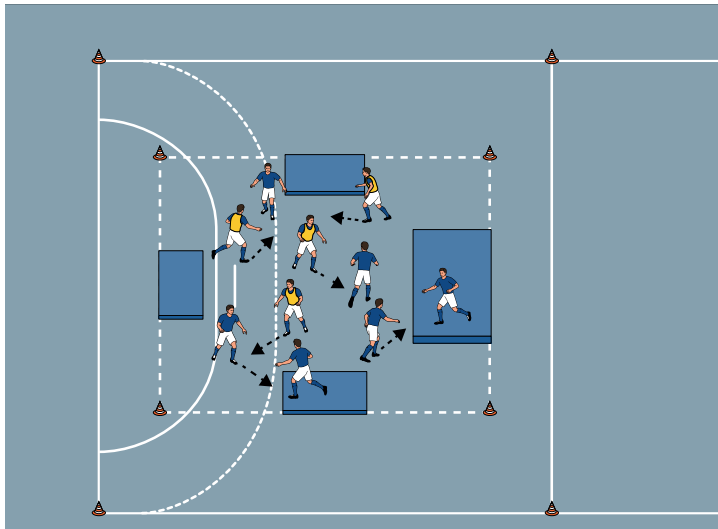


## THEMA: MIT MATTEN DAS DRIBBLING VERBESSERN



### SPIEL 1:

#### ANDORRA

##### ORGANISATION

- ▶ Ein 12 x 10 Meter großes Feld markieren.
- ▶ Im Feld eine Weichbodenmatte und drei Turnmatten auslegen.
- ▶ 4 Fänger bestimmen, die übrigen Spieler sind Läufer.

##### ABLAUF

- ▶ Die Bambini reisen in das kleine Land Andorra zwischen Spanien und Frankreich. Da sie ihre Reisepässe vergessen haben, laufen sie rasch über die Grenze. Die Zollbeamten wollen sie einfangen. Die Zollbeamten wollen sie einfangen.
- ▶ Vier Bambini (Zollbeamte) versuchen, die übrigen Kinder (Reisende) zu berühren.
- ▶ Gefangene stellen sich auf eine der Matten und können von den anderen Kindern durch abklatschen befreit werden.

##### VARIATIONEN

- ▶ Gefangene machen auf den Matten eine Rolle vorwärts und laufen danach weiter.
- ▶ Die Anzahl der Fänger erhöhen oder verringern.
- ▶ Gefangene können nicht mehr freigeschlagen werden. Welches Kind bleibt zuletzt übrig?

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Ausweichbewegungen schulen die Laufgeschicklichkeit der Bambini.
- ▶ Fangspiele sind sehr laufintensiv, deshalb nach kurzer Zeit neue Fänger bestimmen.