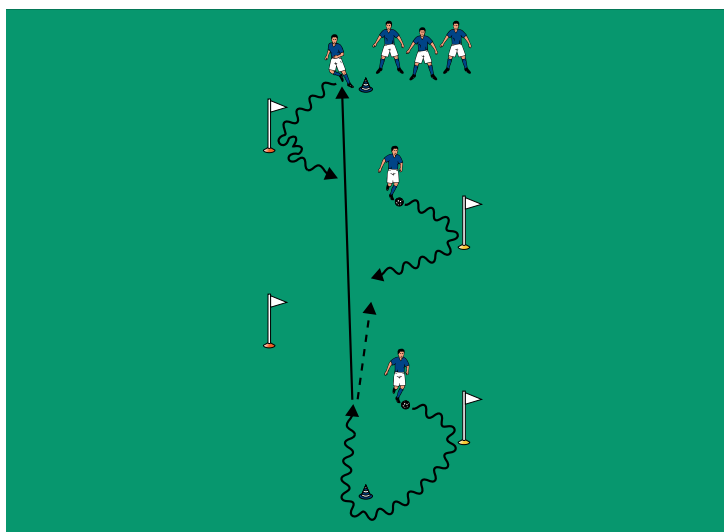
##### VARIATIONEN

- ▶ Nur der erste Spieler hat einen Ball.
- ▶ Die ersten drei Spieler haben einen Ball und starten nacheinander.
- ▶ Die Stangen nur mit der Innen- oder Außenseite umdribbeln.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Stangen mit möglichst wenigen Kontakten umdribbeln.
- ▶ Zwischen den Stangen mit vielen Kontakten sicher oder mit wenigen Kontakten schnell dribbeln.
- ▶ Nach dem Pass zum nächsten Spieler gerade durch den Slalom zurücklaufen und den dribbelnden Mitspielern ausweichen.
- ▶ Nur bei Blickkontakt und freiem Passweg zum nächsten Spieler passen, ansonsten zunächst weiterdribbeln.

## THEMA: GROSSE DRIBBLER IN KLEINEN GRUPPEN



### AUFWÄRMEN 2:

#### VERSETZTER SLALOM

##### ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten
- Die Stangen abwechselnd mit verschiedenenfarbigen Hütchen markieren

##### ABLAUF

- Die ersten Spieler durchdribbeln nacheinander den Slalomparcours.
- Vor den Stangen mit Hütchen einer Farbe machen die Spieler einen Richtungswechsel, vor den Stangen mit den andersfarbigen Hütchen eine Finte.
- Nach Umdribbeln des hinteren Hütchens, passen sie zum nächsten Spieler, laufen zurück und der Passempfänger startet ins Dribbling.

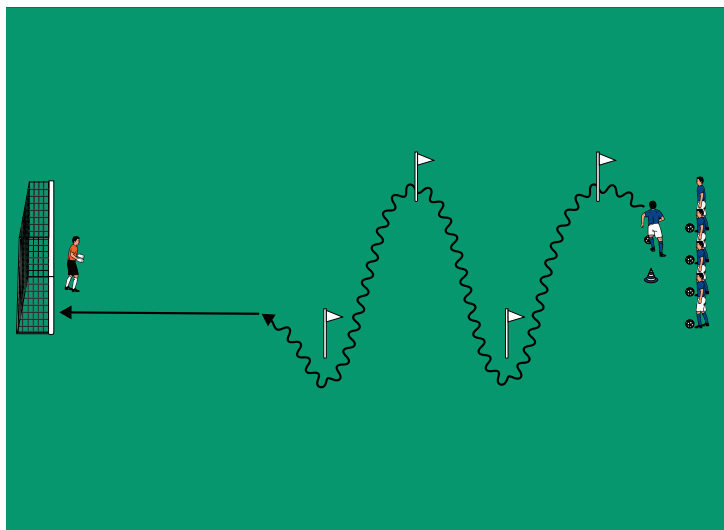
##### VARIATIONEN

- Nur der erste Spieler hat einen Ball.
- Die ersten drei Spieler haben einen Ball und starten nacheinander.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Richtung mit einem Sohlenzieher, Sohlen-Aufdreher oder Kappen mit der Innen- oder Außenseite wechseln.
- Gelernte Finten wie Übersteiger, doppelte Übersteiger oder Rivelino-Trick einsetzen.
- Zwischen den Stangen mit vielen Kontakten sicher oder mit wenigen Kontakten schnell dribbeln.
- Die farbigen Hütchen an den Stangen immer wieder wechseln.

## THEMA: GROSSE DRIBBLER IN KLEINEN GRUPPEN



### HAUPTTEIL 1:

#### SLALOM-TORSCHUSS

##### ORGANISATION

- ▶ Etwa 15 Meter vor einem Tor mit Torhüter 4 Stangen in einem Abstand von 5 Metern versetzt als Slalomparcours markieren
- ▶ 3 Meter vor dem Slalomparcours ein Starthütchen aufstellen
- ▶ Die Spieler mit Bällen am Starthütchen postieren

##### ABLAUF

- ▶ Der erste Spieler umdribbelt die Stangen und schießt auf das Tor.
- ▶ Der jeweils nächste Spieler startet, sobald sein Vordermann die dritte Stange umdribbelt hat.

