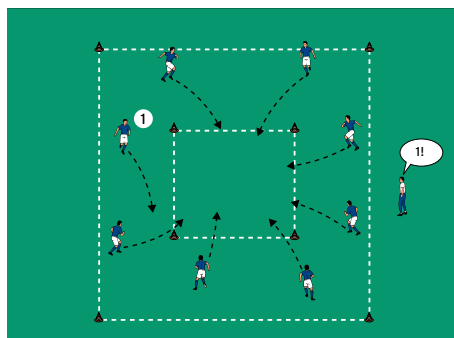
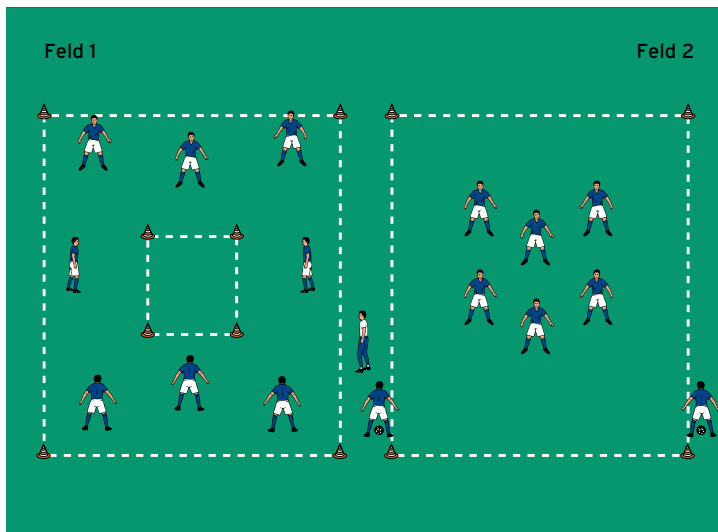
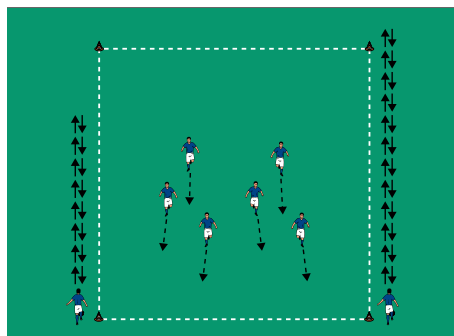


THEMA: IN DEN FERIEEN DEN SPASS AM SPIEL VERMITTELN



Feld 1



Feld 2

AUFWÄRMEN 2:

FANG-FALLE

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen aus Aufwärmern 1 beibehalten

ABLAUF FELD 1

- ▶ Die Spieler durchnummerieren.
- ▶ Der Trainer ruft laut eine Zahl auf.
- ▶ Der aufgerufene wird Fänger und muss innerhalb von 30 Sekunden möglichst viele Spieler abschlagen.
- ▶ Die Läufer dürfen sich dabei in das mittlere Feld 'retten', das der Fänger nicht betreten darf. Hier dürfen die Läufer jedoch nicht stehen bleiben, sie müssen das Feld sofort wieder verlassen.
- ▶ Welcher Spieler fängt die meisten Läufer?

ABLAUF FELD 2

- ▶ 2 Spieler mit Ball an den unteren Ecken des Feldes postieren.
- ▶ Alle übrigen Spieler ohne Ball im Feld aufstellen.
- ▶ Auf ein Trainerkommando jonglieren die beiden Spieler mit Ball zum gegenüberliegenden Hütchen.
- ▶ Der Spieler, der zuerst das Hütchen erreicht oder die größere Strecke zurücklegt, ohne dass der Ball herunterfällt, erhält für 30 Sekunden das Fangrecht.
- ▶ Welcher Spieler fängt insgesamt die meisten Spieler?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In Feld 1 wird die Fangzeit bewusst kurz gehalten, damit die Belastung nicht zu groß wird.
- ▶ Verlässt ein Spieler das Feld, so gilt er als gefangen.
- ▶ In Feld 2 die Fänger nach jeder Aktion wechseln.