

C1 Jägerball mit Abtupfen nach Basketballregeln

Medien, Material:

Bänder, 1 (Basket-)Ball

Inhalt:

Die Jägergruppe tupft die Hasen mit dem Ball ab. Dabei darf mit dem Ball nicht gelaufen und auch beim Abtupfen nur ein Schritt (z. B. Sternschritt) ausgeführt werden. Abgetupfte Hasen holen sich beim Lehrer ein Band und helfen den Jägern. Wer bleibt bis zum Schluss übrig? Die letzten drei Hasen beginnen dann als Jäger und abgetupfte Hasen geben ihr Band ab.

Organisation:

Jägerpartei (2–3 Spieler) kennzeichnen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Zu Beginn sehr schwierig, daher in kleinem Raum anfangen.
- Ideal, um schnelles Kombinieren, die Schrittregel und den Sternschritt zu verbessern.

C2 Squash-Handball

Medien, Material:

Bänder, 1–2 Supersoft-Handbälle oder normale Handbälle

Inhalt:

Zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln gegeneinander. Ein Punkt ist erzielt, wenn der Ball zuerst auf dem Boden, dann an der Wand und wieder auf dem Boden aufprellt. Die abwehrende Gruppe versucht den Ball natürlich vor dem zweiten Bodenkontakt zu fangen. Nur berühren reicht nicht, dies gibt ebenfalls ein Punkt. Kommt der Ball außerhalb des Spielfeldes auf, dann zählt der Punkt nicht. Spielzeit mindestens 5 Minuten. Bei großen Gruppen Halle quer teilen und mit vier Mannschaften spielen.

Organisation:

Zwei Mannschaften bilden bzw. vier Mannschaften und zwei Spielfelder.

Varianten, methodische Hinweise:

- Das Spiel fördert kreatives Verhalten sowohl bei der Wurf- als auch bei der Abwehrpartei.
- Es kann ebenfalls in einer Handballspielreihe oder als Abschlussspiel eingesetzt werden.
- Zur Förderung des Zusammenspiels sollte das Prellen verboten werden.
- Es wird auf alle vier Hallenwände bzw. nur auf die zwei gegenüberliegenden gespielt.
- Alle Wände dürfen zum Punkteerzielen benutzt werden.
- Jede Mannschaft bekommt zwei Zielwände zugeteilt.
- Bei „Anfängern“ reicht das Berühren des Balls, um einen Punkt zu verhindern.

C3 Gruppenabtupfball nach Basketballregeln

Medien, Material:

Bänder, 1 Basketball

Inhalt:

Eine mit Bändern gekennzeichnete Gruppe versucht, in 2–3 Minuten möglichst viele Spieler abzutupfen. Es wird nach Basketballregeln und ohne Dribbeln gespielt, d. h. die „Tupferjäger“ dürfen nur einen Schritt (bzw. Sternschritt) ausführen. Aufgabenwechsel! Welche Gruppe schafft in 2 Minuten die meisten „Tupfer“?

Organisation:

Etwa ein Viertel der Spieler erhalten ein Band und sind die „Tupferjäger“.

Varianten, methodische Hinweise:

- In kleinem Raum beginnen (halbes Hallendrittel).

C4 Tchoukball

Medien, Material:

Zwei Minitrampoline bzw. Reutherbretter, 1 Softhandball, Bänder

Inhalt:

Gespielt wird nach Handballregeln ohne zu prellen. Ein Treffer ist erzielt, wenn eine Mannschaft den Ball so auf das Minitrampolin (Reutherbrett) wirft, dass er zurückprallt und außerhalb des Kreises den Boden berührt. Die Kreise dürfen nicht betreten werden. Der Ballbesitz wechselt bei einem Treffer oder einem Regelverstoß. Spielzeit: 2 x 5 Minuten

Organisation:

Zwei Mannschaften bilden; Minitrampoline in zwei Kreise stellen (Durchmesser ca. fünf Meter).

Varianten, methodische Hinweise:

- Sie können auch fertige Tchoukballanlagen erwerben.
- Statt Kreise können auch Matten verwendet werden, die nicht betreten werden dürfen.
- Treffer können an beiden Kreisen erzielt werden.

C5 Brettball

Medien, Material:

Bänder, 2–3 Supersoft-Handbälle,
4–12 Hütchen

Inhalt:

