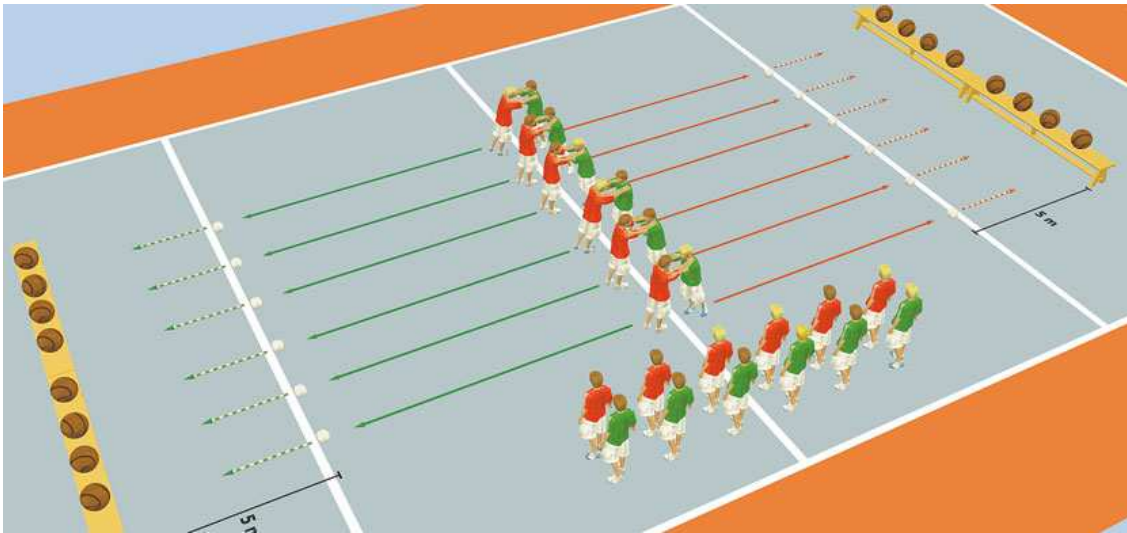


SPIELESAMMLUNG – KLEINE SPIELE

Vielseitiges, kreatives Spielen mit verschiedenen Bällen ist das Ziel dieser Spielesammlung, die in ihrer Anwendung nach Schulklassen geordnet ist. Selbstverständlich kann der Sportlehrer aber je nach Könnensstand der Kinder auch Spiele wählen, die entweder für jüngere oder für ältere Klassen ausgewiesen sind.

Wer ist der Stärkere?



Klasse: 1-2

Zeit: 15 Minuten

Schwerpunkte: Ganzkörperkräftigung, Wurfpräzision, Schnelligkeit, Prellen

Organisation:

- viele Bälle
- Hütchen oder Medizinbälle zum Abwerfen
- 12 Paare bilden; ein Kind jedes Paares gehört zu Team A, das andere zu B
- Mannschaftswettbewerb: Wer erzielt die meisten Treffer?

Grundsituation:

Die ersten sechs Paare stehen sich an der Mittellinie gegenüber. Die Partner legen sich die Hände auf die Schultern und versuchen, sich gegenseitig wegzuschieben. Ablauf: Auf ein Zeichen laufen sie in die ihnen vorgegebene Richtung, nehmen an der Abwurflinie einen Ball auf und schließen mit Zielwurf ab (z. B. auf Bänken liegende Medizinbälle). Anschließend holen sie ihren Ball, legen ihn wieder an die Abwurflinie und laufen zurück zur Mittellinie. Danach absolvieren die anderen Paare denselben Ablauf.

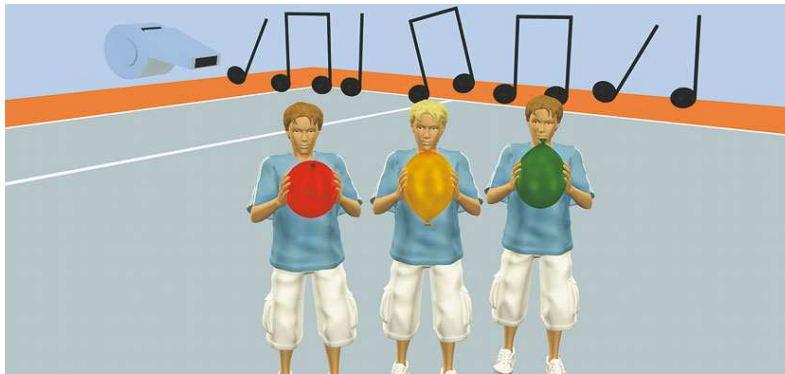
Variationen:

- Die Ballaufnahmelinie ist weiter entfernt, so dass vor dem Wurf noch eine Prellstrecke absolviert werden muss.
- Ausgangspositionen an der Mittellinie verändern: Rücken an Rücken sitzen, Schulter an Schulter stehen.

Tipp:

Diese spielerische Kräftigung lässt sich natürlich auch mit anderen Aktivitäten kombinieren (z. B. Slalomlauf mit und ohne Ball, Radschlagen, Balancier-Übungen, Hindernisläufe, Lauf- und Sprungvariationen).

Ampel-Lauf



Klasse: 1-2

Zeit: 10 Minuten

Schwerpunkte: Antizipationsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit, Wahrnehmungsfähigkeit, Ganzkörperkräftigung

Organisation:

- Gleiche Anzahl Luftballons in rot, gelb und grün
- Kinder laufen frei im Raum

Hinweis:

Diese Organisationsform eignet sich sehr gut zu einem motivierenden Einstieg in die Sportstunde.

Grundsituation:

Gleich viele rote, gelbe und grüne Ballons verteilen. Die Kinder bewegen sich frei durch die Halle. Die Lehrperson gibt unterschiedliche Lauf-/Sprungvarianten vor, bei denen die Kinder die Ballons mit unterschiedlichen Körperteilen im Spiel halten müssen.

Ablauf:

Auf Zeichen des Übungsleiters bilden immer drei Kinder eine Ampel, d. h., ein Kind mit rotem, eines mit gelbem und eines mit grünem Ballon finden sich zusammen und richten diese Ballons von oben nach unten farblich wie eine Ampel aus.

