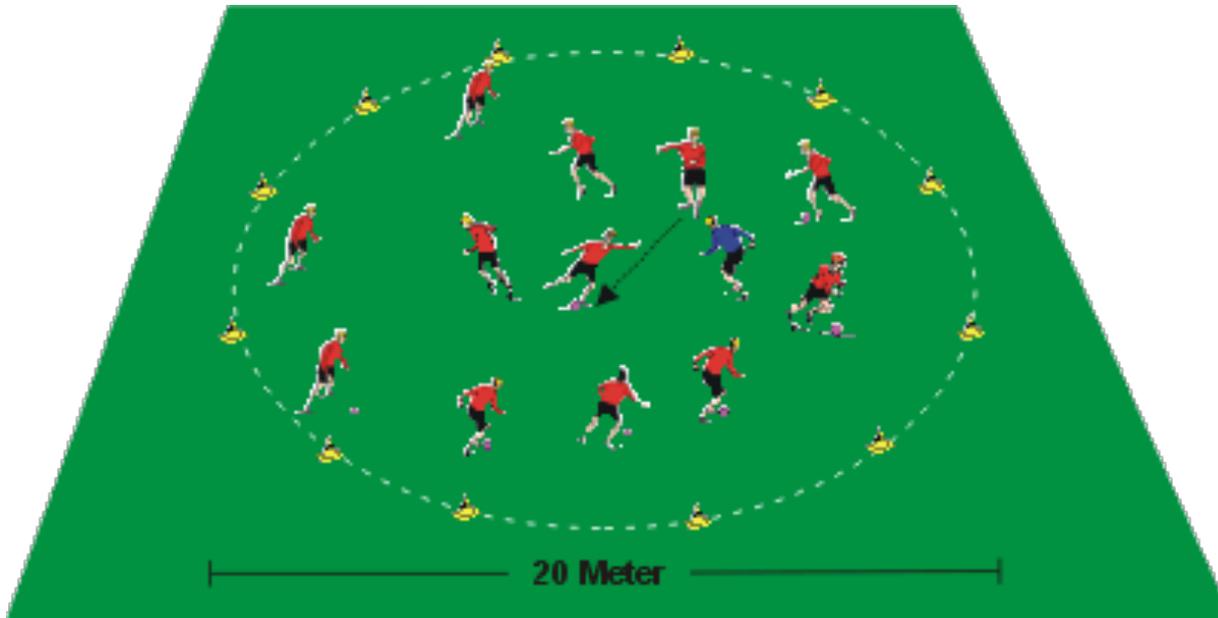


Fußballfangen



Organisation:

- 7 Spieler mit Ball, 6 Spieler ohne Ball.
- Ein Spieler ohne Ball fungiert als Fänger.
- Es wird ein Kreis mit etwa 20 Meter Durchmesser abgesteckt.

Ablauf:

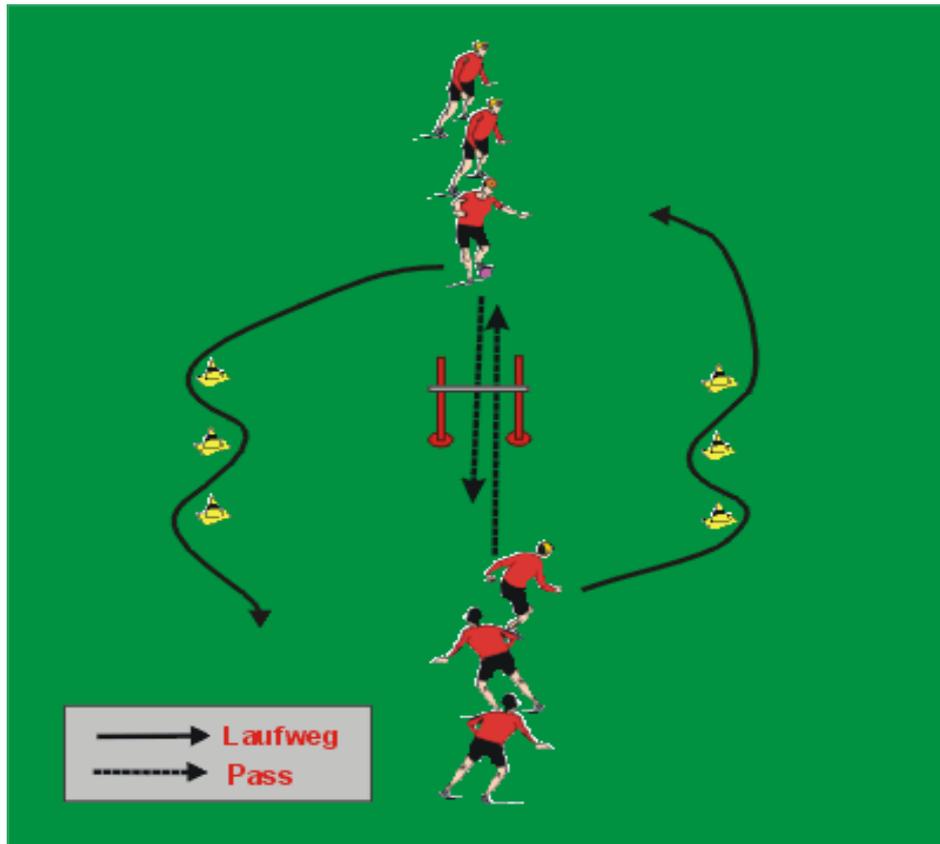
- Der Fänger muss versuchen, einen Spieler mit der Hand abzuschlagen.
- Er darf aber nur Spieler abschlagen, die nicht in Ballbesitz sind.
- Die übrigen Spieler müssen nun versuchen, sich gegenseitig zu unterstützen, indem sie sich den Ball zupassen.
- Wird ein Spieler abgeschlagen, so tauscht er mit dem bisherigen Fänger die Rollen.