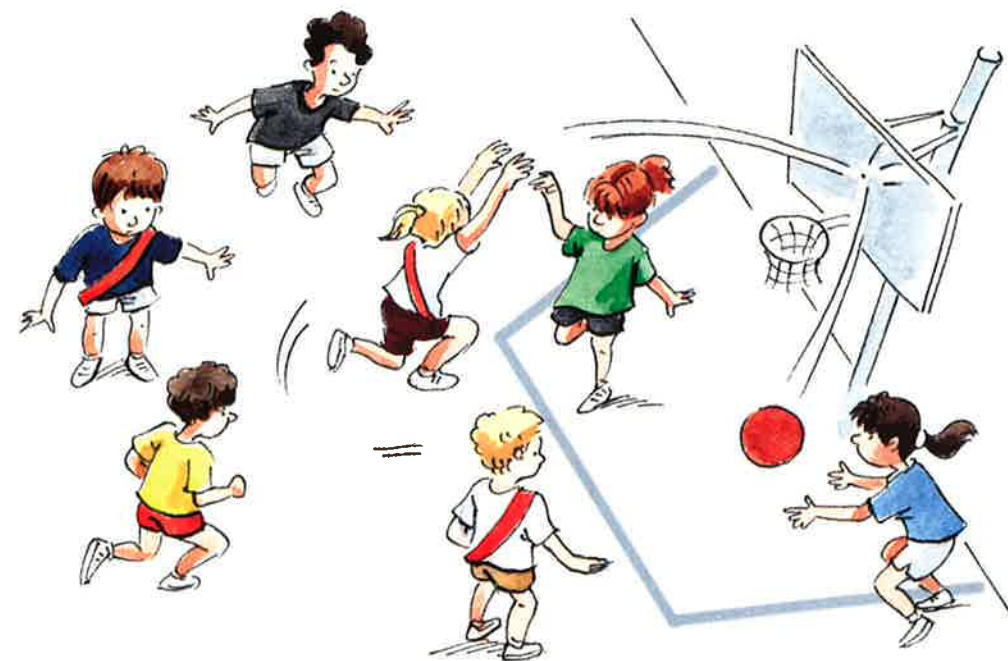
Gespielt wird auf die Basketballbretter. Die ballbesitzende Mannschaft versucht mit ihrem Ball das Brett so zu treffen, dass dieser außerhalb der Trapezzone auf den Boden kommt, damit es einen Punkt gibt. Dann erhält die andere Mannschaft den Ball. Die abwehrende Mannschaft kann dies verhindern, indem sie den Ball auffängt. Gespielt wird nach Handballregeln ohne Pellen. Spielzeit mindestens 5 Minuten

Organisation:

Es werden mehrere Mannschaften gebildet (maximal fünf Spieler pro Team); unter den Basketballkörben eine Trapezzone (siehe Skizze) als toten Raum ausweisen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Gleicher Aufbau, doch gibt es nur dann einen Punkt, wenn ein Mitspieler den Ball auffängt.
- Ohne Trapezzoneneinschränkung



C6 Reboundball

Medien, Material:

Bänder, 2–3 Bälle

Inhalt:

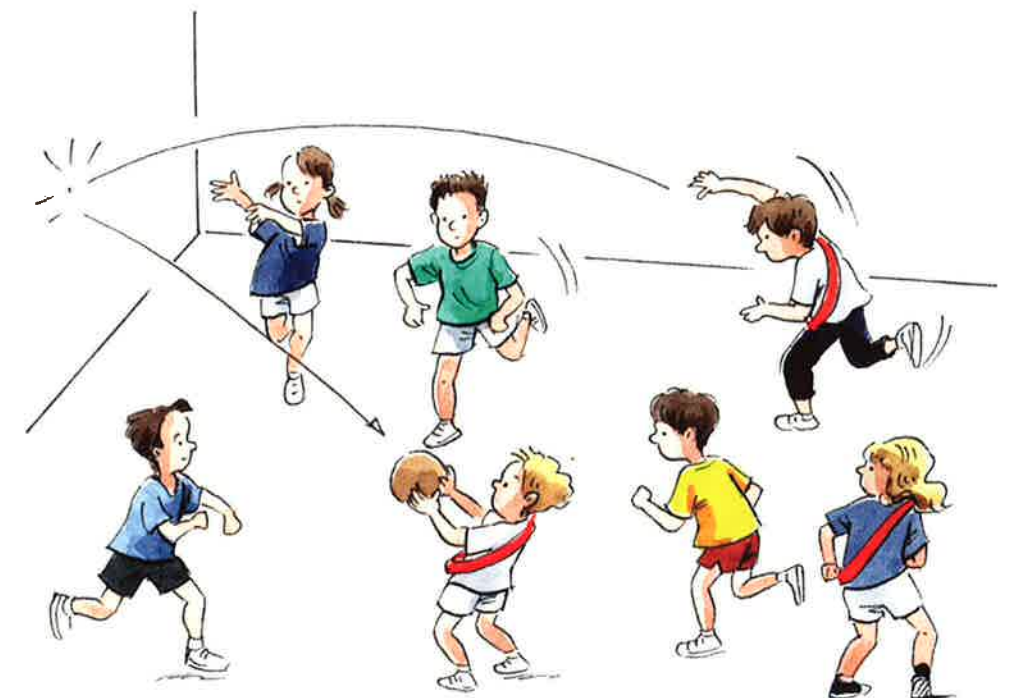
Die Mannschaften versuchen den Ball so an die gegenüberliegende Wand zu werfen, dass ein Mitspieler den Ball fangen kann. Dann erhält sie einen Punkt und die andere Mannschaft den Ball. Gespielt wird nach Handballregeln. Spielzeit mindestens 5 Minuten.

Organisation:

2–6 Mannschaften bilden; 1–3 Spielfelder markieren; pro Spielfeld 1 Ball.

