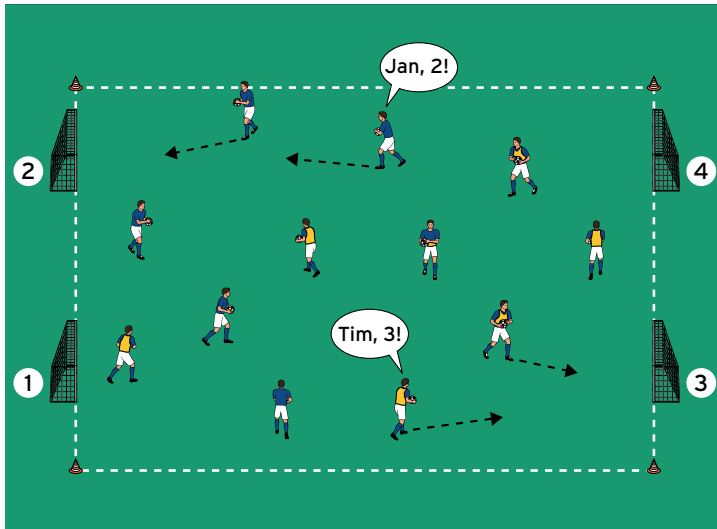


THEMA: IM SPIEL SCHNELL SEIN!



AUFWÄRMEN 2:

MINITOR-FLUCHT

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Die Minitore mit Zahlen 1 bis 4 bezeichnen.
- ▶ Die Spieler mit Ball in der Hand im Feld verteilen.
- ▶ 2 Fänger bestimmen.

ABLAUF

- ▶ Die Fänger rufen den Namen des Spielers auf, den sie fangen wollen und gleichzeitig ein Minitor, in das er den Ball rollen kann.
- ▶ Gelingt es dem Spieler den Ball ins Minitor zu rollen, ruft der Fänger einen neuen Spieler auf.
- ▶ Fängt der Fänger den Spieler zuvor, wechseln Fänger und Spieler die Aufgaben.

VARIATIONEN

- ▶ Weniger/mehr Fänger bestimmen.
- ▶ Fänger/Spieler flüchten hinter das Minitor.
- ▶ Fänger/Spieler dribbeln und passen ins Minitor.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fängt ein Fänger zu lange, als Trainer einen neuen Fänger bestimmen.
- ▶ Als Fänger auch im laufenden Spiel andere Namen und Minitore aufrufen.