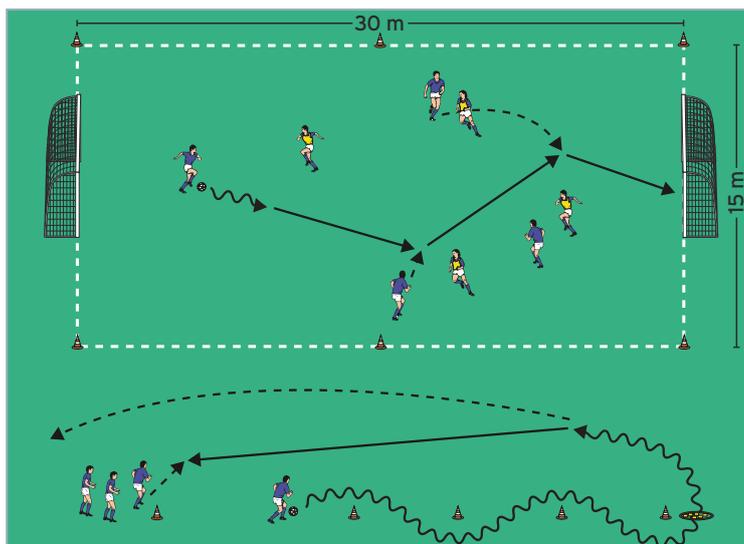


HAUPTTEIL 1: Karten sammeln I

von Paul Schomann (11.08.2015)



Organisation

- Ein 30 x 15 Meter großes Spielfeld mit Toren markieren
- Neben dem Feld 1 Starthütchen errichten und davor mit 4 weiteren Hütchen einen Slalomparcours markieren (Hütchenabstand: 1 Meter)
- Hinter dem Slalomparcours 1 Reifen mit zugedeckten Spielkarten auslegen
- 3 Mannschaften einteilen
- 2 Teams stellen sich im Spielfeld auf, das dritte Team postiert sich mit 1 Ball am Starthütchen

Ablauf

- 4 gegen 4 im Feld auf die beiden Tore.
- Der jeweils 'letzte Mann' agiert als Torhüter.
- Mit Spielbeginn durchdribbelt der erste Spieler der dritten Mannschaft den Slalomparcours zum Reifen, nimmt eine Spielkarte auf, passt zum nächsten Spieler und sammelt die Spielkarte am Starthütchen.
- Sobald das Team 5 rote Spielkarten gesammelt hat, endet das Spiel im Feld sofort.
- 1 Team aus dem Feld wechselt mit der Dribbel-Mannschaft die Positionen und Aufgaben.
- Anschließend startet der nächste Durchgang usw.
- Welche Mannschaft erzielt insgesamt die meisten Treffer?

Variationen

- Nur mit rechts/links durch den Slalomparcours dribbeln.
- Nur mit der Innen-/Außenseite oder nur mit der Fußsohle dribbeln.
- Immer die Mannschaft auswechseln, die im Spiel zurückliegt.

Tipps und Korrekturen

- jede Mannschaft bestimmt einen Kapitän, der die erzielten Treffer laut mitzählt.
- Nach jedem Durchgang alle Spielkarten wieder im Reifen auslegen und den Stapel durchmischen.
- Beim Slalomdribbling auf ein technisch korrektes Dribbling achten. Bei groben Fehlern den betreffenden Spieler am Starthütchen neu starten lassen.