Varianten, methodische Hinweise:

- Wird das Pellen verboten, erhöht sich die Intensität.
- Der Ball darf einmal aufspringen, bevor er gefangen werden muss.



C7 Teppichfliesenball

Medien, Material:

Bänder, 1–3 Handbälle, Teppichfliesen
Die Teppichfliesen erhalten Sie kostenlos in jedem Teppichgeschäft.

Inhalt:

Die Mannschaften spielen nach Handball-regeln (eventuell auch Basketballregeln) gegeneinander. Ein Punkt ist erzielt, wenn ein Spieler den Ball auf eine Teppichfliese wirft. Dies kann dadurch verhindert werden, indem ein abwehrender Spieler die Teppichfliese mit dem Fuß berührt, dann kann hier kein Punkt mehr erzielt werden.
Spielzeit: mindestens 5 Minuten.

Organisation:

Mehrere Mannschaften bilden und entsprechende Spielfelder ausweisen;
pro Spielfeld eine Teppichfliese mehr als Spieler eines Teams.

Varianten, methodische Hinweise:

- Kleine Mannschaften bilden (4–6 Spieler).
- Eventuell zwei Fliesen mehr auslegen.
- Es können auch Reifen benutzt werden, doch ist hier die Verletzungsgefahr höher.
- Mit Hütchen Parkbuchten kennzeichnen, in die der Ball abgelegt wird.
- Ein „Neutraler“ spielt mit der ballbesitzenden Mannschaft mit.
- Nach jedem Punkterfolg bekommt die andere Mannschaft den Ball.



C8 Hütchenball

Medien, Material:

Hütchen, 2 Bälle, Bänder

Inhalt:

Gespielt wird nach Handball- oder Basketballregeln ohne prellen. Ein Punkt ist erzielt, wenn ein Spieler den Ball auf ein Hütchen tupft. Berührt ein gegnerischer Spieler allerdings zuvor den Hut, dann kann hier kein Punkt mehr erzielt werden. Die angreifende Mannschaft kann solange an jedem beliebigen Hütchen punkten, bis sie den Ball verliert. Pro Spielfeld muss mindestens ein Hütchen mehr als Spieler aufgestellt werden.

Organisation:

Mehrere Mannschaften (max. fünf Spieler) und Spielfelder bilden; in jedem Spielfeld ein Hütchen mehr als Spieler beliebig verteilen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Es ist auch möglich, den Hut mit dem Fuß zu berühren, um einen Punkt zu verhindern.

C9 Kopf punkt

Medien, Material:

Bänder, Softfuß- oder Softvolleybälle, evtl. normale Volleybälle

Inhalt:

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander Parteiball nach Handball-(Basketball)-regeln ohne prellen. Ein Punkt ist erzielt, wenn einem Mitspieler der Ball so zugeworfen wird, dass dieser zu einem beliebigen Mannschaftsmitglied köpfen kann und dieser den Ball fängt. Wer hat zuerst 10 Punkte? Wer ist der Sieger nach 2, 3 etc. Minuten?

Organisation:

Vierer- bis Sechsergruppen bilden; Hallendrittel teilen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Gruppen wechseln!
- Es werden zwei rote und zwei weiße Mannschaften gebildet, wobei jede rote gegen jede weiße spielt; alle Punkte der Spiele werden addiert. Welche Farbe hat gewonnen?

C10 Mattenhandball

Medien, Material:
Matten; Bälle, Bänder

Inhalt:

Jeweils zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln ohne zu prellen gegeneinander. Ziel ist es, seinem Mitspieler, der auf einer Matte steht, den Ball zuzuwerfen. Fängt er ihn, gibt es einen Punkt und der Zuwerfer wechselt auf die Matte. Anschließend bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball. Spielzeit mindestens 5 Minuten, dann Gegnerwechsel oder Rückspiel.

Organisation:

Mannschaften mit 4–6 Spielern bilden und eine entsprechende Zahl von Spielfeldern. Pro Spielfeld zwei Matten auslegen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Bei Spieleransammlungen zusätzlich mit Kombinationspunkten arbeiten (pro fünf Zuspiele gibt es ebenfalls einen Punkt).
- Mit Fußballregeln für gute Sportler.
- Statt Matten Kastendeckel verwenden.

C11 Stangentorball

Medien, Material:
Torstangen, Bälle, Bänder

Inhalt:

Gespielt wird nach Handballregeln ohne zu prellen. Ein Punkt ist erzielt, wenn mit einem Bodenpass durch das Tor ein Zuspiel zu einem Mitspieler erfolgt. Dann kann sofort weitergespielt werden oder die andere Mannschaft erhält den Ball.

Organisation:

Mannschaften mit 4–6 Spielern und einer entsprechenden Zahl von Spielfeldern bilden. Pro Spielfeld 2–3 Stangentore aufbauen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Ein Tor gilt nur dann, wenn ein Pass durch das Stangentor mit anschließendem Bodenrückpass gelingt.
- Um die Stangentore können Kreise gezogen werden, die nicht betreten werden dürfen.

C12 Kastentorball

Medien, Material:
Kästen; Bälle, Bänder

Organisation:

Mannschaften mit 4–6 Spielern und eine entsprechende Zahl von Spielfeldern bilden. In jedem Spielfeld zwei Kästen als Tore aufstellen.