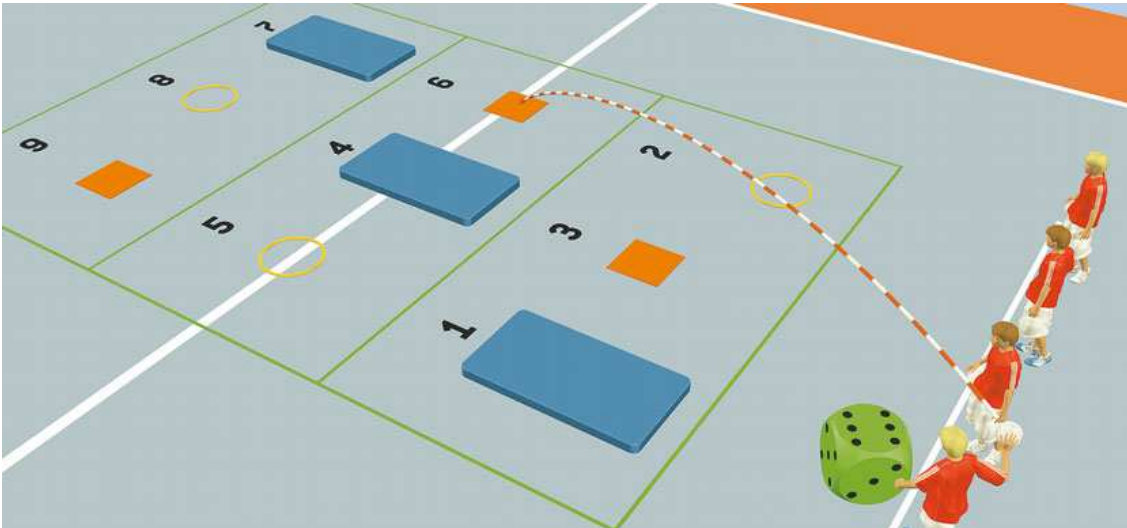
Variationen:

- **Ampel von rechts nach links ausrichten.**
- Ampel von links nach rechts ausrichten.
- Ampel in Bauchlage ausrichten.
- Ampel in Rückenlage ausrichten.
- Ampel in Seitenlage ausrichten.
- Ampel im Einbeinstand ausrichten.
- Ampel auf dem Steg einer Turnbank stehend ausrichten.
- Ampel auf einem kleinen Kasten stehend ausrichten.
- Ballons zwischen die Füße nehmen und die Ampel im Kniehang an der Sprossenwand/Gitterleiter oder am Barrenholm ausrichten.
- Ampel im Unterarmliegestütz ausrichten.
- Eine 'Lebendampel' bilden. Dabei laufen die Kinder nebeneinander und halten mit unterschiedlichen Körperteilen ihre Ballons im Spiel.
- Wie vorher, nur hüpfen die Kinder auf einem Bein nebeneinander und halten ihre Ballons mit unterschiedlichen Körperteilen im Spiel.
- Alle Aktionen lassen sich auch mit Drehungen, Absitzen o. ä. ausführen.
- Ballons zwischen die Füße nehmen und die Ampel im Schwebesitz ausrichten.
- Ballons im Spinnengang mit den Füßen im Spiel halten.

Tipps:

- Reserveballons bereitlegen
- Bei jeder Ampelbildung sollen die Kinder versuchen, diese mit anderen Partnern zu bilden.

Würfelpielwurf



Klasse: 1-4

Zeit: 10 Minuten

Schwerpunkte: Wurfpräzision, Selbsteinschätzung, Entwicklung von Mannschaftsstrategien

Organisation:

- Bälle, Turnmatten, Reifen, Teppichfliesen oder ähnliches
- zwei Würfel
- vier gleich starke Mannschaften bilden
- zwei Spielfelder markieren

Grundsituation:

In drei Zonen drei verschiedene Ziele auslegen (Turnmatte, Reifen, Teppichfliese), so dass es auf jedem Spielfeld neun Ziele gibt, denen unterschiedliche Punktzahlen zugewiesen sind.

Ablauf:

Auf jedem Spielfeld spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Die Spieler der Mannschaften werfen abwechselnd auf selbst gewählte Ziele. Treffen sie das Ziel, würfeln sie anschließend und multiplizieren die Würfelaußen mit der Punktzahl des getroffenen Ziels. Nach einer vorgegebenen Anzahl an Durchgängen werden die Punktzahlen der Mannschaftsmitglieder zu einer Teamwertung addiert.

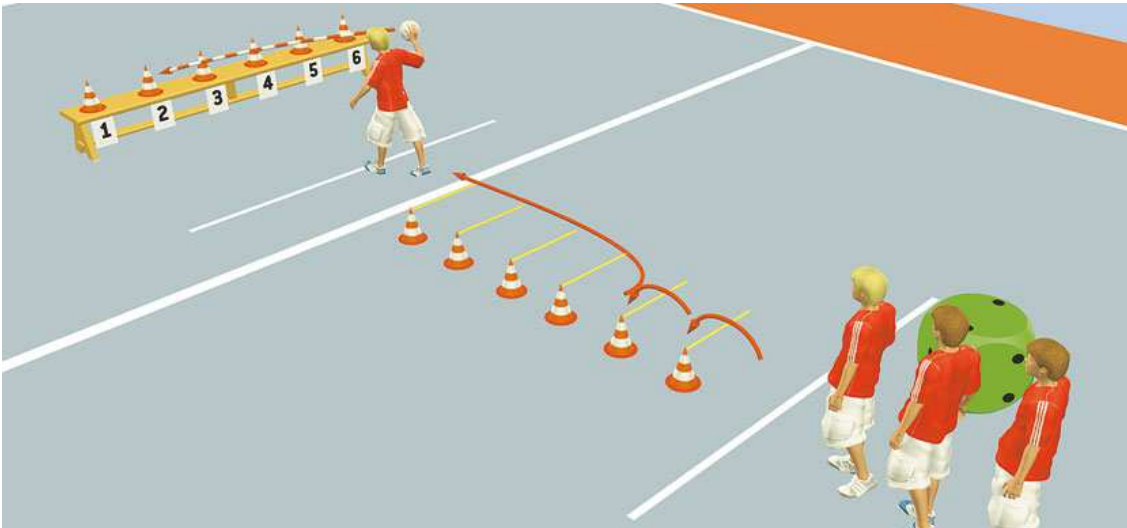
Variationen:

- Die Mannschaftsmitglieder müssen ein Ziel nach dem anderen in aufsteigender/ absteigender Reihenfolge treffen. Welches Team ist zuerst damit fertig?
- Welches Team erzielt zuerst eine vorgegebene Punktzahl?
- Zwei nacheinander werfende Kinder müssen dasselbe Ziel treffen. Danach wird einmal gewürfelt und dieser Wert mit den doppelten Zielpunkten multipliziert.
- Die Zielwürfe erfolgen mit der ungeübten Hand.
- Die Kinder sollen die Ziele abwechselnd werfend und schießend treffen.

Tipp:

Dieses Spiel lässt sich auch in Turnierform über mehrere Sportstunden organisieren. Dabei spielt jede Mannschaft 1- bis 2-mal gegen die anderen Teams.

Den Würfelwert abwerfen



Klasse: 1-4

Zeit: 10 Minuten

Schwerpunkte: Wurfpräzision, Laufkoordination, Sprungkoordination

Organisation:

- vier Handbälle
- vier Turnbänke
- vier Würfel
- Hindernisse (siehe Tipp)
- 24 Ziele zum Abwerfen (z. B. Hütchen, Medizinbälle, Keulen, Kartons)
- vier gleich starke Mannschaften bilden

Grundsituation:

Für jedes Team werden sechs Hütchen-Hürden oder andere Hindernisse z. B. Schaumstoffquader hintereinander aufgestellt. Auf einer jeweils zugeordneten Bank stehen sechs Hütchen, die von 1 bis 6 nummeriert sind.

Ablauf:

Die Kinder aller Mannschaften würfeln und müssen ihrem Würfelwert entsprechend die Anzahl der 'Hürden' in vorgegebenen Aktionen überwinden. Danach laufen sie weiter zur Abwurfline, nehmen einen Ball auf und versuchen, die Hütchen oder andere Ziele mit der entsprechenden Zahl abzuwerfen. Welchem Team gelingt es zuerst, alle Hütchen abzuwerfen?

