



### SCHWERPUNKT

- + Erwärmung
- + Spielspaß
- + Ausdauer

### ORGANISATION

- + Zwei Teams (2-6+ Spieler)
- + Pro Feld ein oder mehrere Hütchen hinter/neben dem Feld
- + Wettkampfspiel um Punkte
- + Einen oder mehrere Kurzsätze
- + Trainer (T) spielt Bälle ein (zum Verliererteam/ Gewinnerteam des letzten Punktes)

### VARIANTEN

- + Position der Hütchen an Teamgröße / Laufniveau anpassen
- + Mit Einspielen des Balles Schwierigkeit des ersten Kontaktes steuern

### ABLAUF

- + Ein-Kontakt-Spiel
- + Gegeneinanderübers Netz ("Tennis"), ganzes Feld
- + Nach Ballkontakt muss zunächst ein Hütchen berührt/umlaufen werden, bevor der Spieler erneut ins Geschehen eingreifen darf

