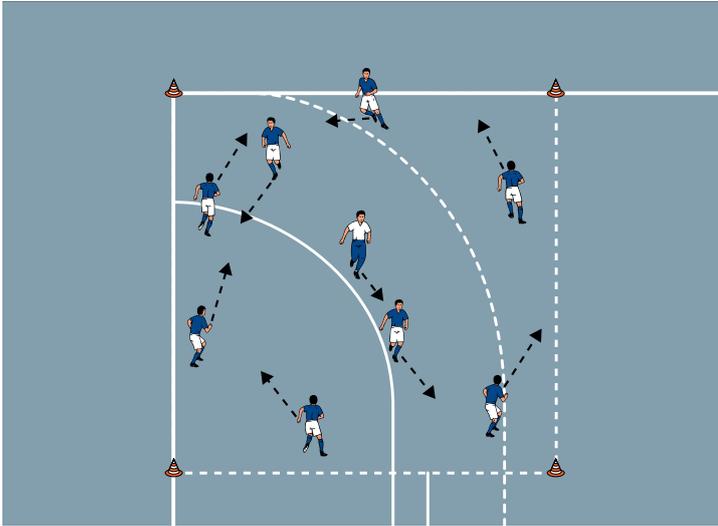


THEMA: GEGEN DEN TRAINER SPIELEN



SPIEL 1:

WIKINGER

ORGANISATION

- ▶ In einer Hallenecke ein 10 x 10 Meter großes Feld markieren

ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen kleine Wikinger, die ihr Dorf verlassen wollen, um auf große Fahrt zu gehen. Der Häuptling will sie aufhalten.
- ▶ Der Trainer fängt die Kinder.
- ▶ Gefangene laufen rückwärts, beim nächsten Fang wieder vor.
- ▶ An den Hallenwänden sind die Kinder für 3 Sekunden sicher.

VARIATIONEN

- ▶ Gefangene machen eine volle Drehung.
- ▶ Gefangene führen 3 Eselssprünge aus.
- ▶ Eltern unterstützen den Trainer.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Der Trainer kann Fänger sein.
- ▶ Das Mitmachen des Trainers motiviert die Kinder.