

ABWERFEN

Ihr braucht:

einen Ball

Spieleranzahl:

3-5

Ablauf:

Zwei/drei oder vier von Euch stellen sich in einem Abstand von ungefähr sechs bis acht Metern gegenüber auf. Der vierte oder fünfte Mitspieler steht in der Mitte. Nun werfen sich die beiden Außenspieler den Ball zu und versuchen dabei, den Mittelspieler abzuwerfen.

Wird dieser getroffen, so tauscht er mit dem Werfer den Platz.

Variante

Der Mittelspieler darf nur abgeworfen werden, wenn der Außenspieler vorher den Ball gefangen hat.



SportPraxis

www.sportpraxis.com - **SportPraxis**, die Fachzeitschrift für Sportlehrer und Übungsleiter - Limpert Verlag GmbH, Industriepark 3, 56291 Wiebelsheim

Ballspiele (aus: SportPraxis 5/2004, S. 13)

Stehball

Ihr braucht:

einen Ball

Spieleranzahl:

3-6

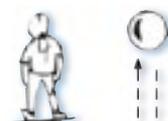
Ablauf:

Ihr stellt Euch in einem Kreis auf. Einer von Euch ist Werfer. Er steht mit dem Ball in der Mitte des Kreises und wirft den Ball kerzengerade hoch in die Luft. Sofort rennen alle Mitspieler möglichst schnell davon. Hat der Werfer den Ball wieder gefangen, ruft er: "Steht!" Alle müssen sofort stehen bleiben. Nun versucht der Werfer, denjenigen, der am nächsten steht, abzuwerfen. Dabei darf dieses Kind nicht ausweichen.

Wird das Kind getroffen, ist es beim nächsten Spiel Werfer. Wird es nicht getroffen, beginnt das Spiel von vorn.

Variante

Beim Hochwerfen des Balles ruft der Werfer den Namen eines Kindes, das mitspielt. Dieses muss so schnell wie möglich den Ball fangen oder holen, während der Werfer mit den anderen davonläuft. Hat es den Ball erwischt, ruft es: "Steht!" Dann geht es so weiter wie bei dem Spiel Stehball.



SportPraxis

www.sportpraxis.com - **SportPraxis**, die Fachzeitschrift für Sportlehrer und Übungsleiter - Limpert Verlag GmbH, Industriepark 3, 56291 Wiebelsheim

Tigerball

Ihr braucht:

einen Ball, 2 Seile, mit ihnen wird der Kreis gelegt

Spieleranzahl:

3-6

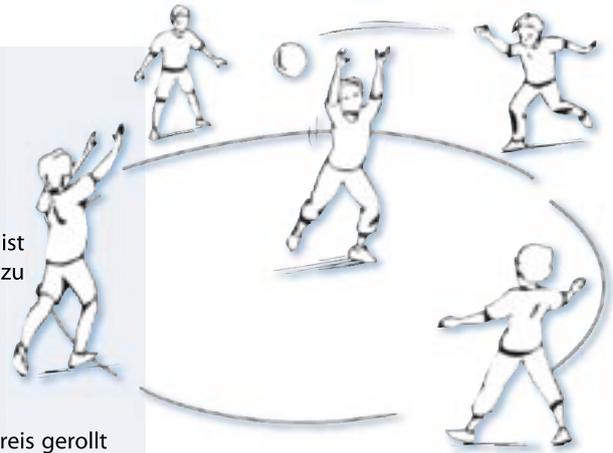
Ablauf:

Ihr stellt Euch in einem Kreis auf. Einer von Euch geht in den Kreis. Er ist der „Tiger“. Versucht nun, den Ball kreuz und quer durch den Kreis zu werfen.

Erwischt der Tiger den Ball, so löst ihn der Spieler ab, der zuletzt geworfen hat.

Variante

Ihr könnt auch so spielen, dass der Ball kreuz und quer durch den Kreis gerollt und geworfen werden darf.



