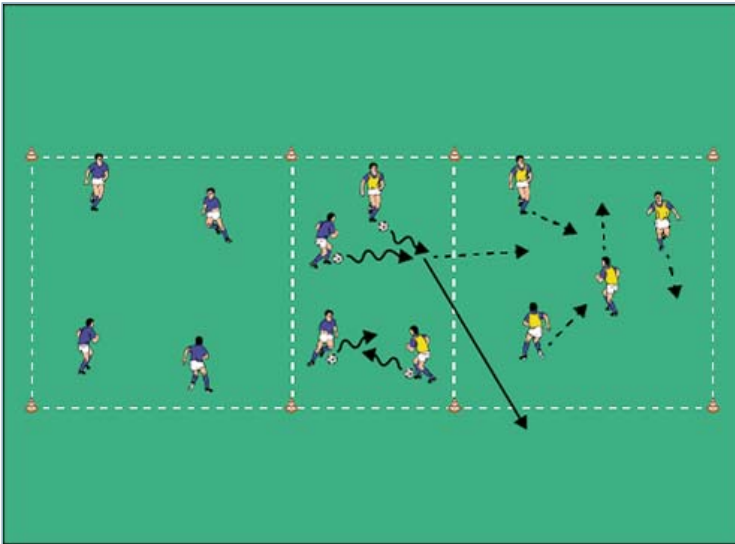




D- UND C-JUNIOREN AUFWÄRMEN 2: Balljagd-Eröffnung

von Mario Vossen (22.04.2014)



Organisation

- Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten
- Jede Mannschaft stellt 2 Fänger, die sich mit je 1 Ball zwischen den Feldern postieren

Ablauf

- Auf ein Trainerkommando versuchen die Fänger jeweils, den Ball eines Gegenspielers aus dem mittleren Feld zu spielen.
- Der erste Spieler, dem dies gelingt, erhält für jeweils 20 Sekunden das Fangrecht.
- In dieser Zeit kann er ins gegnerische Feld starten und möglichst viele Läufer abschlagen.
- Für jeden gefangenen Läufer erhält er 1 Punkt für die Mannschaftswertung.
- Welches Team erzielt in 10 Durchgängen insgesamt die meisten Punkte?

Variationen

- Die Aktion in der Feldmitte läuft so lange ab, bis alle Bälle einer Mannschaft aus dem Feld gespielt wurden. Alle Spieler, die jeweils einen gegnerischen Ball aus dem Feld spielen konnten dürfen als Fänger ins gegnerische Feld starten. Jede Fangaktion dauert insgesamt 30 Sekunden.
- Die Fänger dribbeln ins Feld und versuchen, die gegnerischen Spieler mit dem Ball am Fuß abzuschlagen.
- Auch die Läufer haben Bälle und dribbeln durch die Felder.

Tipps und Korrekturen

- Darauf achten, dass die Läufer stets locker in Bewegung sein.
- Verlässt ein Läufer das Feld, so gilt er als gefangen.
- Die Fänger regelmäßig wechseln.

Vereine brauchen Ehrenamtliche. Eine schwierige Aufgabe für die Vorstandsmitglieder. Sie müssen Menschen für den Verein begeistern, sie an ihn binden, sie motivieren. Wichtig sind dabei die Atmosphäre, die intern herrscht, und das Bild, das der Verein nach außen abgibt. Hier sind Führungsqualitäten gefragt. Sie prägen ganz entscheidend den Erfolg im Verein. Sie schaffen eine positive Vereinsatmosphäre, fördern den Teamgeist, regen das Vereinsleben an und sorgen für gesunde Vereinsstrukturen. Wie gute Führung funktioniert, erklärt der aktuelle Themenschwerpunkt 'Führen im Ehrenamt' auf Training & Wissen online.