

## Spiele mit Bällen

Ballspiele eignen sich durchaus auch zum Unterrichtsbeginn. Dies gilt insbesondere, wenn diese Spiele einen hinführenden Charakter haben, also im Hauptteil eine Ballschulung stattfindet oder Sportspiele gespielt werden sollen. Allerdings sollte zum Stundenanfang beachtet werden, dass die Spiele keinen großen Aufwand bei der Vorbereitung oder Erklärung benötigen und nicht selbst zum Schwerpunkt der Stunde werden. Wenn alle TN aktiviert werden sollen, müssen solche Spiele dies erreichen, indem entweder alle TN viel laufen oder viele Ballkontakte aufweisen.

Ein Fußballspiel mit 22 TN und einem Ball kann diesem Kriterium nicht gerecht werden, da nicht alle aktiv am Spiel beteiligt sind und viele den Ball in den ersten 10 Minuten dieser Stunde kaum berühren werden. Beim nachfolgend beschriebenen Spiel

„Torjagd“ spielen die TN paarweise zusammen, was viele Ballkontakte sichert. Zudem können sie viele Tore schießen, üben spielerisch Fertigkeiten wie ‚ein sicheres Zuspiel‘ und die Ballannahme, müssen sich im Raum gut orientieren und müssen vielfach ihre Bewegungen auf die der anderen TN abstimmen. Zugleich können sie Tempo und Spielweise ihren Fähigkeiten anpassen. TN, die früh in die Halle kommen, können gleich beginnen, andere können im weiteren Verlauf noch einsteigen. Zudem sind schon Kinder in der Lage ihr Spiel selbst zu bestimmen und zu regeln, sodass der Lehrende Zeit gewinnt für weitere Vorbereitungen. Weitere Variationen sichern Spielfreude und Spannung, indem sie das Spiel erschweren. Dies alles sind wichtige Kriterien und Gestaltungsmöglichkeiten, die ein Fußballspiel in der Spielweise 11 gegen 11 nicht erreichen kann.

## Wetten dass ...!

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** viele verschiedene, nicht zu harte Bälle (je nach Gruppengröße ca. 20-40)

### **Spielidee und Grundregeln:**

„Wetten, dass ich die Bälle aus der Kiste schneller heraus werfen kann, als ihr sie wieder einsammeln könnt!“ So könnte die Wette des Lehrenden oder Übungsleiters beim ersten Durchgang lauten. Danach können 2 oder 3 TN an seine Stelle treten. Die Wette besteht darin, dass einer oder einige wenige versuchen viele Bälle aus einer Kiste heraus zu werfen, bis diese für mindestens 1 Sekunde ganz leer ist. Dabei darf stets nur ein Ball in eine Hand genommen werden. Alle anderen TN sammeln die Bälle wieder ein. Wenn es nach einer bestimmten Zeit (1 oder 2 Minuten) nicht gelungen ist, gilt die Wette als verloren und die anderen TN haben gewonnen.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Werfer und Läufer dürfen sich gegenseitig nicht behindern. Als Bälle können gut Softbälle, Gymnastikbälle aber auch Tennisbälle eingesetzt werden.

### **Variationen:**

Auch die Läufer dürfen immer nur einen Ball holen.

### **Besondere Einsatzbereiche/Ziele/ Schwerpunkte:**

Gerade in jüngeren Lerngruppen 4 bis 10 Jahre ist dies ein bewegungsintensives Anfangsspiel, bei dem alle TN oft einen Ball haben und somit eine Stunde mit Bällen gut eingeführt wird.

# Torjagd

as  
le  
in  
ch  
re  
n.  
:n  
n-  
m  
in  
id  
i-  
n  
r-  
:-  
er

**Spielort:** Halle, Rasenplatz

**Material:** je Paar ein Ball, so viele Hütchen wie Spielende

### Spielidee und Grundregeln:

Mit Hütchen werden etwa halb so viele Tore abgesteckt wie TN mitspielen. Diese werden in der Halle verteilt und relativ ungeordnet aufgebaut. Die Paare passen sich den Ball zu und versuchen möglichst viele Tore zu erzielen, indem sie durch das Tor durch passen und der andere den Ball kontrolliert annimmt. Ein Tor darf nicht hintereinander benutzt werden. Nach Punktgewinn muss ein anderes Tor gesucht werden.

### Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Schnell aufgebaut sind die Tore, wenn jedes Paar ein Tor aufbaut. Der Spielleiter kann gegebenenfalls im Verlauf der Spiels die Tore reduzieren.

