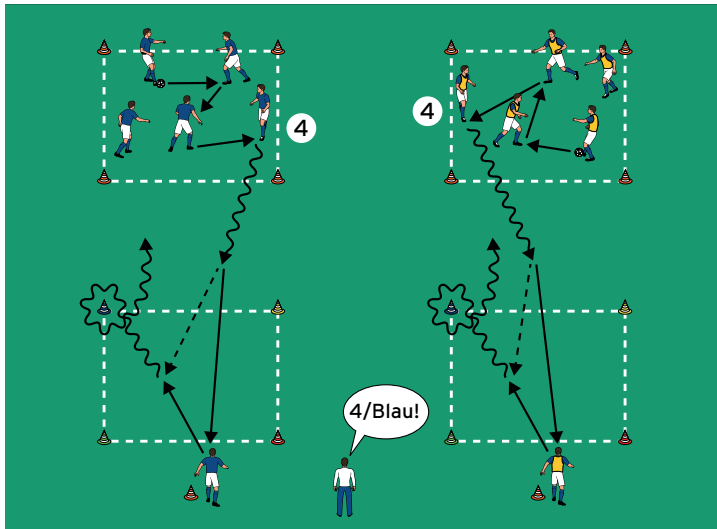


THEMA: BALLVERARBEITUNG UNTER GEGNERDRUCK



AUFWÄRMEN 2:

FARB-QUADRATE II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich nun in der Gruppe zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando wird zum aufgerufenen Spieler gepasst, der mit dem Ball das Feld verlässt und ihn zum Anspieler passt.
- ▶ Der lässt das Zuspiel klatschen und der aufgerufene Spieler muss nun um das vorgegebene Hütchen dribbeln, bevor er ins Feld zurückkehrt.
- ▶ Der Spieler, der zuerst wieder ins Feld zurückkehrt, erhält 1 Punkt für seine Mannschaft.
- ▶ Die Anspieler nach 4 Durchgängen tauschen.

VARIATIONEN

- ▶ Der Trainer gibt 2 Farben vor.
- ▶ Die Zahl der Spieler wird durch kleine Rechenaufgaben vorgegeben.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der Anspieler muss den Ball ins Feld prallen lassen.
- ▶ Die Hütchen müssen komplett umdribbelt werden.