

# Spiele und Laufspiele mit Bällen

## Fang den Ballbesitzer

Ein Ball wird innerhalb einer kleinen Gruppe rasch zugespielt. Auf Pfiff des Lehrers versucht der momentan den Ball besitzende Spieler dribbelnd wegzulaufen, während die anderen Spieler eine Kette bilden und den Dribbler zu fangen versuchen. Kann der Ballbesitzer 15 Dribblings (einen Korbwurfversuch mit Treffen des Ringes / einen Wurf in einen Reifen an der Wand, etc.) durchführen, dann übt die Gruppe beispielsweise eine Liegestützbeuge, schafft er es nicht, so übt er.

**Bälle (Hand-, Volley- oder Basketbälle)**



## Fang den Ballbesitzer II<sub>LAT</sub>

Etwa  $\frac{1}{4}$  (bis  $\frac{1}{3}$ ) der Spieler sind Fänger und als solche mit einem Softball gekennzeichnet.  $\frac{1}{4}$  ( $\frac{1}{3}$ ) der Spieler haben einen Volleyball (Zeitlupenball, etc.) und diese Spieler sollen gefangen werden. Sie können sich dem Fang entziehen, indem sie mit dem Ball eine Wand berühren (nicht werfen), anschließend einem freien Spieler zurufen und ihm den Ball zuspielen. Nun muss dieser versuchen, möglichst schnell eine Wand zu berühren, um dann wieder den Ball abspielen zu dürfen. Gefangen werden darf, so lange ein Spieler in Ballbesitz ist – egal, ob er die Wand bereits berührt hat oder nicht. Bei Fang erfolgt Balltausch.

**Utensilien: Gymnastikbälle, Basketbälle**



**VARIANTE:** Anstatt die Wand zu berühren, muss der zugespielte Ball 5-mal geprellt werden, bevor er weitergespielt werden darf.



## Ball unter die Schnur



Die Turnhalle ist durch eine 60 cm hoch gespannte Leine in zwei Felder geteilt, in jedem Feld befindet sich eine Mannschaft. Medizinbälle werden unter der Leine ins gegnerische Feld gerollt, mit dem Ziel, die Rückwand (und die Seitenwände ab etwa 2 Metern hinter der Leine oder ab Ende der Langbank, etc.) des gegnerischen Feldes zu treffen.



**Utensilien: Zauberschnur, Medizinbälle, 2 Langbänke**

## Touchdown

Es werden zwei Mannschaften zu je etwa 4 bis 6 Spielern gebildet. Als Spielfeld dient je nach Mannschaftsgröße ein Volleyballteilstadion oder die Hallenhälfte. Im Feld werden Reifen (besser noch Fahrraddecken, weil diese besser am Boden haften und nicht so leicht wegrutschen) aufgelegt – ein Reifen mehr als die Mannschaftsstärke. Bei 2 mal 4 Spielern werden also 5 Reifen aufgelegt.

Ein Ball wird, ähnlich wie bei Handball, aber ohne Dribblings, zugespielt. Dem Ballbesitzer sind drei Schritte erlaubt. Ziel ist, den Ball in einem Reifen abzulegen. Das führt zu einem Punkterfolg. Setzt jedoch ein Gegenspieler vorher seinen Fuß in den Reifen, so kann kein Punkt erzielt werden.



**Utensilien: Reifen, Ball, Mannschaftsleibchen oder Schleifen**

## Grätschhandball



In einem Spielfeld sind 2 Mannschaften mit je 3 bis 6 Spielern. Der Ball soll schnell innerhalb einer Mannschaft zugespielt werden (dribbeln ist nicht erlaubt) und Ziel ist es, einen Bodepass durch die gegrätschten Beine so zu werfen, dass der Ball von einem Mitspieler gefangen werden kann. Gelingt dies, so erhält die Mannschaft einen Punkt und das gegnerische Team bekommt den Ball. Gelingt es nicht, weil der Ball ein zweites Mal aufspringt, oder von einem gegnerischen Spieler gefangen wird, so läuft das Spiel ohne Unterbrechung weiter.

Bei einer größeren Schülerzahl kann in mehreren Feldern gespielt werden (Hallenhälften, Volleyballfelder, etc.).



**Utensilien: Handball (Handbälle) oder „harte“ Softbälle**

## Fußketball LV

Fußketball ist ein scheinbar ganz gewöhnliches Fußballspiel, bei dem allerdings permanent ein Basketball (oder Volleyball) gedribbelt werden muss. Der Basketball ist sozusagen der Motor des Spielers. Springt er weg, so muss er wieder geholt und gedribbelt werden, bevor der Fußball berührt werden darf. Das stellt relativ hohe Ansprüche an die Koordination.

**Utensilien: Basketbälle (Volleybälle), ein Fußball, Tore (oder Matten als Tore), Mannschaftsschleifen**



## Switchgame (Idee: Andi Spitzer)



Von 8 Spielern sind 2 blau, 2 grün, 2 rot-blau und 2 rot-grün gekennzeichnet. Jeweils ein Tor (bei Fußball oder Handball) ist rot und ein Korb (bei Basketball) ist grün markiert.

Die Mannschaft blau&rotblau spielt Basketball gegen die Mannschaft grün&rotgrün. Grün&rotgrün spielen auf den Korb mit der grünen Schleife. Fällt ein Korb, so ändern sich sowohl die Mannschaften, als auch das Spiel. Nun spielt nämlich das Team rotblau&rotgrün Fußball gegen das Team blau & grün. Rotblau&rotgrün spielen auf das rot markierte Tor. Wird ein Tor erzielt, geht es wieder mit Basketball weiter und den vorhergehenden Mannschaften. Ein Tor zählt – ebenso wie ein Korb – einen Punkt. Jedes Paar zählt die erzielten Punkte.



**Utensilien: Hallenfußball, Schleifen in drei Farben**



## Ball bestimmt das Spiel

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Je nachdem, welchen Ball der Spielleiter ins Spiel bringt, wird entweder Basketball, Fußball oder Handball gespielt. Nach jedem Korb / Tor wird ein anderer Ball ins Feld geworfen. Die Teams müssen sich blitzartig auf die neue Situation einstellen und nach den spieltypischen Regeln agieren. Handball wird auf Matten und ohne Torwart gespielt. Auf dieselben Matten wird Fußball gespielt.

