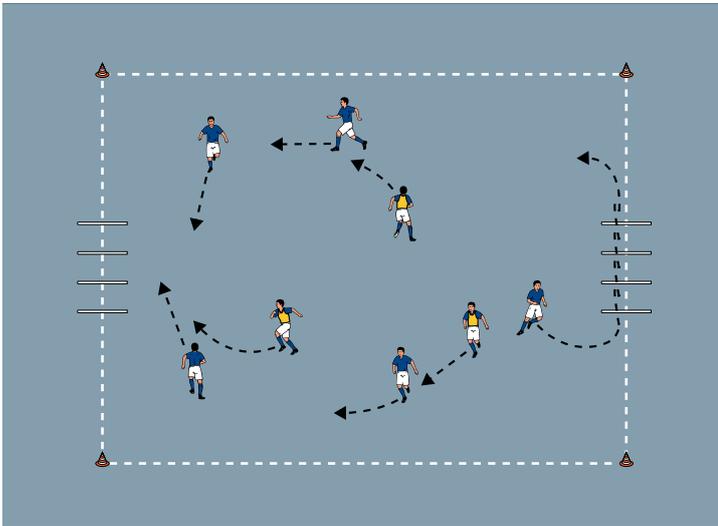


THEMA: MIT STANGEN GESCHICKT LAUFEN LERNEN



SPIEL 2:

AUSSERIRDISCHE

ORGANISATION

- ▶ Das Feld beibehalten
- ▶ An 2 gegenüberliegenden Seitenlinien je 4 Stangen in Reihe platzieren
- ▶ 3 Fänger bestimmen
- ▶ Alle übrigen Kinder im Feld aufstellen

ABLAUF

- ▶ Außerirdische versuchen, die Astronauten zu fangen.
- ▶ Die Fänger schlagen die Läufer ab.
- ▶ Gefangene überqueren eine Stangenreihe und kehren anschließend ins Feld zurück.

VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Wer fängt die meisten Läufer?
- ▶ Die Stangenreihe rückwärts/seitwärts überwinden.
- ▶ Im Slalom um die Stangen laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele fördern Orientierung und Ausweichbewegungen.
- ▶ Fangspiele stets mit Zusatzaufgaben verbinden.
- ▶ Die Fänger regelmäßig wechseln.