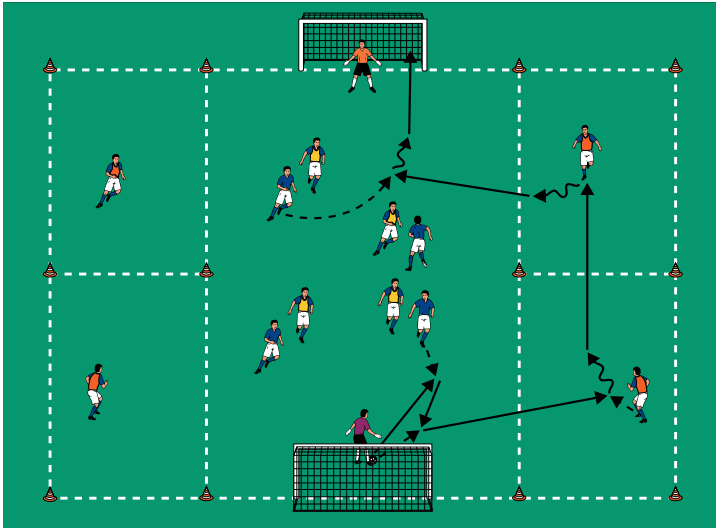


## THEMA: DAS PRINZIP DES HINTERLAUFENS



### SCHLUSSTEIL:

### FLÜGEL-SPIEL

#### ORGANISATION

- ▶ Ein Feld in der Größe von 25 x 35 Metern errichten
- ▶ Mit Hütchen 4 Flügelzonen markieren
- ▶ 3 Mannschaften bilden

#### ABLAUF

- ▶ Die Spieler der spielfreien Mannschaft übernehmen die Aufgabe als Flügelspieler.
- ▶ Die Mannschaften treten im 4 gegen 4 gegeneinander an.
- ▶ Die Flügelspieler dürfen nur in der eigenen Hälfte angespielt werden.
- ▶ Die Flügelspieler dürfen sich jedoch untereinander zuspielen, um die Hinterlauf-Aktion mit der anschließenden Flanke zu starten.
- ▶ Die Spielzeit pro Durchgang beträgt 5 Minuten.

#### VARIATIONEN

- ▶ Tore, die nach einem Hinterlaufen der Flügelspieler erzielt werden, zählen doppelt.
- ▶ Tore, die nach Hinterlaufen und dem Spielen über einen Dritten erzielt werden, zählen dreifach.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Es wird ohne Einwürfe und Ecken gespielt.
- ▶ Alle Aktionen werden durch die Torhüter eröffnet.
- ▶ Hinterlaufen ist keine Bedingung, sollte als Lösungsmöglichkeit aber priorisiert werden.