

SPIEL 2: Füchse

von Paul Schomann (07.04.2015)



Organisation

- Den Aufbau nicht verändern
- 5 Kinder mit Leibchen als Fänger markieren

Ablauf

- Füchse schleichen durch den Wald und wollen die Eichhörnchen fangen.
- Fangspiel: Fänger und Läufer bewegen sich innerhalb des Hütchenwaldes. Die Fänger sollen die Läufer möglichst oft abschlagen.

Variationen

- Wettbewerb I: 1 Punkt pro Berührung. Welcher Fänger erreicht die meisten Punkte?
- Wettbewerb II: Welcher Läufer wird am wenigsten gefangen?
- Die Anzahl der Fänger erhöhen oder verringern.
- Trainer und Eltern übernehmen die Rolle der Fänger.

Tipps und Korrekturen

- Fangspiele schulen das schnelle Laufen.
- Die Hütchen erschweren das Spiel.
- Kleine Wettbewerbe motivieren die Kinder, da sie sich gerne miteinander messen.