Variationen:

- Die Schüler dürfen einen beliebigen Kegel abwerfen. Welches Team erzielt zuerst eine vorgegebene Anzahl von Abwürfen?
- Wie vorher, nur versuchen die Kinder, die Hütchen abwechselnd von der Bank zu werfen oder zu schießen.
- Die Hürden werden abwechselnd links und rechts aufgestellt, so dass die Kinder sich nach jeder Hindernisüberwindung schnell seitwärts bewegen müssen.
- Statt die Hindernisse zu überlaufen, überspringen die Kinder sie.

Tipps:

- So stellen Sie Hütchen-Hürden her: Mit Klebestreifen Langhalme/Stäbchen an den Hütchen befestigen.
- Sind keine Hütchen vorhanden, können die Langhalme/Stäbchen auch an kleinen Kästen, Turnbänken oder Kartons befestigt werden.

Versuch und Irrtum



Klasse: 1-4

Zeit: 10 Minuten

Schwerpunkte: Prellen, Rhythmusfähigkeit, Wahrnehmungsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit

Organisation:

- Bälle mit Pnelleigenschaften
- sechs Gruppen bilden
- 6-mal fünf Ballsymbole in sechs Farben

Grundsituation:

Jeder Mannschaft gehören fünf Symbolkarten derselben Farbe. Pro Mannschaft vier ihrer Karten mit dem Symbol nach unten wahllos im Spielfeld verteilen. An der Ablaflinie wird für jede Mannschaft die fünfte ihrer Karten offen hingelegt, damit sie jederzeit sicher sind, welches Symbol, das ihre ist.

Ablauf:

Das erste Kind jeder Gruppe läuft auf Zeichen los und deckt eine Karte auf. Gehört sie zu den Karten seiner Gruppe, nimmt es sie mit und legt sie an die Startlinie. Hat es eine Karte einer anderen Gruppe erwischt, legt es sie wieder verkehrt herum auf den Boden und kehrt unverrichteter Dinge zurück. Es schlägt den nächsten Mitspieler ab, der seinerseits sein Glück versucht. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle ihre Symbole gefunden und an der Start-/ Ziellinie abgelegt hat.

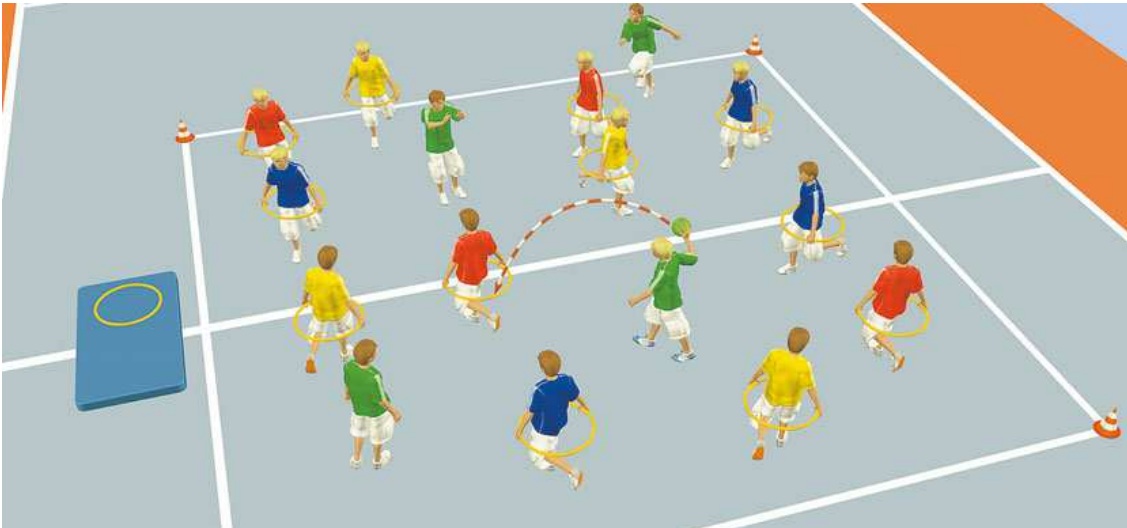
Variationen:

- Die Strecken in unterschiedlichen Bewegungsarten zurücklegen.
- Die Strecken zu zweit mit Handfassung absolvieren.
- Auf dem Rückweg muss eine zusätzliche Übung ausgeführt werden, z. B. Radschlagen.
- Der Weg zu den Symbolen wird als Slalomstrecke markiert. Diese absolvieren die Kinder prellend mit einem Handwechsel an jeder Markierung (immer mit der markierungsfernen Hand prellen).
- Die Kinder sollen von jeder Symbolfarbe eine Karte finden.
- Zusätzlich einen Slalomparcours oder Hindernislauf auf dem Weg zu den Symbolen organisieren.

Tipp:

Selbstverständlich lassen sich auch Symbole anderer Sportarten oder Karten mit unterschiedlichen Autos, mit Fußballern unterschiedlicher Nationen, mit Tieren, mit Pflanzen oder ähnliches auslegen.

Sommerreifen einlagern



Klasse: 2-4

Zeit: 15 Minuten

Schwerpunkte: Wahrnehmungsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit, Wurfpräzision, Schnelligkeitsausdauer

Organisation:

- sechs Schaumstoffbälle und 18 Reifen
- Zeitungsdoppelseiten
- vier bis sechs gleich starke Mannschaften bilden

Grundsituation:

Die Kinder einer Mannschaft haben je einen Schaumstoffball. Alle Kinder der anderen Teams haben je einen Reifen, in den sie hineinsteigen und den sie auf Hüfthöhe halten. Sie dürfen ihn nur mit gestreckten Armen in der Horizontalen bewegen (nicht nach oben und unten).

Ablauf:

Die Werfermannschaft hat die Aufgabe, die gehaltenen Reifen zu durchwerfen. Gelingt dies, bringen die betreffenden Kinder ihren Reifen in ein Depot (legen ihn z. B. auf eine Matte) und kehren dann ins Spielfeld zurück.

Sie können von den Teamkameraden wieder ins Spiel gebracht werden, indem einer ihnen seinen Reifen übersteift. Dieses Kind darf sich dann einen Reifen aus dem Depot holen.

Nach vorgegebener Zeit wird ein anderes Team zur Werfermannschaft.

Welche Mannschaft hat am Ende ihrer Wurfspielphase noch die meisten Reifen im Depot?

