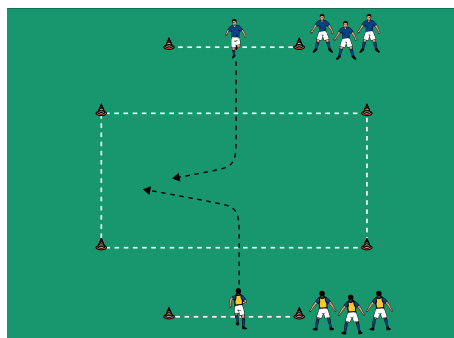
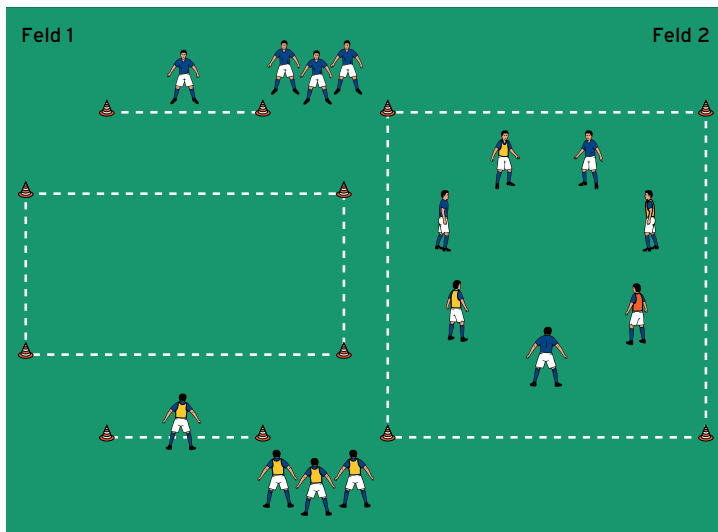
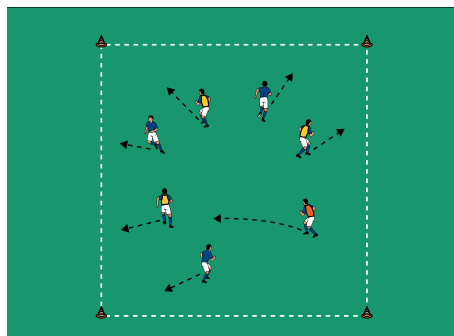


## THEMA: VERTEIDIGEN AUF DER 'INNEREN LINIE'



Feld 1



Feld 2

### AUFWÄRMEN 2:

### LINIENFANGEN

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen aus Aufwärmen 1 beibehalten
- ▶ In Feld 1 zwei Teams bilden und auf den Dribbellinien gegenüber aufstellen
- ▶ In Feld 2 zwei Mannschaften einteilen und 1 neutralen Spieler bestimmen

#### ABLAUF FELD 1

- ▶ Die Spieler von Gelb agieren als Läufer und die von Blau als Fänger.
- ▶ Die jeweils ersten Spieler starten ins Feld.
- ▶ Sobald sie die Mitte des Feldes erreicht haben, muss Gelb versuchen, über eine Seitenlinie wegzustarten, ohne von seinem Gegenspieler abgeschlagen zu werden.
- ▶ Gelingt es dem Läufer, über eine Seitenlinie zu laufen, erhält er 1 Punkt für die Mannschaftswertung.

#### ABLAUF FELD 2

- ▶ Der neutrale Spieler agiert zunächst als Fänger. Er versucht, einen Spieler einer beliebigen Mannschaft abzuschlagen, der dann die Fangaufgabe übernimmt usw.
- ▶ Nach 45 Sekunden stoppt der Trainer die Aktion.
- ▶ Die Mannschaft, die zu dieser Zeit den Fänger stellt, erhält 1 Minuspunkt.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ In Feld 1 kann der Läufer alternativ auch versuchen, über die gegenüberliegende Grundlinie zu laufen. Dabei steigt jedoch das Risiko, gefangen zu werden. Entsprechend erhält der Läufer für jeden erfolgreichen Versuch 2 Punkte für die Mannschaftswertung.
- ▶ In Feld 2 kann der neutrale Spieler von beiden Mannschaften gefangen werden.
- ▶ Als Trainer die jeweils letzten 10 Sekunden laut runterzählen. So kann der jeweilige Fänger versuchen, einen Gegner erst kurz vor dem Ablauf der Zeit abzuschlagen.