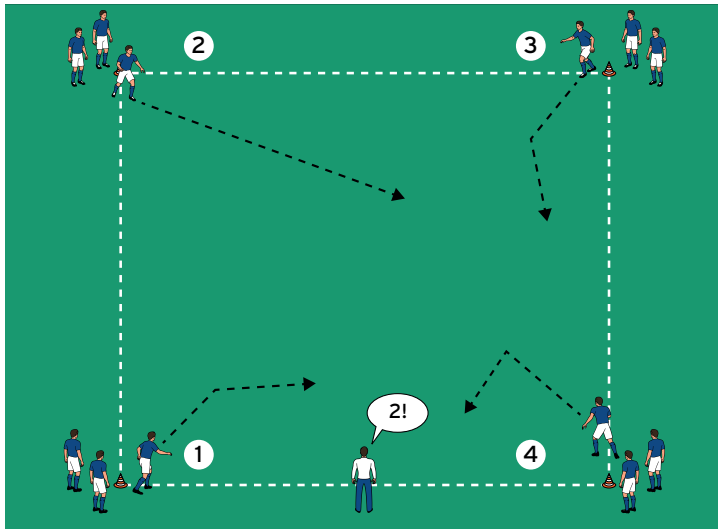


THEMA: SCHNELLER IST MEIST AUCH BESSER!



AUFWÄRMEN 2:

DREIER-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die 'Doppel-Hütchen' entfernen.
- ▶ Die Hütchen von 1 bis 4 nummerieren.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer ruft ein Hütchen auf.
- ▶ Die jeweils ersten Spieler laufen ins Feld.
- ▶ Der Spieler vom aufgerufenen Hütchen versucht, innerhalb von 10 Sekunden möglichst alle anderen Spieler (Läufer) zu fangen.

VARIATIONEN

- ▶ Jeder Läufer dribbelt einen Ball.
- ▶ Der Fänger dribbelt einen Ball.
- ▶ Läufer und Fänger dribbeln Bälle.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Hütchen auch mit Farben, Buchstaben oder Bundesligavereinen bezeichnen.
- ▶ Möglichst viele verschiedene Spieler als Fänger aufrufen.