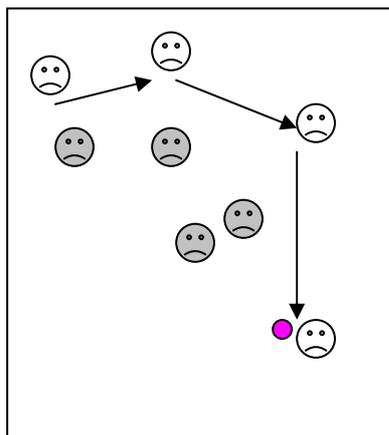


Ausdauerspiele

Hockey Camp 2006

Nach der WM = vor der WM

Kontakt-Spiel

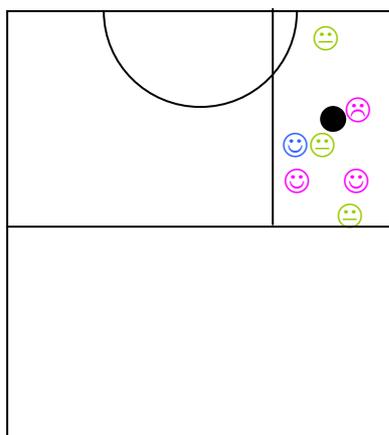


Ziel des Spieles ist, den Ball von möglichst vielen Spielern der eigenen Mannschaft berühren zu lassen.

Schafft es eine Mannschaft, den Ball 10x abzuspielden, ohne, dass der Gegner den Ball berühren konnte, erzielt sie einen Punkt.

Taktik ist, den freien Mann/Raum zu sehen um mit einem Seitenwechsel Zeit zu gewinnen.

Jokerspiel



Im abgegrenzten Raum (25x 10m) wird 4:4 +1 Joker gespielt.

Tor sind jeweils die 10m breiten Linien, über die der Ball geführt werden muss.

1. Der „Joker“ ist immer bei der ballführenden Mannschaft.
2. Bei Torerfolg setzt die selbe Mannschaft das Spiel in die andere Richtung fort.