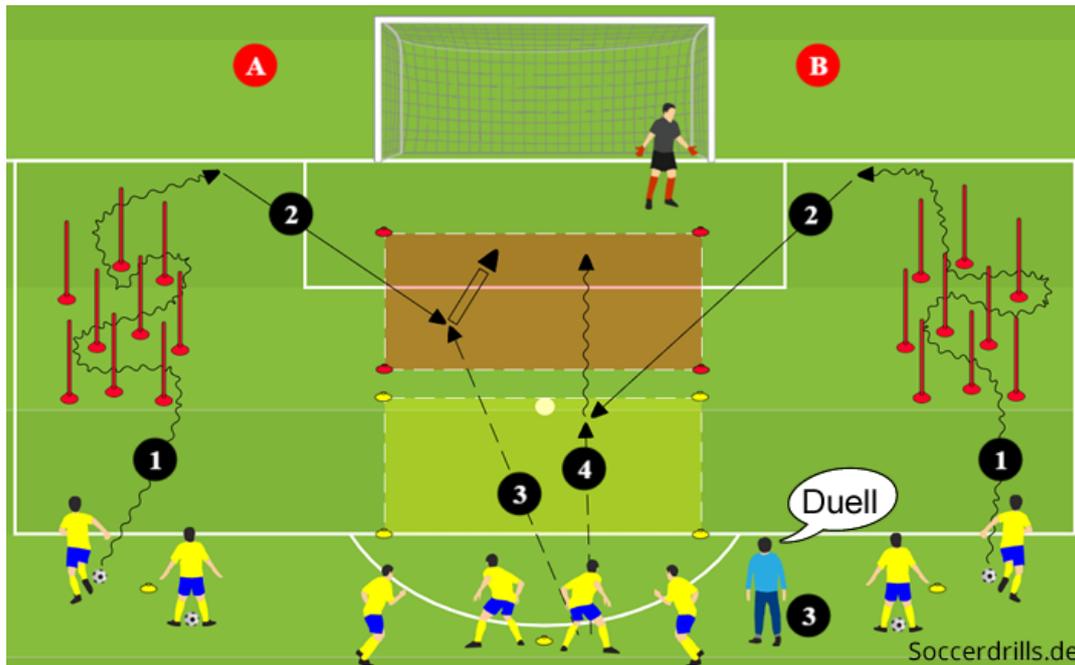


Dribbling - Zwei-Raum-Assist

Organisation:

- Hilfsmittel: 10 Bodenmarkierungen, viele Slalomstangen (Hütchen) (Grafik = 9), ein Tor und ausreichend Bälle. Für den Ablauf von beiden Seiten gleichzeitig, werden 11 Bodenmarkierungen und die doppelte Anzahl an Stangen (Hütchen) benötigt und falls gewünscht, ein zweites Tor.
- Als Orientierung für die Feldgröße kann der Strafraum dienen, andere Größe sind nach Leistungsvermögen möglich.
- Am Flügel wird ein Stangenwald aufgebaut und zentral vor dem Tor Zonen markiert (Grafik = rot und gelb).
- Ein Torwart ins Tor und die Startpositionen am Flügel und im Zentrum werden mehrfach besetzt. Die Spieler am Flügel haben Bälle zur Verfügung.



