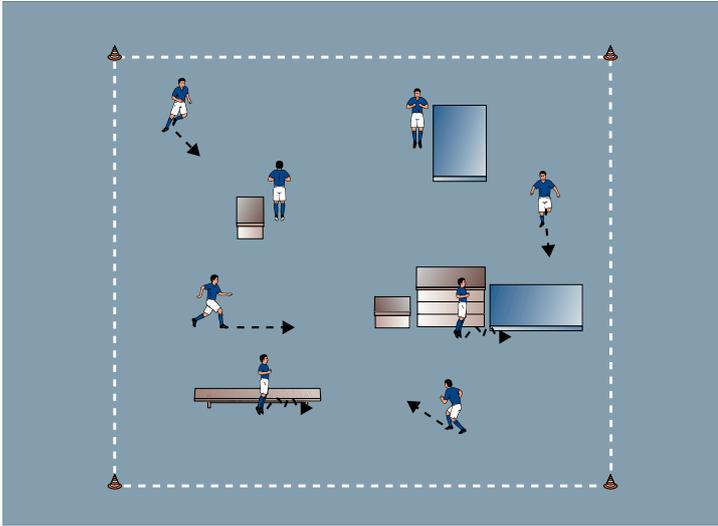


## THEMA: VIEL BEWEGUNG MIT GERÄTEN



### SPIEL 1:

## FRÖSCHE

### ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 20 Meter großes Feld mit verschiedenen Hallengeräten markieren

### ABLAUF

- ▶ Die Kinder spielen Frösche in einem Teich. Sie springen von einem Seerosenblatt zum anderen.
- ▶ Die Kinder laufen durch das Feld.
- ▶ Neben den Geräten springen sie 2-mal in die Höhe.

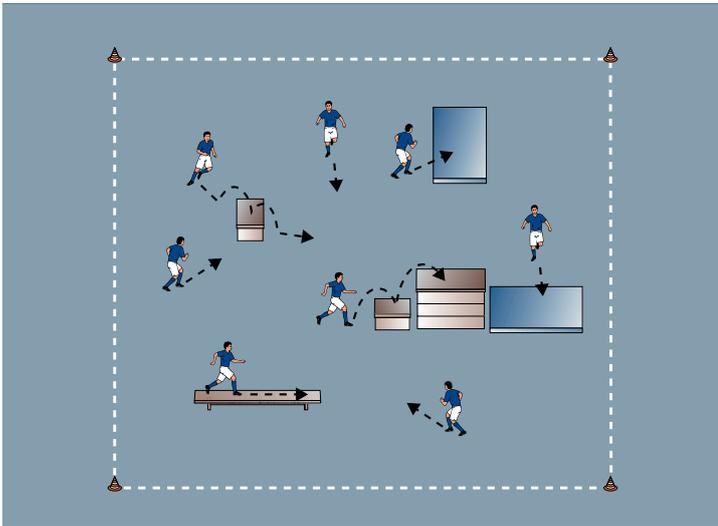
### VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer springt zuerst bei allen Geräten?
- ▶ 3-mal springen.
- ▶ Rückwärts oder seitwärts springen.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Sprünge gehören zu allgemeinen Bewegungsschulung.
- ▶ Den Kindern stets verschiedene Bewegungsaufgaben stellen.
- ▶ Alle Kinder möglichst gleichzeitig in Bewegung halten.

## THEMA: VIEL BEWEGUNG MIT GERÄTEN



### SPIEL 2:

#### FLIEGEN

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten

##### ABLAUF

- ▶ Die Frösche jagen Fliegen am Teich.
- ▶ Die Kinder überqueren frei die Geräte.

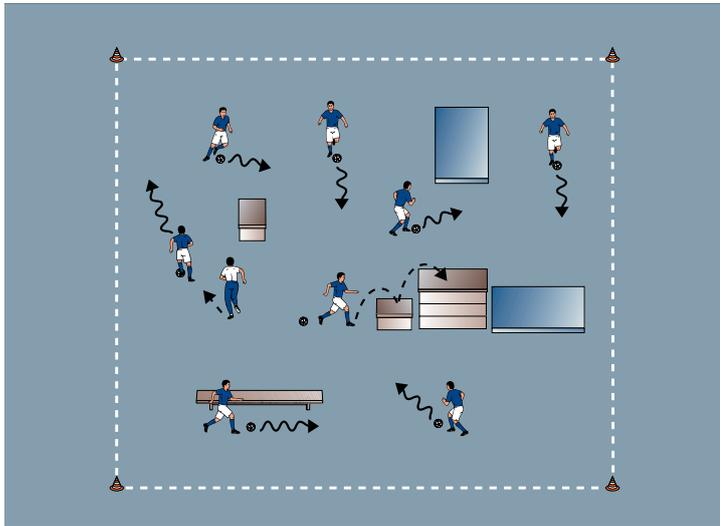
##### VARIATIONEN

- ▶ Die Geräte auf bestimmte Weise (z. B. krabbeln) überwinden.
- ▶ Die Geräte umrunden.
- ▶ Wettbewerb: Wer berührt zuerst 6 Geräte mit der Hand oder dem Fuß?