Inhalt:

Jeweils zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln ohne zu prellen gegeneinander und versuchen, den gegnerischen Kasten zu treffen. Der Kasten kann auch in einem Kreis oder auf einer Matte stehen, die dann nicht berührt bzw. betreten werden dürfen. Eventuell auch mit Torhüter spielen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Je nach Anordnung der Kästen kann von allen Seiten ein Tor erzielt werden.
- Dieses Spiel ist auch mit mehreren Kleinkästen denkbar.



C13 Lebendes Tor

Medien, Material:

Bänder, Softhandbälle

Inhalt:

Gespielt wird nach Handballregeln ohne prellen. Ein Punkt ist erzielt, wenn ein gegnerisches, lebendes Tor (ohne Kopftreffer!) getroffen wird. Spielzeit: 3 x 2 Minuten mit einem Austauschen der „Tore“, da für diese die Belastung sehr hoch ist.

Organisation:

Zwei Mannschaften bilden und in jedem Team 1–3 Spieler als Tore besonders kennzeichnen (Doppelband, Schildmütze).

Varianten, methodische Hinweise:

- Nur mit einem „Tor“ spielen.
- In kleineren Gruppen und mehr Feldern spielen.

C14 Beweglicher Korb

Medien, Material:

Gymnastikreifen, (Soft)-Basketbälle, Bänder

Inhalt:

Wir spielen nach Basketballregeln (bei schwächeren Spielern mit Handballregeln). Ein Punkt ist erreicht, wenn man durch den eigenen Reifen getroffen hat. Die Reifenträger können sich im ganzen Spielfeld aufhalten. Spielzeit: 2 x 3 Minuten mit Reifenträgerwechsel.

Organisation:

Zwei Mannschaften mit 5–8 Spielern bilden (ansonsten vier Mannschaften). Pro Mannschaft tragen ein bzw. zwei Spieler den Gymnastikreifen möglichst waagrecht.

Varianten, methodische Hinweise:

- Die Reifenträger dürfen sich nur in einem Kreis bzw. auf zwei Matten bewegen.
- Der Reifen muss über Kopfhöhe gehalten werden.

C15 Flüchtendes Tor

Medien, Material:

2 Stangen, Bänder, 1 Fußball

Inhalt:

Es wird nach Fußballregeln gespielt. Ziel ist es, bei dem gegnerischen, flüchtenden Tor ein Treffer zu erzielen. Spielzeit: 3 x 2 Minuten mit einem Tausch der Stangenträger.

Organisation:

Zwei Mannschaften bilden. Jede Mannschaft stellt ein flüchtendes Tor (zwei Spieler halten eine Stange).

Varianten, methodische Hinweise:

- um Verletzungen zu vermeiden, sollten Plastikstangen benutzt werden und die Stangenträger diese ganz am Ende halten.



C16 Feldball

Medien, Material:

1 Ball, Bänder, 4 Tore (Weichbodenmatten; Stangen)

Inhalt:

Das Spielfeld wird in zwei Hälften geteilt. In einer Hälfte spielen wir Fußball, in der anderen Handball. Ansonsten gelten die jeweiligen Spielregeln der Sportart. Die Spieler dürfen sich überall aufhalten, aber der Ball darf nur entsprechend der Hälfte (Hand- bzw. Fußball) gespielt werden. Spielzeit: 2 x 5 Minuten mit Seitenwechsel (d. h. einmal werden auf die Handballtore, dann auf die Fußballtore gespielt).

Organisation:

Zwei Mannschaften bilden und eine kennzeichnen; je zwei Tore an den Stirnseiten aufbauen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Eventuell mit zwei Bällen spielen.

C17 Einhakfußball

Medien, Material:

1 Softfußball, Bänder; Tennisringe

Inhalt:

Gespielt wird nach Fußballregeln, nur bewegen sich die Spieler in Paaren (eingehängte Arme) fort. Wenn genügend Tennisringe vorhanden sind, halten sich jeweils zwei an einem Ring fest. Torhüter gibt es keine.

Organisation:

Zwei Mannschaften bilden; Tore festlegen (ganze Stirnseite, Weichbodenmatte o. ä.).

Varianten, methodische Hinweise:

- Die Torgröße (ganze Hallenwand, Langbank ...) nach dem Leistungsstand der Spieler wählen.
- Löst ein Paar die Hand- (Ring-)fassung, dann bekommt die andere Mannschaft einen Freistoß zugesprochen.