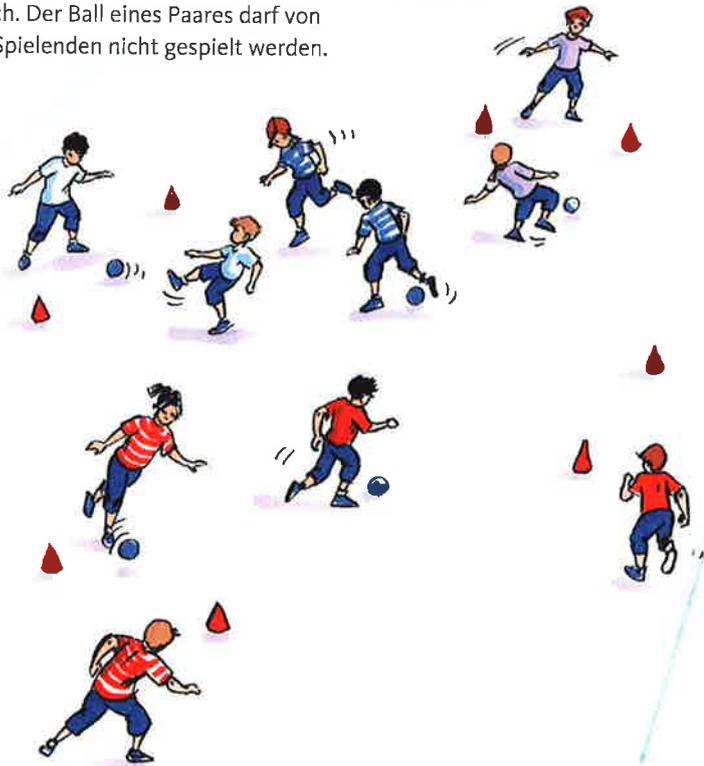
### Variationen:

a) Ohne Gegnerbehinderung: Die Paare spielen einfach für sich. Der Ball eines Paares darf von den anderen Spielenden nicht gespielt werden.

- b) Mit Gegnerbehinderung: Andere Paare dürfen gestört werden, in dem der Ball weggeschossen oder ein Tor verhindert wird.
- c) Mit Balleroberung: 1 bis 3 Paare haben keinen Ball. Sie müssen einen solchen erst erobern, indem sie regelgerecht einem anderen Paar den Ball abnehmen.
- d) Mit Ballwechsel: Auf ein Signal (Pfiff, Hupe) des Spielleiters müssen sich alle einen neuen Ball suchen. Hierbei sollten verschiedene Bälle (Tennis-, Hand-, Volley-, Gymnastik-, Basket-, Fußball usw.) eingesetzt werden.
- e) Verschiedene Spielformen vorgeben: mit dem Fuß, werfend oder mit Hockeyschlägern.
- f) 2 Paare spielen mit einem Ball gegeneinander. Nach Punkt darf weitergespielt werden.

### Besondere Einsatzbereiche/Ziele/ Schwerpunkte:

Diese Spielform eignet sich insbesondere, um allen Spielenden viele Ballkontakte zu ermöglichen und um ein Sportspiel im Hauptteil des Unterrichts vorzubereiten.



## Ballchaos / Verkehrter Igelball

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** viele verschiedene Wurfgeräte oder Bälle, die ungefährlich sind, eine Gruppe von Materialien, die sich von den anderen unterscheidet, z.B. Igelbälle

### **Spielidee und Grundregeln:**

Alle TN stehen in einem Innenstirnkreis mit ca. 1 bis 2 Metern Abstand. Verschiedene Gegenstände (unterschiedliche Form, Gewicht, Größe, Flugeigenschaften) werden anfangs rechts herum geworfen, wobei immer zunächst der Name des Nachbarn gerufen wird, für den der Gegenstand bestimmt ist. Ein Igelball wird anschließend in die entgegengesetzte Richtung weiter geworfen. Hierbei wird nun der Name des anderen Nachbarn gerufen. Alle Gegenstände, die „Stacheln“ aufweisen, wandern nun links herum. Schwierig wird es, wenn sich die links- und rechtsherum wandernden Gegenstände bei einer Person treffen.

Ausgehend von diesem Spiel beginnen alle TN durch die Halle zu gehen (später auch zu laufen). Die Gegenstände werden dabei wie bisher zum jeweiligen Nachbarn geworfen oder weitergereicht. Durch lautes Rufen des jeweiligen Nachbarn kann dieser im Raum ausgemacht werden. Diese Spielvariante ist für viele jüngere Kinder sehr schwer und sollte auf jeden Fall langsam eingeführt werden. Bei älteren TN können immer mehr Gegenstände hinzugegeben werden. Auch können bis zu 5 Igelbälle unterschiedlicher Größe den anderen Wurfgeräten entgegenkommen. Jetzt fliegen viele Gegenstände durch die Luft, die nicht gefährlich sein sollten, und alle TN rufen ständig andere Namen. Das Ballchaos beginnt.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Dieses Spiel sollte keinesfalls vorher, sondern besser spielbegleitend erläutert werden.

