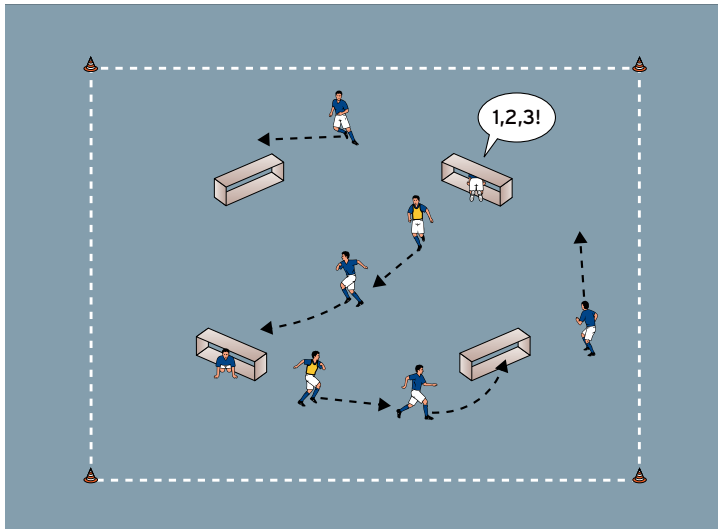


THEMA: MIT KASTENEINSÄTZEN TRAINIEREN



SPIEL 2:

GEISTERJAGD

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau nicht verändern
- ▶ Fänger mit Leibchen

ABLAUF

- ▶ Die Geisterjäger entdecken die ersten Geister und jagen sie durch die Burg.
- ▶ Die Fänger versuchen, möglichst viele Läufer abzuschlagen. Die Läufer dürfen in die Kasteinsätze kriechen und sind dort sicher. Sie müssen aber laut bis 3 zählen und dann weiterlaufen.

VARIATIONEN

- ▶ Nur ein Läufer darf sich in jedem Kasten aufhalten.
- ▶ Nach 2 Minuten die Fänger tauschen.
- ▶ Wettbewerb: Wer fängt die meisten Läufer?

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Fangspiele in kleinen Feldern durchführen.
- ▶ Interessante Zusatzaufgaben stellen.