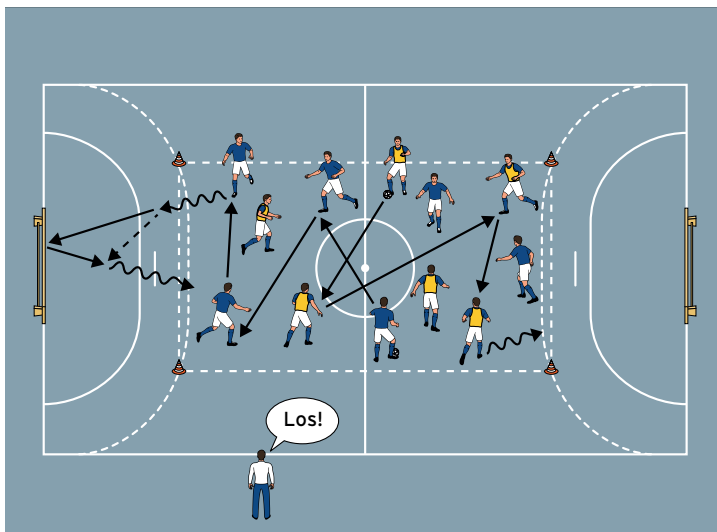


THEMA: EINE "HALLENOLYMPIADE" DURCHFÜHREN



AUFWÄRMEN 2:

TEAM-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die Felder verbinden.
- ▶ 2 Mannschaften bilden und frei im Feld verteilen.
- ▶ Jede Mannschaft erhält 1 Ball.

ABLAUF

- ▶ Die Spieler passen sich in den eigenen Reihen zu.
- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbelt der jeweilige Ballbesitzer aus dem Feld, passt gegen die Langbank und dribbelt anschließend ins Feld zurück.
- ▶ Der Spieler, der zuerst das Feld erreicht, wird Fänger.
- ▶ Der Fänger nimmt den Ball in die Hand und versucht, einen gegnerischen Spieler abzuschlagen.
- ▶ Anschließend passt er zu einem Mitspieler, der ebenfalls versucht, einen Gegner abzuschlagen usw.
- ▶ Jede Fangaktion dauert 30 Sekunden.
- ▶ Danach passen sich die Spieler erneut in den eigenen Reihen zu usw.
- ▶ Welche Mannschaft fängt insgesamt die meisten Gegner?

VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler durchnummerieren und die Fänger aufrufen.
- ▶ Die Fangaktionen auf 20 Sekunden begrenzen: Der Ballbesitzer bleibt Fänger und versucht, in dieser Zeit möglichst viele Gegner abzuschlagen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Für jeden gefangenen Spieler erhält das erfolgreiche Team 1 Punkt für die Mannschaftswertung.
- ▶ Als Trainer alle Punkte laut mitzählen, sodass die Spieler jederzeit über den Spielstand informiert sind.