### **Variationen:**



## Elefantenfußball (Monsterball)

**Spielort:** Halle, Rasenplatz

**Material:** Pezzybälle/Sitzbälle, ggf. andere sehr große Bälle

### **Spielidee und Grundregeln:**

Monsterfußball ist eine vereinfachte Version des großen Fußballspiels. Der Fußball wird durch einen oder mehrere (Spieldynamik steigt) Sitzbälle ersetzt. Diese dürfen nur mit dem Fuß befördert werden. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Spielfeld ist die gesamte Halle. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Tore zu erzielen. Tore werden erzielt, indem der Gymnastikball die gegnerische Wand bis zu einer Höhe von ca. einem Meter (mögliche Markierungen nutzen) berührt. So werden Gewaltschüsse verhindert. Gegebenenfalls können auch nur Flachsüsse gewertet werden.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Kopfbälle sollten aufgrund der hohen Belastung durch die schweren Bälle nicht erlaubt werden. Vorteil des Monsterfußballs ist, dass fußballerische Techniken kaum eine Rolle spielen. So können alle TN relativ gleichberechtigt mitspielen.

### **Variationen:**

Statt Monsterfußball kann auch „Mäuseball“ gespielt werden. Das heißt: Statt mit übergroßen Bällen, wird jetzt mit mehreren kleineren Bällen, z.B. Tennisbälle, Flummis gespielt (siehe Teil 2).



## Jägerball / Jeder ist Jäger

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** Softball

### **Spielidee und Grundregeln:**

In der Grundform gibt es in diesem Spiel einen oder mehrere ausgewählte Jäger, die versuchen mit einem Softball die anderen TN (Hasen) abzuwerfen. Abgeworfene Hasen scheiden aus. Diese Grundform ist aber wenig bewegungsintensiv (außer für die Jäger), weshalb es gerade zu Beginn einer Stunde sinnvoller ist, dass abgeworfene Hasen wieder mitspielen dürfen, z.B. nach dem sie eine Runde um das Spielfeld gelaufen sind oder von anderen befreit wurden. Noch intensiver und freudvoller ist die unten beschriebene Variation „Jeder ist Jäger!“.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Kopftreffer zählen nicht und sind auch nicht gestattet.

Damit die Jäger nicht mit dem Ball durch die ganze Halle rennen und dann andere TN gegebenfalls nur noch antippen, sollte die Regel gelten: „Mit dem Ball darf man höchstens 3 Schritte laufen.“

### **Variationen:**

Besser, bewegungsintensiver und freudvoller als diese Form des Jägerballs ist „Jeder ist Jäger“. Hierbei gibt es keine festen Jäger und Hasen mehr, sondern jeder kann einen Ball aufnehmen und versuchen andere Hasen abzuwerfen. Die Hasen haben sich also emanzipiert. Tatsächlich sorgt diese Variante für viel mehr Einsatz, weil jeder TN beide Rollen einnehmen kann. Abgeworfene Hasen kommen wieder ins Spiel, indem sie eine Zusatzaufgabe oder eine Form der „Befreiung“ ausführen.

## Zombie (Merkball)

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** Softbälle

### **Spielidee und Grundregeln:**

Aufbauend auf dem Spiel „Jeder ist Jäger!“ (siehe Variation von „Jägerball“) wird dieses Spiel noch ein weiteres Mal variiert. Hierbei scheiden abgeworfene TN zunächst aus und setzen sich auf eine Bank oder stellen sich an den Spielfeldrand. Sie sollten sich den Jäger (Zombie), der sie abgeworfen hat, merken (Merkball), denn wenn dieser selbst abgeworfen wird, dürfen sie wieder mitspielen. Richtig Fahrt nimmt das Spiel auf, wenn die Außenstehenden den Spielern zurufen, wen sie abwerfen sollen.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Kopftreffer zählen nicht und sind auch nicht gestattet.

Damit die Zombies nicht mit dem Ball durch die ganze Halle rennen und dann womöglich von Nahem werfen, sollte die Regel gelten: „Mit dem Ball darf man höchstens 3 Schritte laufen.“

Den gerade geworfenen Ball darf man nicht sofort wieder benutzen. (Zuerst muss man mit einem der anderen Bälle geworfen haben). Es empfiehlt sich Bälle unterschiedlicher Farben zu verwenden.

