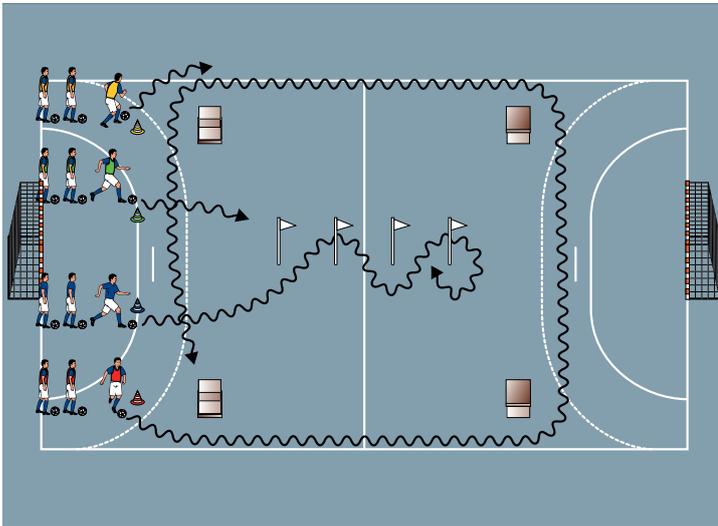


THEMA: REIN IN DIE HALLE UND SPIELEN



AUFWÄRMEN 1:

DRIBBEL-TURNIER I

ORGANISATION

- ▶ Mit 4 Kleinkästen ein Viereck in der Halle markieren
- ▶ Mittig des Feldes einen Slalom errichten
- ▶ 4 Starthütchen gemäß Abbildung aufstellen
- ▶ 4 Teams bilden und an je 1 Starthütchen postieren
- ▶ Pro Spieler 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler starten gleichzeitig.
- ▶ Die 2 äußeren Teams umdribbeln das Viereck und legen den Ball in den ersten Kleinkasten.
- ▶ Die anderen Teams umdribbeln möglichst viele Stangen, bevor die Gegner den Ball in den Kleinkasten legen.
- ▶ Jede umdribbelte Stange ergibt 1 Punkt.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen: Welches Team gewinnt die meisten Punkte?

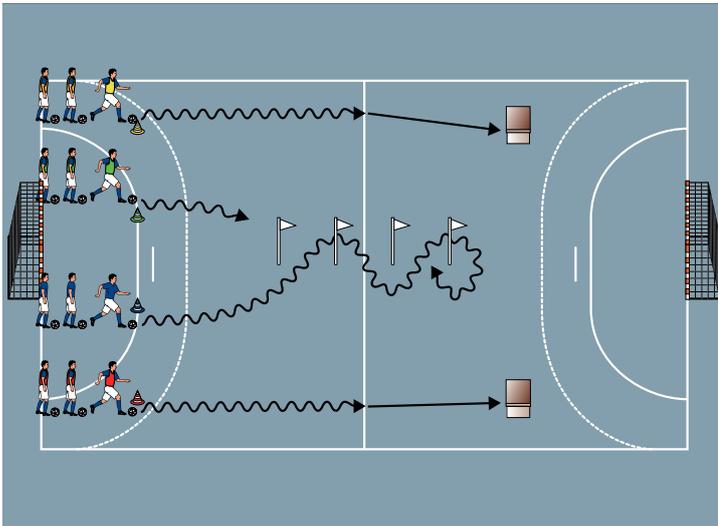
VARIATIONEN

- ▶ Das Viereck mit dem Ball in der Hand umlaufen.
- ▶ Den Slalom durchlaufen.
- ▶ Beim Umlaufen des Vierecks den Ball prellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Je 2 nebeneinanderstehende Teams sind Gegner.
- ▶ Im Slalom ausweichen und Zusammenstöße vermeiden.
- ▶ Die Distanz der Stangen im Slalom vergrößern bzw. verkleinern.
- ▶ Jedes Team zählt seine gewonnenen Punkte mit.

