

## B Abwurf- und Gruppenspiele

- Für die Abwurfspiele eignen sich Softbälle, besonders ideal sind die Super-Softbälle des Erhard-Sport-Versands, die auch vortrefflich bei den vielen Gruppenspielen wie Brettball, Squash-Handball usw. eingesetzt werden können. Sie springen gut, sind äußerst weich und griffig und daher angenehm zu spielen (Gewichte: Gymnastikbälle von 150–300 g, Volleyball 220 g, Fußball 260 g, Gr. 5, Basketball 400 g).
- Die Trefferfläche muss sinnvoll begrenzt werden, z. B. nur die Beine; Kopftreffer gelten nicht.
- Die Kennzeichnung der Jäger oder Fänger geschieht mit Bändern oder Hemdchen.
- Fair Play ist oberstes Gebot, da der Lehrer nicht bei allen Spielfeldern als Schiedsrichter fungieren kann.



## B1 Jägervermehrung

### Medien, Material:

So viel Bänder wie Spieler, 1 Softball

### Inhalt:

Der Jäger schießt die Hasen ab. Solange er alleine ist, darf er mit dem Ball in der Hand laufen. Hat er einen Hasen getroffen, holt dieser beim Lehrer ein Band und hilft als Jäger mit. Von jetzt an darf mit dem Ball in der Hand nicht mehr gelaufen werden. Jeder getroffene Hase vermehrt die Jägerzahl. Wer bleibt übrig?

### Wichtige Regeln:

- mit Ball darf nicht gelaufen werden;
- Treffer zählen nur ab Halshöhe (evtl. nur Beintreffer oder bis Hüfthöhe);
- nur direkte Treffer zählen;
- auch gefangene Bälle zählen als Treffer („Wer fängt schon eine Gewehr-kugel des Jägers auf?“).

### Organisation:

Jäger kennzeichnen

### Varianten, methodische Hinweise:

- Eventuell zu Beginn das Spielfeld verkleinern.
- Zum Bändereinsammeln das Ganze umgekehrt spielen (Jäger ohne Band, getroffene Hasen geben beim Lehrer das Band ab und jagen mit).

## B2 Gruppenjägerball

### Medien, Material:

5–6 Bänder, 1 Softball

### Inhalt:

Die Jäger (gekennzeichnete Gruppe) haben 2–3 Minuten Zeit, um möglichst viele Hasen abzuschießen. Der Leiter zählt die Treffer laut mit und zeigt sie mit den Fingern an. Grundregeln siehe Spiel B 1.

### Zusätzlich gilt:

- ein Hase darf nicht zweimal hintereinander abgeworfen werden;
  - getroffene Hasen spielen weiter mit (niemand scheidet aus).
- Danach Jägerwechsel. Welche Gruppe schafft die meisten Treffer?

### Organisation:

Mitspieler in gleichstarke Gruppen einteilen; eine Gruppe mit Bändern kennzeichnen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Eventuell auch über mehrere Stunden spielen und die Ergebnisse notieren.
- Dazu sind feste Gruppen, die über einen längeren Zeitraum zusammenbleiben, ideal.
- Nicht auf Zeit spielen, sondern die Zeit stoppen bis z. B. 10 oder 15 Hasen getroffen sind.

## B3 Jägerball mit Erlösen

### Medien, Material:

5–6 Bänder, 1 Softball, 4 Hütchen

### Inhalt:

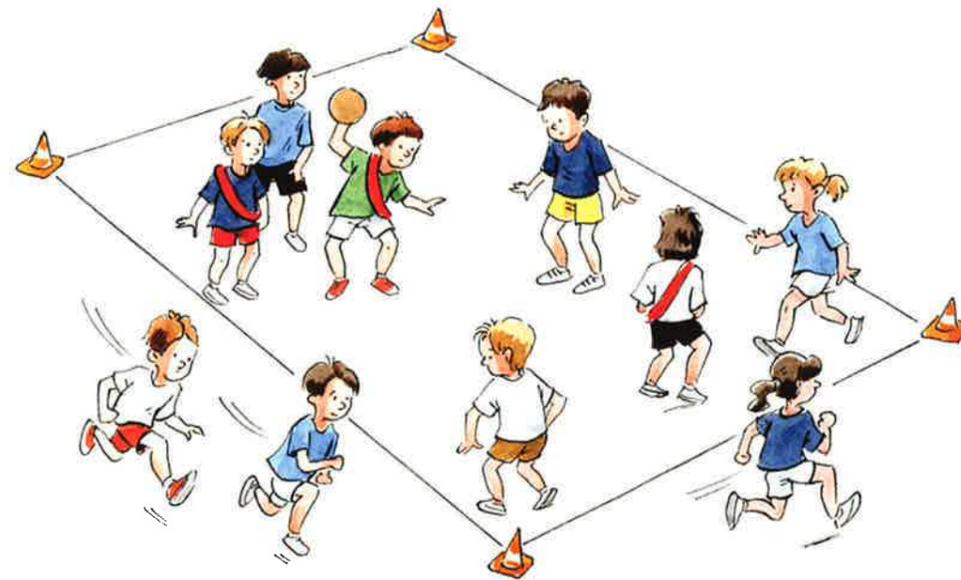
Die Jäger und Hasen befinden sich zu Beginn alle im Volleyballfeld. Die Jäger schießen die Hasen ab, die dann 1–3 Runden um die Hütchen laufen müssen, bevor sie wieder mitspielen dürfen. Welche Mannschaft schickt in der vorgegebenen Zeit (2–4 Minuten) die meisten Hasen auf die Laufstrecke. Schafft es ein Jägerteam, dass alle Hasen laufen? Regeln siehe Spiel B 1.

### Organisation:

Etwa ein Drittel der Spieler als Jäger kennzeichnen. Spielfeld: Volleyballfeld, um das im Abstand von einem Meter eine Laufstrecke mit Hütchen markiert ist.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Es kann eventuell über mehrere Stunden gespielt werden.
- Die Jägerzahl auf die Hälfte erhöhen und dann solange spielen bis alle Hasen laufen; dazu kann auch notwendig sein, die Laufstrecke zu verlängern. Wer hat die beste Zeit?
- Auf der Laufstrecke Bälle prellen bzw. führen.



