



Stabilisation



Entwicklung



Balance



Fitness



Spiel&Spaß



Training



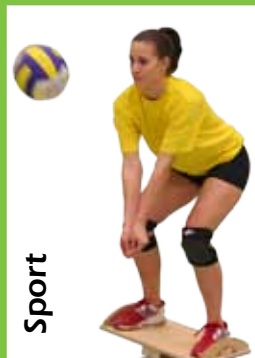
Koordination



Prävention



Kräftigung



Sport

pedalo®

Mukki das Fußballbrett



10_1_10/03

Ihr Fachhändler vor Ort:

Holz-Hoerz
...die pedalo®-Macher

Entwicklung, Herstellung
und Vertrieb
Made in Germany

Holz-Hoerz GmbH
Lichtensteinstr. 50
72525 Münsingen
(++49) 0 73 81-9 35 70
info@pedalo.de
www.pedalo.de

Koordinationsgeräte für Spiel, Sport und Therapie

Holz-Hoerz
... die pedalo®-Macher

DAS DYNAMISCHE WETTKAMPF- FUSSBALLSPIEL

Messen Sie sich im Spiel **EINS** gegen **EINS** oder im Teamspiel **ZWEI** gegen **ZWEI** und geben Sie alles.

Spielen Sie mit Ihren Kräften. Auch wenn Ihre Mukkis nicht ausreichen, ist noch lange nichts verloren! Die Mischung macht's. Taktik, Cleverness und Handlungsschnelligkeit zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, bringen Sie zurück ins Spiel und den Ball ins gegnerische Tor.

Ermitteln Sie im Spiel, **A**uge in **A**uge, den Sieger oder das Siegerteam mit den „**cleversten Mukkis**“.

ALLE SPIELEN ES - ALLE LIEBEN ES

Das **Mukki Fußballbrett** steht für pure Unterhaltung, Power und Spaß - Zu Hause, in Vereinslokalen, Umkleidekabinen, Kindergarten und Schule von 3 - 99 Jahren.

Ausführung: Buche massiv, Basisbrett Birke Multiplex ca. 57x45 cm, Gewicht 1,6 kg. Auch lieferbar mit Ihrem Werbeaufdruck.

*Jedes langweilige Fußballspiel
wird garantiert zur Nebensache.*



Begeisterung
Stimmung **K**raft
Nervenkitzel
Spannung **S**chweiß
Spass
Aggressions-
bbau



EINFACHE REGEL – SCHNELL IM SPIEL

Das Spielbrett ist frei zu halten, die Arme dürfen nicht aufgelegt oder am Körper angelegt werden. Die Spieler bestimmen vor Spielbeginn die Anzahl der zu erzielenden Tore. Bei Spielbeginn und nach jedem Treffer wird der Ball in den Anstoßpunkt gelegt. Der Anpfiff wird abwechselnd durchgeführt. Gespielt wird auf Biegen und Brechen, wobei das letztere unter Einhaltung der Regel nicht eintrifft.

Anmerkung: Mukkis steht umgangssprachlich für Kraft und gut trainierte Muskulatur.

