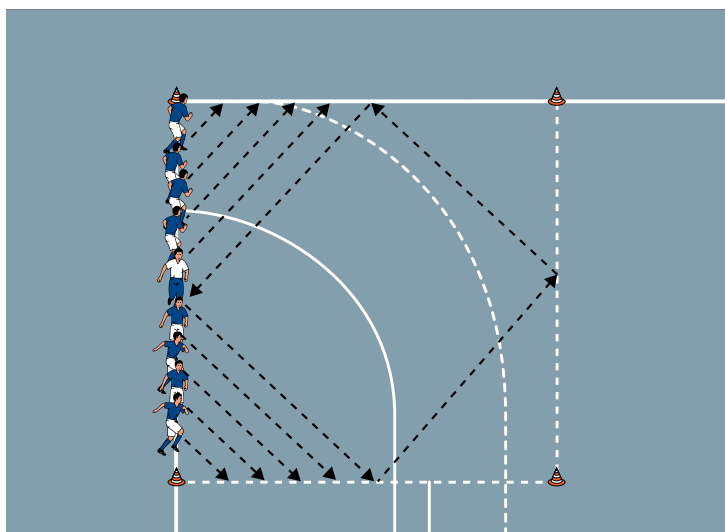


THEMA: GEGEN DEN TRAINER SPIELEN



SPIEL 2:

WETTSPIELE

ORGANISATION

- Den Aufbau und die Organisation beibehalten
- Alle Kinder und der Trainer stehen an einer Wand

ABLAUF

- Die Wikingers machen Wettspiele. Wenn der Häuptling gewinnt, müssen sie im Dorf bleiben.
- Auf ein Trainerkommando laufen alle zu den 3 anderen Seiten des Feldes und zurück zum Start.
- Einen Wettbewerb durchführen: Wer ist schneller? Trainer oder Kinder?

VARIATIONEN

- Zu den Ecken laufen.
- Das Feld verkleinern.
- Zu jeder Seite im Wechsel vorwärts/rückwärts laufen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- Die Kinder verbessern die Laufgeschicklichkeit.
- Den Mitspielern stets ausweichen.
- Die Kinder dürfen die Reihenfolge der Seiten frei wählen.