SportPraxis

www.sportpraxis.com - **SportPraxis**, die Fachzeitschrift für Sportlehrer und Übungsleiter - Limpert Verlag GmbH, Industriepark 3, 56291 Wiebelsch

Ballspiele (aus: SportPraxis 5/2004, S. 13)

Bußball

Ihr braucht:

einen Ball, 2-3 Seile, mit denen ihr einen Kreis legt

Spieleranzahl:

4-8

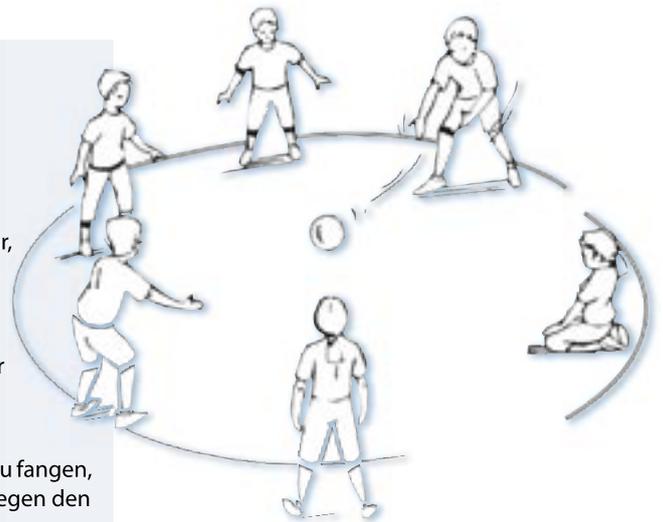
Ablauf:

Stellt euch in einem Kreis auf, mit dem Gesicht zur Mitte. Nun beginnt ihr, euch den Ball so zuzuwerfen, dass er gut gefangen werden kann, denn jeder von euch muss den Ball möglichst fangen.

Fängt ihn ein Spieler nicht, muss er „Büßen“. Das geht so: Wer den Ball nicht gefangen hat, muss sich hinknien und so weiterspielen. Er darf wieder aufstehen, wenn er kniend einen Ball fängt.

Variante

Gelingt es einem Spieler, der kniet, auch beim zweiten Mal nicht, den Ball zu fangen, so muss er sich auf den Bauch legen. Will er wieder stehen, muss er im Liegen den Ball fangen.



SportPraxis

www.sportpraxis.com - **SportPraxis**, die Fachzeitschrift für Sportlehrer und Übungsleiter - Limpert Verlag GmbH, Industriepark 3, 56291 Wiebelsch

Ballspiele (aus: SportPraxis 5/2004, S. 13)

Prelltennis

Ihr braucht:

einen Ball, 2-3 Seile

Spieleranzahl:

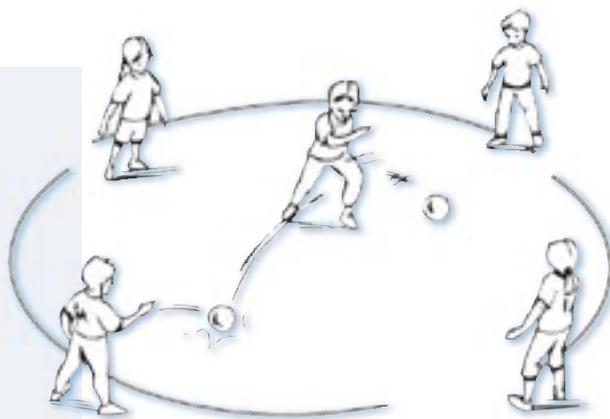
2-4

Ablauf

Legt Euch einen Kreis mit den Seilen. Dann stellt ihr Euch um den Kreis herum, mit dem Gesicht zur Mitte. Lost aus, wer den Ball bekommt und beginnt. Nun wird der Ball mit der flachen Hand in den Kreis geprellt – in Richtung einer der Mitspieler. Dieser prellt zu einem anderen zurück, ohne den Ball zu fangen. Ihr könnt laut zählen, wie oft ihr gemeinsam geprellt habt.

Variante

Ihr könnt einzeln Eure Punkte zählen. Sieger ist derjenige, der am Ende die meisten Punkte erreicht hat. Aufgepasst: Durch ein geschicktes Zusammenspielen kann verhindert werden, dass einer am meisten Punkte bekommt.



