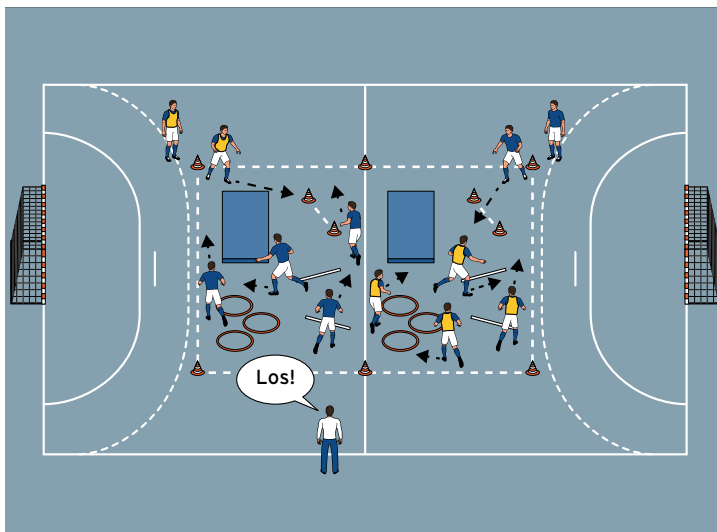


THEMA: DEN SPIELER*INNEN IN DER HALLE FREIEN LAUF LASSEN



AUFWÄRMEN 2:

FANGEN MIT HINDERNISSEN

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten, die Bälle weglegen.
- ▶ Pro Team 2 Fänger bestimmen und diese an einem Eckhütchen des anderen Feldes postieren.

ABLAUF

- ▶ Ein Trainerkommando startet die Aktion.
- ▶ Die jeweils ersten Fänger starten ins Feld und versuchen, einen gegnerischen Spieler abzuschlagen.
- ▶ Die Spieler können die Materialien nutzen, um hinter ihnen Schutz zu suchen, da diese nicht übertreten werden dürfen.
- ▶ Sobald der Fänger einen Spieler gefangen hat, schlägt er seinen Partner ab, der ebenfalls versucht, einen Spieler zu fangen.
- ▶ Welches Fänger-Duo ist zuerst fertig?

VARIATIONEN

- ▶ Die Fänger müssen jeweils 2 Läufer abschlagen.
- ▶ Der Trainer gibt vor, welche Materialien als Freinseln genutzt werden können, auf denen nicht gefangen werden darf.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Fängerteam, das zuerst die Aktion beendet hat, erhält 1 Punkt für die Mannschaft.
- ▶ Das Fängerteam nach jeder Aktion austauschen.
- ▶ Verlässt ein Spieler das markierte Feld, gilt er als gefangen.