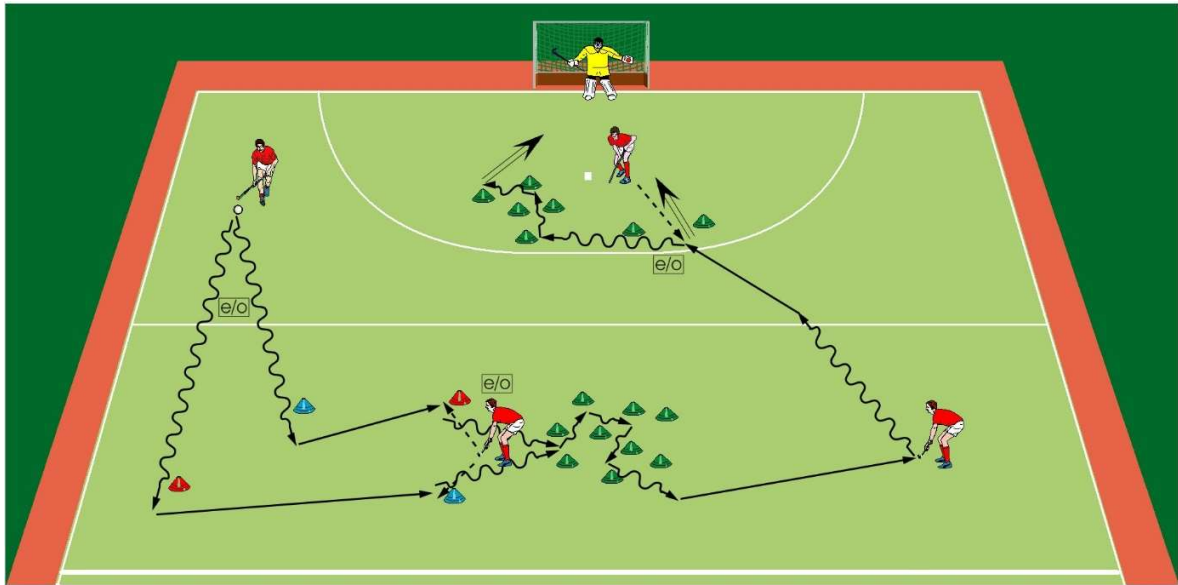


## Bernardo 2 – Dribbeln ohne Blickkontakt



### Organisation

Ein Spieler steht mit Bällen auf der Außenspur zwischen Grund- und Viertellinie. Auf der Außenspur zwischen Viertel- und Mittellinie werden ein blaues und ein rotes Hütchen gelegt. Auf der Innenspur werden ebenfalls ein blaues und ein rotes Hütchen gelegt. Hinter den Hütchen steht ein Spieler. Mittig zwischen Viertel- und Mittellinie liegen mehrere Hütchen. Ein Spieler steht rechts auf der Außenspur. Im Schusskreis wird halbrechts ein Hütchentor gelegt. Links davon werden wieder mehrere Hütchen aufgestellt. Hinter dem Hütchentor steht ein Stürmer. Im Tor ist ein Torwart.

### Beschreibung

Der Spieler links startet. Er muss mit dem Ball zu dem roten und blauen Hütchen dribbeln. Er darf sich selbst aussuchen zu welchem. Er muss im Sprint den Ball führen und darf dabei nicht auf ihn gucken. Der Spieler in der Mitte kommt zum jeweiligen Hütchen vor (wenn vorher rot dann zu seinem Roten). Er nimmt den Ball an und mit und dribbelt durch das Feld von Hütchen. Dann spielt er den Ball nach rechts außen. Der Spieler nimmt den Ball an und macht ein freies 3D-Dribbling Richtung Viertellinie. Dann spielt er durch das Hütchentor den vorkommenden Stürmer im Schusskreis an. Dieser kann entweder direkt aufs Tor schießen oder er dribbelt durch das Hütchenfeld und schießt dann.

### Variationen

Nicht der Spieler links außen entscheidet, zu welchem Hütchen er läuft, sondern der Spieler innen entscheidet und geht beispielsweise zum roten, dann muss der Spieler außen auch zum roten laufen. Der Trainer kann ansagen, ob der Stürmer direkt schießen soll oder erst durch das Feld dribbeln muss.