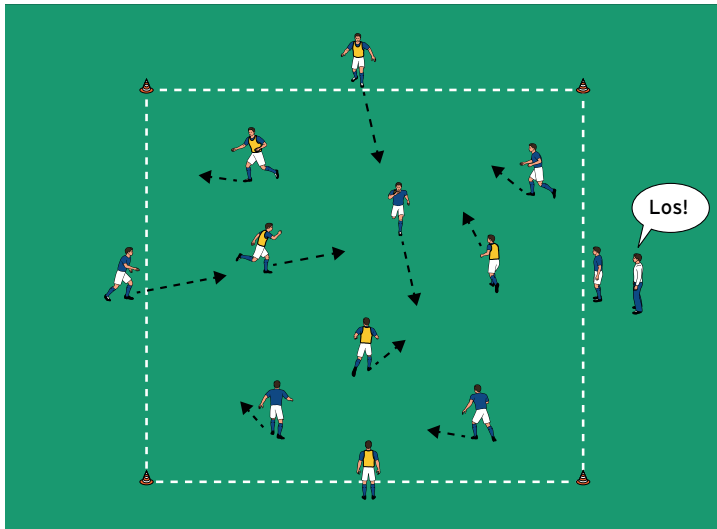


## THEMA: DEN GEGNER STELLEN UND RICHTIG DOPPELN



### AUFWÄRMEN 2:

#### KLEINE-FANGSTAFFEL

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Pro Gruppe je 2 Fänger und 4 Läufer benennen.

##### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando starten die ersten Fänger ins Feld und versuchen einen gegnerischen Spieler zu fangen.
- ▶ Anschließend schlagen sie einen Läufer aus ihrem Team ab, der nun ebenfalls einen Gegner fangen soll.
- ▶ Abschließend schlägt der Fänger noch einmal mit seinem Partner ab.
- ▶ Das Fänger-Duo, das die Aktion zuerst beendet, bekommt für ihre Mannschaft 1 Punkt.
- ▶ Die Fänger nach jedem Durchgang wechseln.

##### VARIATIONEN

- ▶ Jeder Läufer darf pro Aktion nur einmal gefangen werden.
- ▶ Die Spieler im Feld haben Bälle und werden nun nicht mehr abgeschlagen.
- ▶ Stattdessen müssen die Fänger den Ball aus dem Feld spielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Da 2 Fangaktionen im gleichen Feld stattfinden, müssen die Spieler jederzeit hochkonzentriert sein.
- ▶ Verlässt ein Läufer das Feld, so gilt er als gefangen.