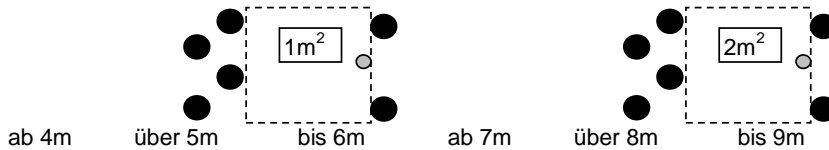
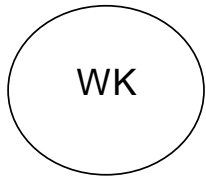


Station 1

Portées legen

1 - 4 Akteure; à 3 Kugeln hintereinander; mind. 5 Wiederholungen:



Lernziel:
Durchführung:

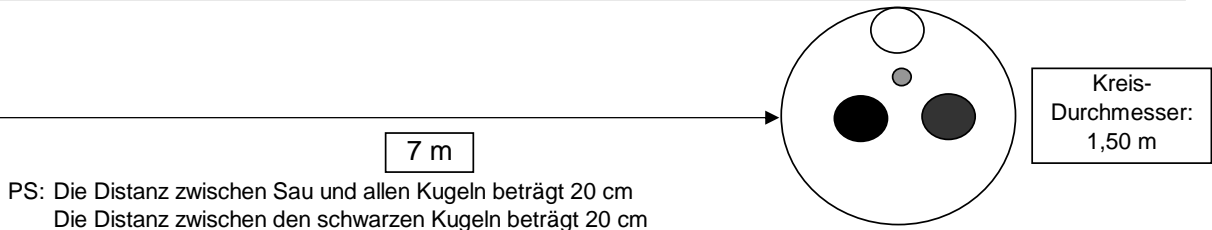
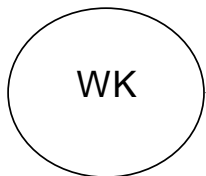
Nach diesem Übungsteil wechseln die Akteure zur Station 2

Merksatz: Eine Kugel hoch und/oder weit zu Legen ist keine Frage der Kraft, sondern des möglichst weiträumigen Armschwungs!

Station 2

Schießen

1 - 4 Akteure; à 3 Kugeln hintereinander:
Grobziel: Au fer (die hintere schwarze Kugel **muß** aus dem Kreis befördert werden, egal was mit der Schußkugel geschieht = 1 Punkt);
Feinziel: Carreau (w.o., jedoch **muß** die Schußkugel innerhalb des Kreises liegenbleiben = 2 Punkte);
Feinstziel: Rétro (w.o., zudem **muß** der Rückläufer die vordere schwarze Kugel aus dem Punktbereich bewegen = 3 Punkte);
Spezialistenziel: Rétro sur place (wie Feinstziel, zudem **muß** die Schußkugel innerhalb des Kreises den zweiten Punkt machen = 4 Punkte);
 Geschossen wird in der Reihenfolge der o.a. Aufgabenstellungen; jede Aufgabe ist nur erfüllt, wenn das Geforderte geschehen ist.
Jede Aufgabenstellung wird im Wettkampfcharakter gespielt: wer zuerst 13 Punkte erreicht, hat gewonnen!



Lernziel:
Durchführung:

Nach diesem Übungsteil wechseln die Akteure zur Station 1

Merksatz: Eine Kugel hoch und/oder weit zu Legen ist keine Frage der Kraft, sondern des möglichst weiträumigen Armschwungs!

Station 3

Spiel

12 Versuche, die weiße Kugel an die Sau zu befördern.