C18 Langbankfußball

Medien, Material:

Bänder (drei verschiedene Farben!), 4 Langbänke, 1 Fußball

Inhalt:

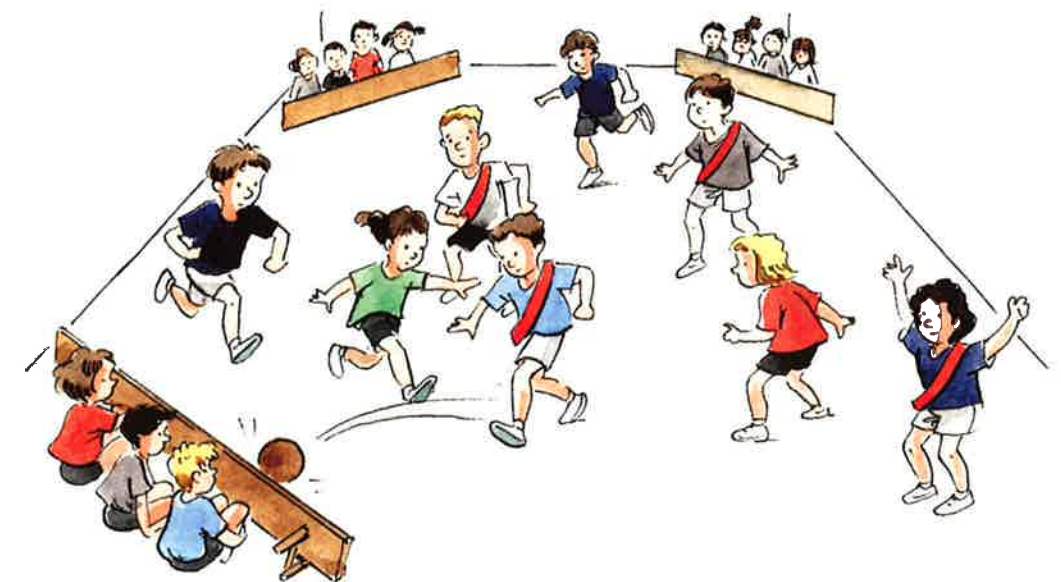
Jede Mannschaft besteht aus 4–5 Spielern, wovon nur zwei im Feld sind, die anderen sitzen hinter den umgekippten Langbänken. Die Feldspieler (insgesamt acht) versuchen an einer beliebigen Langbank ein Tor zu erzielen (Sitzfläche muss getroffen werden). Bei jedem Torerfolg wechseln alle Mannschaften ihre Feldspieler aus. Wird die Langbank einer Mannschaft getroffen, dann erhält diese einen Minuspunkt. Wer hat nach 3–5 Minuten die wenigsten Minuspunkte?

Organisation:

Vier Gruppen bilden, vier Langbänke schräg in die vier Hallenecken stellen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Jedes erzielte Tor ergibt einen Pluspunkt; jedes erhaltene einen Minuspunkt (fördert die Angriffsbemühungen!).
- Zwei benachbarte Mannschaften spielen gegen die zwei gegenüberliegenden auf zwei Langbänke (vier gegen vier) nach Fußballregeln.
- Stehen zwei oder sogar drei Hallenteile zur Verfügung, dann spielt man mit fünf Mannschaften zu je 3–5 Spielern, die alle im Feld sind. Eine Mannschaft hat Pause, und sobald ein Team ein Tor erhalten hat, setzt dieses aus und die andere spielt mit.



C19 Dreibeinfußball

Medien, Material:

1 Softfußball, Bänder, Sprungseile bzw. Klettverschlüsse oder Parteibänder.

Inhalt:

Gespielt wird nach Fußballregeln. Als Tore gelten die ganzen Stirnseiten des Hallenteils und es gibt keine Torhüter (Handspiel ist verboten).

Organisation:

Zwei Mannschaften bilden. Jedes Team bildet Paare, die mit je einem Bein zusammengebunden werden.

Varianten, methodische Hinweise:

- Ideal zum Zusammenbinden sind Klettverschlüsse.
- Torgröße und -höhe verändern.



C20 Hütchenfußball mit Torraum

Medien, Material:

10 Hütchen, 1 Fußball, Bänder

Inhalt:

Gespielt wird nach Fußballregeln. Für das Umschießen eines gegnerischen Hütchens gibt es einen Punkt. Der Torraum darf nicht betreten werden. Wer hat zuerst alle Hütchen umgeschossen?

Organisation:

Zwei Mannschaften bilden, auf jede Grundlinie fünf Hütchen stellen und vor der Linie einen 1–2 m breiten Torraum markieren.

Varianten, methodische Hinweise:

- Jedes umgeschossene Hütchen ergibt einen Punkt und wird wieder aufgestellt. Spielzeit: mind. 5 Minuten.
- Pro Mannschaft 1–2 Torhüter abstellen, die das Umschießen der Hütchen verhindern.

C21 Jagt den König

Medien, Material:

1–2 Softbälle, Bänder

Inhalt:

Zwei (vier) Mannschaften spielen nach Handballregeln ohne zu prellen gegeneinander. Für das Treffen des gegnerischen Königs (besonders gekennzeichnet) gibt es einen Punkt und die andere Mannschaft kommt in Ballbesitz. Spielzeit: 3 x 2 Minuten mit Königswechsel.

Organisation:

Zwei (vier) Mannschaften bilden und pro Team einen König kennzeichnen (Doppelband, Schildmütze).

Varianten, methodische Hinweise:

- Kopftreffer zählen nicht.
- Eine Mannschaft kann solange den gegnerischen König abschießen, wie sie in Ballbesitz ist.

