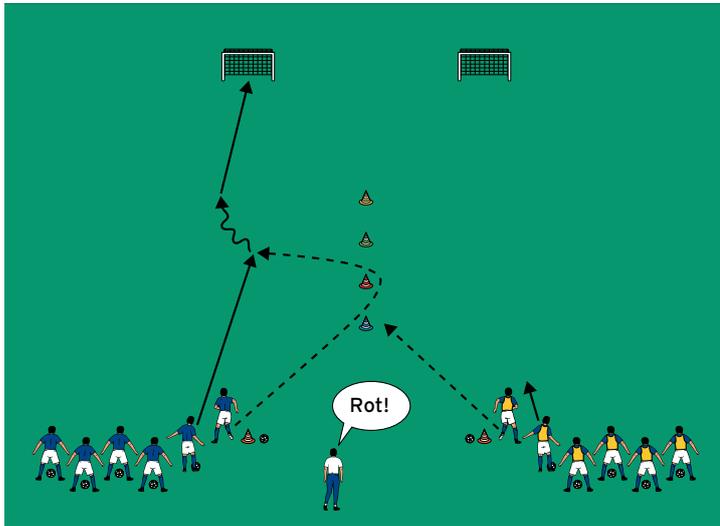


THEMA: SPASS DURCH WETTKÄMPFE



AUFWÄRMEN 2:

PASS-WETTKAMPF

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau übernehmen
- ▶ Die Teams beibehalten
- ▶ Der jeweils erste Spieler des Teams hat keinen Ball

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft eine Hütchenfarbe auf.
- ▶ Die ersten Spieler jedes Teams umlaufen das aufgerufene Hütchen des Slaloms, fordern ein Zuspiel vom nächsten Spieler, nehmen den Ball zum Minitor vor dem Starthütchen an und mit und schießen.
- ▶ Der Spieler, der zuerst trifft, gewinnt einen Punkt für sein Team. Welches Team gewinnt zuerst 10 Punkte?

VARIATIONEN

- ▶ Das aufgerufene Hütchen nicht umdribbeln.
- ▶ Den gesamten Slalom durchlaufen.
- ▶ Die Hütchenfarbe anzeigen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Am aufgerufenen Hütchen orientieren, in freie Räume laufen und dem anderen Spieler ausweichen.
- ▶ Haben die Spieler beim Dribbling Schwierigkeiten, wird die Distanz der Hütchen im Slalom verkürzt.
- ▶ Der Pass erfolgt erst, wenn der Mitspieler das Hütchen umlaufen hat und anspielbereit ist.
- ▶ Als Trainer jeden Punkt laut mitzählen und den Spielstand nach jedem Durchgang ansagen.