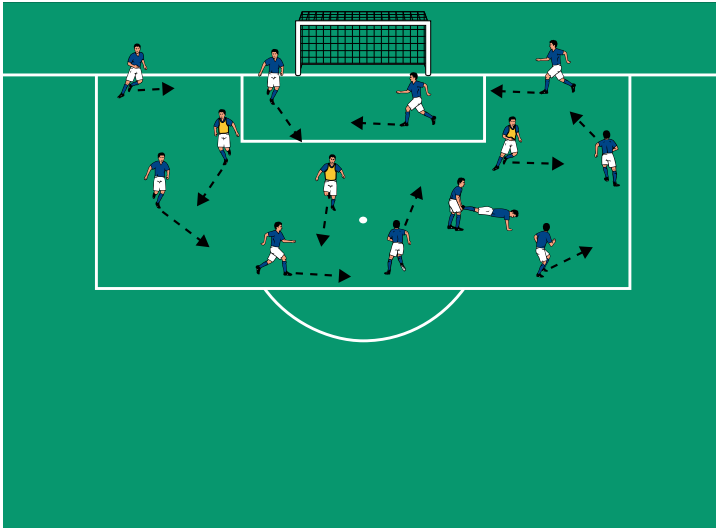


THEMA: DIE ATHLETIK MIT TECHNISCH-TAKTISCHEN INHALTEN VERKNÜPFEN



AUFWÄRMEN 2:

FANGSPIELE

ORGANISATION

- ▶ Den Strafraum als Übungsraum markieren
- ▶ 3 Fänger bestimmen
- ▶ Die übrigen Spieler verteilen sich frei im Feld

ABLAUF

- ▶ Die Fänger versuchen, innerhalb von 1 Minute möglichst viele Spieler zu berühren.
- ▶ Für jeden berührten Spieler erhalten die Fänger 1 Punkt.
- ▶ Finden sich je 2 Spieler zusammen, die eine 'Schubkarre' bilden, dürfen diese nicht gefangen werden.
- ▶ Nach etwa 1 Minute 3 neue Fänger bestimmen.
- ▶ Welches Fänger-Team berührt die meisten Spieler?

VARIATION

- ▶ Gefangene Spieler müssen stehen bleiben und können von einem Mitspieler per Bocksprung befreit werden.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Nur jeweils 1 Spielerpaar darf sich zur gleichen Zeit mit einer 'Schubkarre' schützen.
- ▶ Es ist verboten, zweimal nacheinander mit dem gleichen Partner ein Paar zu bilden.
- ▶ Fangspiele schulen die Reaktionsfähigkeit.
- ▶ Die Anzahl der Fänger der Spielerzahl anpassen.