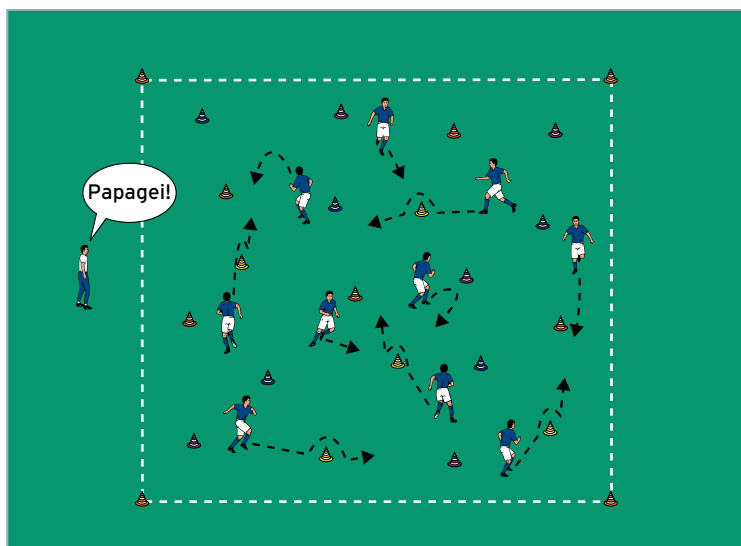


## SPIEL 2: Ausbruch

von Paul Schomann (06.09.2016)



### Organisation

- Den Aufbau nicht verändern

### Ablauf

- Die Vögel brechen aus dem Park aus. Rasch müssen die Pfleger sie wieder einfangen.
- Jeder Hütchenfarbe eine Vogelart zuordnen (z. B. Rot = Flamingo, Gelb = Papagei, Lila = Sittich, Blau = Blaumeise).
- Die Kinder laufen durch das Feld und ahmen Flugbewegungen nach. Auf ein Trainerkommando über ein Hütchen der aufgerufenen Farbe springen.

### Variationen

- Auf ein Trainerkommando zwei gleichfarbige Hütchen überspringen.
- Auf ein Trainerkommando ein Hütchen einer nicht aufgerufenen Farbe überspringen.
- Auf ein Trainerkommando einmal um ein Hütchen der aufgerufenen Farbe herumlaufen.

### Tipps und Korrekturen

- Das Spiel schult die Geschicklichkeit der Kinder.
- Sie ordnen Vogelart und Farbe zu.
- Zur Erleichterung gegebenenfalls nur zwei Vogelarten verwenden.