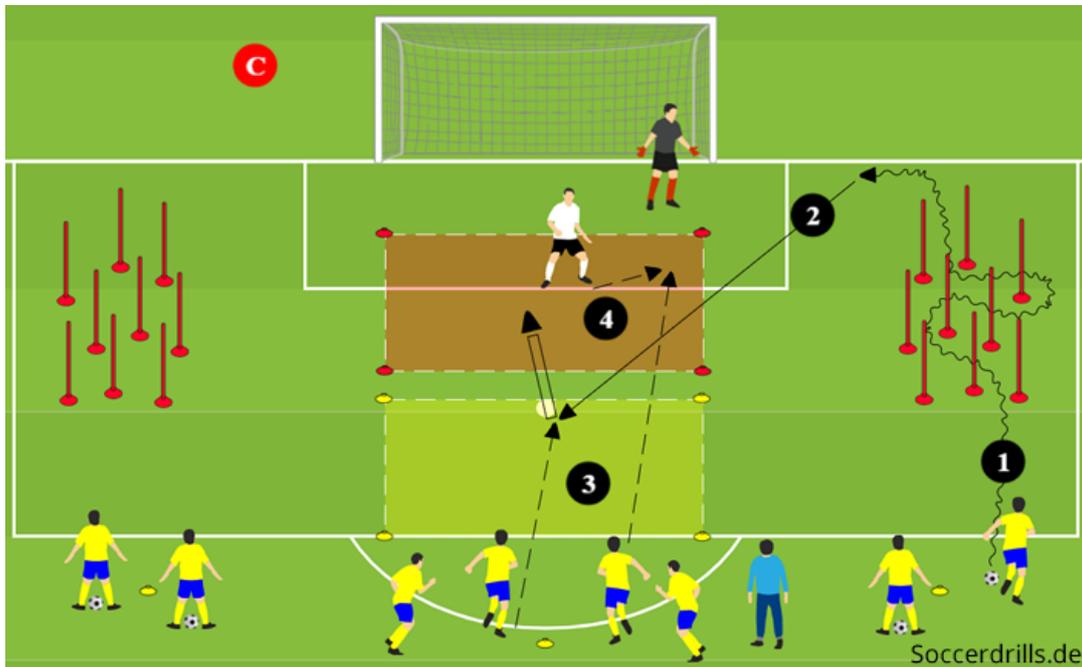
Ablauf A:

1. Die Startspieler dribbeln durch den Stangenparcours und ziehen zur Grundlinie.
2. Von dort erfolgt das Passspiel in den Rückraum, entweder in die rote oder gelbe Zone. In der Grafik erfolgt der Pass in den Rückraum in die rote Zone.
3. Der Mitspieler startet in die Zielzone und schießt direkt aufs Tor.
 - Nach der Aktion tauschen der Flügelspieler und der Torschütze die Gruppen.

Ablauf B:

1. Wie A.
2. Wie A, in der Grafik erfolgt der Pass in die gelbe Zone.
3. Der Trainer gibt überraschend das Signal „Duell“. Dieses Signal sollte erst ertönen, wenn der Pass von der Grundlinie ins Zentrum erfolgt.
4. Der Mitspieler startet in die Zone, kontrolliert den Ball und geht ins 1 gegen 1 mit dem Torwart.
 - Nach der Aktion tauschen der Flügelspieler und der Torschütze die Gruppen.

Dribbling - Zwei-Raum-Assist



Ablauf C:

- Ein Abwehrspieler und ein zusätzlicher Angreifer kommen ins Spiel. Beim Ablauf von beiden Seiten gleichzeitig, sollte die Gruppen zeitversetzt starten, es sei denn, du lässt auf zwei Tore spielen.
1. Wie A.
 2. Wie A, in der Grafik erfolgt der Pass in die gelbe Zone.
 3. Es starten zwei Spieler in die Zonen, sie laufen geschickt gestaffelt ein.
 4. Je nachdem wie der Abwehrspieler reagiert, erfolgt der Pass auf den besser postierten Mitspieler, der schnell den Torabschluss sucht.
- Der Startspieler und der Verteidiger wechseln in die linke Gruppe. Der Torschütze wechselt in die Startgruppe und der zweite Angreifer wird Verteidiger. Achte darauf, dass jeder Spieler auf jeder Position spielt.

Varianten:

- Beim Ablauf von beiden Seiten kann ein Wettkampf gestartet werden. Hierbei auf die Abläufe A und B verzichten, es sei denn, du lässt auf zwei Tore spielen.
- Stelle zwei Tore auf, für jede Feldseite eins, dann sind sämtliche Abläufe zeitgleich von beiden Seiten möglich.

Trainertipps:

- Bereits beim Dribbling in den Stangen den Kopf heben, um den oder die einlaufenden Spieler zu beobachten.
- Gebe nicht als Signal in welchen Raum der Assist erfolgen soll, dies entscheidet immer der Dribbler.