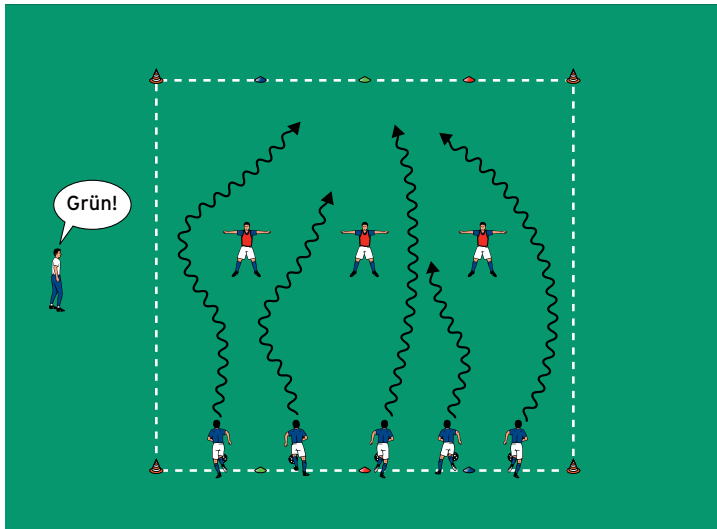


## THEMA: SCHNELL UND GESCHICKT MIT FANGSPIELEN



### HAUPTTEIL 1:

### KRAKEN-FARB-DRIBBELN

#### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Hütchen an 2 gegenüberliegenden Seitenlinien entfernen
- ▶ 3 Fänger bestimmen und in der Mitte postieren
- ▶ Die Spieler mit Bällen auf einer Grundlinie verteilen

#### ABLAUF

- ▶ Der Trainer bestimmt per Kommando eine Farbe.
- ▶ Die Spieler dribbeln vorbei an den stehenden Fängern zum aufgerufenen Hütchen auf der anderen Seite.
- ▶ Die Fänger sind Kraken und dürfen nur die Arme bewegen.
- ▶ Gefangene werden zusätzliche Fänger.
- ▶ Anschließend eine neue Farbe aufrufen.

#### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer ist der letzte verbliebene Dribbler?
- ▶ Die Anzahl der Fänger erhöhen.
- ▶ Nur mit rechts/links dribbeln.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Spieler verbessern das Dribbeln.
- ▶ Fangspiele mit Technikaufgaben kombinieren.
- ▶ Beim Dribbeln auf Beidfüßigkeit achten.