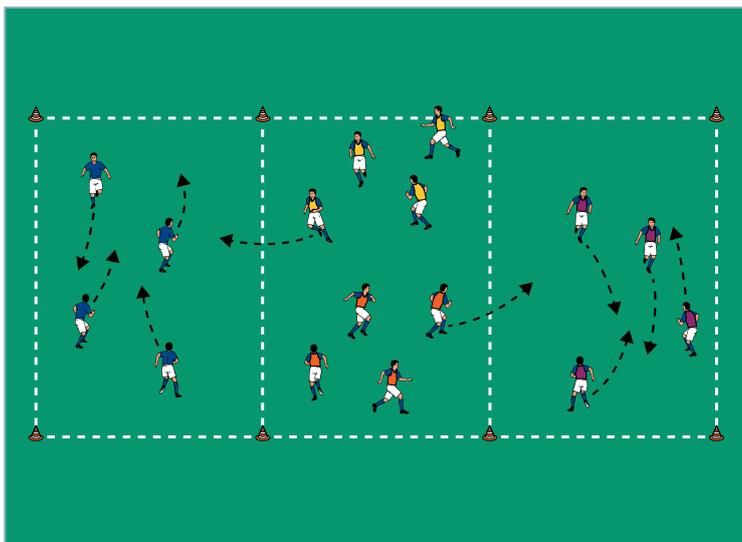


AUFWÄRMEN 2: Fangturnier

von Christian Wück (17.05.2016)



Organisation

- Den Aufbau aus Aufwärmen 1 beibehalten
- 4 Mannschaften bilden
- 2 Läuferteams in den äußeren Feldern und 2 Fängerteams im mittleren Feld postieren
- Die beiden Fängerteams je einem äußeren Feld zuweisen

Ablauf

- Je 1 Fänger startet in das vorgegebene Feld und versucht, einen Läufer abzuschlagen.
- Anschließend kehrt der Fänger ins mittlere Feld zurück und schlägt einen Mitspieler ab.
- Spielzeit: 2 Minuten.
- Welche Mannschaft fängt mehr Läufer?

Variationen

- Die Fänger müssen jeweils 2 Läufer abschlagen, bevor sie ins mittlere Feld zurückkehren dürfen.
- Die Fänger müssen beim Fangen einen Ball in der Hand halten. Nachdem sie einen Läufer abgeschlagen haben, können sie das Fangrecht weitergeben, indem sie zu einem Mitspieler im mittleren Feld werfen.

Tipps und Korrekturen

- Das Fangspiel als Turnier nach dem Modus 'jeder gegen jeden' durchführen.
- Für jedes gewonnene 'Fangduell' 3 Punkte vergeben (Unentschieden = 1 Punkt).