C22 Hütchenhandball

Medien, Material:

10 Hütchen, 1 Handball, Bänder,
10 Kleinkästen oder Kastenteile

Organisation:

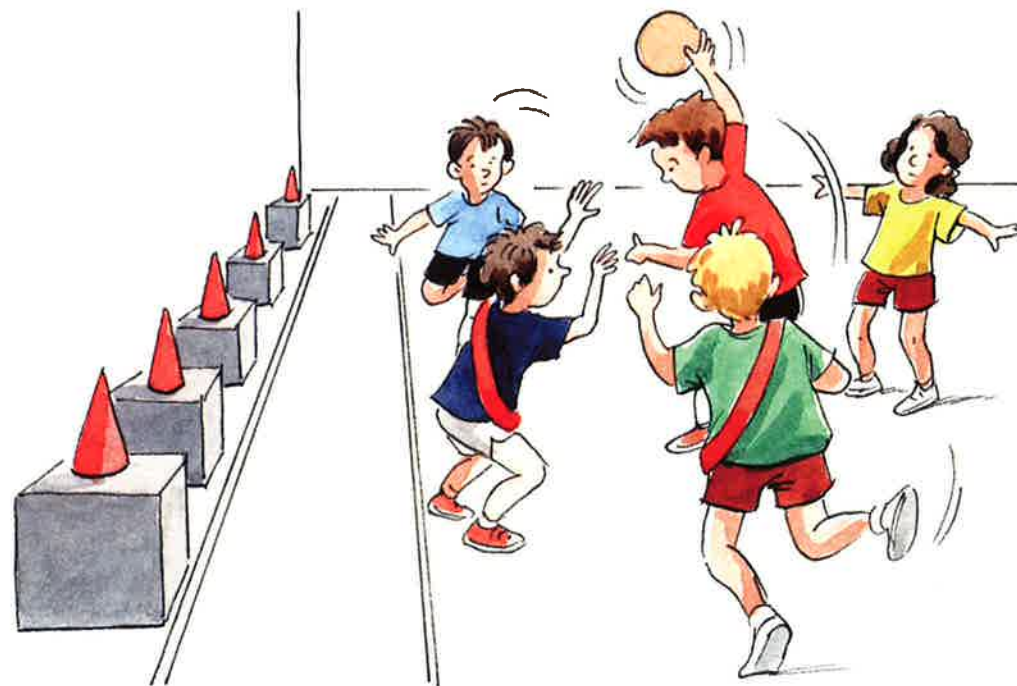
Zwei Mannschaften bilden und auf jede Grundlinie 5 Kleinkästen stellen mit je 1 Hütchen stellen. Vor der Grundlinie einen 1–2 m breiten Torraum kennzeichnen.

Inhalt:

Gespielt wird nach Handballregeln. Für das Umschießen eines gegnerischen Hütchens gibt es einen Punkt. Der Torraum darf nicht betreten werden. Wer hat zuerst alle Hütchen umgeschossen? Jedes umgeschossene Hütchen ergibt einen Punkt und wird wieder aufgestellt. Spielzeit: mind. 5 Minuten.

Varianten, methodische Hinweise:

- Pro Mannschaft 1–2 Torhüter abstellen, die das Umschießen der Hütchen erschweren.



C23 Kegelball

Medien, Material:

12 Gymnastikkeulen, 1 Hohlball, Bänder

Organisation:

Zwei Mannschaften bilden und jeweils sechs Kegel auf der Stirnseite versetzt aufstellen. Davor (1–2 Meter) einen Torraum kennzeichnen.

Inhalt:

Zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln gegeneinander. Ziel ist es, sämtliche gegnerischen Kegel umzurollen. Der Torraum darf nicht betreten werden.

Varianten, methodische Hinweise:

- Ein Spieler jeder Mannschaft darf als Torhüter fungieren. Dies sollte nicht immer der gleiche Spieler sein, sondern immer der auf der letzten Position. Dieser darf sich aber auch in die Angriffsbemühungen einschalten.

C24 Rollball

Medien, Material:

1–3 kleine Medizinbälle, Bänder,
2 Langbänke pro Spielfeld

Organisation:

2–6 Mannschaften bilden; pro Spielfeld zwei Langbänke als Tore aufstellen.

Inhalt:

Jeweils zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Der Ball wird mit der Hand gerollt. Ein Punkt ist erzielt, wenn der Ball das gegnerische Tor (z. B. umgekippte Langbank) trifft.

Varianten, methodische Hinweise:

- Als weitere Spielgeräte bieten sich an: Sandsäckchen, Rugbyball, Schaumstoffwürfel.

