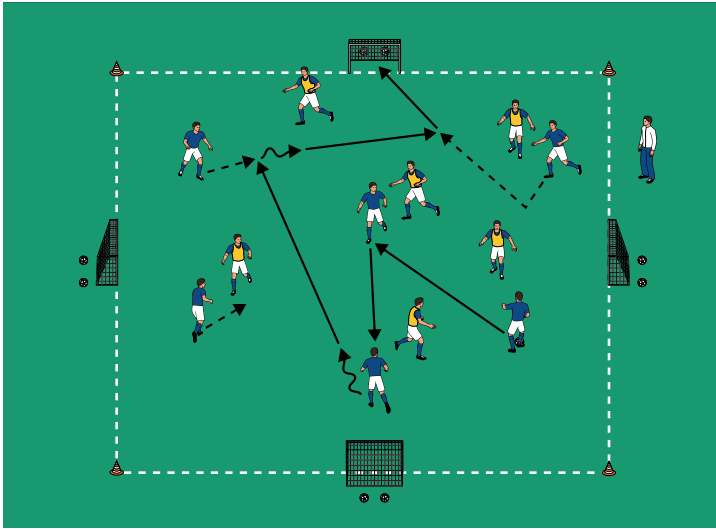


THEMA: VORORIENTIEREN UND SCHNELLE ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN



SCHLUSSTEIL:

KREUZ-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 2 Mannschaften bilden.

ABLAUF

- ▶ Freies Spiel 6 gegen 6.
- ▶ Jede Mannschaft greift auf 2 jeweils gegenüberliegende Tore an.
- ▶ Jeder Angriff darf jeweils nur auf 1 Tor erfolgen.
- ▶ Nach einem Torerfolg behält die Mannschaft das Angriffsrecht und startet den Angriff nun auf das gegenüberliegende Tor.
- ▶ Erobert die andere Mannschaft den Ball, so kann sie ihn in eines ihrer beiden Tore passen, um das Angriffsrecht zu wechseln.

VARIATIONEN

- ▶ Angriffstore zählen doppelt, während Kontertore einfach gewertet werden.
- ▶ Jede Mannschaft darf abwechselnd 2 Bonusspieler benennen.
- ▶ Von diesen Spielern erzielte Tore zählen doppelt.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Einwürfe werden durch Eindribbeln ersetzt.
- ▶ Das Angriffsrecht kann nur durch 1 Kontertor oder nach maximal 2 Minuten wechseln.