## B4 Jägerball mit Erlösen u. Strafrundenlaufen

### Medien, Material:

Bänder, 1 Softball, 4 Hütchen

### Inhalt:

Wie Spiel B 3, nur müssen die Jäger bei jedem Fehlwurf („Fehlschuss“) ebenfalls eine bestimmte Zahl von Runden laufen (1–2 weniger als die Hasen!). Wertung und Regeln sind gleich wie bei Spiel B 3.

### Organisation:

Siehe Spiel B 3.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Durch diese Zusatzregel wird ein unüberlegtes Werfen vermieden und der „Jagdeffekt“ (Zusammenspiel, warten auf gute Wurfposition etc.) gefördert.

## B5 Aufgerufene Farbe jagt

### Medien, Material:

Verschiedenfarbige Bänder

### Inhalt:

Eine Gruppe beginnt zu jagen (Jägerballregeln!); Treffer zählen. Nach 1–2 Minuten bestimmt der Lehrer eine andere Fängergruppe (aufrufen der neuen Farbe oder hochhalten des entsprechenden Bandes). Die bisherigen Jäger lassen den Ball liegen und die neuen jagen. Welche Farbe schafft nach einem oder mehreren Durchgängen, die verschieden lang dauern können, die meisten Treffer?

### Organisation:

2–4 gleichstarke Gruppen bilden und mit verschiedenfarbigen Bändern kennzeichnen (z. B. gelb, rot, blau und ohne Band).

### Varianten, methodische Hinweise:

- Die Gruppe zählt laut ihre Treffer (eventuell entsprechenden Spieler vorher festlegen).
- Bei jedem weiteren Durchgang werden die Treffer einfach weitergezählt.
- Ein Band pro Farbe in der Hand als Gedächtnisstütze (z. B. nach Aufruf in die andere Hand nehmen oder ablegen).
- Die Gruppenmitglieder spielen sich zwei Bälle zu. Nach Aufruf der Gruppenfarbe möglichst viele andere Spielerinnen abtupfen. Mit Ball dürfen dabei maximal 3 (5) Schritte gelaufen werden. Nichtfänger tragen ihre Bälle (wegen Verletzungsgefahr!).

## B6 Strafjägerball

### Medien, Material:

5–6 Bänder, 1 Softball, evtl. Seile, Matten usw.

### Inhalt:

Die Jäger werfen die Hasen ab, die dann Sonderaufgaben erfüllen müssen, bevor sie wieder mitspielen können. Mögliche Sonderaufgaben, die beim ersten, zweiten usw. Abwurf gemacht werden müssen:

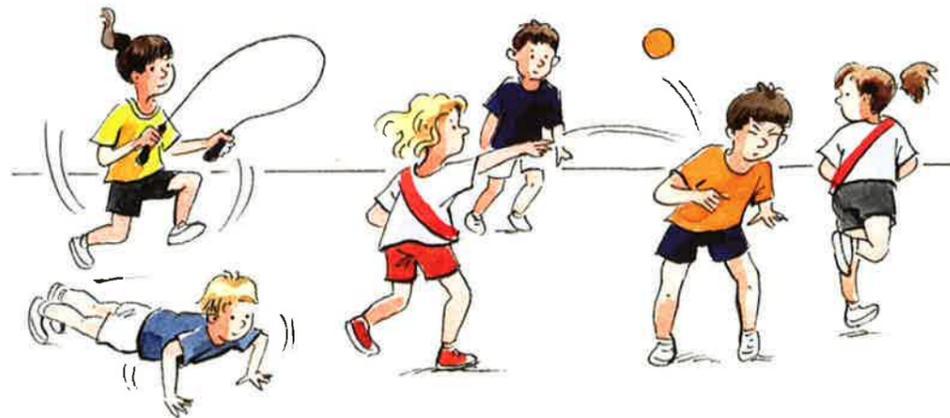
- 25 Seildurchschläge,
  - 10 Liegestützen,
  - 10 Streckspünge,
  - 10 Crunches usw.
- Wertung und Regeln wie bei Spiel B 2.
- 2 Korbleger
  - Kopfball in den Korb
  - 10 Mal den Ball jonglieren

### Organisation:

5–6 Spieler als Jäger kennzeichnen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Ideal zur allgemeinen Kräftigung.
- Länger spielen lassen, damit viele Spieler in den „Genuss“ der Sonderaufgaben kommen.
- Wer alle Aufgaben absolviert hat und erneut getroffen wurde, beginnt wieder bei der ersten Übung.
- Übungen auf Blätter/Plakate schreiben und an die Stationen hängen.
- Eventuell wieder auf mehrere Stunden verteilen, damit jeder Spieler einmal Jäger sein darf.
- Gut mit Spielübungen kombinierbar (Korbleger, Positionswurf etc.).



## B7 ABC-Jägerball

### Medien, Material:

8–10 Softbälle

### Inhalt:

Die Gruppenmitglieder mit A, B bzw. C benennen. Die Gruppenmitglieder spielen sich den Ball in der Bewegung zu. Auf Pfiff ruft der Lehrer einen Buchstaben auf, der zum Hasen wird. Schaffen es die zwei Jäger den Hasen innerhalb von 30 Sekunden zu treffen, dann bekommt jeder von ihnen einen Punkt, ansonsten bekommt ihn der Hase.

Wer hat nach mehreren Durchgängen die meisten Punkte?

Jägerregeln siehe Spiel B 1.

### Organisation:

Dreiergruppen bilden; pro Gruppe 1 Ball.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Beim Aufrufen geschickt variieren; auch mal einen nicht vorhandenen Buchstaben aufrufen.

## B8 Hasenjagd

### Medien, Material:

3–5 verschiedenfarbige Bänder, 3–5 Softbälle

### Inhalt:

Jede Gruppe versucht in einer Minute möglichst oft ihren Hasen zu treffen. Jeder spielt einmal den Hasen. Für jeden Treffer bekommt jeder Jäger einen Punkt. Wer hat am Ende die meisten Punkte? Gespielt wird nach den bekannten Regeln (siehe Spiel B 1).

