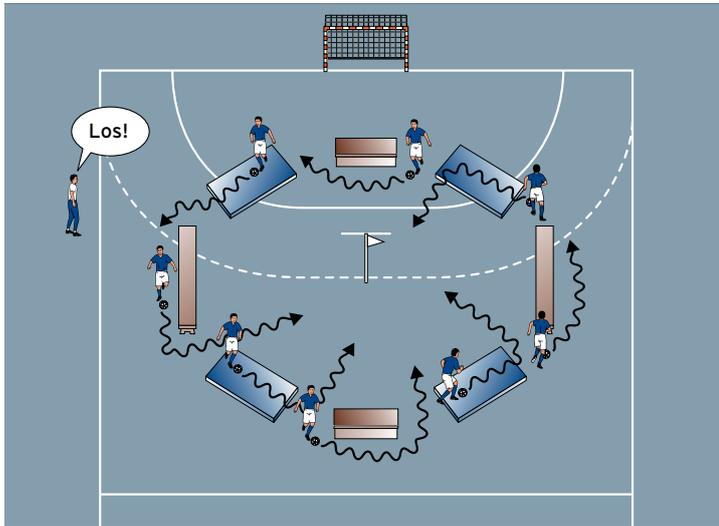


THEMA: GESCHICKLICHKEITSAUFGABEN IM GERÄTEKREIS



SPIEL 3:

ZAUBERTRANK

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Pro Kind 1 Ball

ABLAUF

- ▶ Die Hexen wollen einen Zaubertrank brauen und besorgen die Zutaten.
- ▶ Die Kinder dribbeln im Gegenuhrzeigersinn über die Matten und im Slalom um die Geräte.
- ▶ Auf ein Trainerkommando dribbeln sie quer durch den Kreis.

VARIATIONEN

- ▶ Beim Überqueren einmal um die Stange dribbeln.
- ▶ Auf ein Trainerkommando den Dribbelfuß und die Dribbelrichtung wechseln.
- ▶ Den Ball mit der Hand prellen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder verbessern ihr Dribbling und eine enge Ballführung.
- ▶ Kommandoaufgaben schulen die Aufmerksamkeit und das Reaktionsvermögen.