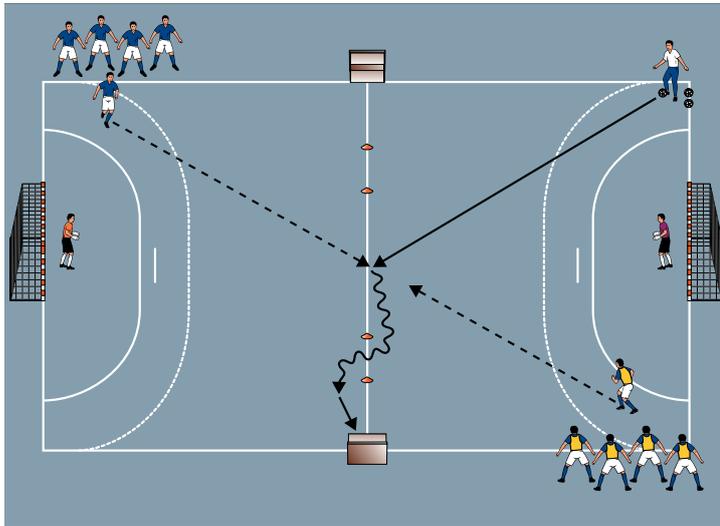


## THEMA: SPIELE IN DER HALLE



### HAUPTTEIL 2:

## ZURUF-SPIEL VOM 1 GEGEN 1 BIS ZUM 4 GEGEN 4

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten

### ABLAUF

- ▶ Den Grundablauf aus Hauptteil 1 beibehalten.
- ▶ Der Trainer startet jedes Spiel, indem er neutral einspielt und eine Zahl von 1 bis 4 aufruft.
- ▶ Von jeder Mannschaft läuft die aufgerufene Anzahl an Spielern ins Feld und versucht, auf eines der Hallentore bzw. einen der Kleinkästen zu treffen.
- ▶ Ein Treffer bei den Kleinkästen ist nur dann gültig, wenn zuvor das jeweilige Hütchentor durchdribbelt oder durchspielt wurde.
- ▶ Jedes Spiel dauert so lange, bis ein Treffer erzielt wurde oder ein Torhüter den Ball gehalten hat.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt die meisten Treffer?

### VARIATIONEN

- ▶ Große Kästen anstelle der Kleinkästen verwenden.
- ▶ Der Trainer spielt von unterschiedlichen Positionen ins Feld ein.
- ▶ Der Trainer wirft/spielt hoch ein.
- ▶ Der Trainer ruft eine Mannschaft auf, die in Überzahl im 3 gegen 2 agieren darf.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer den Ball möglichst nicht genau mittig, sondern seitlich versetzt einspielen, um Zusammenstöße in der Feldmitte zu vermeiden.
- ▶ Die Hallenwand sofern möglich als Bande in das Spiel einbeziehen.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln.
- ▶ Den Spielstand nach jedem Durchgang laut mitzählen.