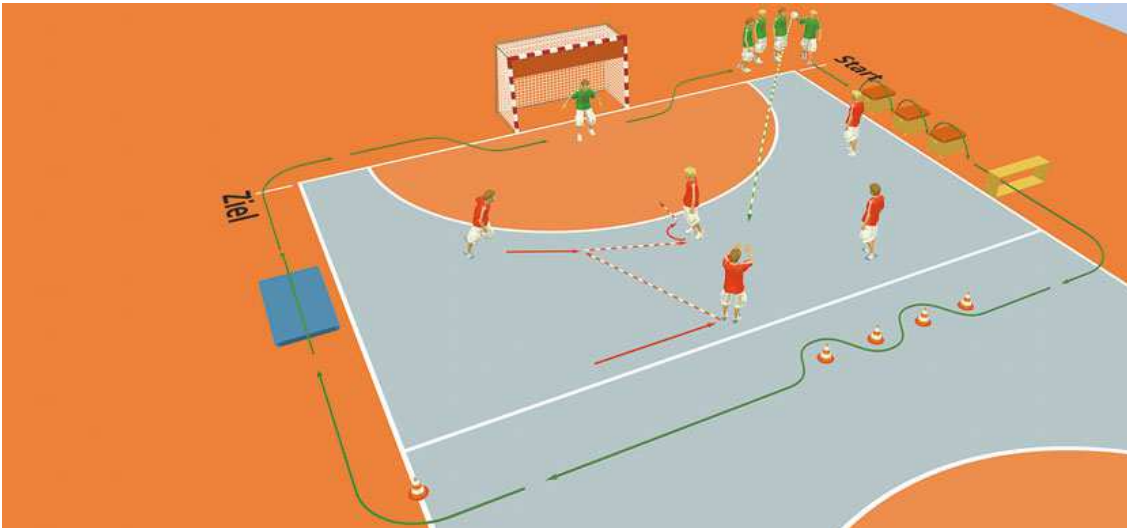
Variationen:

- Die Reifenthaler agieren als Tandem. Dazu stellen sie sich nebeneinander und fassen mit der inneren Hand den Reifen des Partners. Wurde einer ihrer Reifen durchworfen, muss jeder seinen Reifen ablegen und 5-mal seitwärts in den Reifen hinein und herauspringen, bevor sie als Tandem weiterspielen.
- Nur die Hälfte der Reifenteams hat einen Reifen, die anderen Spieler stehen außerhalb des Spielfeldes. Die Reifenthaler dürfen beliebig oft mit den Kindern, die außerhalb stehen, wechseln.
- Wie oben, aber die Nicht-Reifenthaler agieren als Verteidiger und versuchen, durch Verstellen der Wurfwege Treffer zu verhindern.

Tipps:

- Ist keine ausreichende Anzahl an Reifen vorhanden, bilden die Kinder Paare und halten einen Reifen auf Hüfthöhe zwischen sich.
- Spannend finden die Kinder auch, wenn sie statt des Reifens eine Zeitungsdoppelseite zwischen sich halten, die die Werfer dann zerfetzen müssen.

Läufer gegen Werfer



Klasse: 2-4

Zeit: 20 Minuten

Schwerpunkte: Werfen, Schnelligkeit, Reaktionsfähigkeit, Antizipationsfähigkeit

Organisation:

- zwei gleich starke Teams bilden
- ein Schaumstoffball
- Hindernisse (je nach Geräteausstattung z. B. Matten, kleine Kästen, Reifen, Hütchen)

Grundsituation:

Läufer gegen Werfermannschaft. Gespielt wird mit einem Schaumstoffball.

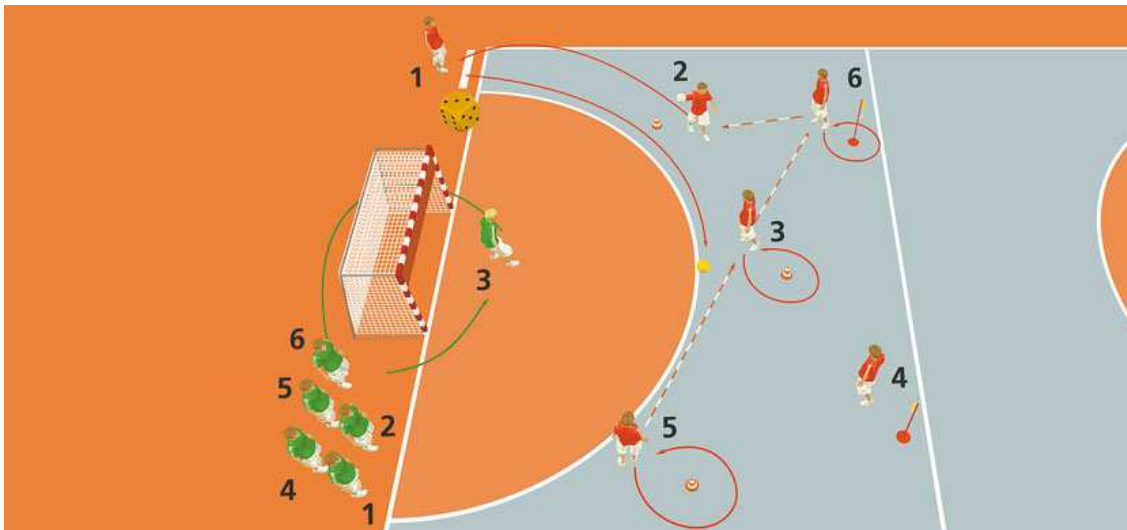
Ablauf:

Ein Spieler der Läufermannschaft beginnt als Torhüter. Der erste Läufer wirft den Ball in das Spielfeld und beginnt mit einem Hindernisparcours (4 bis 5 Stationen). Für jede bewältigte Station erhält er einen Punkt. Umrundet er den gesamten Parcours (=Home-Run), erzielt die Läufermannschaft 8 Punkte. Die Werfer versuchen, so schnell wie möglich von der 7-Meter-Linie aus ein Tor zu erzielen. Bei Torerfolg muss der Läufer seinen Umlauf abbrechen und seinerseits die Torhüterposition einnehmen. Der bisherige Torhüter stellt sich hinter seinem Team auf und übergibt den Ball an den nächsten Läufer. Jetzt wirft der nächste Läufer den Ball ins Spielfeld und ein neuer Werfer geht zur 7-Meter-Linie. Somit steht bei jedem neuen Läufer ein neuer Torwart im Tor und ein neuer Werfer an der 7-Meter-Linie. Die Werfer dürfen den Torraum nicht betreten. Treffen sie das Tor nicht oder fängt/hält der Torhüter den Ball und bringt ihn innerhalb des Torraums unter Kontrolle, so kann er ihn wieder neu ins Feld werfen, während der Läufer seinen Lauf fortsetzt. Wird der Lauf durch ein Tor unterbrochen, zählen die bis dahin erreichten Punkte. Gespielt wird auf Zeit. Jede Mannschaft spielt gegen die anderen Teams 1-mal als Läufer- und 1-mal als Werfermannschaft.

Tipps:

- Unbedingt einen Schaumstoffball benutzen, damit auch ängstliche Kinder im Tor spielen können.
- Dieses Tor ist durch eine abgehängte Latte in der Höhe reduziert – passend für die Körpergröße der Kinder.

Torhüter auswürfeln



Klasse: 2-4

Zeit: 15 Minuten

Schwerpunkte: Fangen und werfen, Wurfpräzision, Orientierungsfähigkeit, Antizipationsfähigkeit

Organisation:

- zwei Schaumstoffbälle, zwei Handbälle
- acht bis zwölf Markierungshilfen, z. B. Hütchen
- vier gleich starke Mannschaften
- je zwei Mannschaften spielen in einer Spielfeldhälfte

Grundsituation:

Je zwei Mannschaften lösen aus, welche anfangs die Torhüter und welche die Würfelposition übernimmt. Beide Teams sind durchnummeriert. Nr. 1 der Würfelmannschaft steht an einer Abwurfmarke, während sich seine Mitspieler in der Bewegung ständig einen Handball zuspielen. Derselbe Ablauf findet in der anderen Hallenhälfte mit den beiden anderen Mannschaften statt.

