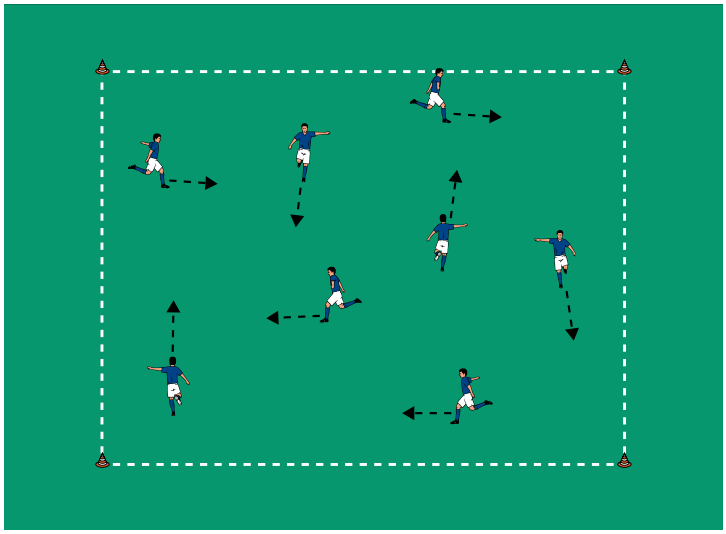
THEMA: DER TRAINER ALS MITSPIELER



SPIEL 1:

DRACHENSCHULE

ORGANISATION

- Ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren

ABLAUF

- Die Kinder spielen kleine Drachen, die eine Drachenschule besuchen. Morgens lernen sie zuerst das Fliegen.
- Die Kinder laufen durch das Feld und machen mit den Armen Flugbewegungen.

VARIATIONEN

- Rückwärts oder seitwärts laufen.
- Hüpfen oder krabbeln.
- Auf Trainerkommando die Richtung wechseln oder eine volle Drehung ausführen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Laufgeschicklichkeit wird geschult.
- Die Armbewegungen erschweren das Laufen.
- Die einzelnen Spiele in die Rahmengeschichte einbinden.