

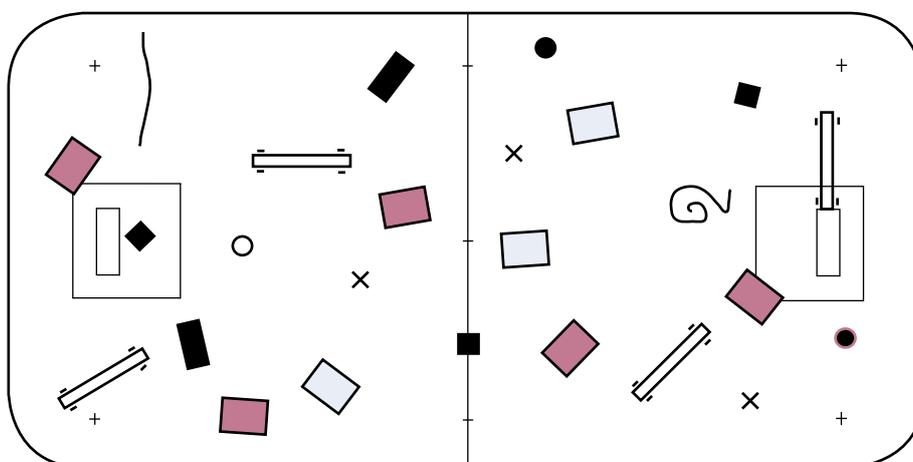


- Aufwärmen Hauptteil Spielteil

AFFEN-FANGIS

Thema/Ziel der Übung:

- > Aufwärmen/Kreislauf anregen
- > Orientierung im Raum
- > Springen, klettern, hangeln...
- > Spielform



ABLAUF

In der Halle werden möglichst viele verschiedene Gegenstände/Geräte (Bänklein, Matte, Ringe...) ausgelegt. Die Gejagten dürfen sich nie am Boden aufhalten, sie müssen immer auf irgendeinem Gegenstand stehen, hangeln, gehen, balancieren... Der Fänger versucht einen Spieler zu fangen, worauf dieser zum neuen Fänger wird.

VARIATION

- > Mehr/weniger Material
- > Raum eingrenzen
- > Mehrere Fänger
- > Man darf auf dem Boden gehen, doch sobald man auf einem Gerät ist, kann man nicht mehr gefangen werden. Max. 1 Spieler pro Gerät.

TIPS UND KORREKTUREN

Gegenstände/Geräte mit Matten sichern!