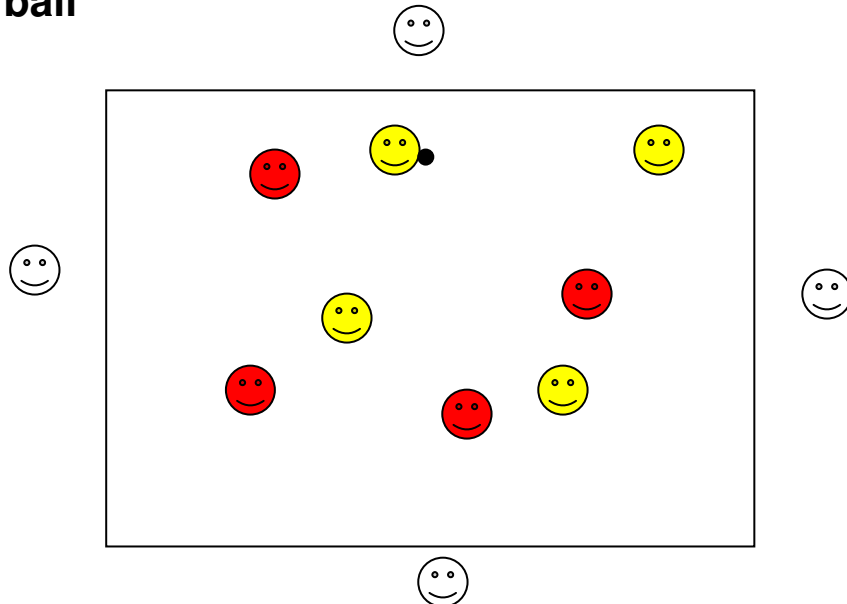


Aufwärmen mit Ball

Hockey Camp 2006

Nach der WM = vor der WM

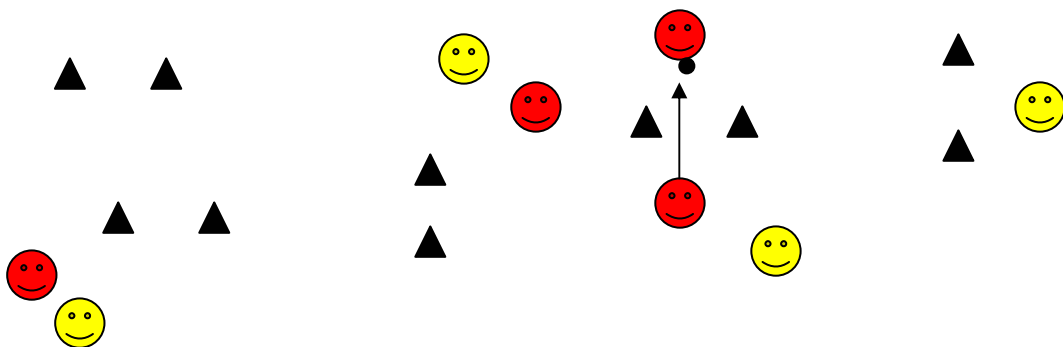
Jokerball



In einem abgesteckten Feld spielen zwei Teams aus zwei bis vier Spielern gegeneinander. An den vier Spielfeldseiten steht jeweils ein neutraler Joker. Das im Ballbesitz befindliche Team versucht gegen das deckende Team den Ball solange wie möglich zu halten. Die Joker dürfen miteinbezogen werden. Bei zehn Kontakten gibt es einen Punkt, wobei die Jokerkontakte nicht mitgezählt werden.

Variationen: - Rückpässe zum gleichen Joker sind verboten
- Rückpässe zum gleichen Mitspieler sind verboten
- Nur Bodenpässe sind erlaubt

Vier- Tore- Ball



Im Spielfeld werden beliebig, je nach Mannschaftsgröße Tore aufgestellt. Das im Ballbesitz befindliche Team versucht den Ball so oft wie möglich durch die Tore zuspiesen. Um ein gültiges Tor zu erzielen muss ein Mitspieler den Ball hinter dem Tor annehmen.

