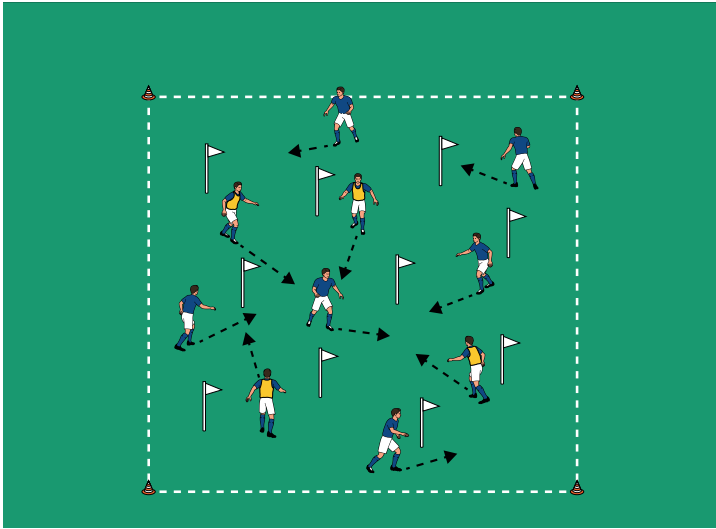


THEMA: MIT STANGEN EIN KREATIVES TRAINING GESTALTEN



**SPIEL 2:**

**IN DIE BOOTE**

**ORGANISATION**

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 4 Fänger bestimmen und mit Leibchen markieren.

**ABLAUF**

- ▶ Alle Segler wollen am Rennen teilnehmen. Sie laufen schnell zu ihren Booten, bevor sie von den Ordnern eingeholt werden können.
- ▶ Die Fänger (Ordner) versuchen, möglichst viele Läufer (Segler) zwischen den Stangen zu berühren.

**VARIATIONEN**

- ▶ Je nach Leistungsstand die Abstände zwischen den Stangen erweitern bzw. verringern.
- ▶ Die Anzahl der Fänger erhöhen/verringern.
- ▶ Der Trainer und Eltern sind Fänger.
- ▶ Wettbewerb I: Wer fängt die meisten Läufer?
- ▶ Wettbewerb II: Wer wird am wenigsten gefangen?

**TIPPS UND KORREKTUREN**

- ▶ Fangspiele fördern die Schnelligkeit.
- ▶ Die Stangen erschweren die Aufgabe der Fänger.
- ▶ Viele schnelle Ausweichbewegungen sind erforderlich, um den Fängern zu entkommen.