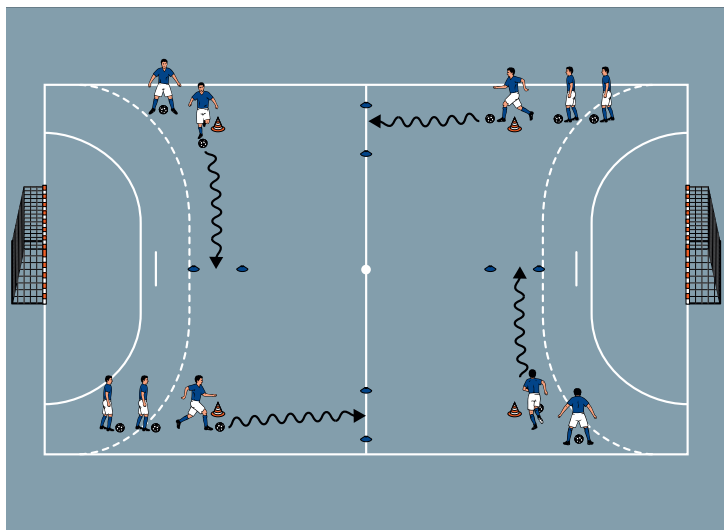


THEMA: MIT TEMPODRIBBLING IN DER HALLE ANGREIFEN



AUFWÄRMEN 1:

TEMPO-DRIBBEL-FELD

ORGANISATION

- ▶ Mit 4 Hütchen ein etwa 15 x 15 Meter großes Feld markieren.
- ▶ Mittig der Seitenlinien Hütchentore errichten.
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den Eckhütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten Spieler zum rechten/linken Hütchentor und stoppen den Ball dort.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Spieler stoppt den Ball zuerst im Hütchentor?

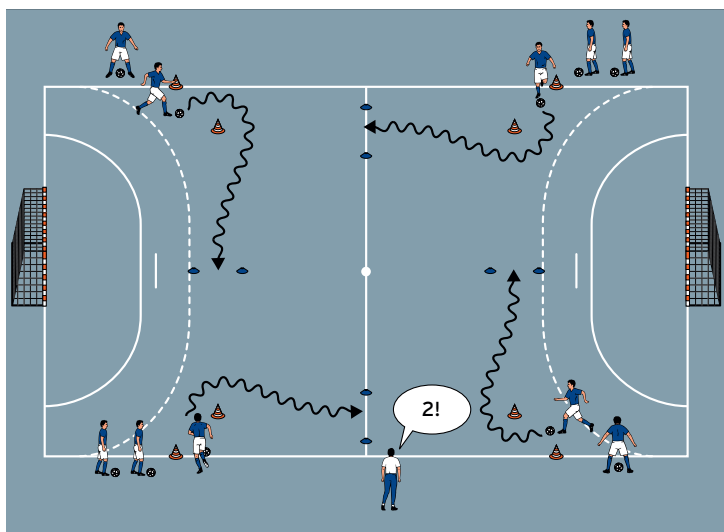
VARIATIONEN

- ▶ Zum zweiten Hütchentor nach rechts/links dribbeln.
- ▶ Zum dritten Hütchentor rechts/links dribbeln.
- ▶ Der Trainer ruft ein Hütchentor von 1 bis 4 auf.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Dribbelrichtung rechts/links klar vorgeben.
- ▶ Zum zweiten und dritten Hütchentor durch das Feld dribbeln und Mitspielern ausweichen.
- ▶ Den Ball mittig im Hütchentor stoppen.

THEMA: MIT TEMPODRIBBLING IN DER HALLE ANGREIFEN



AUFWÄRMEN 2:

TEMPO-DRIBBEL-DOPPELFELD

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Um das bestehende Feld ein größeres Feld von etwa 20 x 20 Meter errichten.
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den äußeren Eckhütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft ein Hütchentor von 1 bis 4 auf.
- ▶ Die jeweils ersten Spieler dribbeln um die inneren Hütchen nach rechts/links in das aufgerufene Hütchentor und stoppen den Ball dort.
- ▶ Der Spieler, der den Ball zuerst im Hütchentor stoppt, bekommt einen Punkt für seine Gruppe.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welche Gruppe gewinnt zuerst 10 Punkte?

