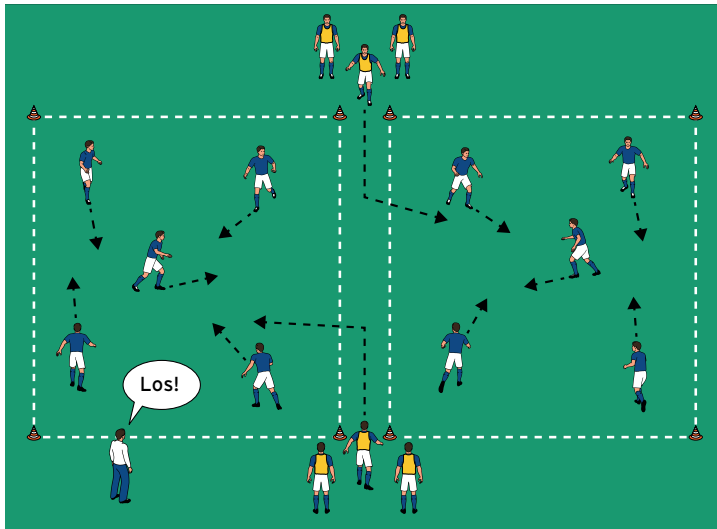


THEMA: DIE GRUNDLAGEN DES ZUSAMMENSPIELS



AUFWÄRMEN 2

DOPPELSCHLAG

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Fänger und Läufer einteilen.

ABLAUF

- ▶ Die Fänger stehen sich zwischen den Feldern gegenüber, traben locker aufeinander zu und starten auf ein Trainerkommando in ein beliebiges Feld.
- ▶ Beide Fänger müssen schnellstmöglich 2 Spieler abschlagen.
- ▶ Der Spieler, der zuerst fertig ist, erhält 3 Punkte.
- ▶ Jeder Spieler tritt zu 3 Fangduellen an.

VARIATIONEN

- ▶ Alle gefangenen Läufer erhalten 1 Minuspunkt. Die Minuspunkte werden mit den Pluspunkten aus den Fangduellen verrechnet, so dass am Ende ein Gesamtsieger feststeht.
- ▶ Die Läufer dribbeln im Feld und die Fänger müssen 3 Bälle aus den Feldern spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Beide Fänger können in das gleiche Feld starten. Es darf aber nur der Spieler fangen, der es als erster betreten hat.
- ▶ Die Fänger müssen jeweils schnell reagieren und den Gegner beobachten.
- ▶ Fangspiele eignen sich besonders für den zweiten Aufwärmteil.