### Organisation:

Spieler in Fünfer-/Sechsergruppen einteilen. In jeder Gruppe einen Hasen kennzeichnen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Anspruchsvollere Form, da viele Hasen umherrennen und nur der eigene getroffen werden darf.

## B9 Schuhball

### Medien, Material:

1 (Hallen-)Tennisball, evtl. Bänder

### Organisation:

Zwei Mannschaften bilden (eine eventuell kennzeichnen); Spieler ziehen den rechten Schuh aus.

### Inhalt:

Die Spieler stecken den ausgezogenen Schuh auf eine Hand und versuchen, mit dem Tennisball die gegnerische Wand zu treffen. Dieser kann dabei auf dem Boden oder in der Luft gespielt werden. Gelingt dies, dann erhält die Mannschaft einen Punkt und die andere den Ball. Spielzeit: 5 Minuten.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Eventuell Höhe begrenzen.
- Nur direkte Treffer, die nicht zuerst an die Seitenwand gehen, zählen.



## B10 Prell-steh Bock – lauf Bock!

### Medien, Material:

Jeder Spieler hat einen Ball; Bänder

### Organisation:

3–5 Fänger kennzeichnen.

### Inhalt:

Alle Spieler prellen den Ball und bewegen sich im Feld (Hallendrittel). Die Fänger, die ebenfalls einen Ball prellen, berühren einen anderen Spieler mit der freien Hand. Dieser bleibt dann im Grätschstand stehen und hält seinen Ball mit beiden Händen hoch. Prellt ein anderer Spieler den Ball durch die gegrätschten Beine, darf er wieder mitspielen. Spielzeit 2–4 Minuten. Welche Gruppe kann alle Spieler „versteinern“?

### Varianten, methodische Hinweise:

- Fänger tragen den Ball und tupfen nur ab (nicht werfen!).

## B11 Dribbel-steh Bock – lauf Bock!

### Medien, Material:

Jeder Spieler hat einen Ball; Bänder

### Organisation:

2–4 Fänger kennzeichnen.

### Inhalt:

Alle Spieler führen den Ball mit dem Fuß. Die Fänger, die ebenfalls dribbelnd unterwegs sind, schlagen einen beliebigen Spieler ab, der dann mit gegrätschten Beinen stehen bleiben muss. Den Ball legt er unter einen Fuß, damit dieser nicht herumrollt (Verletzungsgefahr!). Spielt ein freier Spieler seinen Ball durch dessen gegrätschten Beine, ist er wieder frei. Spielzeit: 2–4 Minuten.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Fänger tragen den Ball und tupfen nur ab (Erleichterung bzw. Intensitätserhöhung!).

## B 12 Kastenball

### Medien, Material:

20 Bälle, 4 offene Kästen, Bänder (halbe Spielerzahl)

### Inhalt:

Jede Mannschaft hat zwei Kästen zu bewachen, die beliebig im Hallenteil angeordnet sind. In jedem Kasten befinden sich zu Beginn 5 Bälle. Aufgabe ist es nun, die Bälle bei der anderen Gruppe unterzubringen, wobei von einem Spieler immer nur ein Ball getragen werden darf. Erlaubt ist alles, was nicht unfair ist. Wer hat nach 2–4 Minuten die meisten Bälle in den gegnerischen Kästen?

### Organisation:

Zwei Mannschaften bilden, eine kennzeichnen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Auch mit vier Mannschaften und zwei Spielfeldern möglich.



## B 13 Ball über die Schnur

### Medien, Material:

Volleyballnetz längs, 5 Medizinbälle

### Inhalt:

Die Mannschaften stehen sich in je zwei Spielfeldhälften gegenüber, die durch das Netz (Höhe je nach Leistungsstärke der Spieler) getrennt sind. Die Spieler werfen nun den Medizinball so über das Netz, dass ihn die gegnerischen Spieler nicht fangen können. Fehler sind:

- Ball auf dem Boden,
- Ball im Aus,
- Spieler berührt das Netz.

Wechsel nach 3–5 Minuten (Kaiserspiel, Sieger gegen Sieger etc.).

### Organisation:

Einteilung in Zweier-/Dreiergruppen; 4–5 Spielfelder markieren (evtl. Badmintonfelder benutzen).

### Varianten, methodische Hinweise:

- Werden viele Durchgänge gespielt, dann ist das eine tolle Kraftschulung.
- Gewicht der Medizinbälle dem Leistungsvermögen der Spieler anpassen!
- Günstig als Einstieg in eine Volleyballstunde (Längsnetz aufgebaut, Kleingruppen gebildet, wichtige Muskelgruppen werden beansprucht).
- Mit Ball darf nicht gelaufen werden.
- Den ball im eigenen Feld bis zu 2 Mal zuspielen, um den Werfer in eine günstige Position zu bringen.



## B14 Sprungball über die Schnur

### Medien, Material:

Volleyballnetz längs, Softhandbälle

### Organisation:

Einteilung in Zweier- / Dreiergruppen;  
4–5 Spielfelder und Tore an den Hallenwänden festlegen.

### Inhalt:

Die Mannschaften stehen sich in je zwei, durch das Volleyballnetz getrennte Spielfelder gegenüber. An den Hallenwänden sind Tore gekennzeichnet (Hütchen, Stangen, Kreidestriche auf den Trennwänden). Die Spieler werfen nun den Ball so über das Netz, dass er zuerst auf dem Boden aufkommt und dann die Wand berührt. Bei erfolgreichem Wurf erhält die Mannschaft einen Punkt. Die abwehrende Mannschaft darf nicht direkt hinter dem Netz stehen. Das Netz darf beim Wurf nicht berührt werden.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Ideal zur Verbesserung des Sprungwurfes.
- Gute Torwartschulung.
- Verbesserung der Sprungkraft.
- Optimal sind Zweiermannschaften.

## B15 Haltet das Feld frei

### Medien, Material:

Bälle, Langbänke bzw. Volleyballnetz

### Organisation:

Zwei Gruppen bilden, die sich in den durch die Langbänke abgegrenzten Spielfeldhälften gegenüber stehen. Jeder 1 Ball.

