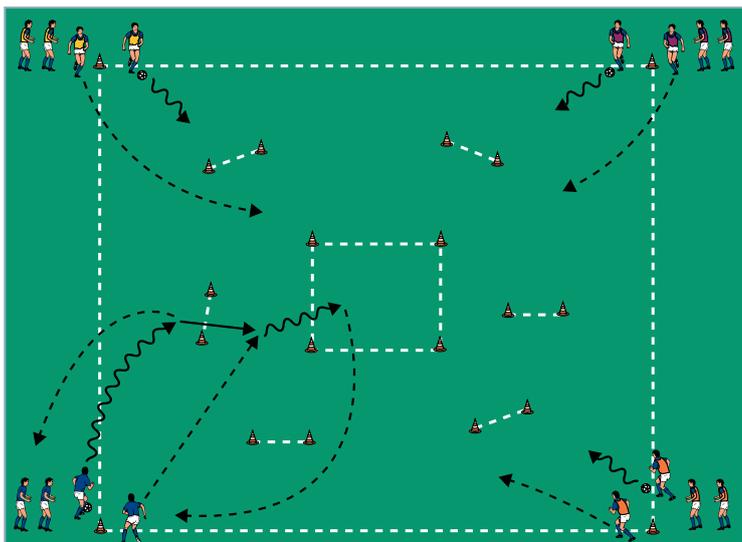


# AUFWÄRMEN 2: Hütchentor-Staffel

von Frank Engel (16.06.2015)



## Organisation

- Den Grundaufbau aus Aufwärmen 1 beibehalten
- In der Feldmitte zusätzlich 1 Hütchenquadrat errichten
- 4 Teams zu je 4 Spielern bilden und an den Eckhütchen des Feldes postieren
- Der jeweils erste Spieler jeder Gruppe hat 1 Ball

## Ablauf

- Auf ein Trainerkommando starten die beiden ersten Spieler aller Mannschaften ins Feld und passen sich durch ein Hütchentor zu.
- Die Passempfänger kontrollieren das Zuspiel und dribbeln ins mittlere Quadrat, wo sie ihren Ball ablegen und zurück zum eigenen Hütchen laufen.
- Dort klatschen sie den jeweils nächsten Mitspieler ab, und die nächsten beiden Spieler laufen ins Feld.
- Ein Spieler holt einen Ball aus dem zentralen Hütchenquadrat und dribbelt zum nächsten Hütchentor, das er zum Mitspieler durchspielt.
- Dieser kontrolliert das Zuspiel und passt zum jeweils nächsten Mitspieler am eigenen Starthütchen, der erneut ins Feld startet usw.
- Welches Team hat zuerst alle Hütchentore durchspielt und steht wieder geschlossen am eigenen Starthütchen?

## Variationen

- Die Hütchentore nummerieren. Die Reihenfolge vorgeben, mit der die Teams die Hütchentore durchspielen müssen.
- Doppelpässe durch die Hütchentore spielen.

## Tipps und Korrekturen

- Die Spieler dürfen die gegnerischen Teams durch geschicktes Dribbeln bzw. Laufen zum jeweils nächsten Hütchentor auch behindern. Gespielte Pässe dürfen jedoch nicht abgefangen werden.
- Da die Spielerpaare jeweils immer unterschiedliche Hütchentore ansteuern müssen, ist eine gute Kommunikation zwischen den Spielern erforderlich.
- Der Wettbewerbscharakter sorgt dafür, dass alle Spieler stets in Bewegung sind.
- Wird ein Ball aus dem Feld gepasst, gilt das jeweilige Hütchentor als nicht durchspielt, und die jeweils nächsten Spieler müssen dieses erneut ansteuern.
- Die Verlierer mit einer kleinen Zusatzaufgabe belegen (z.B. 10 Liegestütze).