THEMA: REIN IN DIE HALLE UND SPIELEN



AUFWÄRMEN 2:

DRIBBEL-TURNIER II

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau und die Organisation beibehalten
- ▶ Die Kleinkästen an den Starthütchen entfernen

ABLAUF

- ▶ Die jeweils ersten Spieler starten gleichzeitig.
- ▶ Die 2 äußeren Teams dribbeln ins Feld und passen gegen den Kleinkasten.
- ▶ Die anderen Teams umdribbeln möglichst viele Stangen, bevor die Gegner den Kleinkasten treffen.
- ▶ Jede umdribbelte Stange ergibt 1 Punkt.
- ▶ Verfehlt der Gegner den Kleinkasten, gibt es 1 Zusatzpunkt.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen: Welches Team gewinnt die meisten Punkte?

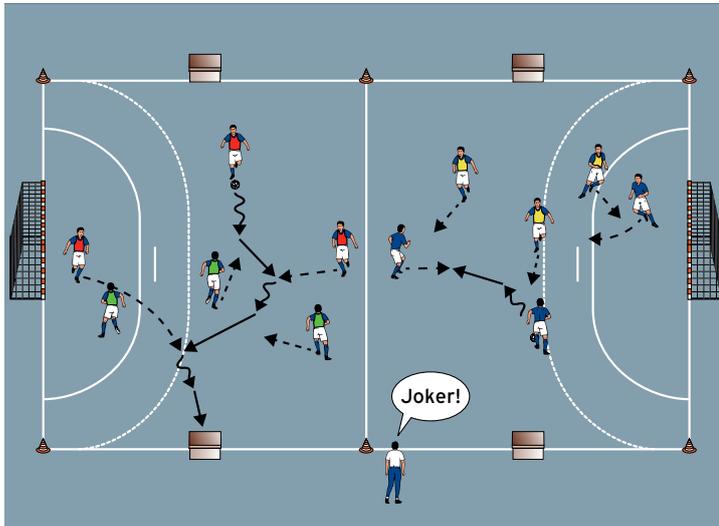
VARIATIONEN

- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln.
- ▶ Den Slalom rückwärts durchlaufen.
- ▶ Den Slalom durchlaufen und den Ball prellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Distanz der Stangen im Slalom vergrößern/verkleinern.
- ▶ Die Distanz der Kleinkästen zum Starthütchen vergrößern/verkleinern.
- ▶ Mit dem Umlaufen des Slaloms stoppen, sobald der Ball den Kleinkasten berührt oder am Kleinkasten vorbeirollt.

THEMA: REIN IN DIE HALLE UND SPIELEN



HAUPTTEIL 1:

JOKER-TURNIER

ORGANISATION

- ▶ Beide Hallenhälften als Spielfeld markieren
- ▶ Auf jeder Grundlinie einen Kleinkasten als Tor aufstellen
- ▶ 4 Teams bilden
- ▶ Pro Team 1 Joker benennen

ABLAUF

- ▶ 3 gegen 3 in jedem Spielfeld.
- ▶ Lediglich der Joker darf Treffer erzielen.
- ▶ Auf ein Trainerkommando wechselt jedes Team seinen Joker.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' spielen: Welches Team erzielt die meisten Treffer?

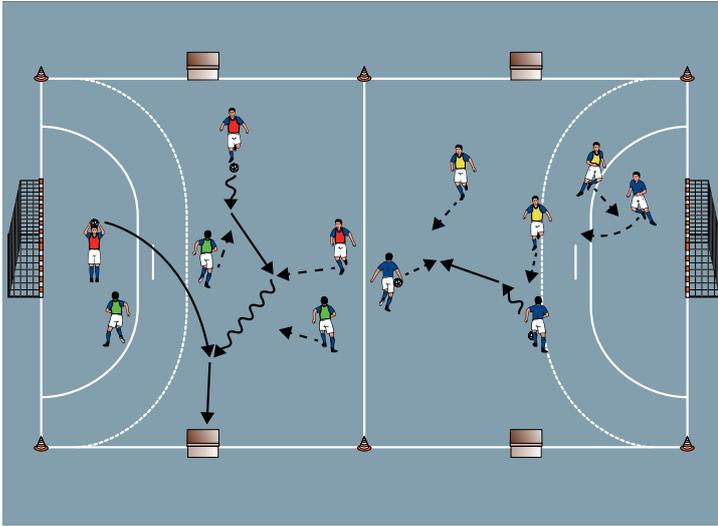
VARIATIONEN

- ▶ Der Joker darf als einziger Spieler keine Tore erzielen.
- ▶ Jeder Spieler kann treffen, jedoch zählen die Treffer des Jokers doppelt.
- ▶ Alle Spieler können per Direktschuss Treffer erzielen, lediglich der Joker hat unbegrenzte Kontakte.
- ▶ Alle Spieler dürfen Treffer erzielen, jedoch zählen die Joker-Treffer nur nach Direktspiel.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Zur einfacheren Orientierung hält der Joker ein Hütchen in der Hand.
- ▶ Den Joker nach dem Trainerkommando sofort wechseln.
- ▶ Gegebenenfalls eine Zone vor den Kleinkästen markieren, die die Spieler nicht betreten dürfen.
- ▶ Jedes Team zählt seine gewonnenen Punkte mit.