### Inhalt:

Beide Mannschaften versuchen möglichst viele Bälle ins gegnerische Feld zu befördern. Spielen mit dem Fuß ist verboten (Verletzungsgefahr!). Nach Abpfiff legen sich alle Spieler schnell auf den Bauch (dies verhindert das Weiterwerfen nach dem Pfiff!). Die Gruppe, die am schnellsten auf dem Boden liegt bekommt einen Punkt, die, bei denen weniger Bälle liegen zwei Punkte.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Ruhig „pädagogisch“ pfeifen, damit nicht immer dieselbe Mannschaft gewinnt.
- Langbänke umkippen, damit die Bälle nicht unten durchrollen können.
- Fehlende Sperren mit Kastenteilen ausfüllen.

## B16 Mattenball

### Medien, Material:

2 bzw. 4 Matten, 1–2 Bälle

### Organisation:

Zwei bzw. vier Mannschaften bilden; pro Spielfeld zwei Matten auslegen.

### Inhalt:

Zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln gegeneinander. Um eine hohe Intensität zu erreichen, sollte das Dribbeln verboten werden. Ziel ist es, den Ball auf die gegnerische Matte zu werfen. Die Matte darf von keinem Spieler betreten werden.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Eventuell mit vier Mannschaften in zwei Spielfeldern spielen.
- Um Spielermassierungen zu vermeiden, können zusätzlich noch Kombinationspunkte (für eine bestimmte Zahl von Abspielen) vergeben werden.
- Ein Volleyball muss nach einem Zuspiel auf die Matte geköpft werden.



## B17 Kombinationsball

### Medien, Material:

Bänder, 1–2 Softhandbälle

### Inhalt:

Gespielt wird nach Hand- oder Basketballregeln ohne Dribbeln. Welche Partei schafft die längste Zuspieldserie? Für eine bestimmte Anzahl von Zuspielen (z. B. fünf) gibt es einen Punkt (und evtl. Ballwechsel). Wer erreicht die meisten Punkte?

### Organisation:

Zwei bzw. vier Gruppen bilden.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Eventuell mit vier Mannschaften in zwei Spielfeldern spielen (höhere Intensität!).
- Ein Rückspiel zum letzten Zuspieler ist verboten.
- Wird der Ballbesitzer berührt, muss er innerhalb von 3 Sek. abspielen; ansonsten bekommt die andere Mannschaft den Ball.

Eigene Notizen

## B18 Königsball

### Medien, Material:

Bänder, 1–2 Bälle

### Inhalt:

Zwei Mannschaften (max. 8–12 Spieler) halten den Ball in den eigenen Reihen und spielen möglichst oft ihren König an. Für jedes Zuspiel zum König gibt es einen Punkt.

### Organisation:

Zwei (vier) Mannschaften kennzeichnen und pro Team den König besonders hervorheben.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Königkennzeichnung z. B. mit zwei Bändern der Mannschaftsfarbe oder Schildmütze.
- Höhere Intensität, wenn in zwei Spielfeldern und mit kleinerer Gruppengröße gespielt wird.

## B19 Faustball

### Medien, Material:

1 Softvolleyball bzw. Volleyball, Bänder

### Inhalt:

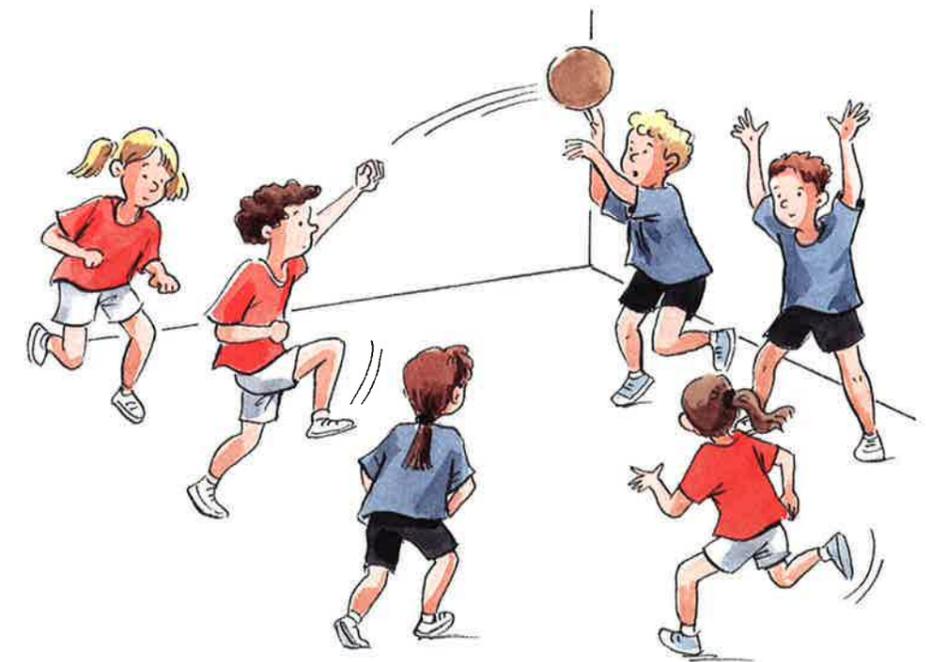
Die Mannschaft erhält einen Punkt, wenn sie den Ball direkt gegen die gegnerische Wand spielt. Dabei darf nur mit der geschlossenen Hand (Faust) gespielt werden. Regelverstöße (offene Hand, absichtliches Fußball etc.) ergeben einen Freischlag für die gegnerische Mannschaft. Dieser kann direkt oder indirekt ausgeführt werden.

### Organisation:

Zwei Mannschaften bilden, eine davon kennzeichnen; (evtl. Klasse gegen Klasse).

### Varianten, methodische Hinweise:

- Spiel für „harte Spieler“, das viel Spaß bereitet.
- Die Gruppengröße sollte nicht zu klein sein.