Ablauf:

Nachdem sie den Ball abgespielt haben, müssen sie eine der vier bis sechs Markierungen im Spielfeld umlaufen. Erst danach dürfen sie sich wieder zur Ballannahme anbieten.

Die Torhütermannschaft steht neben dem Tor. Der Spieler an der Abwurflinie würfelt. Der diesem Punktwert entsprechende Spieler muss ins Tor. Spieler 1 des Würfelteams läuft jetzt zum Schaumstoffball und wirft auf das Tor. Nach dem Wurf legt der Torhüter den Schaumstoffball wieder an der Torraumlinie ab. Danach übernimmt das nächste Mitglied der Würfelmannschaft den Würfel (Nr. 2), und der Werfer begibt sich zur Passgruppe usw. Hat jeder Spieler des Würfelteams 1-mal gewürfelt, tauschen die Teams die Positionen. Gewonnen hat, wer bei einer vorgegebenen Anzahl an Durchgängen die meisten Treffer erzielt oder die meisten Durchgänge gewonnen hat.

Variationen:

Statt auf ein normiertes lässt sich auch auf ein an der Wand markiertes großes Tor, in dem zwei Torhüter gleichzeitig agieren, werfen. Der Werfer muss nun 2-mal würfeln, um die Torhüter zu bestimmen. Zeigen beide Würfel denselben Wert, hat das Torhüterteam Pech gehabt; dann darf nämlich nur ein Torwart ins Tor.

Würfel-Zufallsball



Klasse: 2-4

Zeit: 15 Minuten

Schwerpunkte: Wurf-/Schusspräzision, Pellen, Differenzierungsfähigkeit

Organisation:

- je acht Fuß-, Hand-, Basket- und Tennisbälle, vier Gymnastikbälle
- vier Schaumstoffwürfel
- 16 bis 20 Hütchen (oder ähnliches)
- vier Reifen, vier Seilchen
- vier Kastenzwischenteile
- vier kleine Kästen
- vier gleich starke Mannschaften bilden

Grundsituation:

Es spielen vier Mannschaften mit je fünf bis sechs Spielern gegeneinander. In vier voneinander getrennten Feldern agiert je ein Team. An den Stirnseiten aller Felder stehen zwei kleine Kästen. Auf einem liegen ein großer Schaumstoffwürfel und ein Gymnastikball. Der zweite ist mit unterschiedlichen Bällen gefüllt (2 Handbälle, 2 Fußbälle, 2 Tennisbälle, 2 Basketbälle).

Ablauf:

Der erste Spieler jeder Mannschaft nimmt den Gymnastikball und wirft aus drei bis vier Metern Entfernung den Würfel vom Kasten. Trifft er nicht, hat er einen weiteren Versuch. Mislingt ihm auch dieser, stellt er sich wieder hinter seiner Gruppe an. Den gewürfelten Augen entsprechend müssen dann folgende Aufgaben ausgeführt werden:

- | | | |
|----|---|---------------|
| 1= | mit einem Basketball nach Dribbling in den Korb werfen: | 5 Punkte |
| 2= | aus 3 Metern Entfernung mit einem Tennisball in ein Hütchen, das fixiert ist, werfen: | 4 Punkte |
| 3= | mit einem Handball aus fünf bis sechs Metern Entfernung durch einen Reifen, der in einer der beiden oberen Torecken mit einem Seilchen befestigt ist, werfen: | 3 Punkte |
| 4= | mit einem Fußball aus vier bis fünf Metern durch ein quergestelltes Kastenzwischenteil schießen: | 2 Punkte |
| 5= | Slalomdribbling mit einem selbstgewählten Ball: | 1 Punkt |
| 6= | Joker = zusätzlicher Abwurf des Würfels mit Absolvierung der entsprechenden Aufgabe. | Sonderpunkt + |

Welches Team erreicht zuerst eine vorgegebene Punktzahl?

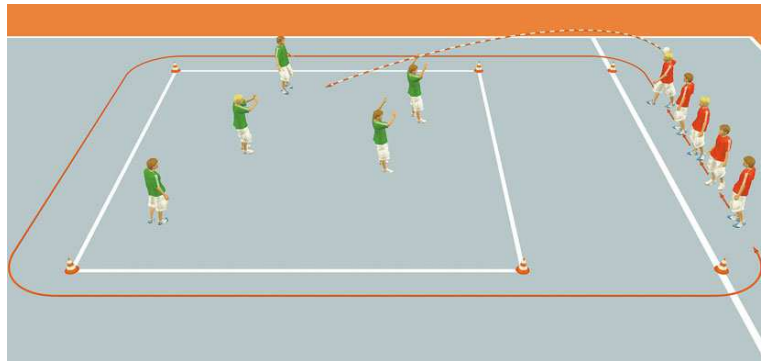
Variationen:

- Welche Mannschaft absolviert zuerst alle Stationen (1-mal, 2-mal)?
- Aufgaben mit ungeübter Hand/ungeübtem Fuß ausführen.

Tipp:

Sollten keine Schaumstoffwürfel vorhanden sein, können DIN-A-4-Blätter mit entsprechenden Würfelwerten an der Wand oder auf dem Boden befestigt werden, die die Kinder treffen müssen.

Brennball-Variation



Klasse: 3-4

Zeit: 15 Minuten

Schwerpunkte: Schnelligkeit, Werfen, Formationsgefühl, Raumgefühl

Organisation:

- zwei gleich starke Mannschaften bilden
- ein Ball, Hütchen zum Markieren eines Spielfelds

Spielfeldgröße:

Die Spielfeldgröße richtet sich nach der Aufgabenstellung für die Feldmannschaft. Der Abstand der Grundlinie zum Spielfeld sollte 6 bis 8 Meter betragen.

Grundsituation:

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander; eine befindet sich im Spielfeld, die andere hinter der Grundlinie. Die Grundlinienmannschaft hat einen Ball.

Ablauf:

Der erste Spieler der Grundlinien-Mannschaft wirft den Ball so in das Spielfeld, dass die Feldmannschaft möglichst große Schwierigkeiten hat, ihn zu bekommen. Danach versucht die gesamte Mannschaft, das Feld zu umrunden.

Der Spieler, der den Ball hat, stellt sich mit gegrätschten Beinen hin. Die gesamte Feldmannschaft läuft zu ihm und stellt sich ebenfalls mit gegrätschten Beinen hinter ihm auf. Der vordere rollt den Ball durch alle gegrätschten Beine, der letzte nimmt ihn auf, läuft zur Grundlinie und legt ihn dort mit dem lauten Ruf 'Brand' ab.

Für jeden Spieler der Grundlinienmannschaft, der es vorher geschafft hat, das Spielfeld zu umrunden, gibt es einen Punkt.

Aufgabenwechsel: Die Mannschaften können entweder nach einer bestimmten Anzahl an Durchgängen oder bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl wechseln.

