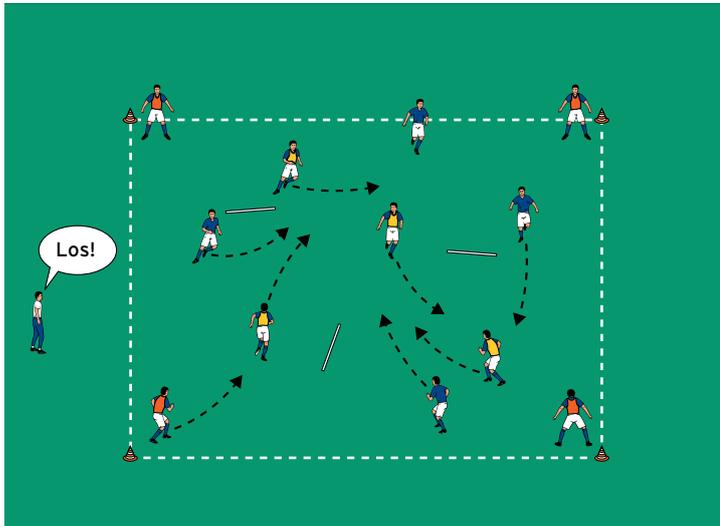


THEMA: KLEINE SPIELE ZUR REAKTIONSSCHNELLIGKEIT



AUFWÄRMEN 2:

HINDERNIS-FANGSTAFFEL

ORGANISATION

- ▶ Das Feld beibehalten
- ▶ 3 Stangen im Feld als Hindernisse auslegen
- ▶ 3 Mannschaften bilden
- ▶ 1 Mannschaft erhält jeweils das Fangrecht, und die Spieler postieren sich an den Ecken des Feldes

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando startet der erste Fänger ins Feld und schlägt einen Läufer ab.
- ▶ Gelingt dies, so läuft er zu einem Mitspieler und klatscht mit diesem ab.
- ▶ Anschließend startet dieser Spieler als nächster Fänger ins Feld usw.
- ▶ Sobald alle Läufer gefangen sind, ein neues Fänger-Team bestimmen usw.

VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Fänger-Team fängt innerhalb von 2 Minuten die meisten Spieler?
- ▶ Kein Spieler darf 2-mal hintereinander abgeschlagen werden.
- ▶ Die Fänger müssen immer im Wechsel Spieler beider Laufteams abschlagen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Stangen dürfen nicht überlaufen werden.
- ▶ Die Fänger dürfen auch nicht über die Stangen greifen.