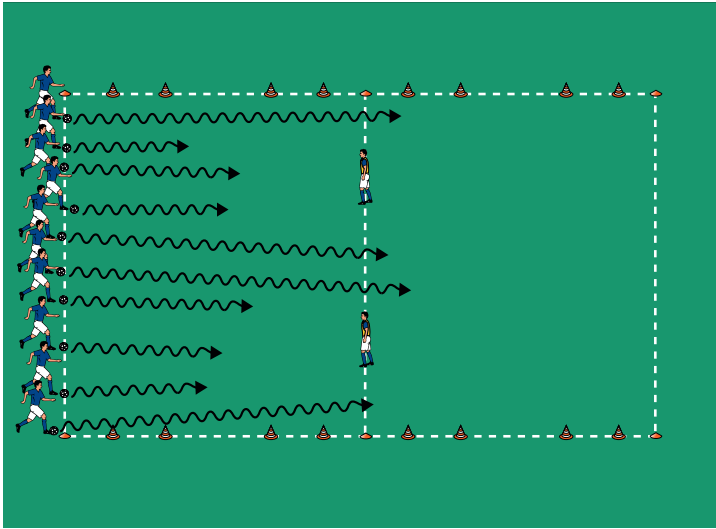


THEMA: MIT GROSSEN GRUPPEN SPIELEN



SPIEL 2:

AUSSEINMAUER

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau und die Organisation beibehalten.
- ▶ 1 Ball pro Läufer.

ABLAUF

- ▶ Die Gefangenen überwinden die von den Wächtern geschützte Außenmauer und sind in Freiheit.
- ▶ Ablauf wie bei Spiel 1, allerdings dribbeln die Läufer über die Seitenlinie ins andere Feld.
- ▶ Die Fänger bewegen sich nur seitlich auf der Linie.
- ▶ Anschließend aus dem anderen Feld starten.

VARIATIONEN

- ▶ Wettbewerb: Wer wird bis zuletzt nicht gefangen?
- ▶ Gefangene und Fänger tauschen sofort die Aufgaben.
- ▶ Beim Start führen die Läufer eine Finte aus.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel fördert das kreative Dribbeln.
- ▶ Die geringe Anzahl von Fängern sorgt für viele Erfolgserlebnisse.
- ▶ Das 1 gegen 1 spielerisch einführen.