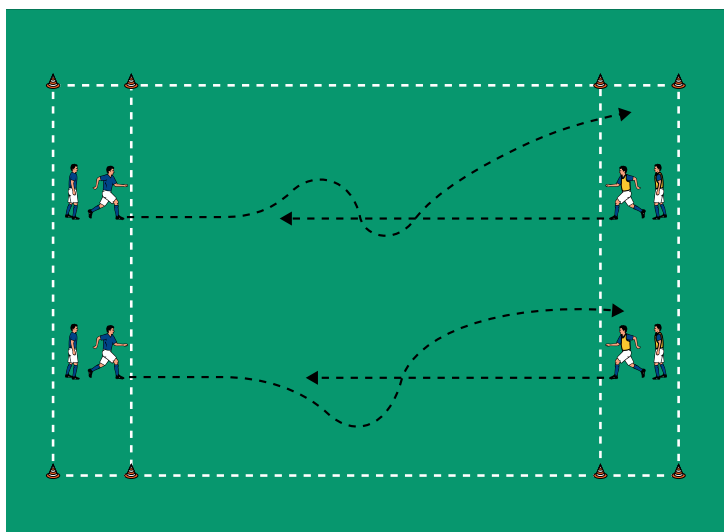


THEMA: SPIELERISCH DAS ZWEIKAMPFVERHALTEN SCHULEN



AUFWÄRMEN 2:

ENDZONE-LAUF

ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten
- In den Endzonen je 2 Reihen bilden
- Die Spieler einer Endzone sind Fänger, die anderen sind Läufer.

ABLAUF

- Die Läufer laufen in die gegenüberliegenden Endzone.
- Die Fänger versuchen, die Läufer vor der Endzone abzutippen.
- Anschließend wechseln die Spieler die Positionen und Aufgaben.

VARIATIONEN

- Wettbewerb: 1 Punkt pro Fang bzw. Erreichen der Endzone. Welcher Spieler sammelt die meisten Punkte?
- Die Endzone durch 4 Hütchentore ersetzen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Fangspiele bereiten auf das Verteidigerverhalten vor.
- Die Kinder lernen, sich im Raum zu orientieren.
- Gegebenenfalls die Endzone verkleinern.