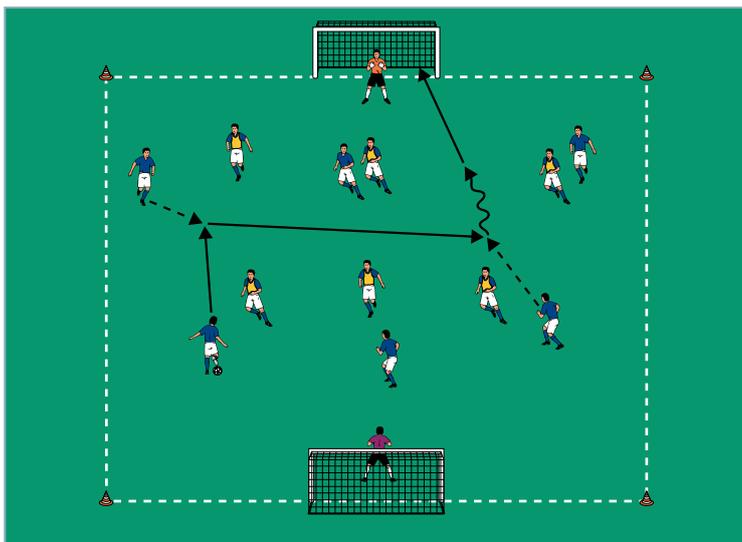


# SCHLUSSTEIL: Joker

von Mario Vossen (21.02.2017)



## Organisation

- Ein 40 x 30 Meter großes Spielfeld markieren
- Auf den Grundlinien je 1 Tor mit Torhüter errichten
- 2 Mannschaften zu je 6 Spielern bilden und im Feld aufstellen
- Jedes Team bestimmt einen 'Joker'

## Ablauf

- Die Mannschaften treten im 6 gegen 6 gegeneinander an.
- Der 'Joker' wechselt alle 3 Minuten.
- Erzielt ein 'Joker' einen Treffer, so zählt dieser doppelt.

## Variationen

- Die Joker spielen nur direkt.
- Ohne Abseits spielen.
- Alle Spieler agieren mit maximal 3 Kontakten.
- Nach einem Treffer bleibt das erfolgreiche Team in Ballbesitz und wechselt die Spielrichtung.

## Tipps und Korrekturen

- Die Teams möglichst lange frei spielen lassen.
- Jeder Spieler übernimmt mal die 'Jokerrolle'.
- Die 'Joker' gegebenenfalls durch ein zusätzliches Leibchen in der Hand kennzeichnen.
- Jedes Team bestimmt einen Kapitän, der die erzielten Treffer jeweils laut mitzählt.