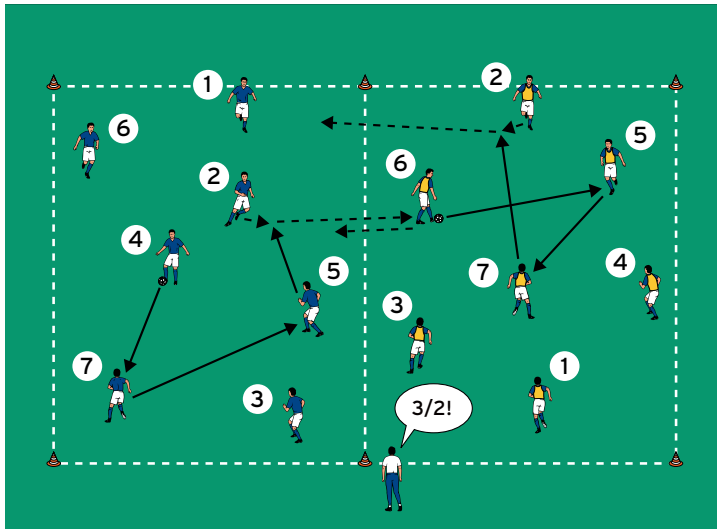


THEMA: ENTSCHEIDUNGSFINDUNG IN DRUCKSITUATIONEN



AUFWÄRMEN 2:

BLITZ-DENKER II

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

ABLAUF

- ▶ Der Trainer startet erneut durch Zuruf von 2 Zahlen die Aktion.
- ▶ Der Schlussspieler muss nun mit dem Ball in der Hand in das andere Feld laufen und einen Spieler der gegnerischen Mannschaft abschlagen.
- ▶ Der Spieler, der zuerst wieder in das eigene Feld zurückkehrt, erhält 1 Punkt für sein Team.

VARIATIONEN

- ▶ Der aufgerufene Fänger startet direkt zu Beginn in das andere Feld und versucht während der laufenden Passaktion einen Spieler abzuschlagen.
- ▶ Dabei darf er den Ball nicht aus dem Feld spielen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der bekannte Ablauf wird durch ein Fangspiel erweitert.
- ▶ Die Aktion ist beendet, sobald der Fänger ins eigene Feld zurückkehrt.