Variante:

- Die Anzahl der Spieler mit und ohne Ball wird verändert.

Material: 7 Bälle, ein Parteiband

Zielpassen



Organisation:

- Wie in der Abbildung wird in der Mitte mit Stangen eine Hürde aufgebaut (es reichen auch zwei kleine Kästen).
- Etwa in 5 Meter Entfernung von den Stangen postieren sich jeweils die gleiche Anzahl von Spieler.
- Einen Ball und mehrere Ersatzbälle bereithalten.

Ablauf:

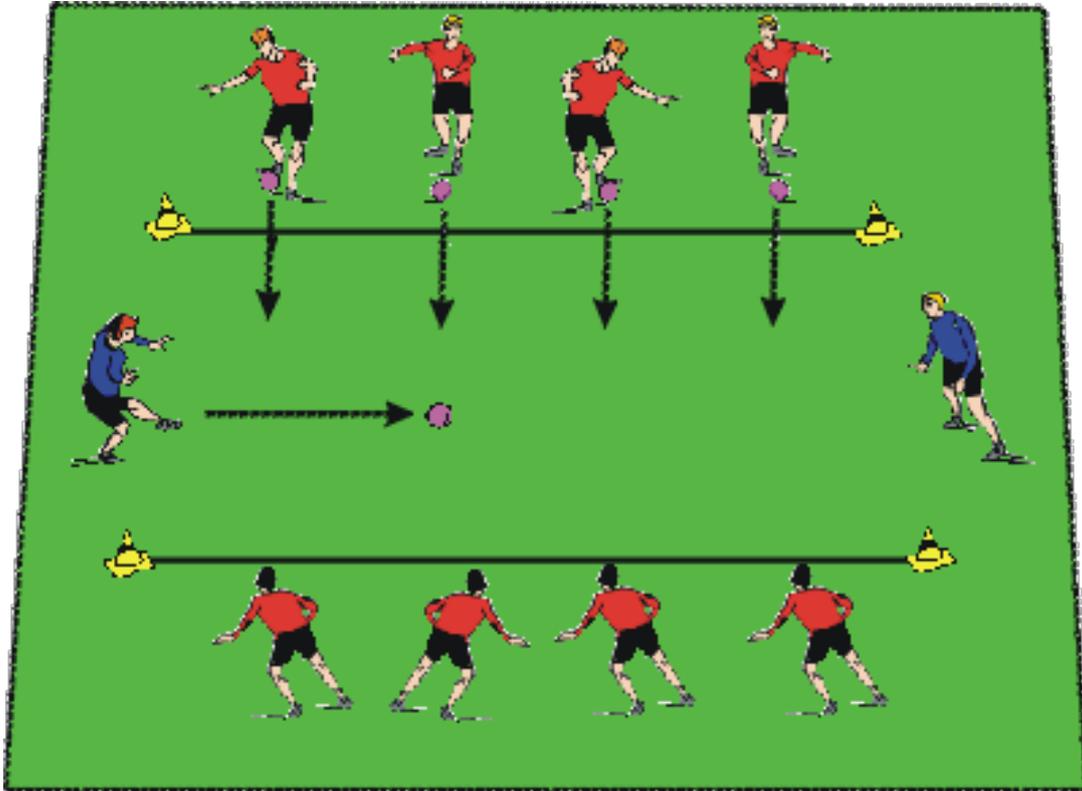
- Die Spieler passen sich den Ball unter die Hürde durch.
- Nach dem Pass müssen die Spieler im Slalom durch die Hütchen laufen und sich hinten an der anderen Schlange wieder anschließen. (Alternativ: Jeder stellt sich in der eigenen Reihe hinten an)
- Jeder Spieler zählt seine erfolgreichen Pässe durch die Hürde. Welcher Spieler hat nach einer bestimmten Zeit die meisten Pässe gespielt?

Wichtig:

Die Entfernung der Spieler zum Hütchen den Fähigkeiten der Spieler anpassen. D.h. umso besser die Spieler, umso größer der Abstand.

Material: Zwei kleine Kästen, 6 Hütchen, 1 Ball (2 Ersatzbälle)

Torpedo



Aufbau:

- Wie in der Abbildungen stellen sich Spielerpärchen gegenüber und bilden eine Gasse.
- Zwei blaue Spieler postieren sich an dem Ein- und Ausgang der Gasse.

Aufgabe:

- Das blaue Spielerpärchen spielt sich den Ball ("Torpedo") zu.
- Die roten Spieler versuchen nun, den Ball ("Torpedo") abzuschießen.
- Trifft ein roter Spieler den Ball, erhält das jeweilige Pärchen einen Punkt.
- Können die blauen Spieler den Ball durch die Gasse spielen, ohne dass er abgeschossen wird, erhält das blaue Pärchen einen Punkt.
- Kann ein blauer Spieler den Pass seines Partners nicht stoppen und unter Kontrolle bringen, erhält das blaue Pärchen einen Punkt Abzug.

Material: 4 Hütchen, Je ein Ball pro Paar