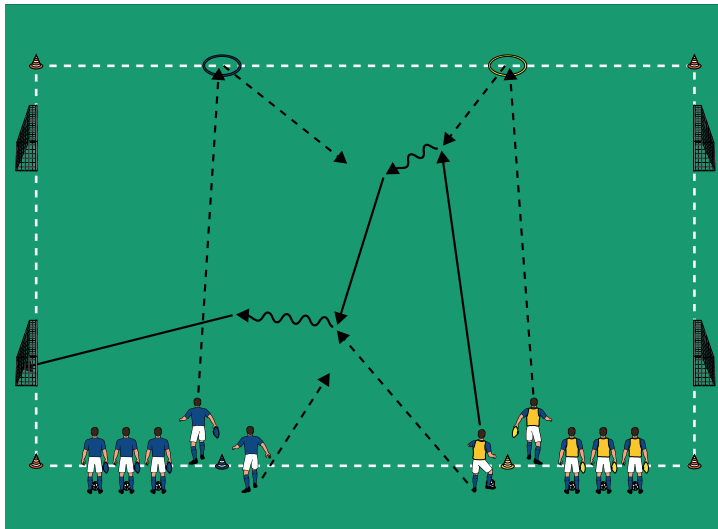


THEMA: SCHNELLIGKEIT GEWINNT!



HAUPTTEIL 2:

SPIEL-SPRINT 2

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ Nur die jeweils ersten Spieler haben keinen Ball.

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando sprinten die ersten Spieler zum Reifen und legen das Hütchen in den Reifen.
- ▶ Der Mitspieler des Spielers, der das Hütchen zuerst im Reifen ablegt, spielt zum 2 gegen 2 ein.
- ▶ Jedes 2 gegen 2 endet, wenn ein Treffer erzielt oder ins Aus gespielt wurde.

VARIATIONEN

- ▶ Zum 2 gegen 1 einspielen.
- ▶ Zum 3 gegen 3 einspielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Als Trainer das Team aufrufen, das einspielt.
- ▶ Wird der Ball im 2 gegen 2 zu schnell verspielt, als Trainer einen weiteren Ball einspielen.