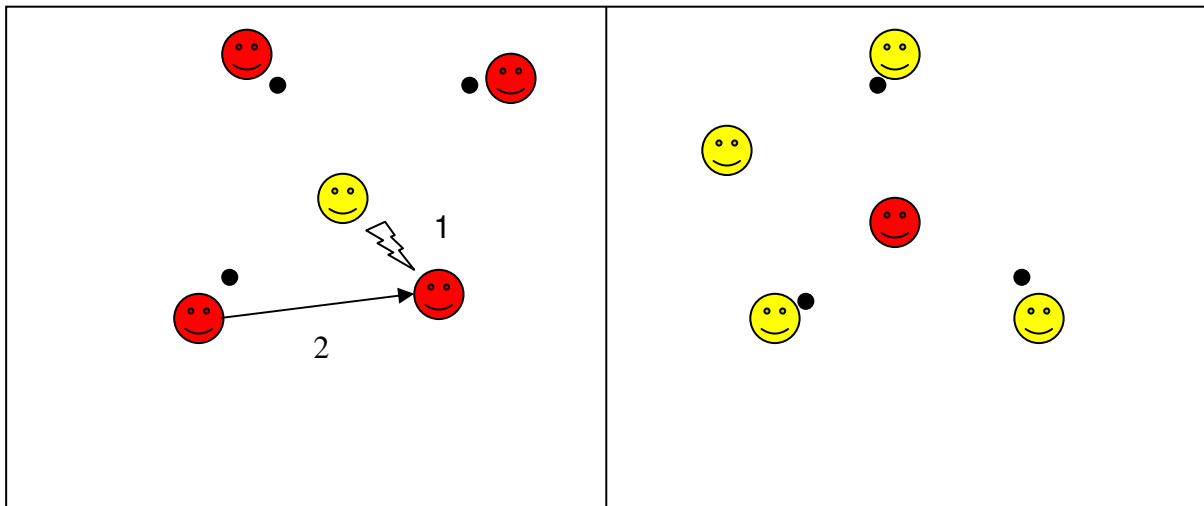
Variante: - Zuspiesstechniken (Wurf, Rollen, mit dem Fuß etc)
- unterschiedliche Bälle (Softball, Volleyball, Handball, Tennisball etc.)
- Torgröße

Aufwärmen mit Ball

Hockey Camp 2006

Nach der WM = vor der WM

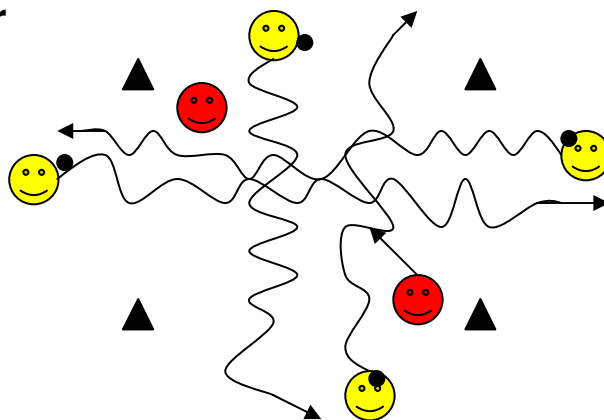
Katzenball



Jedes Team hat ein eigenes Spielfeld und entsendet jeden Durchgang einen Spieler (Katze) ins gegnerische Feld. Die Spieler spielen sich die Bälle zu und die Katze versucht den freien Spieler zu fangen. Hierfür bekommt das Team der Katze einen Punkt. Nach einer vorgegebenen Zeit oder erreichten Punktzahl wird die Katze getauscht.

- Variante:
- unterschiedliche Anzahl Bälle (richtet sich nach Spielfeldgröße, Mannschaftsgröße und Alter der Übenden)
 - unterschiedliche Bälle benutzen
 - auch Wurf- und Fangfehler werden geahndet

Kreuzungswächter



In einem Quadrat starten gleichzeitig vier Spieler einen Ball prellend von außen durch das Quadrat. Zwei Abwehrspieler versuchen einen Ball zu erobern und selbst nach außen zu gelangen.