## B20 Agentenball

### Medien, Material:

Bänder, 1–2 Handbälle, evtl. Volleyballnetz längs

### Inhalt:

Die Spieler befinden sich mit Ausnahme des Agenten in ihrer Spielfeldhälfte. Ziel des Spiels ist es, dem Agenten in der gegnerischen Hälfte den Ball so „zuzuschmuggeln“, dass er ihn wieder zu einem Mitspieler zurückspielen kann. Dieser wird dann ebenfalls Agent und wechselt ins gegnerische Feld. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst fünf Agenten im gegnerischen Feld hat bzw. nach einer bestimmten Zeit die meisten ins gegnerische Feld geschmuggelt hat.

### Organisation:

Ein bzw. zwei Spielfelder; zwei bzw. vier Mannschaften bilden und kennzeichnen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Bei zähem Beginn gleich mit zwei Agenten beginnen, da diese dann nicht so leicht auszuschalten sind.
- Mit zwei Bällen spielen.

## B21 Wandball

### Medien, Material:

1–2 Bälle, Bänder

### Inhalt:

Es wird nach Basketball- oder Handballregeln gespielt, wobei prellen verboten ist. Die Mannschaft erhält einen Punkt, wenn sie den Ball so geschickt spielt, dass ein Mitspieler ohne Schrittfehler den Ball gegen die gegnerische Wand drücken kann. Eventuell in zwei Spielfeldern quer spielen, so dass die Intensität erhöht wird. Spielzeit mindestens 5 Minuten. In einer zweiten Runde können dann Sieger gegen Sieger bzw. Verlierer gegen Verlierer spielen.

### Organisation:

Ein bzw. zwei Spielfelder und zwei bzw. vier Mannschaften.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Eignet sich auch gut für ein kleines Turnier.

## B22 Ball auf die Matte

### Medien, Material:

Weichböden, 1 Medizinball, 10–12 Sarneigematten

### Inhalt:

Ziel ist es, den Ball auf der gegnerischen Weichbodenmatte abzulegen. Erlaubt ist alles, was nicht weh tut oder gefährlich ist. Unbedingt Uhren, Brillen oder Schmuck ablegen.

### Organisation:

Zwei Mannschaften bilden (klassenweise oder nach T-Shirtfarbe); an jeder Stirnseite liegt eine Weichbodenmatte, die von Turnmatten eingerahmt ist (Wandabstand mindestens ein Meter).

### Varianten, methodische Hinweise:

- Raufspiel für „harte Spieler“.
- Ein Punkt ist erst dann erzielt, wenn der Spieler den Ball vor der Matte oder in der Luft fängt und dann erst auf den Weichboden springt.



## B23 Handball-Kopfball

### Medien, Material:

1 oder 2 Softfuß- oder Volleybälle, Bänder

### Inhalt:

Gespielt wird nach Handballregeln ohne prellen. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball nach einem Zuspiel gegen die gegnerische Wand geköpft wird. Eventuell in zwei Spielfeldern quer spielen.

### Organisation:

Ein oder zwei Spielfelder festlegen und mit zwei bzw. vier Mannschaften besetzen, von denen jeweils eine gekennzeichnet ist.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Ideales Erwärmungsspiel, wenn die Halle durch das Volleyballnetz längs geteilt ist; dann spielen hier je zwei Mannschaften links und rechts vom Netz gegeneinander.
- Zur Kopfballschulung darf im Bereich vor der Wand (ca. 2 Meter) der Ball nur gefangen werden, wenn er unter Halshöhe ist. (Abwehr auch mit Kopfbällen!).

## B24 Kegeln

### Medien, Material:

Keulen, Hand- und Gymnastikbälle

### Inhalt:

Gespielt wird in der Halle quer. Die drei Spieler stellen sich auf einer Seite hintereinander auf, und auf der gegenüberliegenden Seite werden die drei Kegel in Dreiecksform aufgestellt (Abstand der Kegel ca. 40 cm). Ziel ist es, die drei Kegel möglichst schnell umzurollen, dabei muss jeder Spieler seinen Ball wieder selbst holen. Das Spiel ist zu Ende, wenn die ersten drei Gruppen fertig sind. Danach werden die Punkte so verteilt, dass die erste Mannschaft die maximale Punktezahl (= Gruppenanzahl) erhält, der zweite einen weniger usw. Bei Gruppen, die nicht fertig wurden, wird nach der Anzahl der noch stehenden Kegel weiter gewertet. Mindestens fünf Durchgänge spielen.

### Organisation:

Dreiergruppen bilden und mit jeweils 1 Ball und 3 Keulen ausstatten; an einer Hallenquerseite für jede Gruppe drei Kegel (ca. 30 cm auseinander) aufstellen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Jede Mannschaft darf einmal den Joker setzen, dann ergibt das folgende Spiel für diese Gruppe die doppelte Punktezahl.
- Werden „gegnerische“ Kegel umgerollt, dann freut sich diese Gruppe.
- Die Kegel von jeder Gruppe aufstellen lassen und dann die Mannschaften um eine Position weiter wechseln (fordert den „Fairplay-Gedanken“ beim Kegel-aufstellen ein). Danach auch mal eine Runde ohne Wechsel spielen („Cleverer Spielleiter“!).

## B25 Hütchenfußball

### Medien, Material:

Bänder, 1–2 Fußbälle, 6–8 Hütchen

### Inhalt:

Zwei Mannschaften spielen nach Fußballregeln gegeneinander und versuchen, die Hütchen der anderen Gruppe umzuschießen. Wer hat zuerst alle umgeschossen? Mit zwei Bällen macht es noch mehr Spaß und Spieleransammlungen werden vermieden.

### Organisation:

Zwei Mannschaften bilden und die Hütchen im Spielfeld beliebig verteilen. Dabei verschiedene Hütchenfarbe verwenden oder mit der Gruppenbandfarbe kennzeichnen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Bei guten Spielern können die Hütchen auf Kastenwürfel gestellt werden.
- Abgeschossene Hütchen entfernen. Gewonnen hat die Mannschaft, bei der nur noch 2 oder 3 Hütchen stehen.
- Umgeschossene Hütchen zählen einen Punkt, werden aber sofort wieder aufgestellt.



## B26 Fußkegeln

### Medien, Material:

Für jede Gruppe einen Fußball und drei Keulen.

### Inhalt:

Regeln wie bei Spiel B 24, nur wird jetzt mit dem Fuß gespielt (Zielstoß!).