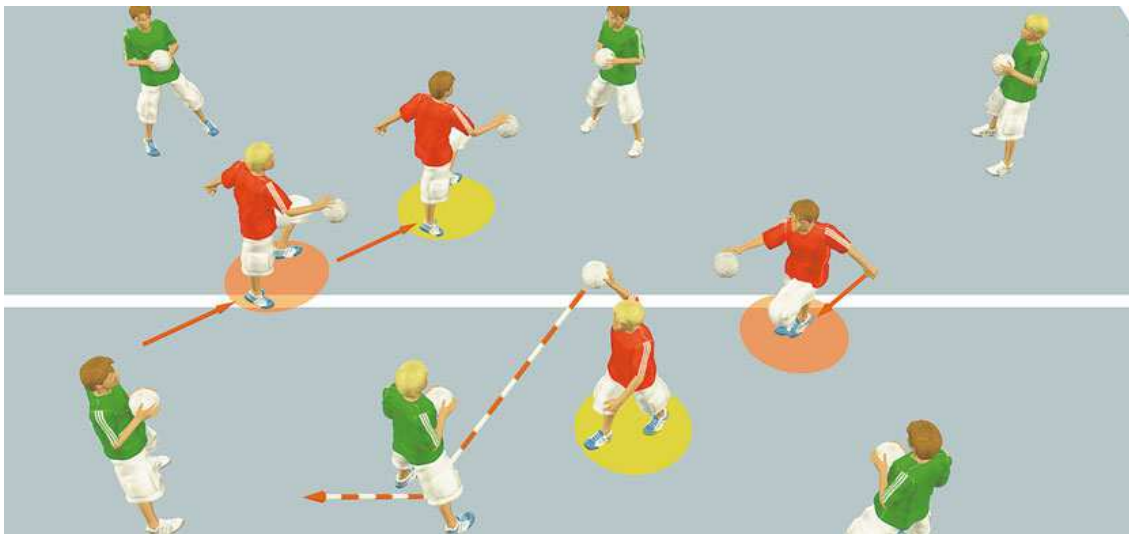
Variationen:

- Es läuft nicht die gesamte Mannschaft auf einmal um das Spielfeld herum, sondern nur jeweils drei Spieler. Einer aus dieser Dreiergruppe wirft den Ball.
- Die Kinder der Feldmannschaft legen sich nach Erkämpfen des Balls Seite an Seite in Bauchlage und übergeben so den Ball.
- Auch andere Positionen sind möglich: Grätschsitz, Bankstellung, Vierfüßlerstand usw.
- Die Werfermannschaft bildet Paare. Jedes Kind hat einen Ball. Nun müssen erst beide Bälle im Feld unter Kontrolle gebracht werden, bevor dieses Team die vorgegebene Formation einnimmt. Die beiden Werfer müssen versuchen, das Spielfeld mit Handfassung zu umrunden.

Tipps:

- Dieses Spiel lässt sich auch in Turnierform über mehrere Sportstunden organisieren. Dabei spielt jede Mannschaft gegen die anderen Teams 1-mal als Läufer- und 1-mal als Werfermannschaft.
- Statt der gesamten Umrundung können auch drei bis vier Male markiert werden. Für jedes erreichte gibt es dann die entsprechende Punktzahl.

Tunnel-Abschlag-Ball



Klasse: 3-4

Zeit: 10 Minuten

Schwerpunkte: Schnelligkeit, Reaktionsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit, Pellen

Organisation:

- ein Ball pro Kind; verschiedene Bälle nehmen, die sich prellen lassen (Gymnastik, Hand-, Basket-, Volleybälle)
- Hütchen oder ähnliches bzw. vorhandene Linien zum Markieren eines Spielfelds nutzen

Grundsituation:

Jedes Kind hat einen Ball. Zwei von ihnen sind Fänger (Jäger) und zwei Läufer (Hasen). Jedem Jäger wird ein Hase zugeteilt. Die übrigen Kinder verteilen sich im Spielfeld und stellen sich mit gegrätschten Beinen hin. Sie halten ihren Ball fest.

Ablauf:

Die Jäger versuchen, die Hasen abzuschlagen. Beide (Jäger und Hase) müssen dabei ihren Ball prellen. Die Hasen können sich dem Abschlag entziehen, indem sie ihren Ball durch die gegrätschten Beine eines stehenden Kindes rollen. Dieses Kind wird dann zum neuen Jäger, während der bisherige Jäger zum Hasen wird.

Variationen:

- Je nach Könnensstand und Gruppengröße können auch mehrere Hasen- und Jägerpaare bestimmt werden.
- Die Jäger und die Hasen bilden keine festen Paare mehr.
- Die restlichen Kinder stehen nicht im Grätschstand, sondern sitzen auf dem Boden. Der Hase entgeht dem Abschlagen dadurch, dass er mit dem sitzenden Kind den Ball tauscht (übergeben, nicht zuwerfen!).
- Nur die Jäger und Hasen haben je einen Ball. Der Hase kann sich dem Zugriff des Jägers dadurch entziehen, dass er seinen Ball einem nicht-ballbesitzenden Kind zupasst, das dann neuer Fänger wird usw.
- Statt den Ball durch die gegrätschten Beine zu rollen, sollen die Kinder ihn hindurch prellen.

Aufsetzerball



Klasse: 3-4

Zeit: 15 Minuten

Schwerpunkte: Fangen und werfen, Wurfpräzision, Differenzierungsfähigkeit

Organisation:

- vier gleich starke Mannschaften bilden
- zwei Handbälle
- Markierungshemden/-bänder
- je nach Organisationsform: zwei bis vier Matten, vier bis acht Reifen, vier bis acht Seilchen

Grundsituation:

Es spielen zwei Mannschaften nach Handballregeln (siehe Seite 34) auf dem Handballfeld mit- bzw. gegeneinander. Als Wurfziel dienen zwei im Tor hängende Reifen sowie eine Turnmatte, die etwa 2 Meter vor dem Tor liegt.

Ablauf:

Ein Treffer ist erzielt, wenn der Ball nach einem Aufsetzer im Torraum anschließend durch einen der Reifen fliegt oder auf die Matte fällt. Für Reifentreffer gibt es zwei Punkte und für das Treffen von Matten einen Punkt.

Dieses Spiel lässt sich auch auf anderen Aktionsfeldern spielen. Anstelle der Reifen können auch Markierungen an der Wand vorgegeben werden.

Variationen:

- Bei der Spielfeldüberwindung nur Bodenpässe spielen.
- Sollte das Gegeneinanderspielen zu komplex sein, agieren die Teams nacheinander. Sie absolvieren dabei über die Längsseite des Spielfeldes so viele Angriffe, wie Spieler vorhanden sind. Jeder Angriff muss von einem anderen Spieler abgeschlossen werden. Welche Mannschaft erzielt dabei die meisten Punkte?

