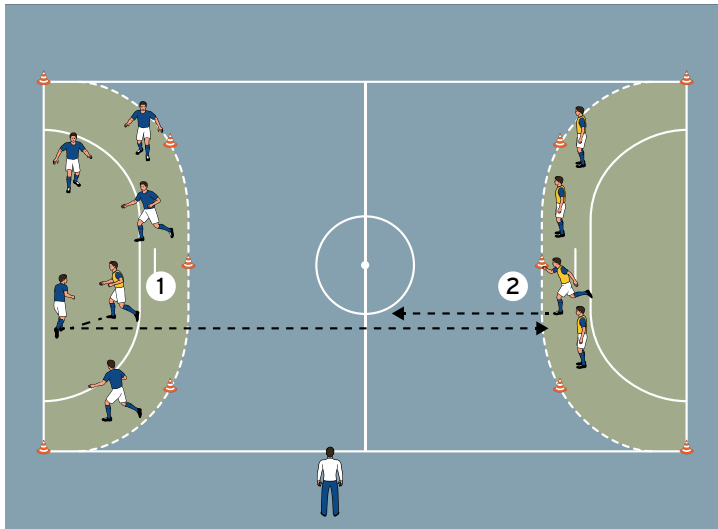


THEMA: DIE GEGEBENHEITEN DER HALLE NUTZEN



AUFWÄRMEN 2:

TEAM-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Mannschaften beibehalten.
- ▶ 1 Fänger- und 1 Läufer-Team bestimmen.
- ▶ Die Spieler jeweils durchnummerieren.

ABLAUF

- ▶ Der Fänger mit der Nummer 1 läuft in das gegnerische Spielfeld und versucht, einen Spieler abzuschlagen.
- ▶ Sobald er einen Spieler gefangen hat, läuft er ins eigene Spielfeld zurück und klatscht den Fänger mit der Nummer 2 ab, der ebenfalls startet usw.
- ▶ Sobald jeder Fänger einen Spieler gefangen hat, wechseln die Mannschaften die Aufgaben.
- ▶ Welcher Mannschaft gelingt die Fängeraufgabe am schnellsten?

VARIATIONEN

- ▶ Die Fänger tragen je 1 Ball in der Hand und versuchen, die gegnerischen Läufer mit dem Ball zu berühren.
- ▶ Die Fänger und Läufer dribbeln durch das Feld.
- ▶ Je 2 Fänger ins gegnerische Spielfeld laufen lassen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Feldgröße dem Könnensstand der Spieler anpassen. Je größer die Spielfelder, desto leichter wird die Aufgabe für die Läufer.
- ▶ Es scheidet kein Spieler aus, selbst wenn dieser gefangen wurde.
- ▶ Darauf achten, dass jeder Spieler maximal 20 Sekunden als Fänger agiert. Kann er in dieser Zeit keinen gegnerischen Läufer abschlagen, den jeweils nächsten Fänger aufrufen.