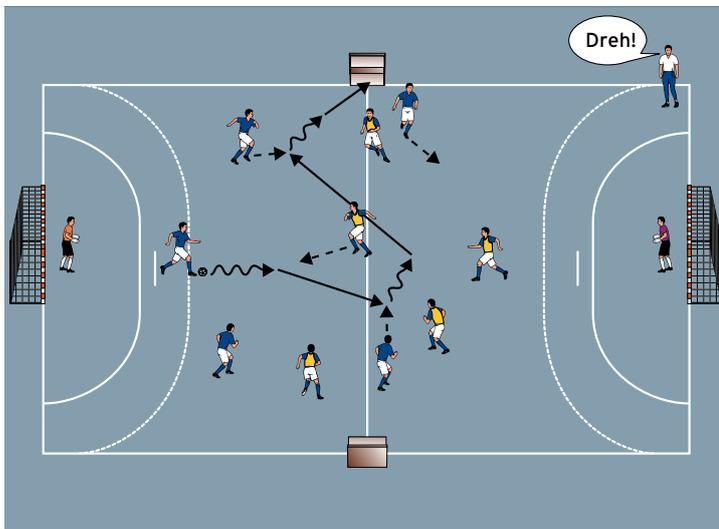


## THEMA: SPIELE IN DER HALLE



### SCHLUSSTEIL:

## DREH-SPIEL

### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Mannschaften beibehalten
- ▶ Die Hütchentore vor den Kleinkästen entfernen

### ABLAUF

- ▶ 5 gegen 5 auf die Tore mit Torhütern.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Dreh" wechseln die Spieler sofort im Gegenuhrzeigersinn die Spielrichtung und spielen im 5 gegen 5 auf die Kleinkästen usw.
- ▶ Welche Mannschaft erzielt zuerst 10 Treffer?

### VARIATIONEN

- ▶ Große Kästen anstelle der Kleinkästen verwenden.
- ▶ Beim Spiel auf die Kleinkästen können die Torhüter als seitliche Anspieler einbezogen werden.
- ▶ Auf das Trainerkommando "Dreh 1" wechseln die Spieler im Uhrzeigersinn, auf das Trainerkommando "Dreh 2" im Gegenuhrzeigersinn die Spielrichtung.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Falls möglich die Hallenwand als Bande in das Spiel einbeziehen.
- ▶ Als Trainer das Spielgeschehen beobachten und das Kommando zum Spielrichtungswechsel so geben, dass keine Mannschaft benachteiligt wird.
- ▶ Die Torhüter regelmäßig wechseln.
- ▶ Den Spielstand nach jedem Treffer laut mitzählen.