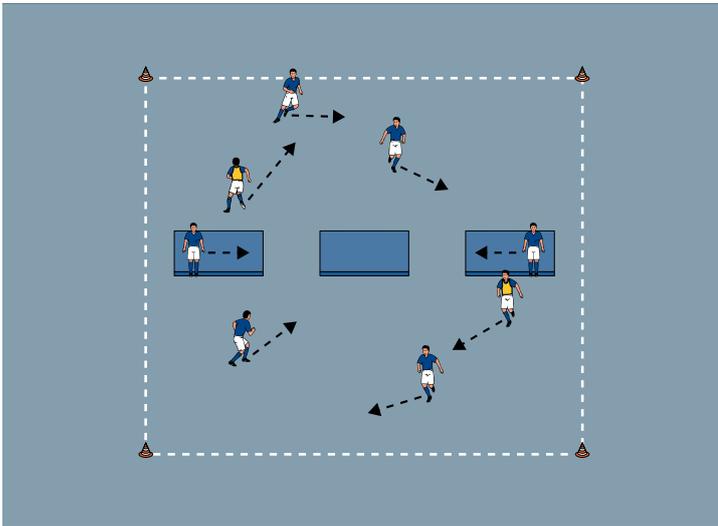


THEMA: DIE SCHNELLIGKEIT IN STAFFELSPIELEN TRAINIEREN



SPIEL 2:

PIRATENÜBERFALL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 2 Fänger einteilen.

ABLAUF

- ▶ Piraten überfallen das Schiff und wollen die Reisenden gefangen nehmen.
- ▶ Die Fänger berühren die Läufer.
- ▶ Die Matten dürfen nicht überlaufen werden.
- ▶ Gefangene führen auf einer Matte eine Rolle seitwärts aus und laufen anschließend weiter.

VARIATIONEN

- ▶ Gefangene rollen auf allen 3 Matten.
- ▶ Gefangene krabbeln oder kriechen über die Matte.
- ▶ Gefangene lupfen einen Ball über die Matte.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele schulen Schnelligkeit und Ausweichbewegungen.
- ▶ Kleine Felder sorgen für schnelle Richtungswechsel.
- ▶ Gefangenen Zusatzaufgaben stellen.