

## DRIBLING/FINTER + 1 MOD 1

### 1 mod 1

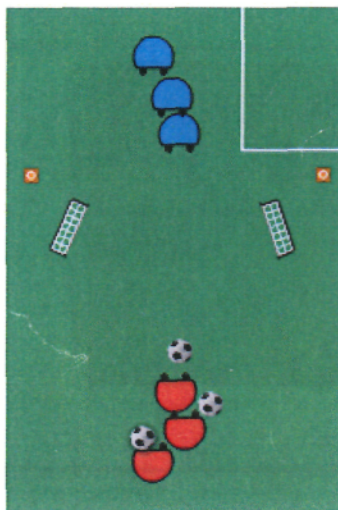
Rød spiller afleverer bolden til den første blå spiller. Denne laver en god førsteberøring og angriber derefter et af de 2 mål. Der kan evt. bestemmes hvilke finter blå må bruge.

( Det kan være keglemål, der dribles igennem / scores i.)

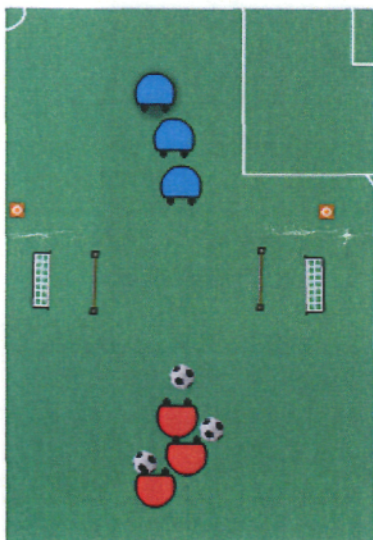
#### Progression:

1. Presset fra rød spiller øges gradvist
2. Rød spiller skal forsøge at forhindre scoring, får han fat i bolden, scorer han.

Der byttes efter hvert forsøg.



### 1 mod 1



Rød spiller afleverer bolden til den første blå spiller. Denne laver en god førsteberøring og angriber derefter et af de 2 mål. ( Det kan være keglemål,)

Blå kan først score, når han er inden for den markerede linie ca. 2 m foran målet.

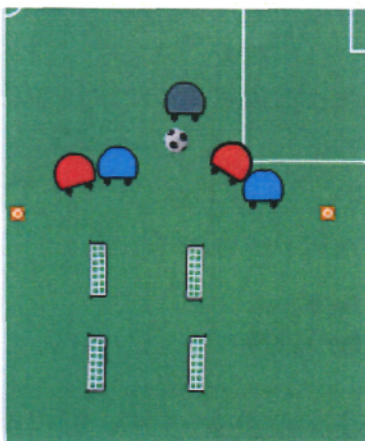
Efter hver scoring spurtes om kap til modsatte scoringslinie! ( hurtig reaktion )

#### Progression:

1. Presset fra rød spiller øges gradvist
2. Rød spiller skal forsøge at forhindre scoring, får han fat i bolden, scorer han.

Der byttes efter hvert forsøg.

### 2 mod 2



4 mål vendt modsat, der scores fra ydersiden.

#### Igangsætning:

Træner server en bold ind mellem de 4 mål. Kamp 2 mod 2 for scoring

**Vi afslutter dagens træning med en turnering: 2 til 3 små kampe med så høj intensitet som muligt. Vi spiller fra 4 mod 4 til 8 mod 8 Der spilles mod 2 eller 4 mål afhængigt af forholdene. Disse "kampe" spilles under en eller anden form hver gang vi træner. Der spilles frit spil!**