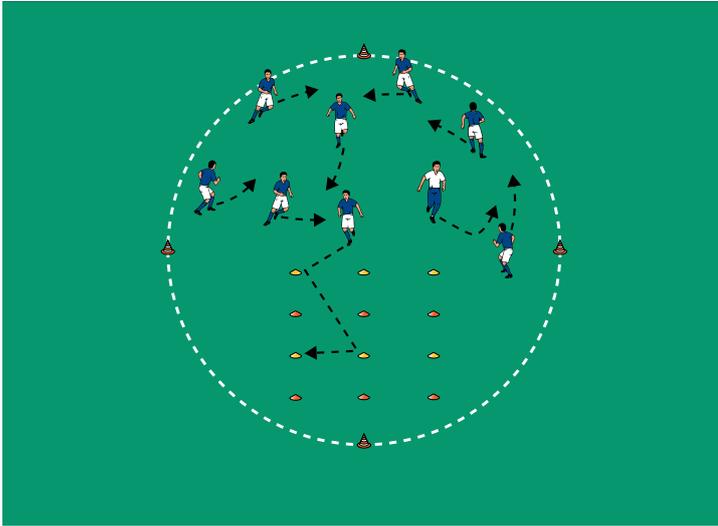


THEMA: FRÜHZEITIG DIE GEISTIGEN FÄHIGKEITEN FÖRDERN



SPIEL 2:

WELTRAUMMONSTER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Kinder im Feld verteilen
- ▶ 1 Trainer als Fänger

ABLAUF

- ▶ Die Astronauten suchen Ersatzteile auf einem fremden Planeten. Ein Weltraummonster jagt sie über die Planetenoberfläche.
- ▶ Der Fänger versucht, die Kinder abzutippen.
- ▶ Gefangene berühren 3 Hütchen der vom Fänger aufgerufenen Farbe und laufen danach weiter.

VARIATIONEN

- ▶ Über die Hütchen springen.
- ▶ Über die Hütchen krabbeln.
- ▶ Eltern unterstützen den Trainer.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Gefangene können Zusatzaufgabe ausführen.
- ▶ Der Kreis ist für die Kinder eine ungewöhnliche Feldform und setzt neue Reize.