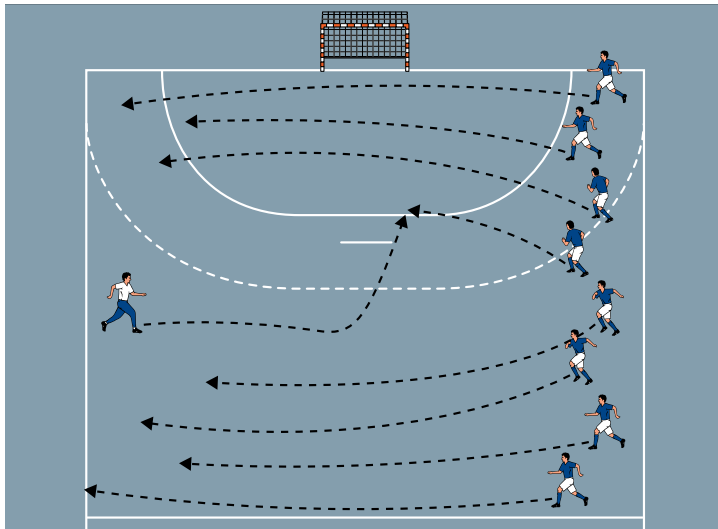


THEMA: VON DEN HALLENWÄNDEN PROFITIEREN



SPIEL 1:

SÜDPOL

ORGANISATION

- ▶ Von Hallenwand zu Hallenwand ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ Die Kinder verteilen sich an einer Wand, der Trainer steht im Feld

ABLAUF

- ▶ Die Kinder reisen als Abenteurer mit Schiffen zum Südpol. Ein Piratenschiff will die Abenteurer überfallen.
- ▶ Die Kinder laufen zur anderen Hallenwand und schlagen dort ab. Der Trainer versucht, sie zu fangen. Gefangene helfen dem Trainer beim nächsten Durchgang.

VARIATIONEN

- ▶ Kinder übernehmen die Rolle des Trainers.
- ▶ Mit Bällen in den Händen laufen.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen, bis nur noch ein oder wenige Kinder übrig sind.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Schnelligkeit wird verbessert.
- ▶ Fangspiele fördern Ausweichbewegungen.
- ▶ Das Mitmachen des Trainers motiviert die Kinder.