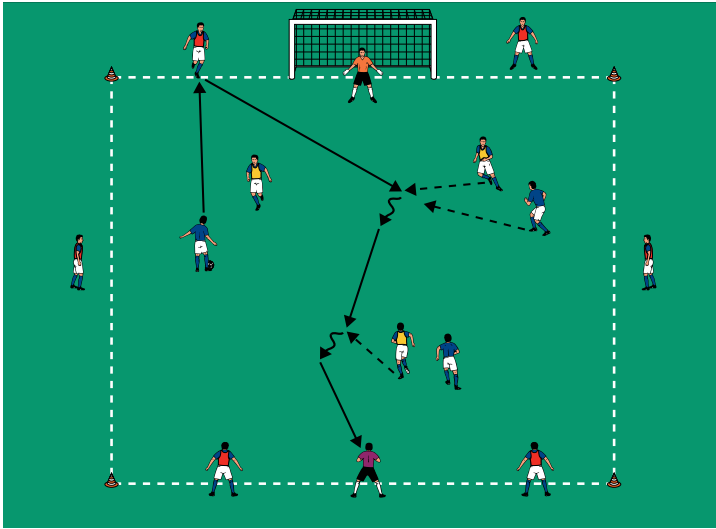


THEMA: DIE SCHNELLIGKEIT MIT DIREKTEN DUELLEN TRAINIEREN



SCHLUSSTEIL:

FLIPPER-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ 1 Spielfeld errichten und 1 großes Tor mit Torhüter aufstellen.
- ▶ Den zweiten Torhüter Zielspieler hinter der gegenüberliegenden Grundlinie postieren.
- ▶ 4 Teams zu je 3 Spielern einteilen.
- ▶ 2 Mannschaften übernehmen die Anspieleraufgabe.

ABLAUF

- ▶ 3 gegen 3 im Feld.
- ▶ Die Ballbesitzer versuchen im Zusammenspiel mit den Anspielern, auf das Tor mit Torhüter abzuschließen.
- ▶ Erobern die Verteidiger den Ball, so müssen sie zum zweiten Torhüter passen, der als Zielspieler fungiert.
- ▶ Gelingt dies, so wechselt sofort das Angriffsrecht.
- ▶ Spielzeit pro Durchgang: 3 Minuten.

VARIATIONEN

- ▶ Per Direktschuss erzielte Treffer zählen doppelt.
- ▶ Die Anspieler müssen im Direktspiel agieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nach einem Treffer passt der Torhüter zur anderen Mannschaft, die jedoch zunächst zum Zielspieler passen muss, bevor sie ihrerseits auf das Tor angreifen kann.
- ▶ Geht der Ball ins Aus, so bringt der Torhüter den Ball mit einem Zuspiel zur berechtigten Mannschaft wieder ins Spiel.
- ▶ Nach jedem Durchgang wechseln die Anspieler ins Feld.