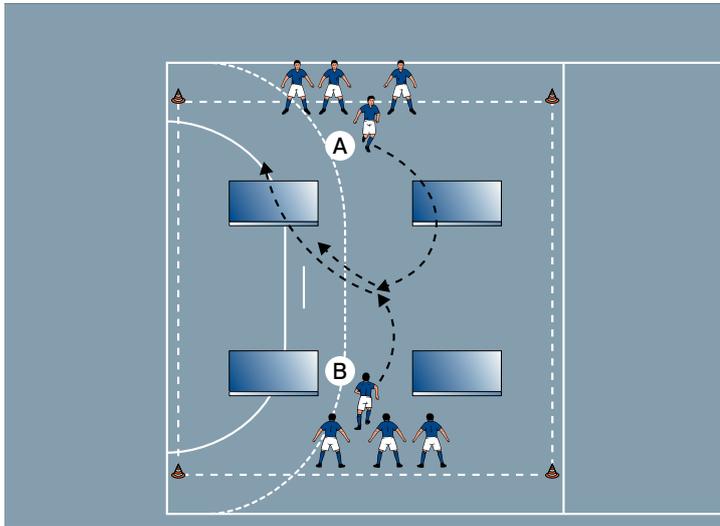


## THEMA: BEIM DRIBBELN FÜR ANSCHLUSSAKTIONEN SORGEN



### SPIEL 2:

## WILDE MUSTANGS

### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Spieler gemäß Abbildung an den Positionen verteilen
- ▶ Die Spieler bei A sind Läufer, die Spieler bei B sind Fänger

### ABLAUF

- ▶ Die Indianer wollen zur Büffeljagd aufbrechen und holen ihre wilden Mustangs. Die Pferde sind unruhig und wollen ausbrechen.
- ▶ A versucht, über eine der gegenüberliegenden Matten zu laufen.
- ▶ Gelingt es B, A zu fangen, läuft er schnell über eine der anderen Matten, bevor A ihn berühren kann.

### VARIATIONEN

- ▶ 1 Punkt pro Fang bzw. "Mattenlauf". Wettbewerb: Wer sammelt die meisten Punkte?
- ▶ Die Matten enger zusammen oder weiter auseinander legen.
- ▶ A und B starten aus der Hocke, im Liegen oder rückwärts.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ 1-gegen-1-Fangspiele bereiten auf das Dribbeln vor.
- ▶ Die Kinder ermutigen, Gegenspieler zu überwinden.
- ▶ Durch die Entfernung der Matten das Spiel steuern.