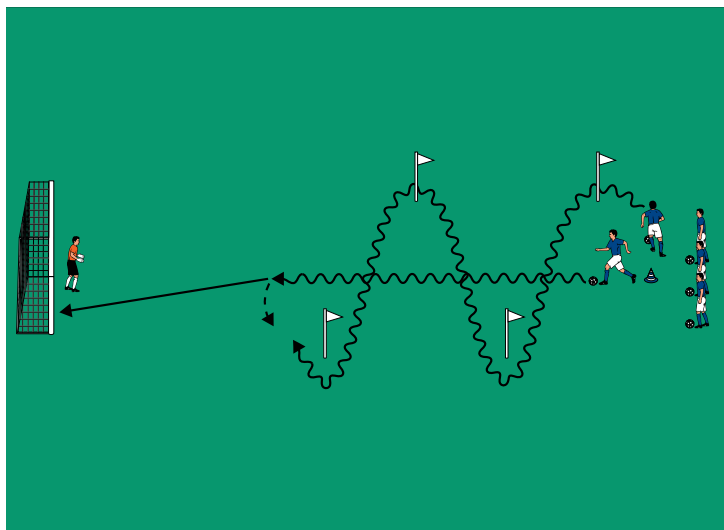
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Stangen nur mit der Innen-/Außenseite umdribbeln.
- ▶ Vor den Stangen die Dribbelrichtung wechseln.
- ▶ Vor den Stangen gelernte Finten ausführen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ An den Stangen die Richtung schnell mit wenigen Kontakten wechseln.
- ▶ Den Torhüter regelmäßig wechseln.

## THEMA: GROSSE DRIBBLER IN KLEINEN GRUPPEN



### HAUPTTEIL 2:

### SLALOM-ZWEIKAMPF

#### ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten

#### ABLAUF

- Der erste Spieler dribbelt gerade durch die Stangen, schießt auf das Tor und wird Verteidiger.
- Gleichzeitig startet der nächste Spieler, durchdribbelt die Stangen im Slalom und versucht als Angreifer gegen den Verteidiger einen Treffer zu erzielen.
- Erobert der Verteidiger den Ball, greift er auf das Tor an.

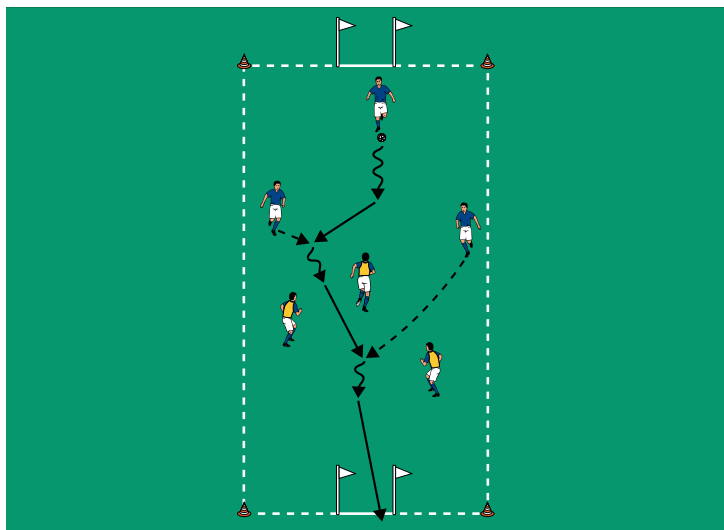
#### VARIATIONEN

- Als Angreifer die Stangen nur mit der Innen- oder Außenseite umdribbeln.
- Als Angreifer vor den Stangen die Dribbelrichtung wechseln.
- Als Angreifer vor den Stangen gelernte Finten ausführen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- Angreifer- und Verteidigeraufgaben nach jedem Durchgang wechseln.
- Den Torhüter regelmäßig wechseln.

## THEMA: GROSSE DRIBBLER IN KLEINEN GRUPPEN



### SCHLUSSTEIL:

### DREIER-DRIBBEL-TURNIER

#### ORGANISATION

- ▶ Ein etwa 30 x 15 Meter großes Spielfeld markieren
- ▶ Auf den Grundlinien je ein Stangentor (Breite: 3 Meter) aufstellen
- ▶ 2 Teams zu je 3 Spielern bilden

#### ABLAUF

- ▶ Spiel im 3 gegen 3.
- ▶ Durchdribbelt ein Team das gegnerische Stangentor, erzielt es einen Treffer.
- ▶ Für jeden erzielten Treffer gewinnt jeder Spieler des erfolgreichen Teams einen Punkt.
- ▶ Nach 3 Minuten wird ein Spieler jeder Mannschaft ausgetauscht.
- ▶ Welcher Spieler gewinnt insgesamt die meisten Punkte?

#### VARIATIONEN

- ▶ Die Stangentore vergrößern/verkleinern.
- ▶ 2 Stangentore auf jeder Seite aufstellen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Möglichst viele Durchgänge mit verschiedenen Teams spielen.
- ▶ Jede Möglichkeit zum Durchdribbeln der Stangentore zielstrebig nutzen.
- ▶ Die gewonnenen Punkte nach jedem Durchgang laut ansagen und als Spieler die eigenen Punkte mitzählen.