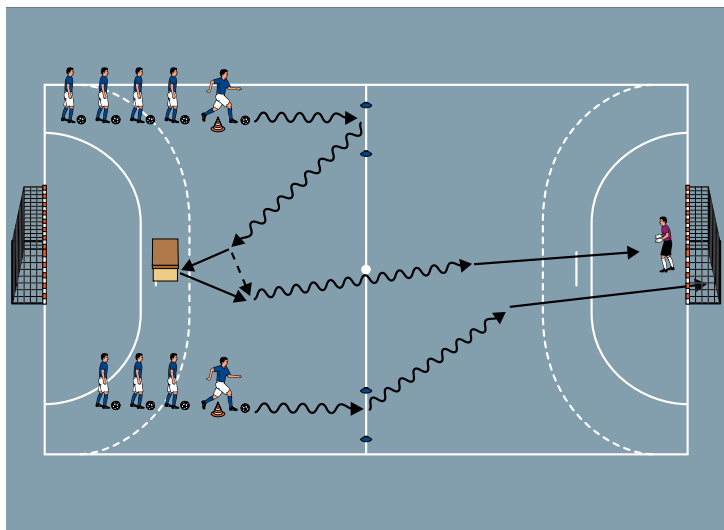
VARIATIONEN

- ▶ Den Ball tragen und ins aufgerufene Hütchentor sprinten.
- ▶ Die Position/Größe der Hütchentore verändern.
- ▶ Die Hütchentore mit Buchstaben oder Farben bezeichnen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Dribbelrichtung rechts/links klar vorgeben.
- ▶ Immer von außen um die inneren Eckhütchen dribbeln.
- ▶ Den Ball mittig im Hütchentor stoppen.

THEMA: MIT TEMPODRIBBLING IN DER HALLE ANGREIFEN



HAUPTTEIL 1:

TEMPO-DRIBBEL-TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ Vor einer Hallenwand 1 Tor mit Torhüter aufstellen.
- ▶ Auf der Mittellinie 2 Hütchentore errichten.
- ▶ 10 Meter vor den Hütchentoren je 1 Starthütchen platzieren, mittig davon 1 Kleinkasten aufstellen.
- ▶ Die Spieler mit Bällen an den Starthütchen verteilen.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten Spieler ins Hütchentor vor ihnen.
- ▶ Der Spieler, der den Ball zuerst im Hütchentor stoppt, dribbelt in Richtung Tor und schießt ab.
- ▶ Der andere Spieler spielt zunächst einen Doppelpass mit dem Kleinkasten und schießt anschließend auf das Tor mit Torhüter ab.

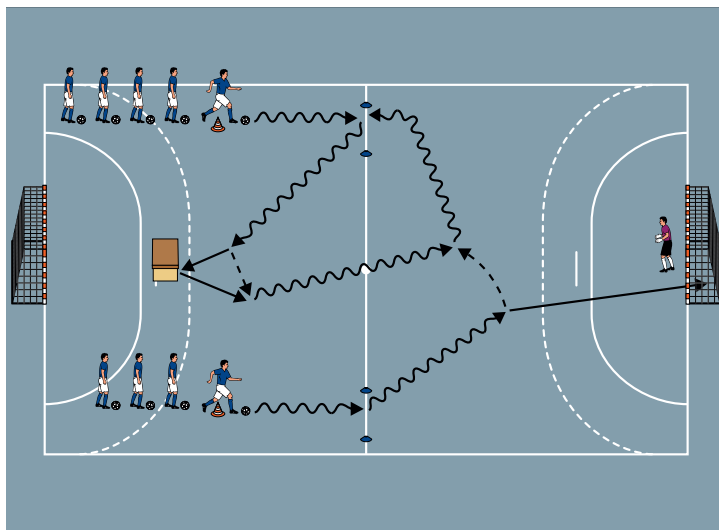
VARIATIONEN

- ▶ Den Ball tragen und ins Hütchentor sprinten.
- ▶ Diagonal ins Hütchentor dribbeln.
- ▶ Mit maximal 3 Kontakten ins Hütchentor dribbeln.
- ▶ Die Hütchentore vergrößern/verkleinern.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Den Ball sicher in der Mitte des Hütchentores stoppen.
- ▶ Als Trainer den Spieler aufrufen, der zuerst schießt.

