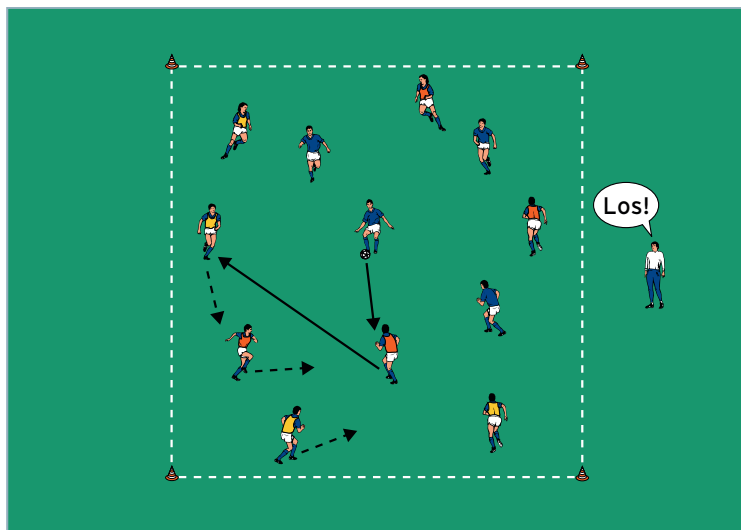


AUFWÄRMEN 2: Farben-Fangen

von Mario Vossen (12.08.2014)



Organisation

- Den Aufbau weiter verwenden
- 3 Gruppen bilden

Ablauf

- Die Spieler passen sich von Gruppe zu Gruppe zu.
- Dabei müssen die Passgeber jeweils zu einem Spieler einer anderen Farbe spielen.
- Auf ein Trainerkommando wird der jeweilige Ballbesitzer sofort Fänger.
- Er nimmt den Ball in die Hand und schlägt anschließend einen Spieler der jeweils anderen Gruppen ab, der daraufhin neuer Fänger wird usw.
- Jeder gefangene Spieler erhält 1 Punkt.
- Spielzeit pro Durchgang: 2 Minuten.
- Welcher Spieler hat zum Schluss die wenigsten Punkte gesammelt?

Variationen

- Der Fänger lässt den Ball am Boden liegen.
- Der Ball kann als 'Freiinsel' genutzt werden.

Tipps und Korrekturen

- Der erste Fänger erhält keinen Punkt.
- Gelingt es einem Spieler nicht, innerhalb von 10 Sekunden einen Spieler abzuschlagen, so bestimmt der Trainer einen neuen Fänger, der jedoch ebenfalls keinen Punkt erhält.
- Verlässt ein Spieler den Raum, so gilt er als gefangen.