THEMA: REIN IN DIE HALLE UND SPIELEN



HAUPTTEIL 2:

JOKER-BALL-TURNIER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Grundorganisation beibehalten
- ▶ Jedes Team hat einen zusätzlichen 'Joker-Ball'

ABLAUF

- ▶ 3 gegen 3 in jedem Spielfeld.
- ▶ Die Spieler werfen sich den 'Joker-Ball' innerhalb des Teams zu.
- ▶ Einen Treffer kann nur der Spieler erzielen, der den 'Joker-Ball' in der Hand hält.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' spielen: Welches Team erzielt die meisten Treffer?

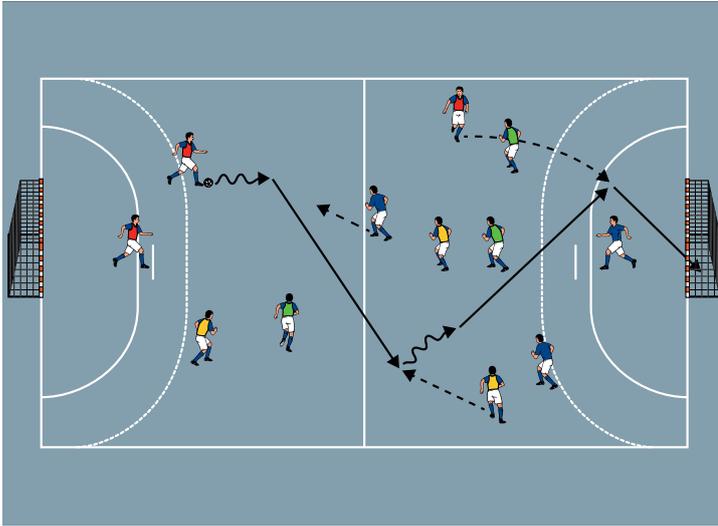
VARIATIONEN

- ▶ 1 Tennisball als 'Joker-Ball' nutzen.
- ▶ Jeder Spieler kann treffen, jedoch zählen Treffer mit dem 'Joker-Ball' in der Hand doppelt.
- ▶ Jeder Spieler kann per Direktschuss Treffer erzielen, der Spieler mit dem 'Joker-Ball' hat unbegrenzte Kontakte.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die 'Joker-Bälle' dürfen nicht vom Gegner abgefangen werden.
- ▶ Nur bei Blickkontakt zuwerfen.
- ▶ Gegebenenfalls eine Zone vor den Kleinkästen markieren, die die Spieler nicht betreten dürfen.

THEMA: REIN IN DIE HALLE UND SPIELEN



SCHLUSSTEIL:

4-TEAM-TURNIER

ORGANISATION

- ▶ Die gesamte Halle als Spielfeld markieren
- ▶ Auf jeder Grundlinie ein Tor aufstellen
- ▶ 4 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ 6 gegen 6 auf die Tore, wobei jeweils 2 Teams zusammenspielen.
- ▶ Die Spieler dürfen immer nur zu Spielern des jeweils anderen Teams passen.
- ▶ Ein Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' spielen: Welches Team erzielt insgesamt die meisten Treffer?

VARIATIONEN

- ▶ In der gegnerischen Hälfte frei spielen.
- ▶ In der eigenen Hälfte frei spielen.
- ▶ 'Handball-Kopfball' spielen.
- ▶ Nach jedem Treffer die Teams wechseln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Für die Mitspieler des anderen Teams stets anspielbar sein.
- ▶ Ohne oder mit Torhütern spielen.
- ▶ Auch einige Minuten frei spielen lassen, wobei jeweils zwei Teams zusammenspielen.
- ▶ Jedes Team zählt seine erzielten Treffer mit.