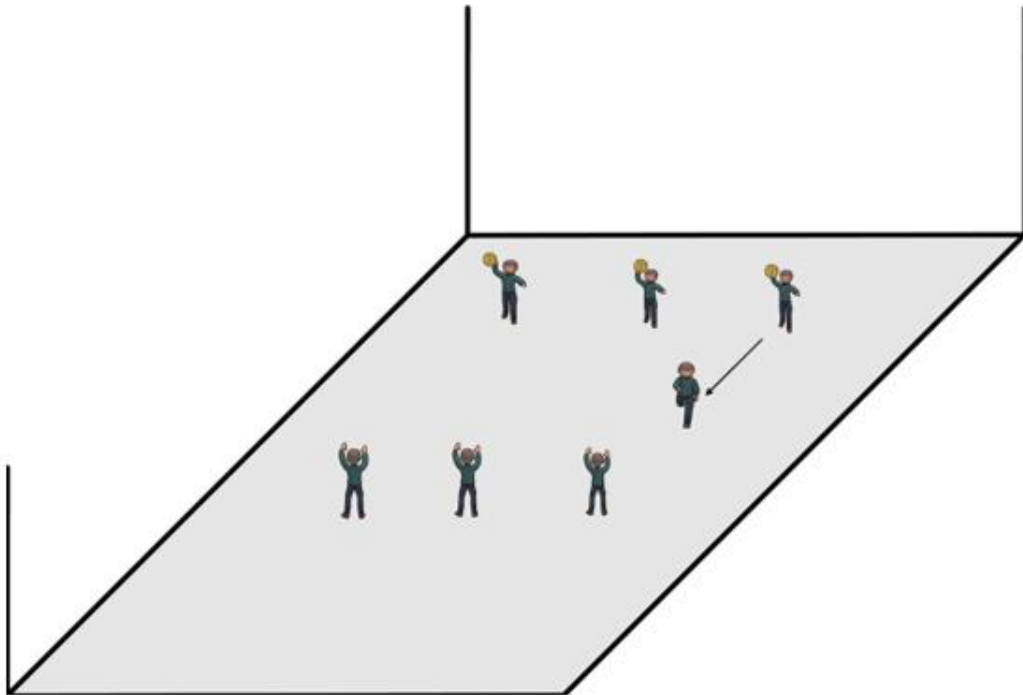


Fähigkeiten des Jägers – 1

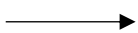
An dieser Station sollt ihr die spezifischen Fähigkeiten des Jägers erkunden und schulen. Der Fokus liegt hierbei auf eurer Passfähigkeit.



=Jäger



= Quaffel



= Laufweg

Übungsbeschreibung:

Zwei Spieler stehen sich in ca. 10 m Entfernung gegenüber und passen sich einen Quaffel zu.

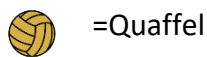
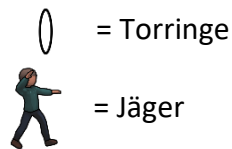
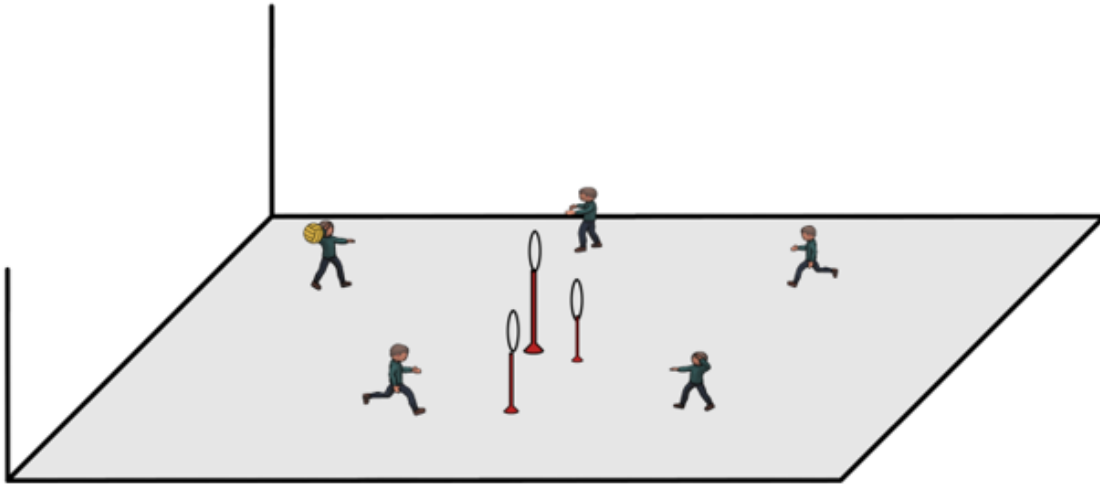
Wichtig: Der Quaffel wird mit beiden Händen gefangen. Der Besen wird mit den Beinen festgehalten und darf den Boden nicht berühren

Variationen:

- Hohe Pässe spielen
- Pässen entgegengehen
- Sidesteps nach jedem Pass
- Spielt so schnell wie möglich 25 Pässe, ohne dass der Ball auf den Boden fällt

Fähigkeiten des Jägers – 2

An dieser Station werden die Pass- und Abschlussfähigkeiten des Jägers geschult. Der Abschluss erfolgt auf die Torringe, die auch im Quidditch-Spiel verwendet werden.