### **Variationen:**

# Tigerball

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** je Gruppe einen Ball

**Spielidee und Grundregeln:**

Eine Kleingruppe von 2 bis 4 TN spielt sich einen Ball oder bei mehr als 4 TN mehrere Bälle zu. In der Mitte laufen Tiger, die versuchen an den Ball zu kommen. Gelingt es ihnen einen Ball unter Kontrolle zu bekommen, dürfen sie ihren Käfig verlassen und ein anderer TN muss in den Käfig.

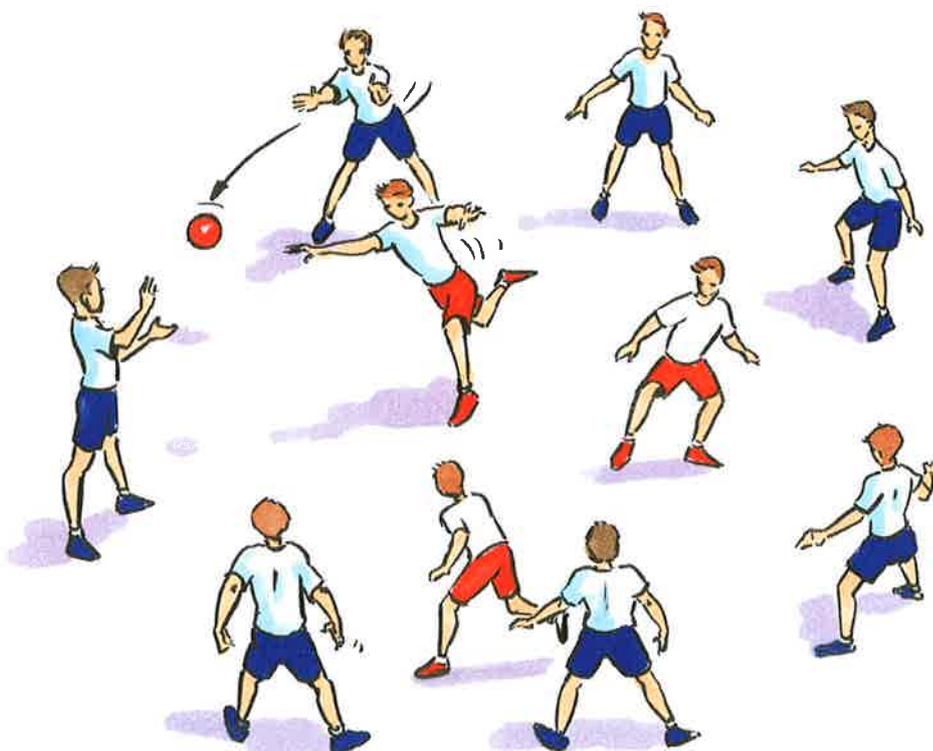
**Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Je nach Spielstärke der TN hat sich ein Verhältnis von 1 Tiger und 2 oder 3 Spieler bzw. 2 oder 3 Tigern bei 4 oder 5 Spielern als sinnvoll erwiesen.

**Variationen:**

Es kann mit Fuß, Hand oder Hockeyschläger gespielt werden.

Gegebenenfalls genügt es, wenn der Tiger einen Ball berührt.



## Zehnerball / Parteiball

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** ein Ball, den die TN gut passen und fangen können

### **Spielidee und Grundregeln:**

Beim Zehnerball wird versucht in einem vorgegebenen Spielfeld, einen Ball 10-mal in der eigenen Mannschaft zu passen. Hierbei wird laut mitgezählt. Die andere Mannschaft versucht die Pässe zu unterbinden. Gelingen 10 Pässe, erhält das Team einen Punkt und die andere Mannschaft bekommt den Ball.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Die Regeln können den unterschiedlichen Gegebenheiten angepasst werden. So kann es sinnvoll sein, dass mit dem Ball nicht gelaufen werden darf und Körperkontakte nicht erlaubt sind.

Kleine Gruppe, z.B. 4 gegen 4 oder 5 gegen 5 erhöhen die Intensität und garantieren, dass alle TN aktiv teilhaben. Bei größeren Gruppen sind manchmal nur einige leistungsstarke Spieler aktiv.

### **Variationen:**

Selbstverständlich kann Zehnerball, statt mit den Händen auch als Fußball- oder Hockeyvariante gespielt werden. Dann ist es allerdings sinnvoll mit einem Joker zu spielen, der stets die ballbesitzende Mannschaft unterstützt.

### **Besondere Einsatzbereiche/Ziele/ Schwerpunkte:**

Parteiballspiele eignen sich sehr gut zum Unterrichtsbeginn einer Sportspielstunde, weil diese in der Regel sehr intensiv sind und das Miteinander-Spielen im Vordergrund steht.