Schnelligkeitssprint mit Einholen

Jeder Spieler hat einen Ball, alle Spieler bewegen sich in einem abgesteckten Viereck mit einer Größe von ca. 10 x 10 Metern. Ein vorher zu bestimmender Spieler (sollte zur Deutlichmachung markiert werden), startet ohne Kommando aus dem Viereck zur gegenüberliegenden Seitenauslinie. Die anderen Spieler sollen ihn auf diesem Weg einholen.