Übungsbeschreibung:

Die Spieler laufen kreuz und quer durch die Halle und spielen sich dabei den Quaffel zu. Nachdem jeder Spieler einmal in Ballbesitz war erfolgt ein Torabschluss.

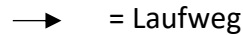
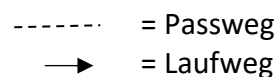
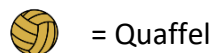
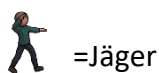
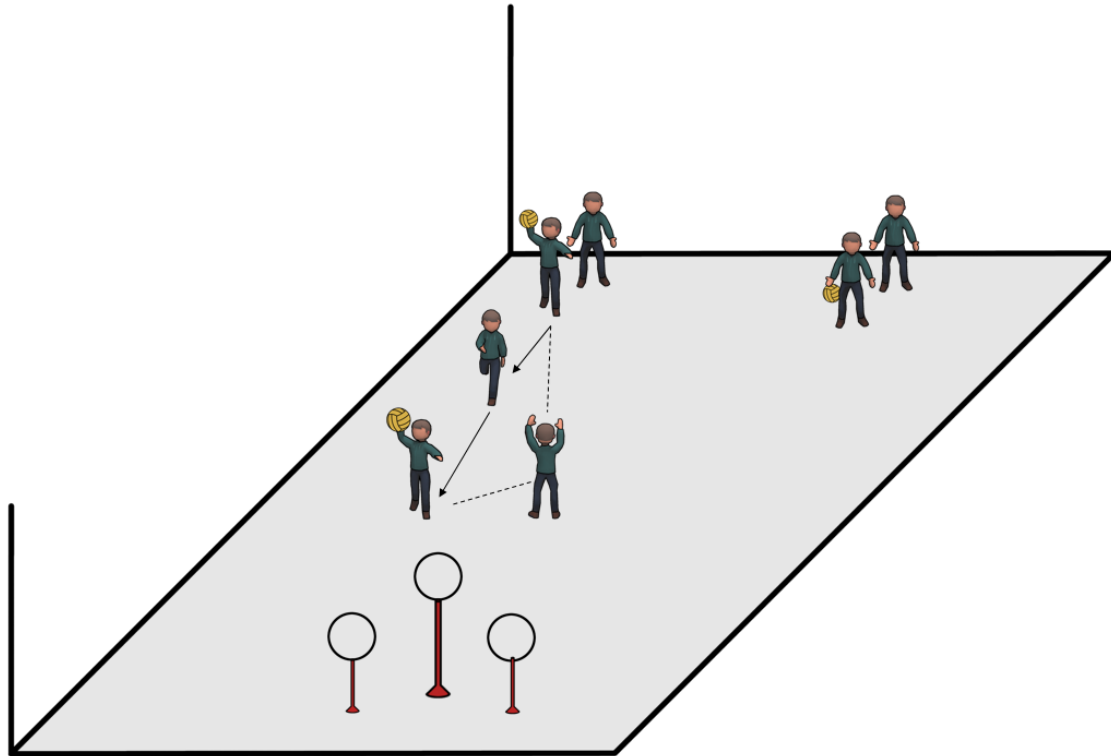
Wichtig: Der Besen wird während des Fangens mit den Beinen festgehalten und darf den Boden nicht berühren. Während des Laufens ist eine Hand am Besen.

Variationen:

- Zwei Bälle gleichzeitig
- 3 vs. 3
- Wer erzielt die meisten Tore?

Fähigkeiten des Jägers – 3

An dieser Station werden erneut die Pass- und Abschlussfähigkeiten der Jäger geschult.