THEMA: MIT TEMPODRIBBLING IN DER HALLE ANGREIFEN



HAUPTTEIL 2:

TEMPO-DRIBBEL-ZWEIKAMPF

ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten.

ABLAUF

- Auf ein Trainerkommando dribbeln die ersten Spieler ins Hütchentor vor ihnen.
- Der Spieler, der den Ball zuerst im Hütchentor stoppt, dribbelt in Richtung Tor und schießt ab.
- Anschließend wird er Verteidiger.
- Der andere Spieler spielt zunächst einen Doppelpass mit dem Kleinkasten und greift dann im 1 gegen 1 auf das Tor an.
- Erobert der Verteidiger den Ball, so kontert er auf eines der Hütchentore.

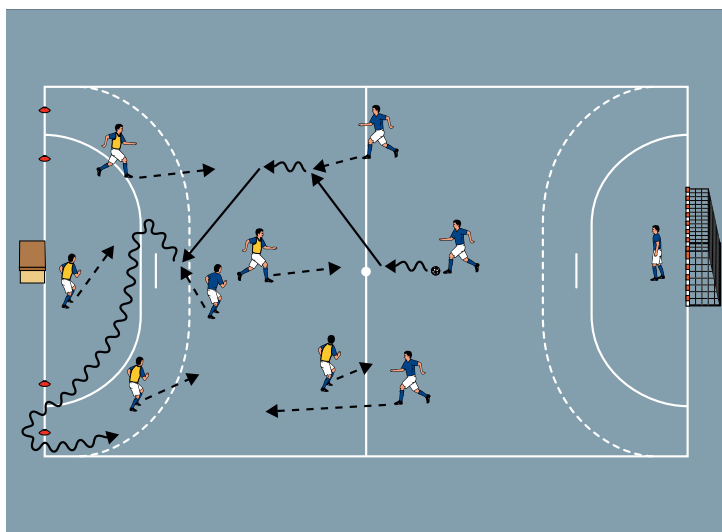
VARIATIONEN

- Den Ball tragen und ins Hütchentor sprinten.
- Diagonal ins Hütchentor dribbeln.
- Mit maximal 3 Kontakten ins Hütchentor dribbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Hallenhälfte vor dem Tor als Spielfeld nutzen.
- Der Verteidiger darf erst hinter der Mittellinie angreifen, der Angreifer erst hinter der Mittellinie schießen.
- Als Trainer den Spieler aufrufen, der zuerst schießt.

THEMA: MIT TEMPODRIBBLING IN DER HALLE ANGREIFEN



SCHLUSSTEIL:

DRIBBEL-VORTEIL

ORGANISATION

- ▶ Die ganze Halle als Spielfeld nutzen.
- ▶ Auf einer Grundlinie ein Tor aufstellen.
- ▶ Auf der anderen Grundlinie 2 Hütchentore und 1 Kleinkasten errichten.
- ▶ 2 Teams bilden.

ABLAUF

- ▶ Spiel im 5 gegen 5.
- ▶ Ein Team greift auf das Tor an.
- ▶ Das andere Team stellt einen Torhüter und greift auf die Hütchentore und den Kleinkasten an.
- ▶ Nach einem Dribbling durch ein Hütchentor bleibt das erfolgreiche Team in Ballbesitz und greift anschließend auf das Tor an.

VARIATIONEN

- ▶ Die Hütchentore vergrößern/verkleinern.
- ▶ Auch neben dem Tor Hütchentore aufstellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach dem Dribbling durch ein Hütchentor ergibt sich ein Spielrichtungswechsel und das andere Team stellt einen Torhüter.
- ▶ Nach einem Treffer beim Kleinkasten die Spielrichtung beibehalten.