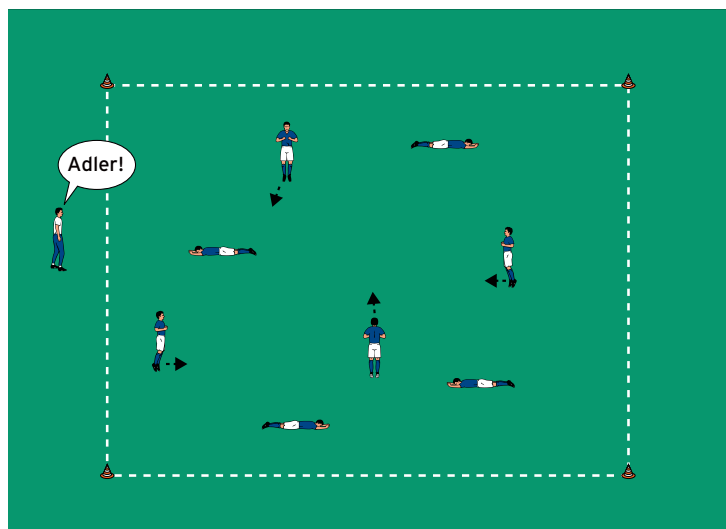


THEMA: DAS DRIBBELN MIT VIELEN BALLKONTAKTEN VERBESSERN



SPIEL 2:

PILZE

ORGANISATION

- Den Aufbau beibehalten

ABLAUF

- Die Schlümpfe gehen auf die Suche nach Pilzen und verstecken sich vor wilden Tieren.
- Die Kinder hüpfen durch das Feld.
- Auf ein Trainerkommando führen sie bestimmte Bewegungen aus:
 - Adler: Flach auf den Boden legen.
 - Schlange: 3-mal hochspringen.
 - Dachs: Seitlich rollen.

VARIATIONEN

- Weitere Bewegungen hinzunehmen, z. B. Rückwärtslaufen, Rolle rückwärts, volle Drehung oder Krabbeln.
- Ein Kind gibt die Kommandos.
- Rückwärts oder seitwärts durch das Feld laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Kommandospiele fördern die Aufmerksamkeit.
- Alle Spiele in die Rahmengeschichte einbinden.
- Einfache Bewegungsaufgaben stellen.