### Organisation:

Siehe Spiel B 24

### Varianten, methodische Hinweise:

- Zu Beginn eventuell nur mit zwei Gymnastikkeulen spielen.

Eigene Notizen

---

---

---

---

---

---

---

---

## B27 Beintreffer

### Medien, Material:

1 Softfuß- oder Volleyball, Bänder

### Inhalt:

Gespielt wird nach Fußballregeln. Ziel ist es, einen gegnerischen Spieler an den Beinen zu treffen, was einen Punkt ergibt. Um ein Gebolze zu vermeiden, wird für jeden Treffer oberhalb der Beine wieder ein Punkt abgezogen.

### Organisation:

Zwei Mannschaften bilden.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Auch mit zwei Bällen möglich.
- Gute Reaktionsschulung.

## B28 Bierdeckelhockey

### Medien, Material:

Für jeden Spieler mindestens zwei Bierdeckel; für jedes Spielfeld einen Tennisball; Bänder, 6 Langbänke.

### Inhalt:

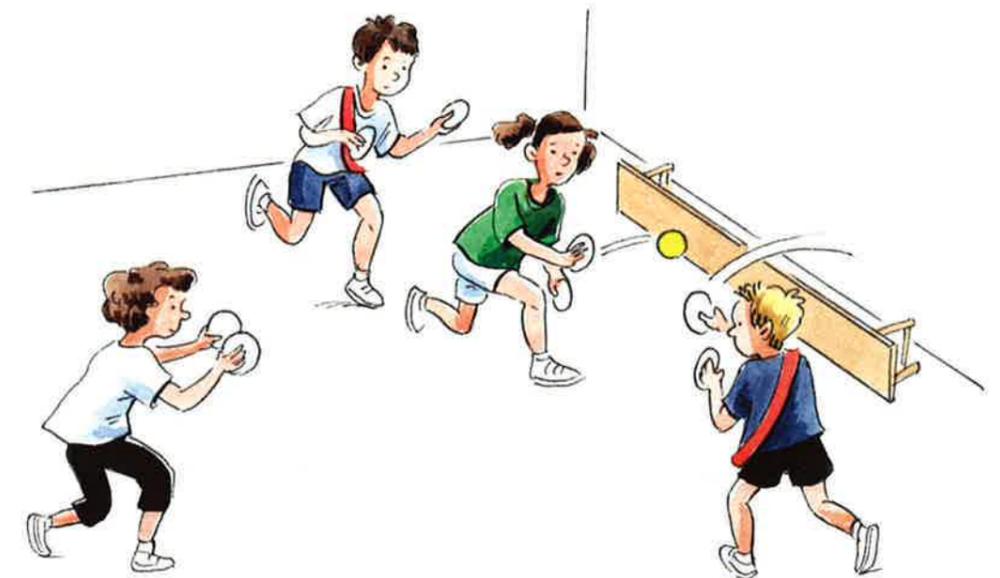
Jeder Spieler erhält zwei Bierdeckel, mit denen der Tennisball gespielt wird. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball gegen die an der Wand stehende, umgekippte Langbank (Sitzfläche zum Spielfeld) gespielt wird.

### Organisation:

Drei Spielfelder und sechs Mannschaften einteilen. Pro Spielfeld eventuell zwei Langbänke als Tore aufstellen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Zur Erleichterung kann auch die Hallenwand als Tor benützt werden.
- Pro Mannschaft max. 4–6 Spieler.
- Beide Bierdeckel werden in einer Hand gehalten, d. h. es wird nur mit einer Hand gespielt.
- Jeder Spieler erhält zwei Bierdeckel für jede Hand, dann brechen diese nicht so leicht.



## B29 Handball verkehrt

### Medien, Material:

Bänder, 2 Supersoft- oder Handbälle

### Inhalt:

Gespielt wird nach Handballregeln ohne Prellen. Tore werden erzielt, indem man den Ball durch die gegrätschten Beine (beide Füße am Boden!) rückwärts an die Wand wirft.

### Organisation:

Hallendrittel in zwei Hälften teilen, vier Mannschaften bilden.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Eventuell die Torhöhe begrenzen.
- Ideal auch zu spielen, wenn das Längsnetz für Volleyball aufgebaut ist.

## B30 Drei-Reifen-Handball

### Medien, Material:

Pro Spielfeld 3 Reifen; Handbälle, Bänder

### Inhalt:

Es wird nach Hand- oder Basketballregeln gespielt. In jedem Spielfeld werden drei Reifen beliebig ausgelegt. Für jedes Ablegen des Balles in einem Reifen gibt es einen Punkt, wobei jede Mannschaft auf zwei Reifen spielt, denn ein Reifen kann von beiden als „Tor“ benützt werden. Dazu verschiedene Reifenfarben benützen oder die Reifen durch Bänder kennzeichnen.

### Organisation:

2–3 Spielfelder und entsprechende Anzahl von Mannschaften bilden.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Statt Ablegen kann auch nur Werfen des Balles in den Reifen verlangt werden.
- Erschwerung: Der Ball muss in den Reifen geprellt und von einem Mitspieler wieder gefangen werden.

## B31 Zehnerpass-Spiel

### Medien, Material:

2 Bälle, Bänder

### Inhalt:

In je einer Hallenhälfte spielen wir Parteiball mit zwei Mannschaften. Es gibt für jede Zehnerserie einen Punkt. Danach kann die ballbesitzende Mannschaft weiterspielen oder der Gegner bekommt den Ball. Spielzeit: 5 Minuten, dann Gegner wechseln.

### Organisation:

4 Mannschaften bilden und kennzeichnen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Zuerst nach jeder Zehnerserie wechseln.
- Zehn Abspiele in Folge und anschließendes Ablegen des Balles in einem Hütchentor ergeben einen Punkt. Abspiele über Kopfhöhe sind verboten.
- Ein Rückspiel zum letzten Zuspielder ist verboten.
- Wird der Ballbesitzer berührt, muss er innerhalb von 3 Sek. abspielen; ansonsten bekommt die andere Mannschaft den Ball.

