

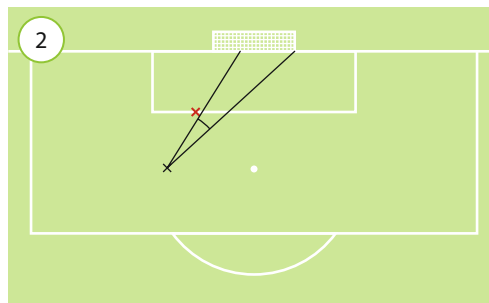
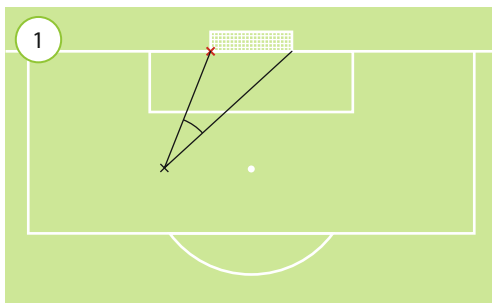


Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

- 1 Ein Spieler will auf das Tor schießen. Der Torwart steht neben dem Pfosten. Er kann auf der Torlinie bleiben (Graphik ①) oder zum Spieler laufen (Graphik ②).

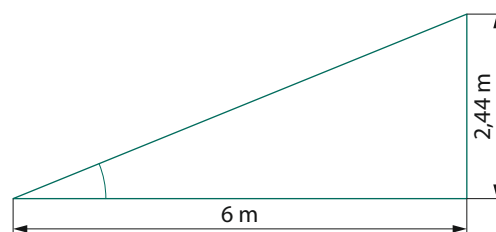


- a) Wenn der Torwart herausläuft, dann wird der Winkel für den Spieler \_\_\_\_\_
- b) Wenn der Torwart herausläuft, dann könnte der Spieler Folgendes tun:

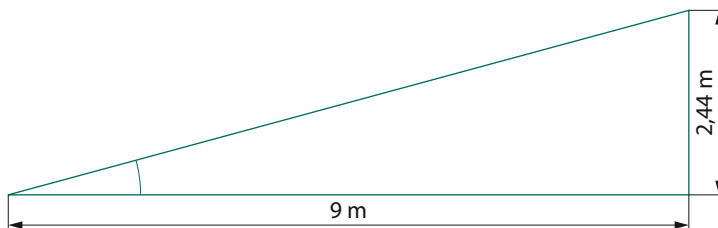
\_\_\_\_\_

- 2 Eine Spielerin schießt aus verschiedenen Entfernungen auf das Tor. Das Tor ist 2,44 m hoch. Ab welchem Winkel schießt sie über das Tor? Miss nach.

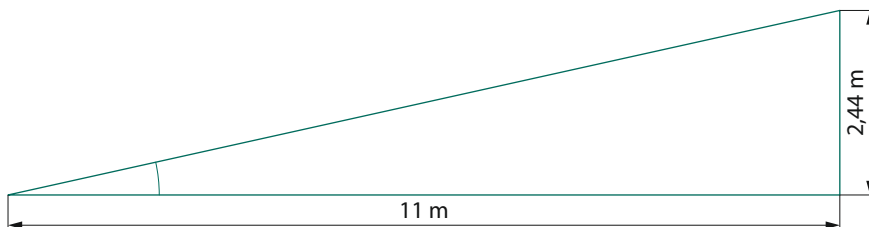
- a) Winkel \_\_\_\_\_



- b) Winkel \_\_\_\_\_



- c) Winkel \_\_\_\_\_



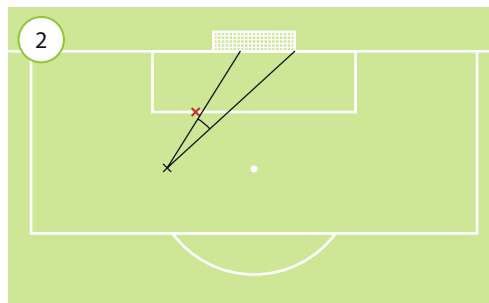
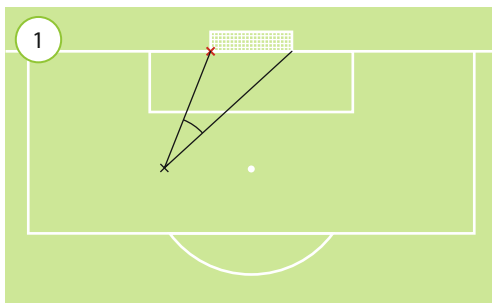


Name \_\_\_\_\_

Klasse \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_

- 1 Ein Spieler will auf das Tor schießen. Der Torwart steht neben dem Pfosten. Er kann auf der Torlinie bleiben (Graphik ①) oder zum Spieler laufen (Graphik ②).

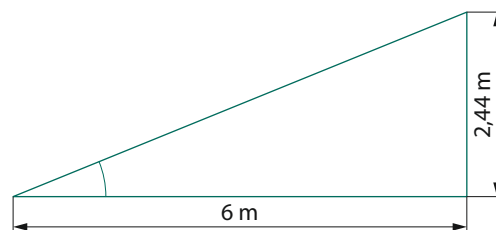


- a) Wenn der Torwart herausläuft, dann wird der Winkel für den Spieler **kleiner**.
- b) Wenn der Torwart herausläuft, dann könnte der Spieler Folgendes tun:

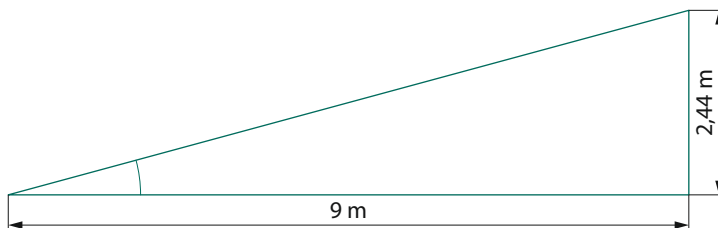
**zum Beispiel: über den Torwart lupfen, um den Torwart herumlaufen, ihn tunneln**

- 2 Eine Spielerin schießt aus verschiedenen Entfernungen auf das Tor. Das Tor ist 2,44 m hoch. Ab welchem Winkel schießt sie über das Tor? Miss nach.

- a) Winkel **22°**



- b) Winkel **15°**



- c) Winkel **12,5°**