Übungsbeschreibung:

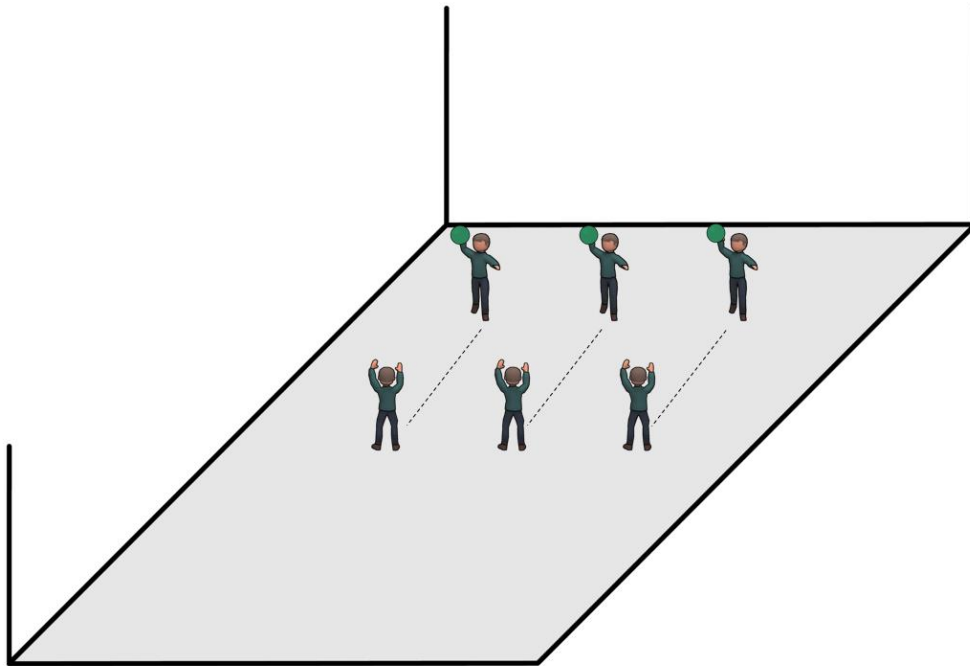
Die Spieler stellen sich in zwei Reihen auf. Ein Spieler steht zentral vor den Toringen und fungiert als Anspielstation. Der erste Spieler spielt den Ball zu der Anspielstation, läuft anschließend los und erhält einen Pass in den Lauf. Nachdem der Quaffel gefangen wurde erfolgt ein Torabschluss. Der Spieler der auf das Tor geworfen hat wird zur Anspielstation, der Spieler der zuvor die Anspielstation war holt den Ball wieder und stellt sich hinten an. Die Übung wird abwechselnd von der linken und der rechten Seite ausgeführt

Variation:

- Ein zusätzlicher Spieler wird zum Verteidiger und versucht den Quaffel abzuwehren.

Fähigkeiten des Treibers – 1

An dieser Station lernt ihr grundlegende Fähigkeiten des Treibers kennen. Es soll die Pass- und Reaktionsfähigkeit geschult werden.



= Treiber



= Klatscher

----- = Passweg

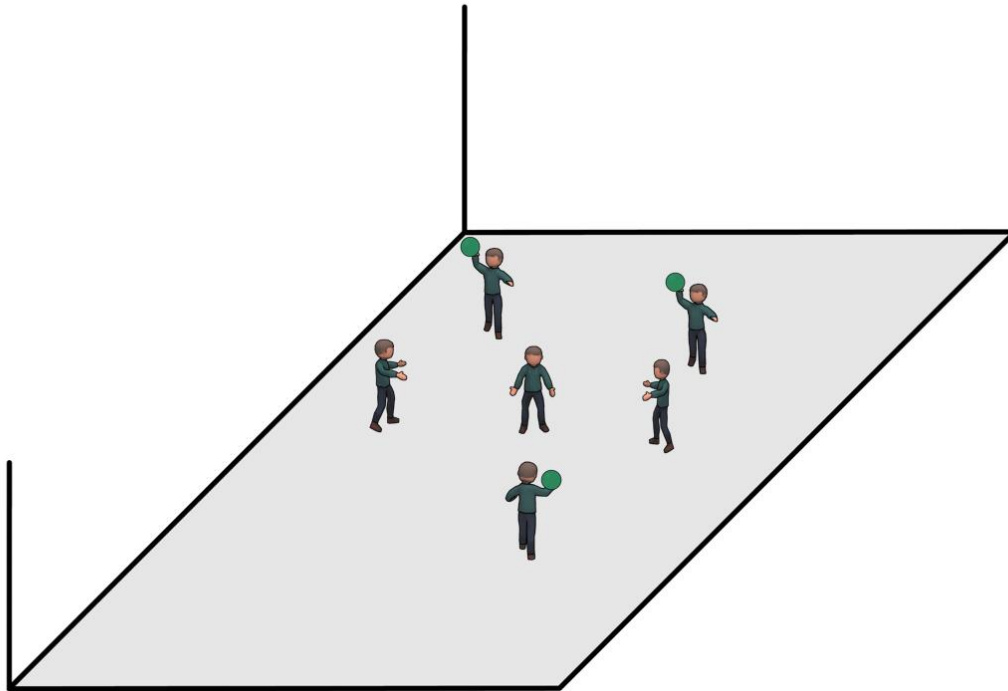
Übungsbeschreibung: Die sich gegenüberstehenden Spieler passen sich den Klatscher zu und gewöhnen sich an den Ball.