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Geräte der Halle für die Spielstunde nutzen.
- ▶ Ein Geräteparcours vermittelt viele Bewegungserfahrungen.
- ▶ Kleine Wettbewerbe motivieren die Kinder.

## THEMA: VIEL BEWEGUNG MIT GERÄTEN



### SPIEL 3:

#### STORCH

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ 1 Ball pro Kind

##### ABLAUF

- ▶ Ein Storch jagt die Frösche.
- ▶ Die Kinder dribbeln im Feld.
- ▶ Der Trainer ist Fänger und versucht, die Kinder abzutippen.
- ▶ Gefangene lassen den Ball liegen, überqueren ein Gerät und dribbeln weiter.

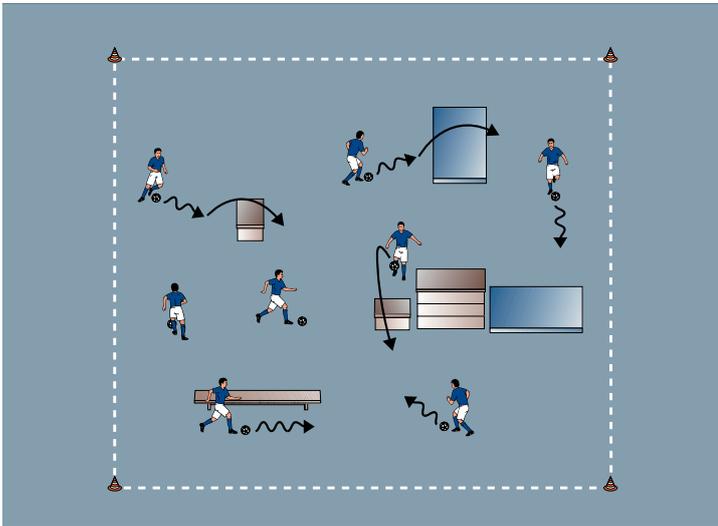
##### VARIATIONEN

- ▶ Gefangene überqueren 2 Geräte.
- ▶ Weitere Erwachsene unterstützen den Trainer.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Dribbelspiele mit zusätzlichen Bewegungsaufgaben verbinden.
- ▶ Das Mitmachen des Trainers motiviert die Kinder.
- ▶ Der Trainer als Gegenspieler sorgt für erste Erfahrungen im 1 gegen 1.

## THEMA: VIEL BEWEGUNG MIT GERÄTEN



### SPIEL 4:

#### LIBELLEN

##### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten

##### ABLAUF

- ▶ Die Frösche sind dem Storch entkommen. Jetzt gehen sie auf Libellenjagd.
- ▶ Die Kinder schießen und lupfen über die Geräte.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welcher Spieler überlupft die meisten Geräte?

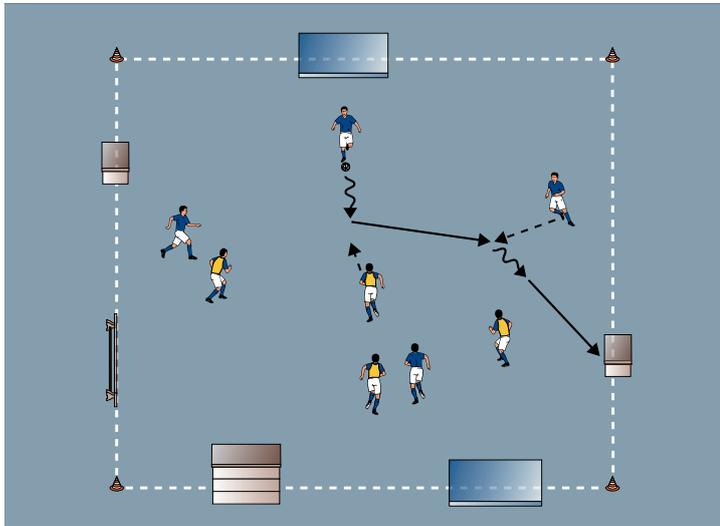
##### VARIATIONEN

- ▶ Gegen die Geräte schießen.
- ▶ Über die Geräte werfen.
- ▶ Mit Plastikbällen und Softbällen spielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Geräte vielseitig einsetzen.
- ▶ Alle Geräte können als Tore genutzt werden.
- ▶ Alle Kinder gleichzeitig üben lassen.

## THEMA: VIEL BEWEGUNG MIT GERÄTEN



### SPIEL 5:

#### FROSCH-BALL

##### ORGANISATION

- ▶ Das Feld beibehalten
- ▶ Die Geräte als Tore auf die Seitenlinien schieben
- ▶ 2 Teams einteilen

##### ABLAUF

- ▶ Die Frösche spielen im Teich mit einem Ball.
- ▶ 4 gegen 4 auf alle Tore.
- ▶ Treffer gegen kleine Geräte zählen doppelt.

##### VARIATIONEN

- ▶ 2 gegen 2 in mehreren Feldern.
- ▶ Jedes Team verteidigt die Tore von 2 Seitenlinien und greift an die anderen an.
- ▶ Die Geräte als Pfosten nutzen und mit Torhütern spielen.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Viele Tore sorgen für viele Erfolgserlebnisse.
- ▶ Stets in kleinen Teams spielen, daher bei größeren Gruppen ein zweites Feld aufbauen.