C25 Kegelfußball

Medien, Material:
Keulen, Fußbälle

Inhalt:

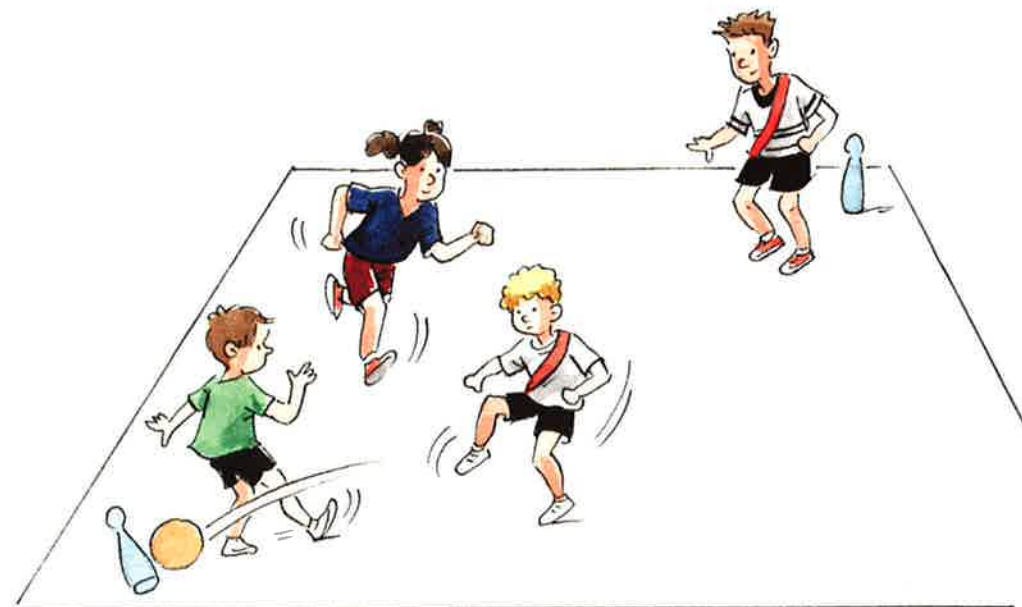
Gespielt wird nach Fußballregeln. Ziel ist es, die gegnerische Keule abzuschießen. Bei welchen 2–3 Paaren stehen die Keulen am längsten? Bei welchen Paaren stehen nach 3–5 Minuten noch die Keulen?

Organisation:

Paare bilden; jedes Paar erhält einen Ball und eine Gymnastikkeule, die sie irgendwo im Spielfeld abstellen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Es können auch zwei Bälle eingesetzt werden.
- Das Paar, das eine Keule umschießt, darf ihre wieder aufstellen; bei wem steht nach 5 Minuten noch die Keule?



C26 Fußball indirekt

Medien, Material:

6 Kastenteile bzw. 2 Langbänke, 1 Fußball, Bänder

Inhalt:

Gespielt wird nach Fußballregeln. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball von der Wand durch die Kastenteile oder an die Sitzfläche der Langbank (in Richtung Wand umgekippt) trifft.

Organisation:

Zwei Mannschaften mit je max. 5 Spielern bilden (evtl. mehrere Spielfelder verwenden) und an jeder Stirnseite drei Kastenteile oder eine Langbank ca. zwei Meter von der Wand entfernt aufstellen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Anzahl der Kastenteile verändern
- Wandabstand variieren
- Kastenteile oder Langbank leicht „schräg“ (nicht parallel) zur Wand aufstellen.
- Der Torraum zwischen Kastenteil/Langbank und der Wand darf nicht betreten werden.

C27 Parteiball mit Joker

Medien, Material:

1–2 Handbälle, Bänder

Inhalt:

Gespielt wird nach Handballregeln ohne zu prellen. Ziel sind sieben Abspiele in der Gruppe. Dies ergibt einen Punkt. Der Joker spielt immer zu der Mannschaft zurück, von der er den Ball bekommen hat. Wer hat zuerst 3, 5 usw. Punkte?

Organisation:

Pro Spielfeld zwei Mannschaften mit maximal sieben Spielern bilden und einen Joker kennzeichnen.

Varianten, methodische Hinweise:

- 2–3 Joker pro Spielfeld

C28 Ballablegen

Medien, Material:

1 Handball, Bänder

Inhalt:

Dieses Spiel stellt eine Erweiterung des Kombinationsballspieles (vgl. Spiel B 16) dar. Beide Mannschaften versuchen zehn Abspiele hintereinander zu erreichen. Dies ergibt dann fünf Punkte. Können sie den Ball anschließend noch im Torbereich (zwei Punkte) oder auf der Grundlinie (ein Punkt) ablegen, erhalten sie diese Zusatzpunkte. Anschließend erhält die gegnerische Partei den Ball. Spielzeit: 5–8 Minuten.

Organisation:

Zwei Mannschaften einteilen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Höchstens sieben Spieler pro Mannschaft, ansonsten mehrere Spielfelder verwenden.

C29 Berührball

Medien, Material:

1–2 Handbälle, Bänder

Inhalt:

Zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln gegeneinander. Ein Tor kann nur innerhalb des Torraumes durch direkte oder indirekte Würfe gegen die Wand erzielt werden. Wird der Ballbesitzer aber von einem Gegenspieler berührt, dann wechselt der Ballbesitz. Es gibt keinen Torhüter. Spielzeit: 5–8 Minuten.

Organisation:

Zwei (vier) Mannschaften bilden und vor jeder Stirnseite einen 3–5 m breiten Torraum markieren (evtl. den Handballkreis verwenden).

Varianten, methodische Hinweise:

- Fördert ein schnelles Abspielen.

