# *Feuer, Wasser, Blitz*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Spieler ab: | 10 | Alter ab: | 3 | Verfasser: | Unbekannt |
| Förderbereiche: | Ausdauer, Reaktion, Muskelkräftigung | | | | |
| Material: | Alle laufen im gemäßigten Tempo durch die Halle. Bei Signal (z.B. Trommelschlag) wird ein **Komando** gerufen, das schnell befolgt werden muß.<br><br>**Komando´s:**<br>**Feuer** bedeutet schnell in eine Ecke rennen (weg vom Brandherd)<br>**Wasser** irgendwo hinauf klettern (vor dem Hochwasser retten)<br>**Blitz** flach auf den Boden legen (Erhebungen ziehen Blitze an)<br><br>Wenn alle Mitspieler das Komando befolgt haben darf wieder frei in der Halle gelaufen / gerannt werden.<br>Der Wechsel zwischen den einzelnen Komandos sollte nicht zu lange dauern. | | | | |
| Kategorie: | Rennspiel | | | | |