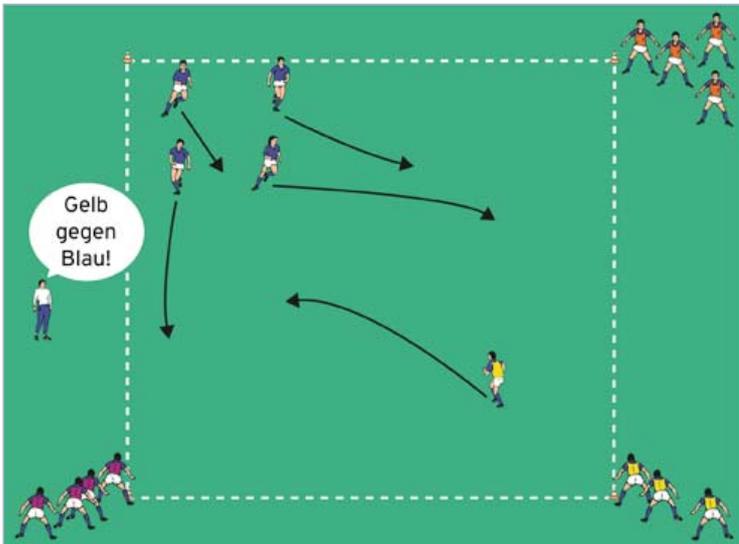




## F- UND E-JUNIOREN AUFWÄRMEN 2: Mannschaftsfangen

von Paul Schomann (02.03.2010)



### Organisation

- Das Feld weiter verwenden
- Die Finten-Dreiecke entfernen
- 4 Mannschaften einteilen und jeweils an den Eckhütchen postieren
- Alle Spieler ohne Ball

### Ablauf

- Der Trainer ruft 2 Mannschaften auf.
- Der erste Spieler der zuerst aufgerufenen Mannschaft läuft als Fänger ins Feld.
- Gleichzeitig starten alle Spieler der zuletzt genannten Mannschaft als Läufer ins Feld.
- Der Fänger versucht, einen Läufer abzuschlagen.
- Anschließend läuft er zurück zum Starthütchen und klatscht einen Mitspieler ab, der ebenfalls ins Feld startet usw.
- Jeder abgeschlagene Spieler ergibt 1 Punkt für die Mannschaftswertung.
- Spieldauer je Durchgang: 1 Minute.
- Gelingt es einem Spieler nicht, innerhalb von 15 Sekunden einen Läufer abzuschlagen, kehrt er ohne Punkt zum Starthütchen zurück, und der nächste Spieler startet.
- Welche Mannschaft sammelt die meisten Punkte?

### Variationen

- Alle Spieler mit Ball.
- Alle Teams haben jeweils 1 Ball. Auch die Fänger laufen komplett ins Feld. Der Ballbesitzer der Läufer darf nicht abgeschlagen werden, nur der Fänger mit Ball darf Läufer abschlagen.

### Tipps und Korrekturen

- Fangspiele schulen fußballspezifische Täusch- und Ausweichbewegungen.
- Alle Mannschaften ungefähr gleich oft als Fänger bzw. Läufer aufrufen.
- Es scheidet kein Spieler aus, allerdings darf der gleiche Spieler einer Mannschaft nicht zweimal nacheinander abgeschlagen werden.
- Jede Mannschaft bestimmt einen 'Kapitän', der die gesammelten Punkte mitzählt.

### INTEGRATION

Fußball ist die Sportart Nr.1. Dies gilt insbesondere auch für Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund. Ziel muss es sein, durch Respekt und Anerkennung eine hohe Identifikation und ein positives Mannschafts- und Vereinsklima für alle zu schaffen. Hierzu bietet der DFB einfache Tipps unter [www.training-wissen.dfb.de](http://www.training-wissen.dfb.de).