SportPraxis

www.sportpraxis.com - **SportPraxis**, die Fachzeitschrift für Sportlehrer und Übungsleiter - Limpert Verlag GmbH, Industriepark 3, 56291 Wiebelsheim

Ballspiele (aus: SportPraxis 5/2004, S. 13)

Klatschball

Ihr braucht:

2-3 Seile zum Legen eines Kreises

Spieleranzahl:

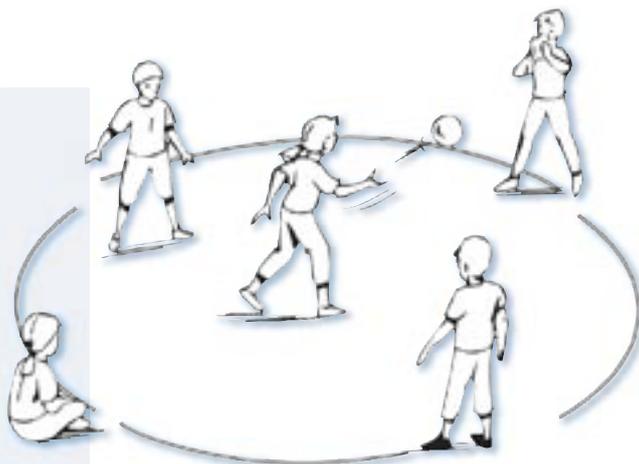
4-6

Ablauf:

Ihr stellt Euch in einem Kreis auf. In der Mitte steht ein Kind mit dem Ball. Es wirft einem Mitspieler im Kreis den Ball zu. Dieser Mitspieler muss einmal in die Hände klatschen, bevor er den Ball fängt. Wer das Klatschen vergisst oder den Ball fallen lässt, muss sich hinsetzen. Wenn ein Kind klatscht, ohne dass ihm der Ball zugeworfen wurde, muss es sich auch hinsetzen. Gewonnen hat das Kind, das als letzter Spieler im Kreis steht. Es löst das Kind in der Mitte ab und beginnt neu.

Variante

Im Zuwerfen ruft der Spieler in der Mitte den Namen des Kindes. Während er wirft, klatscht ihr alle einmal in die Hände. Wird der Ball gefangen, stampft ihr mit den Füßen. Fängt ein Kind nicht, geht der Ball an den Werfer zurück. Dieser wirft noch einmal.



SportPraxis

www.sportpraxis.com - **SportPraxis**, die Fachzeitschrift für Sportlehrer und Übungsleiter - Limpert Verlag GmbH, Industriepark 3, 56291 Wiebelsheim

Verliebt, verlobt, verheiratet

Ihr braucht:

einen Ball, 2-5 Seile, um den Kreis zu legen

Spieleranzahl:

4-6

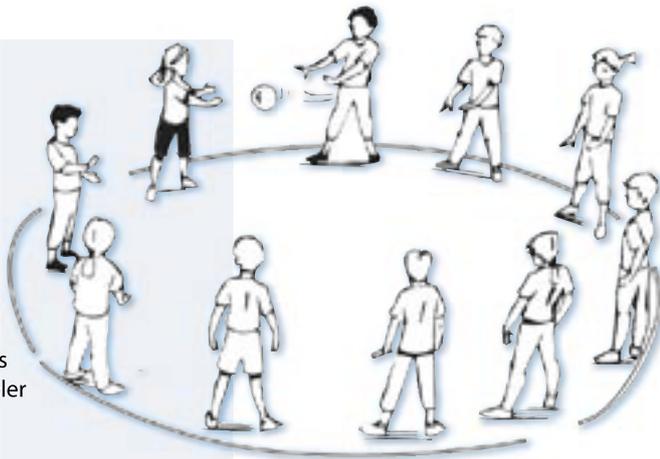
Ablauf:

Ihr stellt euch in einem Kreis auf und werft euch den Ball reihum zu. Wer dabei den Ball fallen lässt, ist „verliebt“. Wer ihn zweimal fallen lässt, ist „verlobt“. Beim dritten Mal ist er „verheiratet“.

