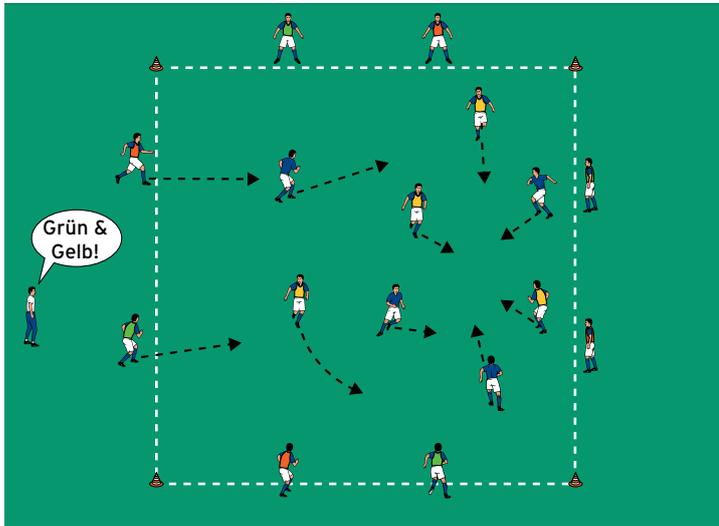


THEMA: SCHNELL REAGIEREN



AUFWÄRMEN 2:

FARBEN-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Grundorganisation beibehalten
- ▶ Die Teams auf den Außenlinien sind Fänger, die anderen Läufer

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft 2 Farben auf.
- ▶ Das aufgerufene Fänger-Team versucht, das aufgerufene Läufer-Team abzuklatschen.
- ▶ Dabei starten die Fänger jeweils einzeln ins Feld.
- ▶ Die abgeschlagenen Läufer umlaufen ein Eckhütchen und kehren ins Feld zurück.
- ▶ Das gleiche gilt für die nicht aufgerufenen Mannschaften, die parallel spielen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Fänger-Team ist zuerst fertig?

VARIATIONEN

- ▶ Die Fänger halten einen Ball in der Hand.
- ▶ Die Läufer dribbeln im Feld und die Fänger versuchen, diese aus dem Feld zu spielen.
- ▶ Gefangene Läufer bleiben stehen und können durch Abtippen eines Mitspielers befreit werden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Läufer nicht 2-mal hintereinander abklatschen.
- ▶ Das Fangspiel schult die Wahrnehmung, da zwei Spiele parallel in einem Raum stattfinden.
- ▶ Nach jedem Durchgang die Positionen und Aufgaben wechseln.