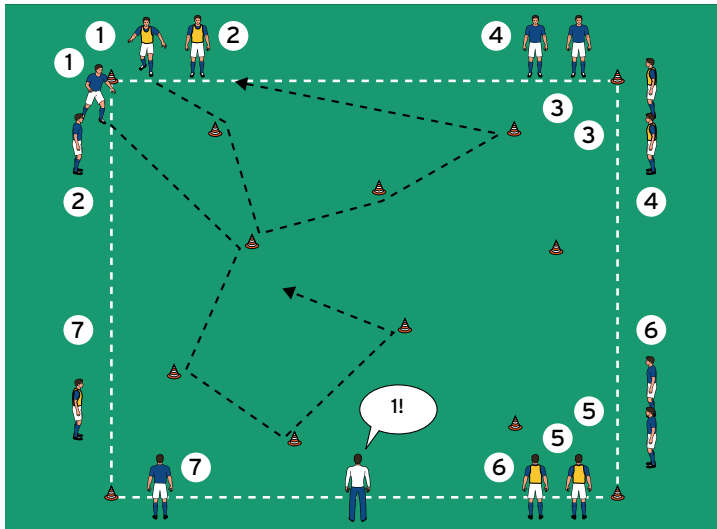


THEMA: ANGRIFFE VOM FLÜGEL VERTEIDIGEN



AUFWÄRMEN 2

HÜTCHEN-SPRINT

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Die Spieler nummerieren.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando müssen die aufgerufenen Spieler nun 4 verschiedene Hütchen ansprinten und anschließend zur Startposition zurückkehren.
- ▶ Der Spieler, der zuerst die Startposition erreicht, erhält für seine Mannschaft 1 Punkt.

VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen rückwärts laufen.
- ▶ Die Zahl der Hütchen variieren.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Jedes Hütchen darf nur 1x angelaufen werden.
- ▶ Die Spieler müssen die Hütchen berühren.