Wer den Ball zum vierten Mal nicht fängt, „hat ein Kind“. Bis zu zwanzig „Kindern“ könnt ihr zählen, dann muss der Spieler ausscheiden.

Variante

Ihr könnt es leichter oder schwieriger machen, je nachdem wie groß ihr den Kreis mit den Seilen legt.



SportPraxis

www.sportpraxis.com - **SportPraxis**, die Fachzeitschrift für Sportlehrer und Übungsleiter - Limpert Verlag GmbH, Industriepark 3, 56291 Wiebelsh

Ballspiele (aus: SportPraxis 5/2004, S. 13)

Neckball

Ihr braucht:

einen Ball, 3-5 Seile, um den Kreis zu legen

Spieleranzahl:

4-8

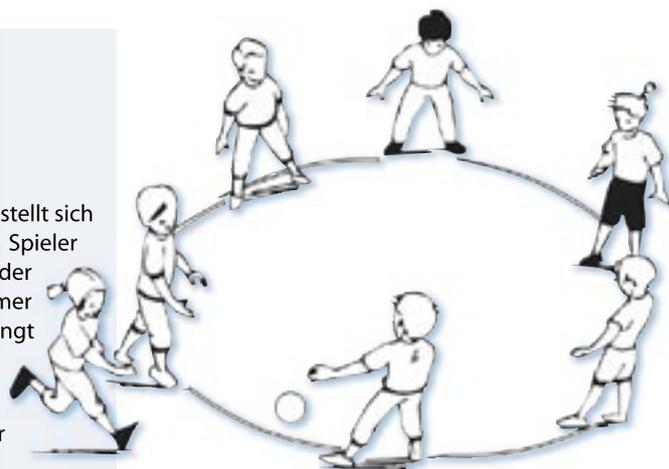
Ablauf:

Stellt euch in einem Kreis auf, mit dem Gesicht zur Mitte. Einer von euch stellt sich außerhalb des Kreises auf, er darf nur außerhalb des Kreises laufen. Ein Spieler im Kreis hat einen Ball. Er wirft ihn nach links oder rechts zum Nachbarn, der Nächste ebenfalls und so fort. Der Spieler außerhalb des Kreises läuft immer dem wandernden Ball nach. Er muss versuchen, den Ball zu berühren. Gelingt es ihm, löst ihn der Spieler ab, der den Ball zuletzt geworfen hat.

Variante

Je nachdem, wie weit ihr im Kreis auseinandersteht, desto leichter oder schwieriger ist es für den Läufer.

Weitere Möglichkeit: Der Spieler, der außerhalb des Kreises steht, muss den Ball mit beiden Händen fangen oder erhaschen.



SportPraxis

www.sportpraxis.com - **SportPraxis**, die Fachzeitschrift für Sportlehrer und Übungsleiter - Limpert Verlag GmbH, Industriepark 3, 56291 Wiebelsh

Merkball

Ihr braucht:

einen Ball, 3-5 Seile, um das Spielfeld abzustecken

Spieleranzahl:

