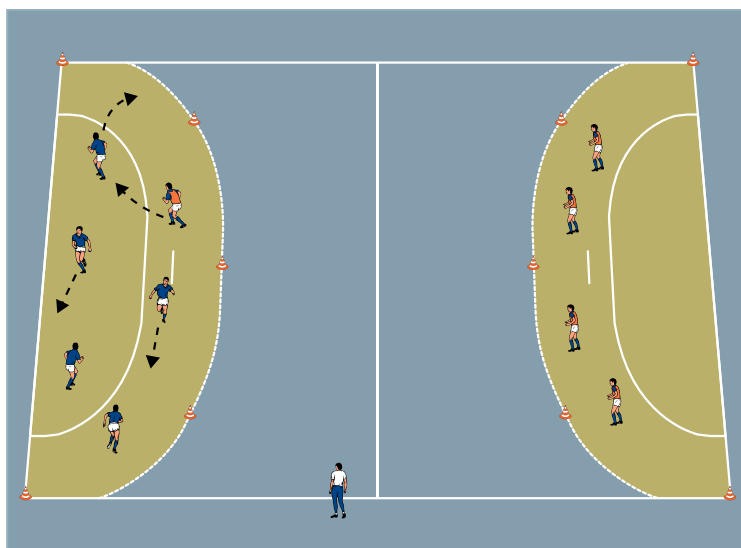


AUFWÄRMEN 2: Team-Fangen

von Paul Schomann (30.12.2014)



Organisation

- Den Aufbau und die Mannschaften aus Aufwärmen 1 beibehalten
- 1 Fänger- und 1 Läufer-Team bestimmen
- Die Spieler jeweils durchnummerieren

Ablauf

- Der Fänger mit der Nummer 1 läuft in das gegnerische Spielfeld und versucht, einen Spieler abzuschlagen.
- Sobald er einen Spieler gefangen hat, läuft er ins eigene Spielfeld zurück und klatscht den Fänger mit der Nummer 2 ab, der ebenfalls startet usw.
- Sobald jeder Fänger einen Spieler gefangen hat, wechseln die Mannschaften die Aufgaben.
- Welcher Mannschaft gelingt die Fängeraufgabe am schnellsten?

Variationen

- Die Fänger tragen je 1 Ball in der Hand und versuchen, die gegnerischen Läufer mit dem Ball zu berühren.
- Die Fänger und Läufer dribbeln durch das Feld.
- Je 2 Fänger ins gegnerische Spielfeld laufen lassen.

Tipps und Korrekturen

- Die Feldgröße dem Könnensstand der Spieler anpassen. Je größer die Spielfelder, desto leichter wird die Aufgabe für die Läufer.
- Es scheidet kein Spieler aus, selbst wenn dieser gefangen wurde.
- Darauf achten, dass jeder Spieler maximal 30 Sekunden als Fänger agiert. Kann er in dieser Zeit keinen gegnerischen Läufer abschlagen, den jeweils nächsten Fänger aufrufen.