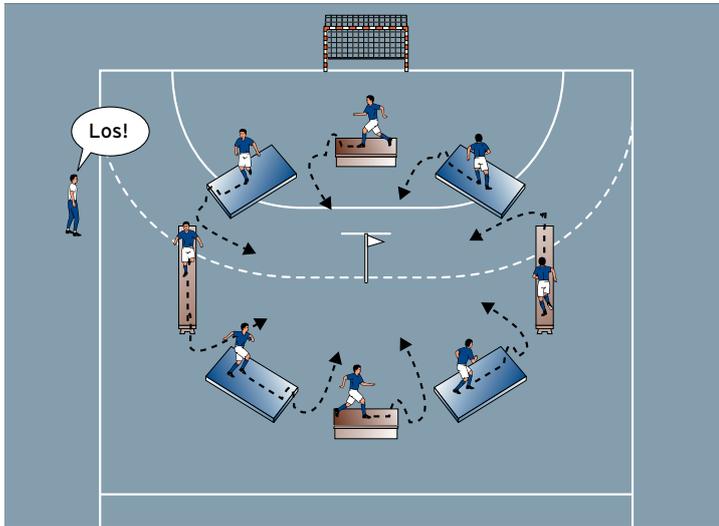


THEMA: GESCHICKLICHKEITSAUFGABEN IM GERÄTEKREIS



SPIEL 1:

HEXEN

ORGANISATION

- ▶ 2 Bänke, 4 Weichbodenmatten und 2 Turnkästen in Kreisform (Durchmesser: etwa 20 Meter) zueinander errichten
- ▶ Mittig eine Stange platzieren

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen Hexen, die um ein Feuer tanzen.
- ▶ Die Kinder laufen und klettern gegen den Uhrzeigersinn über die Hindernisse.
- ▶ Auf ein Trainerkommando laufen die Spieler zur Mitte, berühren die Stange und kehren zu den Hindernissen zurück.

VARIATIONEN

- ▶ Im Slalom um die Hindernisse laufen.
- ▶ Auf dem Bauch über die Bänke ziehen.
- ▶ Auf den Matten eine Rolle ausführen, darüber kriechen oder krabbeln.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder verbessern ihre Laufgeschicklichkeit.
- ▶ Die Hallengeräte sind spannende Hindernisse.
- ▶ Alle Kinder sind gleichzeitig in Bewegung.