

Mach mit - Bewegung hält fit!

Blatt Nr.4/7

Hexenspiel

Lauft rasch weg, denn die Hexe will euch verzaubern!

rechter Arm!



Wenn dich die Hexe berührt hat, musst du in das Hexenhaus!
Kommt ein 2. Kind, muss es ebenso in das Hexenhaus!

Verlass das Hexenhaus über den Hexenweg und du bist wieder frei!



LAUFSPIELE

Mach mit - Bewegung hält fit!

Blatt Nr.4/8

Schlossball

Jäger im Verlies!
Versucht einen
Schlossbewohner
zu treffen!



BALLSPIELE



Schlossbewohner,
du musst geschickt ausweichen,
damit du nicht getroffen wirst!

Mach mit - Bewegung hält fit!

Blatt Nr.4/9

Baywatch

Achtung! Der Hai lauert unter Wasser auf euch!
Strandwächter, helfts den Kindern,
die der Hai ins Meer ziehen will!

KRAFT & GESCHICK



Mach mit - Bewegung hält fit!

Blatt Nr.4/10

KOOPERATION



Drei macht frei
Lauft vor den Fängern davon!
Wenn ihr gefangen worden seid,
streckt einen Arm hoch!
Sobald ihr 3 Gefangene seid,
befreit ihr euch selbst!