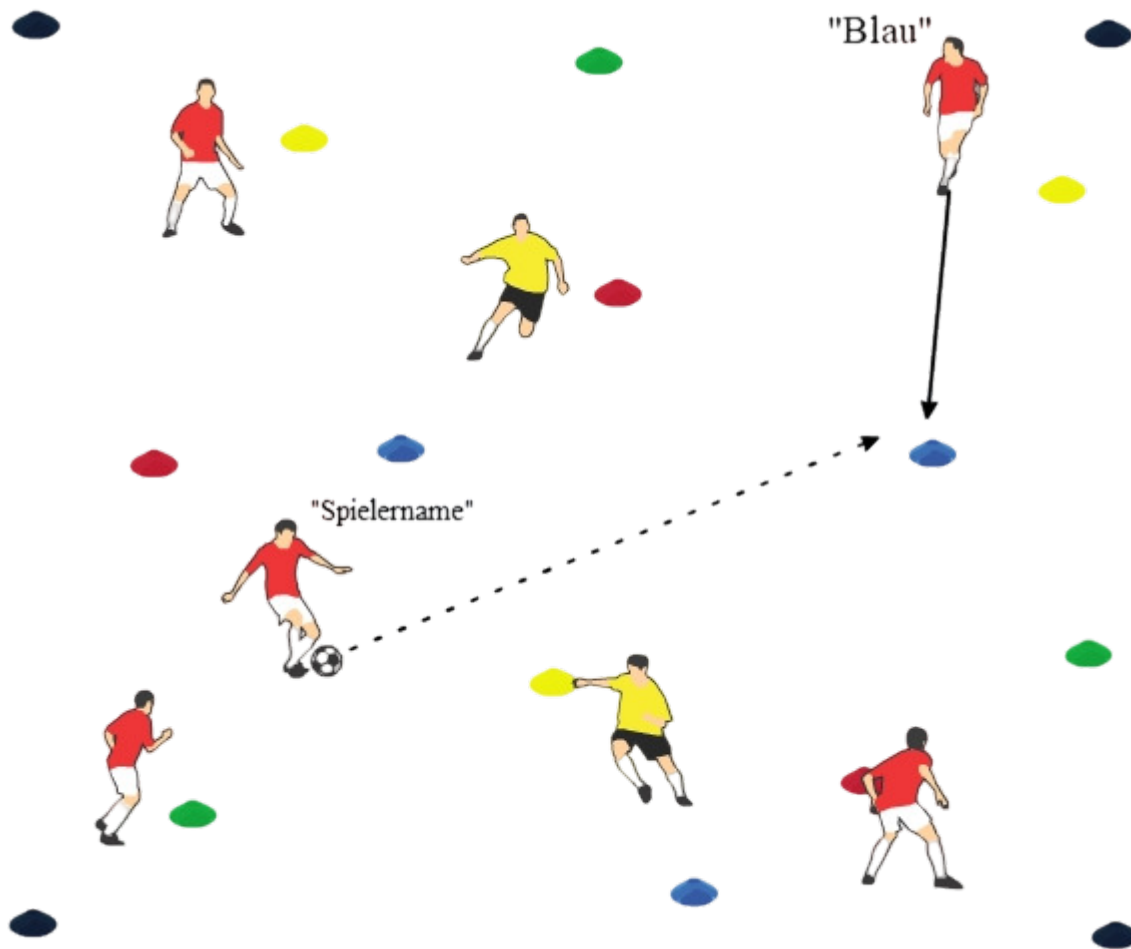


Farbansage



Man baut ein Feld mit einer Größe von 30 x 30 Metern auf. Im Feld verteilt man jeweils drei Hütchen anderer Farben. Will man mehr Spieler als sieben trainieren lassen, muss immer ein farbiges Hütchen mehr als „Verteidiger“ vorhanden sein, d. h. bei einem 8 gegen 4 müssen pro Farbe fünf Hütchen im Feld liegen.

Im Feld spielen die Spieler 5 gegen 2, wobei die beiden „Verteidiger“ den ballführenden Spieler nicht angreifen dürfen. Alle Spieler bewegen sich frei im Feld.

Der Spieler im Ballbesitz ruft den Namen des Spielers, den er anspielen möchte. Dieser antwortet mit einer Farbe und läuft zu einem entsprechenden Hütchen. Die Verteidiger sollen die Passwege zustellen, wobei es allerdings ein farbiges Hütchen

mehr gibt, so dass generell eine Anspielmöglichkeit vorhanden sein sollte. Gelingt es dem Passgeber nach wenigen Sekunden nicht, den beabsichtigten Spieler am genannten farbigen Hütchen anzuspielen, sucht er sich einen anderen Spieler aus, den er ruft und von dem er eine Farbe genannt bekommt.

Die Spieler müssen also permanent das gesamte Feld im Blick haben, damit sie beim Anruf des ballführenden Spielers direkt eine Farbe benennen können. Zudem sollen sie ihre Position permanent auf Anspielbarkeit überprüfen, also nicht im [Deckungsschatten](#) stehen.