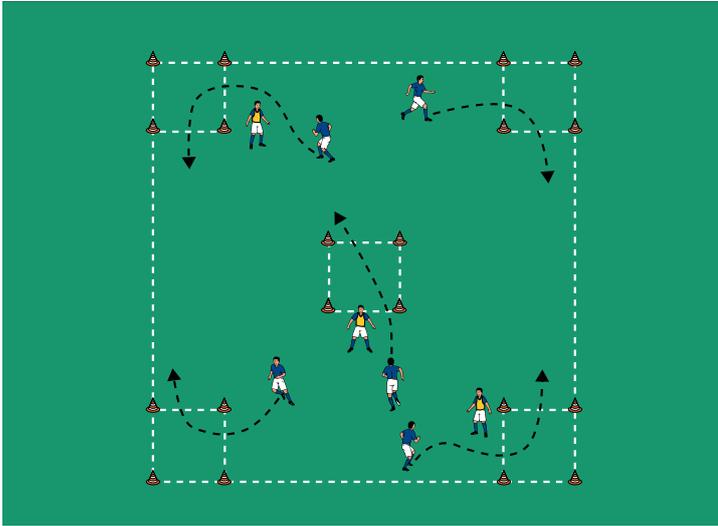


## THEMA: VIELSEITEIGE HINDERNISSE EINSETZEN



### SPIEL 2:

## FÜCHSE

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern
- ▶ 3 Fänger bestimmen

#### ABLAUF

- ▶ Füchse wollen die Kaninchen fangen, bevor sie in ihren Bau verschwinden.
- ▶ Die Läufer laufen durch die Quadrate. Die Fänger versuchen, sie vorher zu berühren.

#### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer läuft durch die meisten Quadrate? Wer fängt die meisten Läufer?
- ▶ In den Quadraten eine volle Drehung ausführen.
- ▶ Jeder Fänger bewacht ein Quadrat.
- ▶ Gefangene stellen sich in ein Quadrat. Die anderen Läufer können sie durch Abklatschen befreien.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit. Die Quadrate sind konkrete Laufziele.
- ▶ Die Fänger lernen spielerisch das Abwehrverhalten.
- ▶ Die Fänger mit Leibchen kennzeichnen.