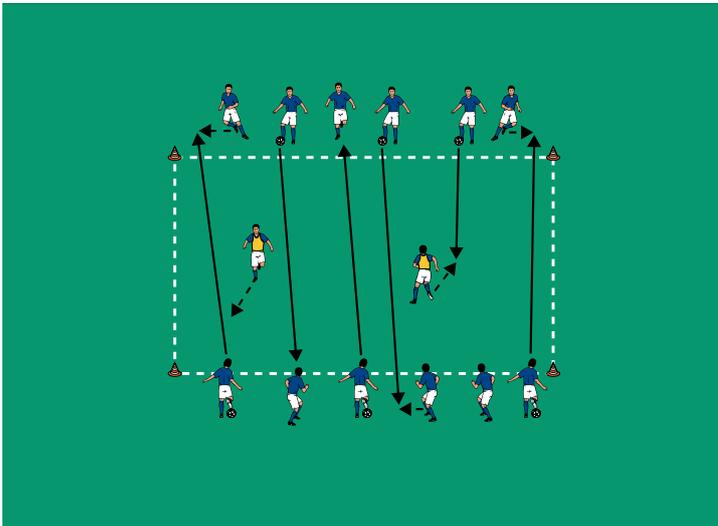


E-JUNIOREN



AUFWÄRMEN 2:

'FLUSS'-PASSEN

ORGANISATION

- ▶ Ein 5 x 10 Meter großes Feld markieren und als 'Fluss' bezeichnen
- ▶ 2 Spieler ohne Ball als 'Krokodile' im 'Fluss' postieren
- ▶ Die anderen Spieler auf beiden Seiten außerhalb des 'Flusses' verteilen
- ▶ Die Spieler auf einer Seite haben Bälle

ABLAUF

- ▶ Die Ballbesitzer versuchen, durch den 'Fluss' zu ihren Mitspielern auf der anderen Seite zu passen, ohne dass die 'Krokodile' den Ball erobern können.
- ▶ Gelingt es einem 'Krokodil', den Ball zu erobern, so wechselt es mit dem jeweiligen Passgeber Position und Aufgabe.
- ▶ Welcher Spieler konnte seinen Ball stets vor den 'Krokodilen' retten?

VARIATIONEN

- ▶ Die Bälle in der Hand tragen und zum Mitspieler werfen.
- ▶ Per Volleyschuss aus der Hand mit der Innenseite bzw. dem Vollspann zuspelen.
- ▶ Nur mit rechts/links passen.
- ▶ Die Kinder im 'Fluss' agieren sitzend als 'Krebse' und können die Bälle mit Händen und Füßen erobern. Dabei dürfen sie jedoch nicht aufstehen.
- ▶ Die Spielwertung ändern: Welches 'Krokodil' erobert die meisten Bälle?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Anzahl der 'Krokodile' im 'Fluss' je nach Leistungsstärke der Spieler erhöhen oder verringern.
- ▶ Ebenso die Breite des 'Flusses' dem Leistungsstand der Spieler anpassen: Gewinnen die 'Krokodile' zu viele Bälle, den 'Fluss' schmaler machen.
- ▶ Die Passgeber sollen Lücken zwischen den 'Krokodilen' erkennen, sofort Blickkontakt zum Mitspieler auf der anderen Seite aufnehmen und dann zielgenau zuspelen.
- ▶ Die 'Krokodile' regelmäßig wechseln.