## B32 Treffball in zwei Feldern

### Medien, Material:

2 Softbälle, Bänder

### Inhalt:

Jede Mannschaft bildet zwei Gruppen, wobei eine als Jäger, die andere als Hasen fungieren. In Feld 1 sind die Jäger der Gruppe A und die Hasen der Gruppe B, in Feld 2 die Jäger der Gruppe B und die Hasen der Gruppe A. Jede Jägergruppe versucht so schnell wie möglich die Hasen abzuschießen. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Hasen getroffen hat. Abgeworfene Hasen scheiden nicht aus, sondern wechseln in das andere Feld und helfen als Jäger mit.

### Organisation:

Halle in zwei Spielfelder teilen; zwei gleichstarke Mannschaften bilden und eine kennzeichnen.

### Varianten, methodische Hinweise:

- Trifft ein Jäger einen Hasen, so darf er als Hase in das andere Feld wechseln.
- Trefferfläche nur bis Schulterhöhe.

## B.33 Über's Netz zählt doppelt

**Medien, Material:**  
3–4 Bälle, Bänder

**Inhalt:**

Wir spielen Parteiball mit dem Ziel, möglichst viele Punkte zu erzielen. Dabei zählt das Zuspiel zu einem Partner über das Netz doppelt. Wer schafft die längste Serie? Für z. B. 10 oder 15 Punkte gibt es eine Wertung (1:0) und die gegnerische Mannschaft bekommt den Ball. Wer gewinnt?

**Organisation:**  
6–8 Gruppen bilden, Längsnetz Volleyball

**Varianten, methodische Hinweise:**

- Gegner wechseln.
- Zielgerichtete Erwärmung für Volleyball: Ball muss über Kopfhöhe gefangen werden.
- Bei erreichter Zielpunktzahl wird weitergespielt und gepunktet.



## B.34 Fußjägerball

**Medien, Material:**  
10–15 Softfußbälle oder Volleybälle; Bänder

**Inhalt:**

Die Jäger müssen aus dem Dribbling heraus die anderen Spieler (Hasen) abschießen. Dabei sind nur Treffer unterhalb Hüfthöhe erlaubt. Wer getroffen ist, holt sich ebenfalls ein Band und einen Ball und hilft den anderen Jägern beim Abschießen. Gespielt wird solange, bis 10 bis 15 Jäger unterwegs sind. Wer bleibt übrig?

**Organisation:**  
2–3 Fänger mit jeweils einem Ball und einem Band ausstatten.

**Varianten, methodische Hinweise:**

- Der abgeschossene Hase wechselt mit dem Jäger die Aufgabe.
- Als Gruppenwettkampf: Vier bis fünf Jäger versuchen, in 2–3 Minuten möglichst viele Hasen zu treffen. Die Treffer aller Gruppenmitglieder werden zusammen gezählt. Welche Gruppe erzielt die meisten Treffer?

## B.35 Baut den Kasten ab und auf

**Medien, Material:**  
10–15 Hand- oder Gymnastikbälle,  
4 fünfteilige Kästen, 12 Hütchen,  
evtl. vier Langbänke

**Inhalt:**

Die Gruppenmitglieder werfen die Hütchen von den Kästen. Wichtig ist, dass immer zwei gleichzeitig werfen können und diese ihre Bälle selbst holen. (Ansonsten ist die Intensität zu gering.) Sind alle 3 Hütchen abgeworfen, wird ein Kastenteil herausgenommen, die Hütchen wieder auf den jetzt vierteiligen Kasten gestellt und wieder geworfen. Ist der ganze Kasten abgebaut, wird er nach denselben Regeln wieder aufgebaut. Bei welcher Gruppe ist der Kasten zuerst wieder komplett aufgebaut?

**Organisation:**  
4 Gruppen einteilen, pro Gruppe zwei Bälle ausgeben, eine Abwurfline (evtl. mit Langbänken kennzeichnen) im Abstand von 5–7 m zu den Kästen festlegen, 3 Hütchen auf jeden Kasten stellen.

**Varianten, methodische Hinweise:**

- Gute Absprache zwischen den Gruppenmitgliedern ist wichtig (wer nimmt das Kastenteil heraus, wer wirft als Nächster, ...)
- Wurfabstand variieren
- Hütchengröße oder -anzahl abändern
- Ballrückwerfer festlegen

## B 36 Hasenkönig

**Medien, Material:**  
Softbälle (2–3 weniger als Spieler)

**Inhalt:**

Der Jäger schießt die Hasen ab, wobei nur Beintreffer erlaubt sind. Getroffene Spieler holen sich ebenfalls einen Ball und werfen als Jäger ab. Welche 1–3 Spieler überleben am längsten und werden somit zu Hasenkönigen? Wichtig: Nur Beintreffer erlauben und weiche Bälle verwenden.

**Organisation:**

Einen Spieler bestimmen, der als Jäger beginnt, und diesen mit einem Ball kennzeichnen.

**Varianten, methodische Hinweise:**

- Mit mehreren Jägern beginnen.
- Feld zu Beginn verkleinern.
- Mit verschiedenen Bällen wie Softtennisbällen o. a. spielen.
- Nur direkte Treffer sind erlaubt.
- Als Trefferfläche nur die Unterschenkel zulassen.
- Jeder Jäger wirft nur mit seinem Ball ab.
- Jeder Jäger darf mit einem beliebigen Ball abwerfen.

## B 37 Aufsetzerball

**Medien, Material:**  
Bänder, Bälle

**Inhalt:**

Gespielt wird nach Handballregeln. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball vor dem Überschreiten der Grund-Torlinie den Boden berührt (Aufsetzertor). Prellen ist verboten.

**Organisation:**

Mehrere Mannschaften bilden (5–6 Spieler) und kennzeichnen, Spielfelder mit Grund-/Tor- und Abwurflinie kennzeichnen.

**Varianten, methodische Hinweise:**

- Tore mit Hütchen kennzeichnen. Nur hier können Tore erzielt werden.
- Der Ball muss zweimal aufspringen.

