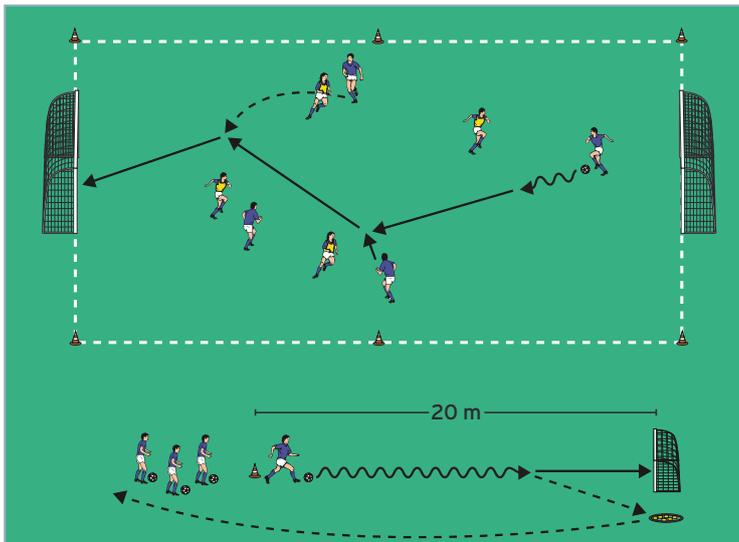


## HAUPTTEIL 2: Karten sammeln II

von Paul Schomann (11.08.2015)



### Organisation

- Den Grundaufbau und die Mannschaften von zuvor beibehalten
- Den Slalomparcours entfernen
- Stattdessen neben dem Reifen mit den Spielkarten in einem Abstand von 20 Metern zum Starthütchen 1 Minitor aufstellen
- Jeder Spieler des dritten Teams hat 1 Ball

### Ablauf

- Den Grundablauf von zuvor beibehalten.
- Jetzt dribbelt der jeweils erste Spieler des dritten Teams in Richtung Minitor und schießt ab.
- Gelingt ein Treffer, darf er eine Spielkarte aus dem Reifen aufdecken und diese am Starthütchen sammeln.
- Sobald das Team 5 rote Spielkarten gesammelt hat, endet das Spiel im Feld sofort.
- Anschließend Positions- und Aufgabenwechsel.
- Welche Mannschaft erzielt insgesamt die meisten Treffer?

### Variationen

- Nur mit rechts/links auf das Minitor schießen.
- Vor dem Schuss in das Minitor einen Slalomparcours durchdribbeln oder eine gelernte Finte ausführen.
- Immer die Mannschaft auswechseln, die im Spiel zurückliegt.

### Tipps und Korrekturen

- Jede Mannschaft bestimmt einen Kapitän, der die im 4 gegen 4 erzielten Treffer laut mitzählt.
- Dribbeln die Spieler zu nah vor das Minitor, gegebenenfalls eine Schusslinie markieren, ab der die Spieler spätestens schießen müssen.
- Steht kein Minitor zur Verfügung, 1 Hütchen- oder Stangentor markieren.
- Nach jedem Durchgang alle Spielkarten wieder im Reifen auslegen und den Stapel durchmischen.