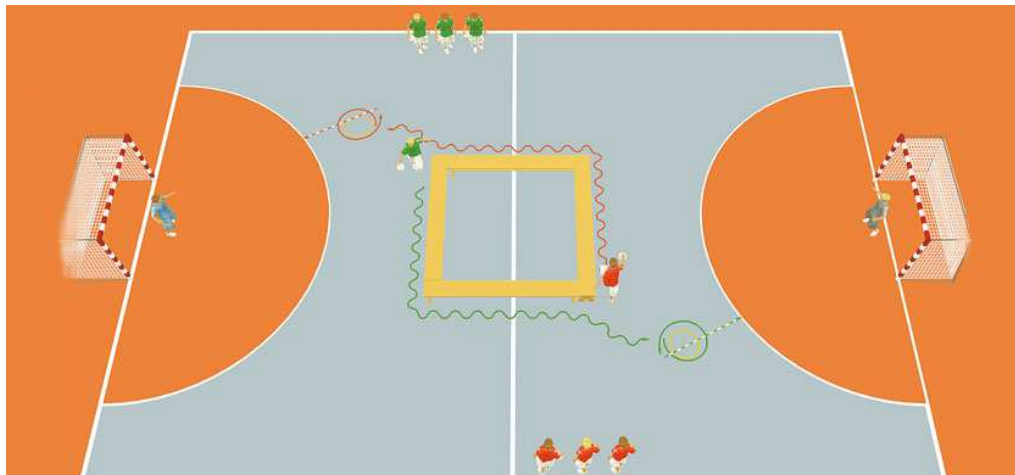
Hinweis:

Gerade Spielfeldanfänger haben häufig Probleme dabei, sich ohne Ball freizulaufen und damit für den Ballhalter anspielbar zu sein, und die Ballhalter passen oft zu früh, weil sie die Gegenspieler nicht beobachten. Der Pass wird also schon gespielt, wenn der Mitspieler sich noch nicht vollständig von seinem Gegenspieler gelöst hat. Der Gegenspieler bekommt dadurch die Chance, den Ball abzufangen. Dann das Spiel lieber erleichtern (siehe Variation 2), damit die Kinder genügend Erfolgserlebnisse haben.

Tipps:

- Je nach Spielfeldgröße in Überzahl oder Gleichzahl spielen.
- Sind keine Tore vorhanden, können die Würfe auf andere Ziele erfolgen:
 - Lederseite von kleinen Kästen (Bild)
 - mit Klebeband an der Wand markierte Flächen
 - auf einer Weichbodenmatte aufgeklebte Ziele (Bild)

Bankquadrat



Klasse: 3-4

Zeit: 15 Minuten

Schwerpunkte: Organisationsdruck, Kräftigung, Prellen, Wurfpräzision

Organisation:

- Bälle mit Pnelleigenschaften
- Turnbänke, Reifen
- je nach Anordnung der Bänke, Ziele markieren (z. B. mit Matten, Kastenteilen, Hütchen, kleinen Kästen)

Grundsituation:

Zwei Gruppen bilden. In der Hallenmitte ein Quadrat aus vier Bänken, die mit der Sitzfläche nach oben zeigen, aufstellen. Vor einer Abwurfline liegt ein Reifen.

Ablauf:

Die ersten Kinder beider Gruppen starten an der Bank in ihrer Spielfeldhälfte, führen an der ersten Bank Hockwenden vorwärts mit einer Hand aus und an der zweiten Hockwenden rückwärts mit einer Hand. Dabei prellen sie den Ball mit der geübten Hand.

Ungeübte Kinder tragen ihren Ball mit einer Hand. Haben sie das Ende der zweiten Bank erreicht, prellen sie auf den Reifen zu, umprellen ihn einmal links- und einmal rechtsherum, nehmen den Ball wieder auf und führen einen Torwurf aus.

Danach schließen sie sich der Gegengruppe an.

Haben alle Kinder diesen Ablauf absolviert, erfolgt ein Torhüterwechsel und der nächste Durchgang kann mit anderen Aufgabenstellungen erfolgen.

Variationen:

- Bei den Hockwenden vorwärts den Ball mit der ungeübten, bei den Hockwenden rückwärts mit der geübten Hand prellen.
- Die Bänke mit dem Steg nach oben aufstellen. Über die erste Bank gehen die Kinder im Ausfallschritt und übergeben den Ball dabei fortlaufend durch die Beine von einer Hand in die andere. Über den Steg der zweiten Bank gehen sie seitwärts und prellen dabei. Geübte Kinder können dazwischen Drehungen ausführen.

Tipps:

- Diese spielerische Übungsform lässt sich auch anders organisieren: Vier Gruppen bilden. Statt des Quadrates können – falls vorhanden – vier mal zwei Bänke in Längsrichtung parallel zueinander aufgestellt werden. An diesen absolvieren sie dann die genannten Bewegungsformen und führen abschließend Würfe auf die ihnen zugeordneten Ziele aus.
- Diese Organisationsform kann zum eigenständigen Üben genutzt oder auch als Mannschaftswettbewerb durchgeführt werden. Wer erzielt die meisten Treffer?

Parteiball mit Bestätigung



Klasse: 3-4

Zeit: 10 Minuten

Schwerpunkte: Passen und fangen, Antizipationsfähigkeit, Wahrnehmungsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit

Organisation:

Materialien pro Mannschaften

- zwei bis vier Handbälle oder ähnliche Bälle
- zwei Weichbodenmatten
- zwei etwa gleich starke Teams bilden

Grundsituation:

In beiden Freiwurfräumen oder anderen festgelegten Aktionsräumen bewegt sich je eine Mannschaft (6 bis 8 Spieler, die durchnummeriert sind). Die Spieler passen sich in vorgegebener Reihenfolge (1 bis 6 bzw. 8) einen Ball zu.

Ablauf:

Sobald der Spielleiter durch Hochwerfen eines Markierungshemdes o. ä. ein Zeichen gibt, müssen die Spieler versuchen, den Ball so schnell wie möglich bis zur Hallenmitte zu passen und ihn auf der Weichbodenmatte abzulegen. Auch dabei muss die vorgegebene Passfolge eingehalten werden. Gewonnen hat das Team, das bei einer vorgegebenen Anzahl von Durchgängen die meisten Punkte erzielt.

Nach jedem Durchgang verlassen drei bis vier Spieler das Feld und nennen den außerhalb wartenden Mitspielern ihre Nummer. Diese übernehmen die freigewordenen Positionen.

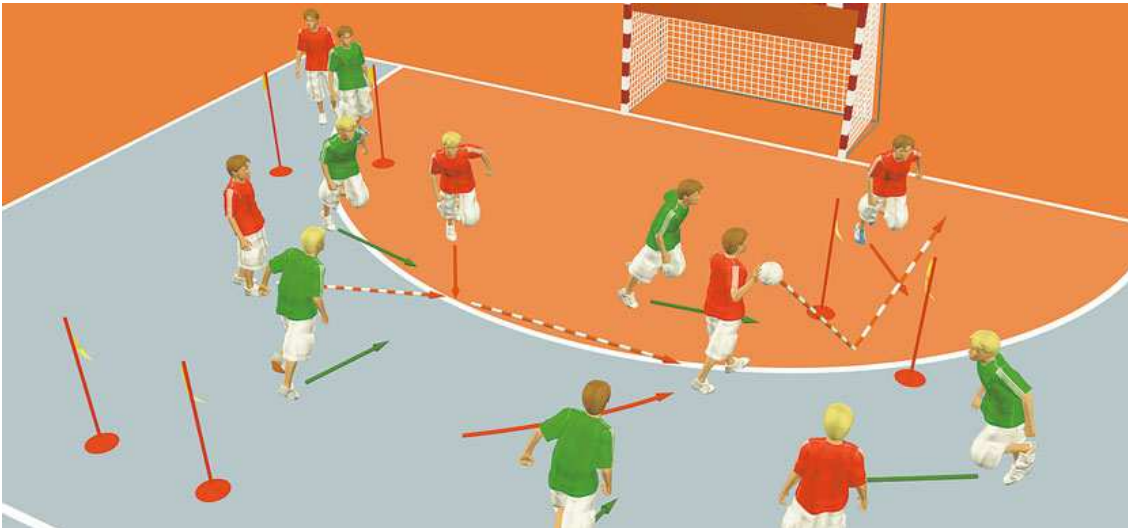
Variationen:

