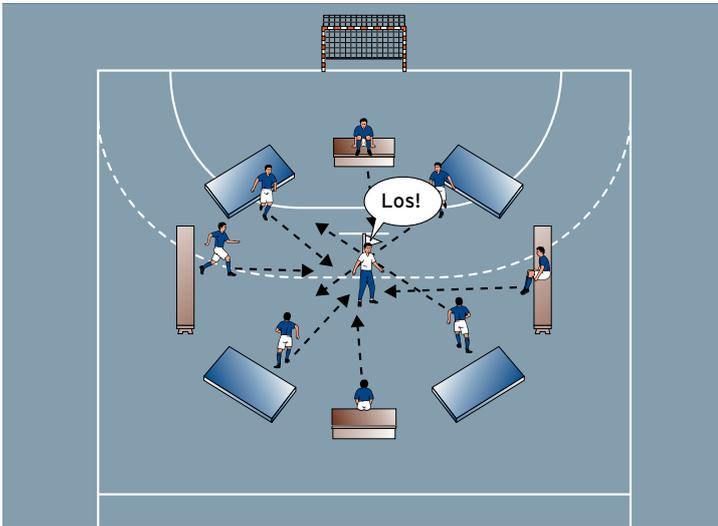


THEMA: GESCHICKLICHKEITSAUFGABEN IM GERÄTEKREIS



SPIEL 2:

TELEPORTATIONS-ZAUBER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Kinder setzen sich auf die Hallengeräte
- ▶ Der Trainer steht in der Mitte

ABLAUF

- ▶ Die Hexen üben das Teleportieren und zaubern sich von einem Ort zum anderen.
- ▶ Auf ein Trainerkommando laufen die Kinder quer durch das Feld und setzen sich auf ein anderes Gerät.
- ▶ Der Trainer versucht, sie dabei leicht zu stören.

VARIATIONEN

- ▶ Die Stange in der Feldmitte umlaufen.
- ▶ Rückwärts durch das Feld laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder müssen dem Trainer und den Mitspielern ausweichen.
- ▶ Alle Kinder sind in Bewegung.