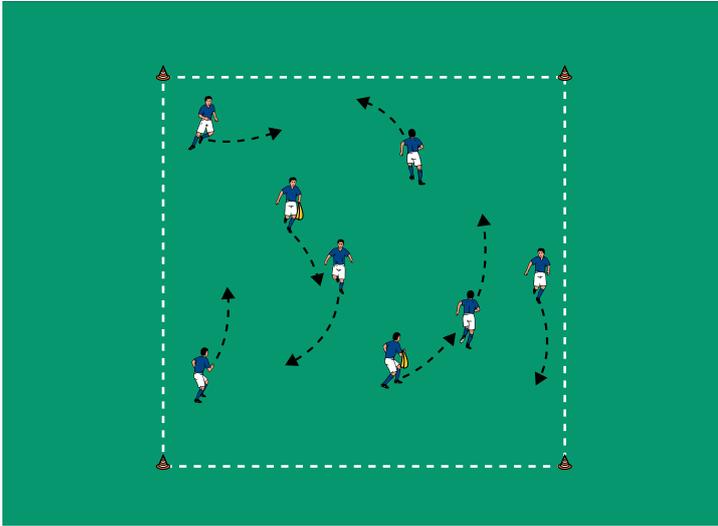


THEMA: KREATIVES DRIBBELN IM 1 GEGEN 1 FÖRDERN



SPIEL 2:

WASCHBÄREN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 3 Fänger bestimmen, die jeweils 1 Leibchen in der Hand halten
- ▶ Alle Kinder im Feld verteilen
- ▶ Ablauf

ABLAUF

- ▶ Waschbären schleichen sich aus dem Nationalpark in die Stadt. Die Ranger fangen sie mit Fallen wieder ein.
- ▶ Die Fänger fangen die Läufer.
- ▶ Gefangene übernehmen das Leibchen und tauschen mit dem Fänger die Aufgaben.

VARIATIONEN

- ▶ Die Fänger berühren die Läufer mit dem Leibchen.
- ▶ Gefangene führen eine volle Drehung aus.
- ▶ Gefangene führen an der Seite einen Hampelmann aus.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Der ständige Aufgabenwechsel fordert die Kinder.
- ▶ Fangspiele sind 1-gegen-1-Situationen ohne Ball.