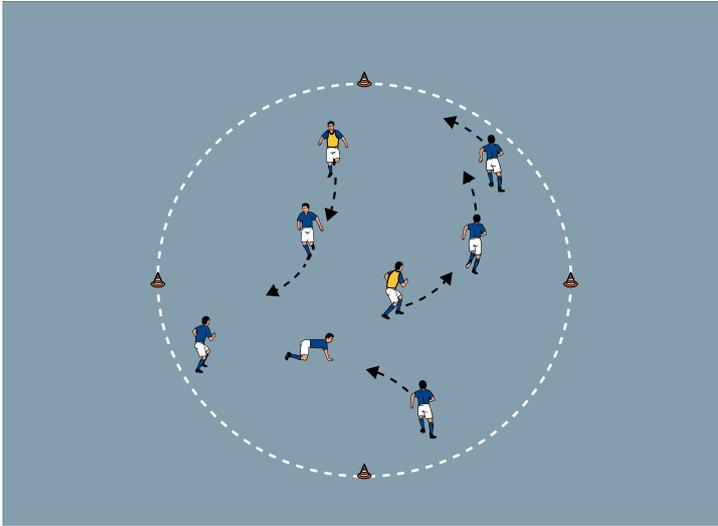


## THEMA: KOORDINATION MIT TECHNIKAUFGABEN VERBINDEN



### AUFWÄRMEN 1:

## KREIS-KRÄFTIGUNGS-FANGEN

### ORGANISATION

- ▶ Einen Kreis mit etwa 20 Meter Durchmesser markieren
- ▶ 2 Fänger bestimmen

### ABLAUF

- ▶ Die Fänger schlagen die Läufer ab.
- ▶ Gefangene stellen sich auf alle vier.
- ▶ Die übrigen Läufer können die Gefangenen befreien, indem sie durch deren Beine kriechen.

### VARIATIONEN

- ▶ Gefangene legen sich auf den Boden. Zum Befreien über sie springen.
- ▶ Gefangene führen 3 Hampelmänner aus.
- ▶ Wettbewerb: Klatschen die Fänger in 20 Sekunden alle Läufer ab?

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele schulen die Laufgeschicklichkeit.
- ▶ Gefangenen koordinative Zusatzaufgaben stellen.
- ▶ Gefangene nicht ausscheiden lassen, sondern nach einer kleinen Aufgabe oder Pause wieder mitmachen lassen.