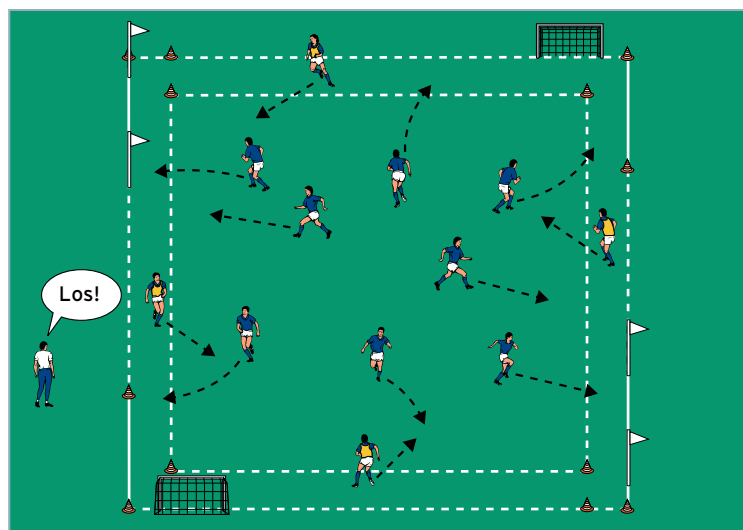


Spiel 2: Startposition

von Thomas Staack (24.03.2015)



Organisation

- Den Aufbau nicht verändern
- Vier Kinder mit Leibchen stellen sich als Fänger an jeder Seite zwischen die Felder
- Die übrigen Kinder stehen als Läufer im inneren Feld

Ablauf

- Die Marathonläufer wollen ihre Startposition einnehmen. Dafür müssen sie an den Streckenposten vorbei.
- Auf ein Startsignal des Trainers versuchen die Läufer, den Bereich zwischen den Feldern zu erreichen.
- Die Fänger versuchen, die Läufer zuvor abzuschlagen.
- Anschließend startet das Spiel erneut.

Variationen

- Der Trainer übernimmt die Rolle eines Fängers.
- Vor dem Start setzen sich Läufer und Fänger auf den Boden.
- Alle Bambini hüpfen oder bewegen sich auf allen Vieren.

Tipps und Korrekturen

- Fangspiele in vielen Formen anbieten.
- Das Starten auf Kommando verbessert Reaktionsvermögen und Antrittsschnelligkeit.
- Das Mitmachen des Trainers motiviert die Kinder.