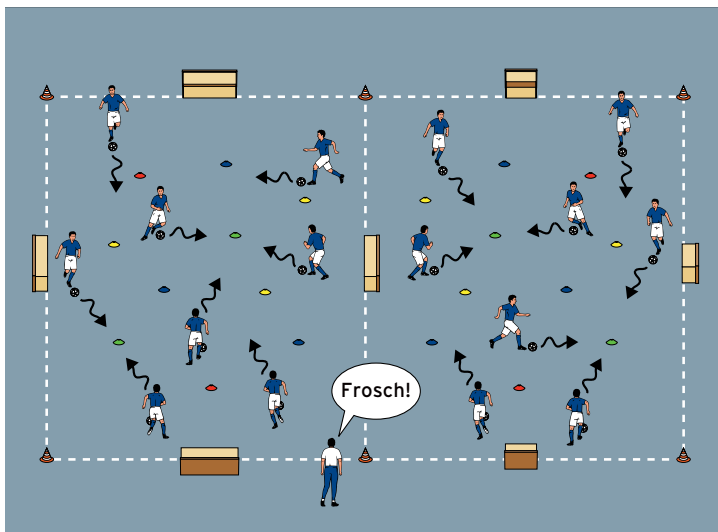


THEMA: IN DER HALLE GROSSE GRUPPEN TEILEN



SPIEL 2:

FLUSSFAHRT

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 1 Ball pro Kind.

ABLAUF

- ▶ Die Abenteurer wandern mit der Ausrüstung durch den Dschungel zum Camp.
- ▶ Die Kinder dribbeln durch den Hütchenwald.
- ▶ Ruft der Trainer Tiernamen oder Objekte, berühren sie ein farblich passendes Hütchen mit der Hand und dribbeln weiter.
- ▶ Beispiele: Wolke = weiß, Wasser = blau, Frosch = grün, Papagei = rot usw.

VARIATIONEN

- ▶ Farben rufen.
- ▶ Ein Hütchen hochhalten.
- ▶ Um ein passendes Hütchen dribbeln oder es überspringen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Dribbelspiele motivierend gestalten.
- ▶ Zusätzlich geistige Aufgaben stellen.
- ▶ Jedes Spiel nur kurz durchführen, denn bei hoher Intensität reichen ein paar Minuten.