## B 38 Nummernball mit Zusatzaufgabe

**Medien, Material:**  
Bänder, Bälle

**Inhalt:**

Gespielt wird nach Handballregeln. Der Ball wird in der Nummernreihenfolge innerhalb der Mannschaft gespielt. Nach jedem Abspiel muss der Spieler um das Hütchen laufen. Erobert eine Mannschaft den Ball, dann beginnt diese ihre Serie. Wird der Ball nicht der nächsten „Nummer“ zugespielt, bleibt die Mannschaft in Ballbesitz, kann aber erst die Serie ausbauen, wenn der Spieler mit der nächsten Nummer den Ball erhält. Welche Mannschaft schafft die längste Serie?

**Organisation:**

Mehrere Mannschaften bilden (5–6 Spieler) und durchnummerieren, Spielfelder entsprechend der Mannschaftszahlen markieren und in jedem Spielfeld ein Hütchen aufstellen.

**Varianten, methodische Hinweise:**

- Mehrere Hütchen pro Feld
- Die Hütchen außerhalb des Spielfeldes aufstellen.
- Ein „Neutraler“ spielt mit der ballbesitzenden Mannschaft ohne Nummer mit.
- Mit dem Fuß spielen

Eigene Notizen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## B 39 Inselball

### Medien, Material:

Bänder, 3 Supersoftbälle, Hütchen, Matten

### Inhalt:

Zu Beginn hat jede Mannschaft einen Ball. Die Mannschaften werfen sich gegenseitig ab, wobei Kopftreffer nicht zählen. Gespielt wird nach Handballregeln. Ist ein Spieler getroffen, dann begibt er sich zu seiner Insel. Kann er von der Insel aus einen Spieler abwerfen, dann spielt er wieder im Feld mit. Wer hat nach 3–5 Minuten die wenigsten Spieler auf seiner Insel?

### Organisation:

Drei Mannschaften bilden (5–6 Spieler) und kennzeichnen, drei Inseln mit Matten oder Hütchen markieren, pro Mannschaft 1 Ball

### Varianten, methodische Hinweise:

- Gespielt wird so lange, bis eine Mannschaft alle anderen Spieler auf die Inseln verbannt hat.
- Mit kleinen Mannschaften in zwei Spielfeldern spielen.



## B 40 Knallball

### Medien, Material:

Matten, 2 Softbälle, Bänder

### Inhalt:

Die Abwerfer spielen sich die Bälle zu (3-Schritt-Regel) und werfen die anderen Spieler ab (Trefferfläche begrenzen, z. B. nur die Beine). Bei Treffer erfolgt ein Rollentausch. Die gejagten Spieler können sich aber hinter den aufgestellten Matten in Sicherheit bringen. Wird die Matte allerdings von einem Ball getroffen, dann muss diese sofort losgelassen werden.

### Organisation:

4 Abwerfer kennzeichnen und mit 2 Bällen ausstatten; ca. 3–5 Matten in der Halle verteilen

### Varianten, methodische Hinweise:

- Als Gruppenwettkampf: Wie viele Treffer schafft die Gruppe in 2 Minuten? Danach neue Werfergruppe bestimmen.
- Mattenzahl variieren
- Fängerzahl erhöhen
- 2 Gruppen à 3 Spieler bilden und kennzeichnen, je Gruppe 1 Ball; welche Gruppe schafft in 2 Minuten die meisten Treffer?

## B 41 Tunnel befreit

### Medien, Material:

Bälle

### Inhalt:

Die Jäger versuchen einen Hasen mit dem Ball abzutupfen. Gelingt dies, dann erfolgt ein Rollentausch (Hase wird Jäger und umgekehrt). Der Hase prellt seinen Ball und flieht. Ein direkter Rückschlag ist nicht erlaubt. Ein Hase kann sich einem Abschlag entziehen, indem er seinen Ball durch einen Tunnel prellt. Dann muss der Jäger einen anderen Hasen jagen.

### Organisation:

Jeder Spieler erhält einen Ball; 5–8 Spieler bilden Tunnel (gegrätschte Beine) und halten ihren Ball mit beiden Händen fest; 4 Spieler tragen ihren Ball (Jäger), die restlichen Spieler prellen ihre Bälle (Hasen)

### Varianten, methodische Hinweise:

- Fängerzahl verändern
- Tunnelanzahl verringern
- Prellt ein Hase seinen Ball durch einen Tunnel, dann wird der „Tunnelspieler“ zum Jäger (trägt den Ball) und der bisherige Jäger zum Hasen (prellt den Ball)
- Ball durch den Tunnel rollen

## B 42 Absitzball

### Medien, Material:

Bälle; Bänder

### Inhalt:

Die Spieler spielen sich die Bälle ohne prellen zu. Die Mannschaft bekommt einen Punkt, wenn sie einem Mitspieler den Ball zuspielen kann, der auf dem Boden sitzt und dieser den Ball sicher fangen kann.

### Organisation:

2 bzw. 4 Mannschaften kennzeichnen und evtl. 2 Spielfelder markieren

### Varianten, methodische Hinweise:

- Der Mitspieler steht im Grätschstand und der Ball muss so durch den Tunnel gespielt werden, dass der Tunnelspieler diesen nach einer schnellen Drehung selbst fangen kann.
- Ein Joker (Neutraler) spielt immer bei der ballbesitzenden Mannschaft mit.

## B 43 Fangen und Werfen

### Medien, Material:

Verschiedene Bälle

### Inhalt:

Die Spieler bewegen sich im Raum und spielen sich die Bälle in Brusthöhe zu. Wer schafft in 2 Minuten die meisten Zuspiele? (Diese müssen gefangen werden!). Ein direktes Rückspiel ist nicht erlaubt. Wer 20 erfolgreiche Zuspiele geschafft hat, setzt sich auf den Boden. Welches sind die 3; 5 schnellsten Spieler?

### Organisation:

Jeder zweite Spieler erhält 1 Ball

### Varianten, methodische Hinweise:

- Indirekt Zuspiele
- Mehrmals prellen, dann zuwerfen
- Mit dem Fuß

## C Anspruchsvollere Spiele

- Diese Spiele eignen sich auch hervorragend als Abschlusspiel (z. B. nach einer Geräteturn- oder Leichtathletikstunde) oder als Element einer Spielreihe.
- Es erhöht die Intensität, wenn mit kleineren Mannschaften im Hallendrittel quer gespielt wird.