ab 5-6

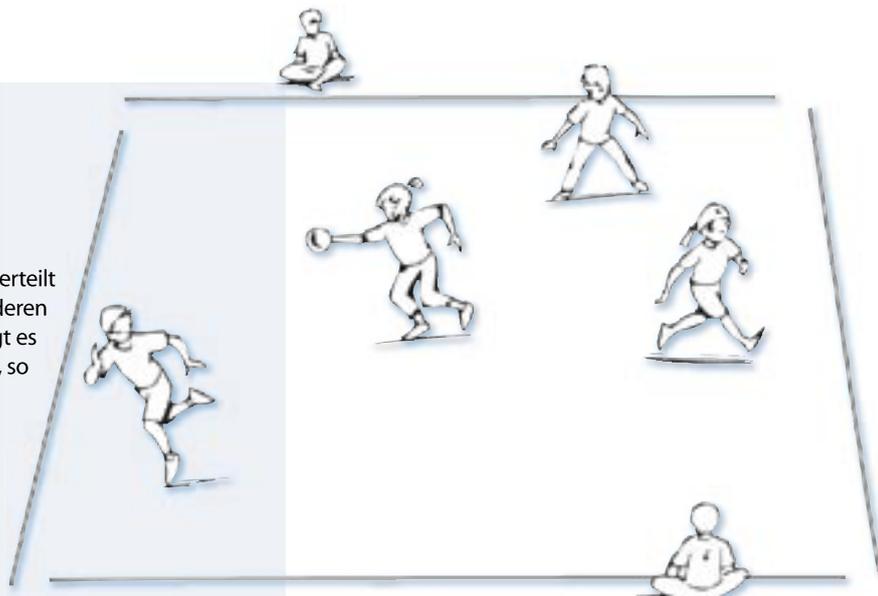
Ablauf:

Ihr legt mit den Seilen am Rand der Halle ein Spielfeld. Ihr verteilt Euch auf dem Spielfeld. Einer von Euch beginnt, einen anderen durch einen gezielten Wurf mit dem Ball zu treffen. Gelingt es ihm nicht, einen davonlaufenden Mitschüler abzuwerfen, so holt sich ein anderer Mitspieler den Ball, bleibt stehen und versucht ebenfalls, ein Kind abzuwerfen und so weiter.

Gelingt es einem von euch, jemanden zu treffen, so muss sich der Abgetroffene am Spielfeldrand hinsetzen. Er muss sich gut merken, von wem er getroffen wurde, denn er ist erlöst und kann wieder mitspielen, wenn dieses Kind selbst getroffen wird.

Variante

Alle Kinder, die abgeworfen wurden, sind sofort erlöst, wenn drei/ vier Kinder gleichzeitig am Spielfeldrand sitzen.



SportPraxis

Ballspiele (aus: SportPraxis 5/2004, S. 13)

Wandwurf

Ihr braucht:

einen Softball, eine Turnhallenwand

Spieleranzahl:

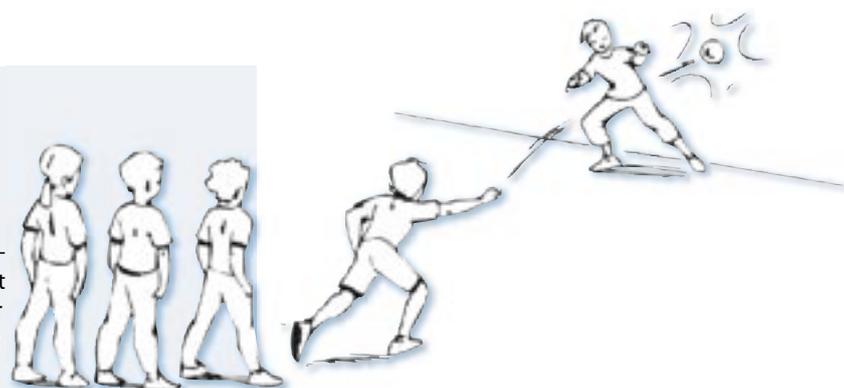
3-6

Ablauf:

Stellt Euch ungefähr fünf Meter vor einer Wand hintereinander auf. Ein Spieler steht direkt an der Wand und schaut Euch an. Der erste Spieler versucht, mit dem Ball den Spieler an der Wand abzuwerfen. Dieser darf ausweichen, um nicht getroffen zu werden. Gelingt es dem Werfer nicht, den Spieler zu treffen, ist gleich der nächste in der Schlange an der Reihe. Gelingt es einem Werfer, den Spieler an der Wand abzuwerfen, wechseln diese die Plätze und das Spiel geht genauso weiter.

Variante

Je nach Wandabstand ist es leichter oder schwieriger, den Spieler mit dem Ball zu treffen. Solltet ihr zu schnell die Spieler an der Wand treffen, geht ein bisschen nach hinten. Dauert es zu lange, verkürzt den Abstand zur Wand.



SportPraxis