



Übungsthema: Wettkampfformen

Bettler-Diener-König

Trainer bringt den Ball ins Spiel

nach 2 Fehlern wird der König zum Bettler

nach einem Fehler wird der Diener zum Bettler

König wird, wer einen direkten Punkt erzielt oder schon länger Diener ist

wer ist am längsten auf der König-Seite

je nach Spielstärke Spielfeldgröße variieren

Übungsziel:

Spiel, Spass