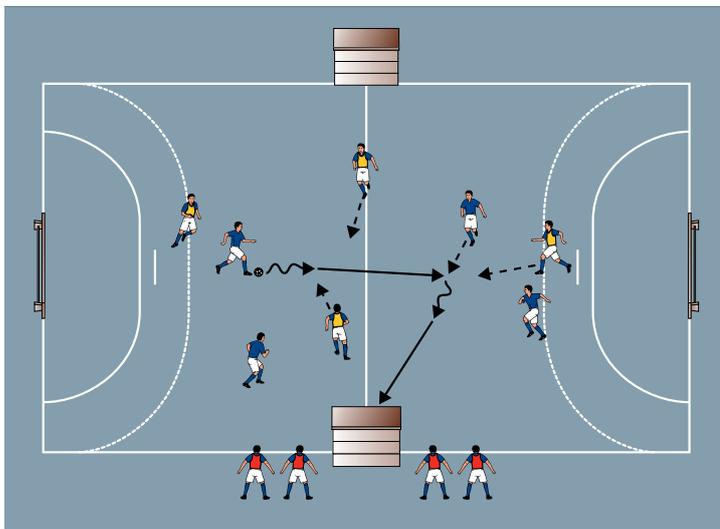


THEMA: DIE VORTEILE DER HALLE NUTZEN



SCHLUSSTEIL:

4-TORE-SIEGER

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld nutzen
- ▶ Mittig auf zwei Seitenlinien gegenüber jeweils einen Turnkasten und auf den anderen beiden Seitenlinien jeweils eine gekippte Langbank errichten
- ▶ 3 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ 2 Teams spielen im 4 gegen 4 und das dritte Team pausiert.
- ▶ Jedes Team versucht bei beiden Turnkästen und bei beiden Langbänken mindestens einen Treffer zu erzielen.
- ▶ Erzielt ein Team einen Treffer bleibt es in Ballbesitz und das unterlegene Team wechselt mit dem pausierenden Team Position und Aufgabe.
- ▶ Welches Team erzielt zuerst an jedem Turnkasten und an jeder Langbank mindestens einen Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Nach einem Treffer ist das pausierende Team in Ballbesitz.
- ▶ Nach einem Treffer spielt der Trainer einen neuen Ball ein.
- ▶ Das erfolgreiche Team wechselt mit dem pausierenden Team Position und Aufgabe.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach einem Treffer das Spiel ohne Unterbrechung sofort fortsetzen.
- ▶ Das unterlegene Team soll das Spielfeld schnellstmöglich verlassen, so dass die anderen beiden Teams ungestört weiterspielen können.
- ▶ Die Spieler des pausierenden Teams postieren sich jeweils neben einem Turnkasten oder einer Langbank, so dass sie direkt ins Spiel eingreifen können.