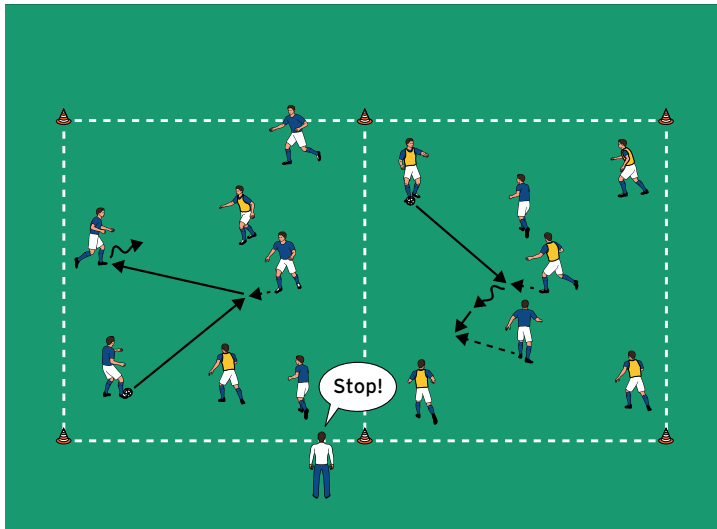


## THEMA: SPIELERISCH DAS TEAM STÄRKEN



### AUFWÄRMEN 2:

### ZUFALLSGENERATOR II

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Gruppen beibehalten.
- ▶ Pro Gruppe 2 Störspieler bestimmen, die sich jeweils im anderen Feld postieren.

#### ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando spielen die Teams in den Feldern jeweils im 5 gegen 2 auf Ballhalten.
- ▶ Auf ein zweites Kommando wird die Aktion gestoppt.
- ▶ Gelingt es der Gruppe, dass die Störspieler bis zum Kommando nicht den Ball berühren, erhalten alle Spieler der Gruppe 1 Punkt.
- ▶ Der Spieler, der im Moment des Kommandos in Ballbesitz ist, erhält 2 Punkte.

#### VARIATIONEN

- ▶ Die Spieler müssen mit genau 2 Kontakten spielen (annehmen, passen).
- ▶ Die Spieler dürfen mit maximal 3 Kontakten spielen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die einzelnen Aktionen sollten nicht zu lang dauern.
- ▶ Die Störspieler nach jeweils 3 Aktionen wechseln.
- ▶ Jeder Spieler sollte einmal die Störspieleraufgabe übernehmen.