- Es wird mit zwei Bällen gespielt. Ein Punkt wird erst vergeben, wenn auch der zweite Ball abgelegt wurde.
- Zwei Gegenspieler versuchen, das Passspiel zu stören.
- Den Ball als Bodenpass spielen (indirektes Zuspiel).
- Mit der ungeübten Hand passen.
- Statt mit Bällen kann auch mit Frisbeescheiben, Ufos (= aufgeblasener Luftballon in den ein Tennisball gedrückt wurde) oder Markierungshemden gespielt werden; wegen der unberechenbaren Flugeigenschaften wird die Antizipationsfähigkeit geschult.

Tipp:

Die Kinder zunächst ohne Gegenspieler und in kleinen Räumen agieren lassen, damit sie den Ball präzise zu ihrem Partner passen können.

Mehrtorball



Klasse: 3-4

Zeit: 15 Minuten

Schwerpunkte: Passen, fangen, prellen, Antizipationsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit, Wahrnehmungsfähigkeit

Organisation:

- je drei Hand-, Gymnastik-, Kunststoff- und Tennisbälle
- ca. 18 Markierungshilfen (z. B. Stangen oder Hütchen)
- sechs etwa gleich starke Teams bilden
- drei Spielfelder markieren

Grundsituation:

In einer Hallenhälfte mit Markierungsstangen o. ä. drei Tore markieren.

Ablauf:

Die in Ballbesitz befindliche Mannschaft versucht, situationsgerecht das 'richtige' Tor für einen erfolgreichen Angriff auszuwählen. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball indirekt (Bodenpass) durch ein Tor gespielt und von einem Mitspieler gefangen wird. Die gegnerische Mannschaft versucht, dies durch Abfangen oder Herausspielen des Balls zu verhindern. Nach einem erfolgreichen Abschluss wird der Ball abgelegt, und der Gegner agiert gleichermaßen.

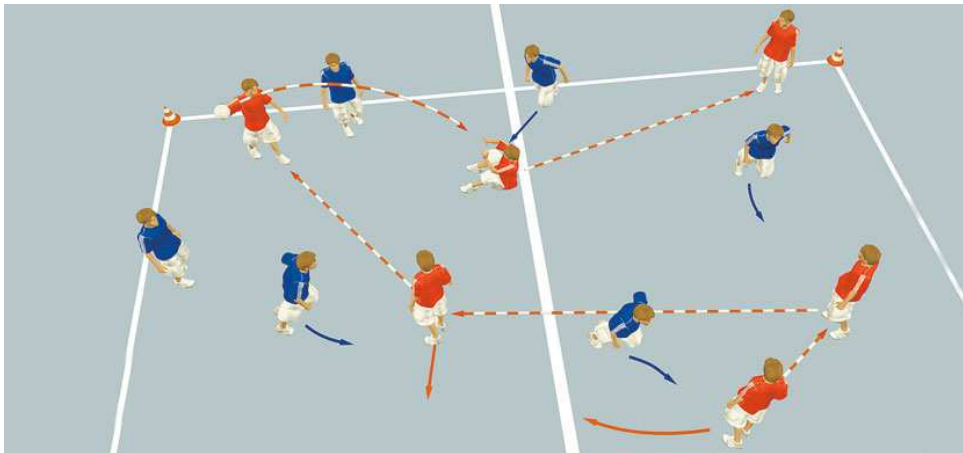
Variationen:

- Die Tore sind durchnummeriert. Der Übungsleiter benennt während der Ballpassagen das Tor, auf das der Angriff zu erfolgen hat.
- Mit der ungeübten Hand passen.
- Die Pässe werden indirekt gespielt.
- Es können auch vier Tore aufgebaut werden.
- Prollen ist nicht erlaubt.
- Falls kleine Tore existieren, lassen sich diese mit einbeziehen.
- Auf Zeichen des Übungsleiters wird der Spielball gewechselt (Gymnastik-, Kunststoff-, Tennisball).
- Die Tore sind unterschiedlich breit. Ein erfolgreicher Abschluss auf das größte Tor bringt einen, auf das mittelgroße zwei und auf das kleinste drei Punkte.

Tipps:

- Auf jedem Spielfeld kann ein neutraler Anspieler eingesetzt werden.
- Können nur zwei Felder markiert werden, weil sonst der Aktionsraum zu klein wird, spielen die Mannschaften mit Wechselspielern. Diese wechseln in vorgegebener Reihenfolge immer mit den Spielern, die ein Tor erzielt haben.

Absitzparteiball



Klasse: 3-4

Zeit: 10 Minuten

Schwerpunkte: Fangen und werfen, Wahrnehmungsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit, Antizipationsfähigkeit

Organisation:

- vier Handbälle oder Bälle ähnlicher Größe
- als Markierungshilfen Hütchen (oder vorhandene Linien) nutzen
- Markierungshemden o. ä. zur Unterscheidung der Teams
- vier gleich starke Mannschaften bilden

Grundsituation:

Es wird Parteiball in Gleichzahl gespielt.

Ablauf:

Die ballbesitzende Mannschaft erzielt einen Zuspieldpunkt, wenn der ballannahmende Spieler dabei auf dem Boden sitzt. Das gegnerische Team versucht, das durch Abfangen des Balls zu verhindern.

War das Zuspield erfolgreich, steht der betreffende Spieler auf und bringt den Ball wieder ins Spiel. Bei dieser Spielvariante sollen die Übenden lernen, freie Räume zu erkennen und zu nutzen.

Als Lernerleichterung können anfangs zwei neutrale Anspieler, die mit Markierungshemdchen oder -bändern gekennzeichnet sind, eingesetzt werden. Sie dürfen aber nur den Ball im Spiel halten und nicht absitzen, um Punkte zu erzielen.

Variationen:

- Ein Punkt wird erzielt, wenn es dem Ballhalter gelingt, vor dem Abspiel den Ball von hinten durch seine gegrätschten?Beine zu tippen.
- Die Bälle werden indirekt (Bodenpass) zugespielt.
- Das Abspiel erfolgt im Sprung.
- Rückpässe sind nicht erlaubt.
- Die Zuspiele erfolgen mit der ungeübten Hand.
- Nach dem Abspiel muss eine Zusatzaufgabe erfüllt werden, z. B. eine der Markierungshilfen oder einen außerhalb des Spielfeldes ausgelegten Reifen umlaufen.

Tipps:

- Sind die Teams zu groß bzw. die Spielfelder zu klein (je nach Hallengröße) wird mit Wechselspielern agiert.
- Gibt es Kinder, die Angst vor harten Bällen haben, kann das Spiel auch mit einem Schaumstoffball durchgeführt werden.
- Die Spielfelder anfangs relativ groß wählen.