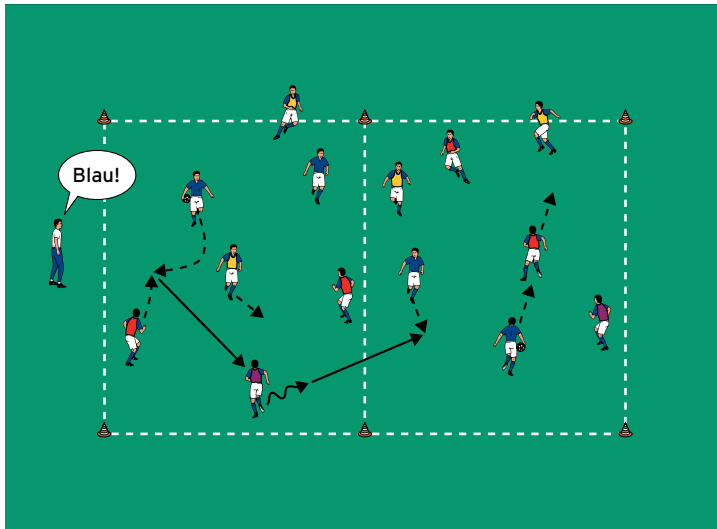


THEMA: VERBESSERUNG DES ZUSAMMENSPIELS



AUFWÄRMEN 2:

JOKER-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Pro Feld 1 Jokerspieler benennen
- ▶ 3 Mannschaften bilden
- ▶ Je 2 Spieler pro Team in jedem Feld postieren

ABLAUF

- ▶ Jede Mannschaft erhält für jeweils 1 Minute das Fangrecht.
- ▶ Der erste Fänger pro Feld hält 1 Ball in der Hand und versucht, einen Spieler der beiden anderen Mannschaften abzuschlagen.
- ▶ Gelingt dies, so passt er zum Jokerspieler in seinem Feld, der zu einem Fänger im anderen Feld passt.
- ▶ Welches Team fängt die meisten Spieler?

VARIATIONEN

- ▶ Nur mit 1 Ball spielen.
- ▶ Die Fänger können den Jokerspieler ständig einbeziehen, um in eine bessere Fangposition zu gelangen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Da die Fangaktionen in den Feldern unterschiedlich lange dauern können, kann es vorkommen, dass 2 Fänger gleichzeitig in einem Feld agieren.
- ▶ Die Jokerspieler nach jeder Spielrunde wechseln.