C30 Teppich-Squash

Medien, Material:

(Soft-)Handbälle oder Gymnastikbälle, Teppichfliesen, Bänder

Inhalt:

Dieses Spiel stellt eine Kombination aus den Spielen C 2 und C 7 dar und wird vor allem dann eingesetzt, wenn auf einer Seite keine feste Wand vorhanden ist. Gespielt wird nach Handballregeln. Eine Mannschaft spielt auf die Teppichfliesen (1–2 mehr als Spieler) und versucht, dort zum Punkterfolg zu kommen (siehe C 7), die andere auf die „feste“ Wand (siehe C 2). Nach 2–3 Minuten erfolgt ein Aufgabenwechsel. Wer gewinnt?

Organisation:

Zwei bzw. vier Mannschaften bilden und entsprechend viele Spielfelder markieren; in einer Spielfeldhälfte die Teppichfliesen auslegen.

Varianten, methodische Hinweise:

- Zur Intensivierung mit vier Mannschaften auf ein halbes Hallendrittel quer spielen.
- Bei vier Mannschaften anschließend Sieger – Sieger, Verlierer – Verlierer spielen lassen oder als Turnier zur Erwärmung über mehrere Stunden.
- Die Anordnung der Teppichfliesen (auf einer Linie, gestaffelt, ...) setzt taktischen Schwerpunkt.

C31 Doppeltor

Medien, Material:

8 Hütchen pro Spielfeld, Bänder, Bälle

Inhalt:

Gespielt wird nach Fußballregeln. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball durch das Tor an die Wand gespielt wird und er von dort wieder durch das Tor zurück ins Spielfeld gelangt.

Organisation:

Mehrere Mannschaften bilden (3–6 Spieler) und kennzeichnen, Spielfelder markieren, pro Spielfeld je vier 2 m breite Tore etwa ein Meter von der Wand entfernt aufstellen, pro Spielfeld 1 Ball.

Varianten, methodische Hinweise:

- Den Abstand der Tore von der Wand vergrößern.
- Der Ball darf auch neben dem Tor zurück ins Spielfeld gelangen, damit der Punkt zählt.

C32 Torschütze wechselt

Medien, Material:

4 Hütchen oder zwei Tore pro Spielfeld, Bänder, Bälle

Inhalt:

Gespielt wird nach Fußballregeln ohne Torhüter. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, dann wechselt der Torschütze zur anderen Mannschaft, sodass diese jetzt in Überzahl spielt. Beim nächsten Tor dasselbe. Damit wird nach jedem Tor die „Spielstärke“ der Mannschaften verändert.

Organisation:

Mehrere Mannschaften bilden (3–6 Spieler) und kennzeichnen, Spielfelder markieren, pro Spielfeld je zwei 3 m breite Tore auf den Grundlinien aufstellen, pro Spielfeld 1 Ball.

Varianten, methodische Hinweise:

- Die Größe des Tores verändern
- Im Freien eventuell auf Kleintore mit Torhüter spielen.

C33 „Goldener Punkt“

Medien, Material:

5 Hütchentore pro Spielfeld, Bänder, Bälle

Inhalt:

Gespielt wird nach Fußballregeln ohne Torhüter. Ein Punkt ist erzielt, wenn ein Spieler ein Tor durchdribbelt. Gelingt einer Mannschaft das dreimal hintereinander, dann erhält diese einen „goldenen“ Punkt zusätzlich.

Organisation:

Mehrere Mannschaften bilden (3–6 Spieler) und kennzeichnen. Spielfelder markieren, pro Spielfeld je fünf 3 m breite Tore aufstellen, pro Spielfeld 1 Ball.

Varianten, methodische Hinweise:

- Die Größe und Anzahl der Tore verändern
- Es zählen nur „goldene“ Punkte, d. h. erst wenn eine Mannschaft drei Tore in Folge durchdribbelt hat, erhält sie einen Punkt.

C34 Torball

Medien, Material:

4 Langbänke, Hütchen, Fußbälle

Organisation:

Je 2 Langbänke an den Hallenstirnseiten parallel zur Wand aufstellen und davor einen ca. 2 m breiten Torraum markieren (Hütchen, Linien etc.). Zwei gleich starke Mannschaften (A und B) bilden. Jedes Mitglied der Mannschaft A erhält einen Ball. Die Spieler der Mannschaft B besetzen die Torräume, die sie nicht verlassen darf.

Nach jedem Versuch (egal ob erfolgreich oder nicht) muss der Schütze zur anderen Seite wechseln. Jeder Spieler zählt seine Tore.

Wie viele Tore hat die Mannschaft A zusammen erzielt?

Danach Aufgabenwechsel.

Mehrere Durchgänge spielen lassen.

Inhalt:

Die Mannschaft A beginnt im Spielfeld zwischen den Torräumen und versucht in 1 Minute möglichst viele Tore mit dem Fuß an den Langbänken zu erzielen. Die Spieler B in den Torräumen dürfen geschossene Bälle mit dem Fuß abzuwehren.

Varianten, methodische Hinweise:

- Spielzeit verlängern
- Ganze Wand mit einer Höhenbegrenzung als Tor benutzen

Eigene Notizen
