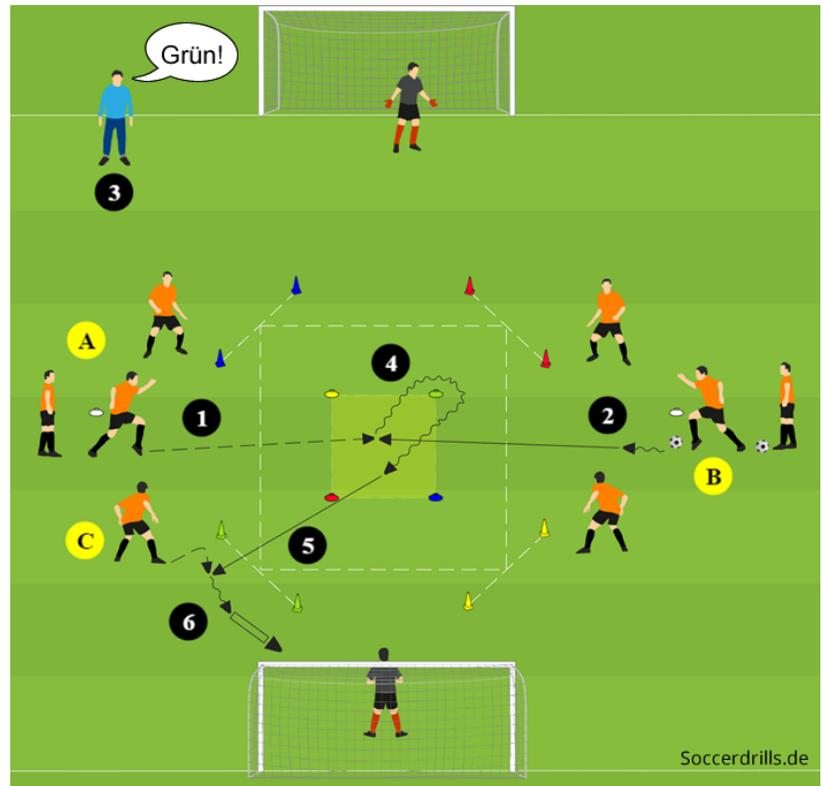


Dribbling - Drehkontrolle

Organisation:

- Hilfsmittel: 2 Markierungen für die Startspieler, 4 x 2 verschiedenfarbige Hütchen, 4 verschiedenfarbige Bodenmarkierung (entsprechen den Farben der Hütchen), 2 Tore und ausreichend Bälle.
- Markiere 2 Quadrate. Das innere Quadrat mit einer Seitenlänge von ca. 1 Meter mit den verschiedenfarbigen Markierungen, das äußere Quadrat mit einer Seitenlänge von ca. 10 Meter. Am äußeren Quadrat werden die Hütchen wie in der Grafik aufgestellt. Die identischen Farben der Markierungen und der Hütchentore liegen diagonal gegenüber.
- Die Positionen der Startspieler werden mit Markierungen in einer Entfernung von ca. 10 Metern zum äußeren Quadrat ausgelegt.



- Das Spielfeld ist ca. 40 Meter lang. Andere Abmessungen sind möglich.
- Die Startspieler postieren sich an den weißen Markierungen, auf einer Seite befindet sich der Ball (Grafik: B). Diese Positionen sind mehrfach besetzt. An den Hütchentoren wird jeweils ein Spieler postiert, wie in der Grafik zu erkennen.

Ablauf:

1. A startet ins Markierungsfeld im Zentrum.
 2. B dribbelt -gut getimt zu A- kurz an und passt ins Markierungsfeld.
 3. Kurz vor dem Pass erfolgt das Trainerkommando. Der Trainer ruft eine der Markierungsfarben auf (Grafik = Grün).
 4. A führt den Ball mit dem ersten Kontaktkontakt in Richtung aufgerufener Markierungsfarbe und umdribbelt diese.
 5. Es folgt der Pass durchs Hütchentor zum Mitspieler C, der sich im Tor mit der aufgerufenen Farbe anbietet.
 6. C kontrolliert den Ball und sucht den Torschuss.
- Nach der Aktion übernimmt A Position C. C holt Ball und schließt sich Gruppe B an. B startet zur Gruppe A, ohne den Ablauf zu stören.

Dribbling - Drehkontrolle

Varianten:

- Der Pass erfolgt von der linken Seite oder wahlweise von rechts oder links.
- Der Pass durchs Hütchentor erfolgt nicht durchs Hütchentor mit der gleichen Farbe, sondern immer zum nächsten Tor im Uhrzeigersinn. Dribbling um die grüne Markierung = Pass durchs blaue Tor, Dribbling um die blaue Markierung = Pass durchs rote Tor, Dribbling um die rote Markierung = Pass durchs gelbe Tor, Dribbling um die gelbe Markierung = Pass durchs grüne Tor.
- Wie oben, jetzt gegen den Uhrzeigersinn.
- C legt zum Torschuss auf A im Zentrum ab.
- Freie Wahl, C schießt ab oder passt zu A.
- B dreht im Zentrum zum Tor ab und erhält das Zuspiel von C.
- Freies Spiel, wie oben C, A oder B schießen aufs Tor.
- Farbliches Trainerkommando mit Bayern, Dortmund, Schalke oder Werder. Andere Vereine möglich, je nach verfügbaren Farben.

Trainertipps:

- Der erste Ballkontakt erfolgt in die aufgerufene Richtung.
- Nach Eingewöhnung auf hohes Tempo achten.