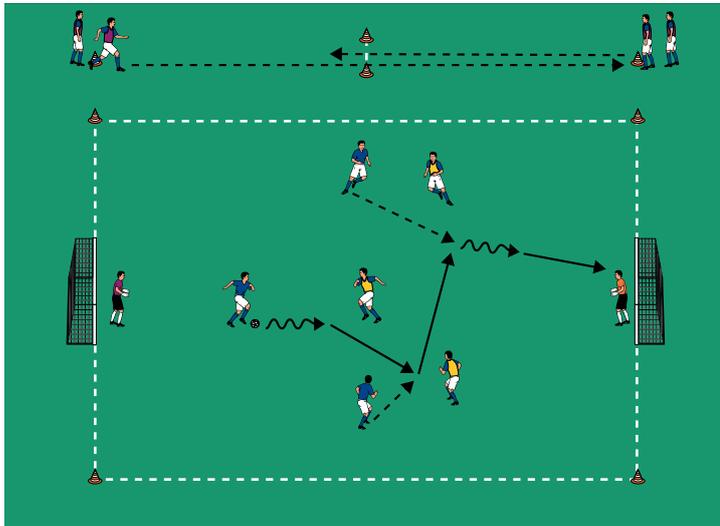


THEMA: SPIELEND SCHNELLER WERDEN



SCHLUSSTEIL:

SPIEL GEGEN DIE STOPPUHR

ORGANISATION

- ▶ Ein etwa 20 x 30 Meter großes Feld markieren und auf jeder Grundlinie ein Tor aufstellen
- ▶ Außerhalb des Feldes 2 Starthütchen in einem Abstand von 30 Metern gegenüber aufstellen und mittig dazwischen ein Hütchentor errichten
- ▶ 3 Teams bilden
- ▶ 2 Teams im Feld und das dritte Team an den Starthütchen postieren

ABLAUF

- ▶ Die Teams im Feld spielen im 3 gegen 3 plus Torhüter.
- ▶ Die Spieler des dritten Teams bilden eine lebende Stoppuhr, durchlaufen im Wechsel das Hütchentor und schlagen jeweils beim Spieler gegenüber ab.
- ▶ Haben die Spieler als lebende Stoppuhr 20 Läufe durch das Hütchentor absolviert, wechseln sie mit einem Team im Feld Position und Aufgabe.
- ▶ Welches Team erzielt insgesamt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ Die lebende Stoppuhr absolviert nur 30 Läufe.
- ▶ Die lebende Stoppuhr absolviert 40 Läufe.
- ▶ Die Spieler der lebenden Stoppuhr haben einen Ball und durchdribbeln das Hütchentor.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ein Turnier nach dem Modus „jeder gegen jeden“ mit Hin- und Rückrunde spielen.
- ▶ Die Spieler der lebenden Stoppuhr zählen jeden Lauf durch das Hütchentor laut mit.
- ▶ Jedes Team bestimmt einen Torhüter, der nach jedem Spiel wechselt.
- ▶ Als Trainer die erzielten Treffer nach jedem Spiel notieren und am Ende ein siegreiches Team feststellen.