Variation:

- Die Distanz zwischen den Spielern wird variiert.
- Ein Spieler dreht sich mit dem Rücken zu seinem Partner; auf ein Signal dreht er sich um und versucht, den Ball zu fangen.

Fähigkeiten des Treibers – 2

An dieser Fähigkeit sollen die Wurf- und Reaktionsfähigkeiten des Treibers weiter geschult und ausgebaut werden.



= Treiber



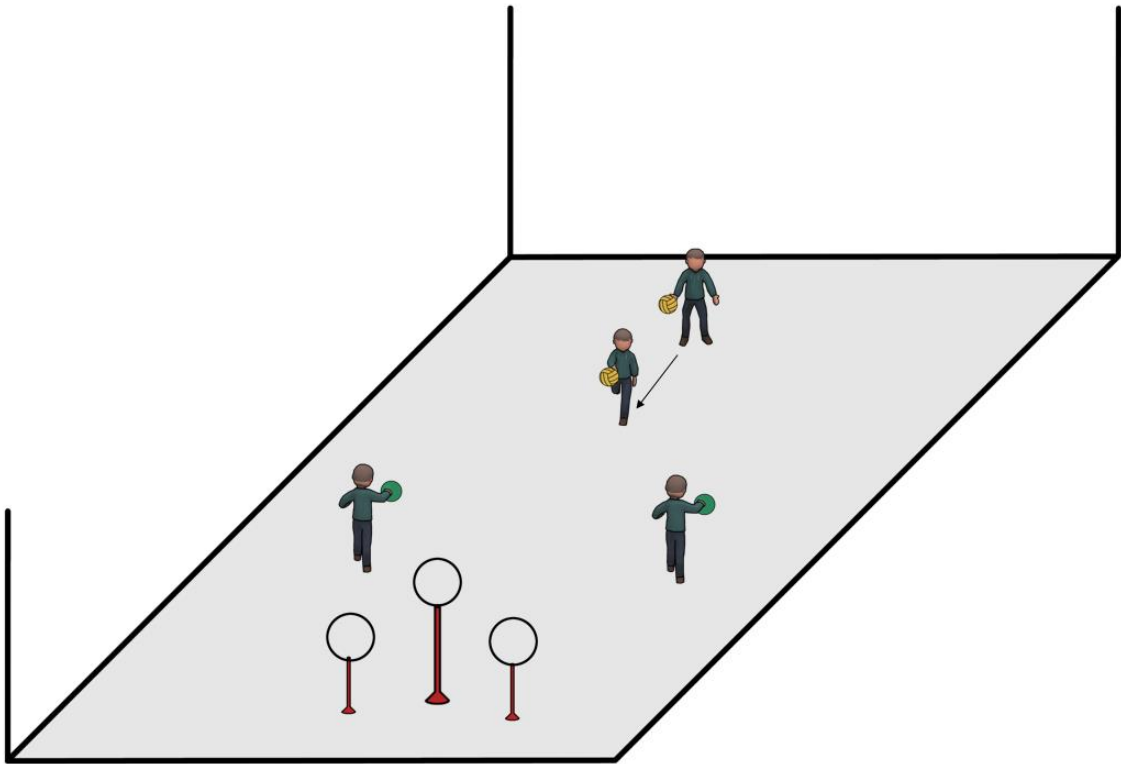
= Klatscher

Übungsbeschreibung: Die im Kreis stehenden Spieler erhalten insgesamt drei Klatscher und versuchen, den Treiber in der Mitte abzuwerfen. Der Treiber weicht den Bällen so lange wie möglich aus oder versucht, die Klatscher zu fangen.

Variation: - Die Übung findet in einem abgestecktem Feld in Bewegung statt

Fähigkeiten des Treibers – 3

An dieser Stationen werden die Abwehr- und Zielfähigkeiten der Treiber geschult.



= Treiber



= Jäger

Übungsbeschreibung: Zwei Treiber befinden sich in der Verteidigung und versuchen den angreifenden Jäger am Torabschluss zu hindern. Ein Treiber besitzt einen Klatscher und kann den Jäger damit abwerfen, der andere Treiber dient als mögliche Anspielstation des Treibers.

Variation:

- Beide Treiber haben einen Klatscher.
- Zwei Jäger greifen an.
- Der Angriff wird durch einen/zwei Treiber verstärkt.