

# Kleine Spiele mit dem Ball

- |    |                                     |  |
|----|-------------------------------------|--|
| 1  | „Verflixt noch mal“                 | <i>Werfen und Fangen</i>                 |
| 2  | Alaska                              | <i>Werfen und Fangen</i>                 |
| 3  | Spielende Eichhörnchen              | <i>Werfen und Fangen unter Zeitdruck</i> |
| 4  | Achtung Wildschweine!               | <i>Abwerfen</i>                          |
|    | 4a Bilder zu „Achtung Wildschweine“ |  |
| 5  | Endlos-Jäger-und-Hase               | <i>Abwerfen</i>                          |
| 6  | Wechselball                         | <i>Abwerfen und Fangen</i>               |
| 7  | Schiffe versenken                   | <i>Zuspielen</i>                         |
| 8  | Inselball                           | <i>Zuspielen und Abwerfen</i>            |
| 9  | Besenhockey                         | <i>Zuspielen mit „Schläger“</i>          |
| 10 | Riesenkrake                         | <i>Ballprellen unter Druckbedingung</i>  |

# „Verflixht noch mal“

### Aufgabe

4 Spielfelder mit der Größe von 4,5m x 4,5m festlegen, getrennt durch eine etwa 2m hohe Schnur (z.B. im Volleyballfeld).

Jeweils zwei Gruppen spielen über die Schnur gegeneinander. Jede Gruppe hat 2 Gymnastikbälle, eine Gruppe noch einen Schaumstoffball.

Die Kinder haben die Aufgabe, durch gutes Zusammenspielen mit den Bällen in der Gruppe und durch geschicktes Werfen über die Schnur - *mit beiden Händen von unten* - möglichst viele Punkte zu erzielen.

Punktgewinn: Jeder Ball, der nicht aus der Luft von der anderen Mannschaft gefangen wird (im anderen Feld auf den Boden fällt)

### Variationen

- unterschiedlich schnell fliegende Bälle
- Verkleinerung oder Vergrößerung des Spielfeldes

### Material

- 1 Schaumstoffball, 4 Gymnastikbälle, Zauberschnur

## Alaska

### Aufgabe

Zwei Mannschaften, Mannschaft A im Feld, Mannschaft B hinter der Grundlinie.

Ein Spieler der Mannschaft B (bei jedem Durchgang ein anderer) wirft den Ball ins Feld. Daraufhin läuft die gesamte Mannschaft um das Feld herum.

Die Feldmannschaft versucht, den Ball zu fangen. Der Spieler, der den Ball gefangen oder aufgehoben hat, stellt sich mit gegrätschten Beinen hin und ruft: „Nach Alaska!“.

Die gesamte Mannschaft A läuft zu ihm und stellt sich hinter ihm auf, ebenfalls mit gegrätschten Beinen. Der vordere Spieler rollt den Ball durch die gegrätschten Beine. Der letzte Spieler nimmt ihn auf und ruft laut „Angekommen!“.

Für jeden Spieler der Mannschaft B, der das Feld in der Zwischenzeit umrundet hat, gibt es einen Punkt. „Erfrorene Läufer“ stellen sich ebenso wie die anderen wieder hinter der Grundlinie auf.

### Variationen

- Anzahl der „Läufer“ verändern (z.B. Dreiergruppe); mit zwei Bällen spielen;
- Teppichfliese(n) für den Anfang der „Kette(n)“ hinlegen

### Material

- Markierungshütchen, 1 Volleyball (Rugby-Ball → muss über Kopf weitergegeben werden)

# Spielende Eichhörnchen

## Aufgabe

Die Kinder (Bäume) stehen in einem größeren Kreis mit gleichmäßigen Abständen.

Ein Eichhörnchen (Ball) hüpft schnell von Baum zu Baum. Ein zweites Eichhörnchen kommt hinzu. Beide versuchen sich gegenseitig zu fangen.

**Oder:** Die Eichhörnchen springen immer zum übernächsten Baum. Wer überholt wen? (Einteilung in 2 Gruppen)

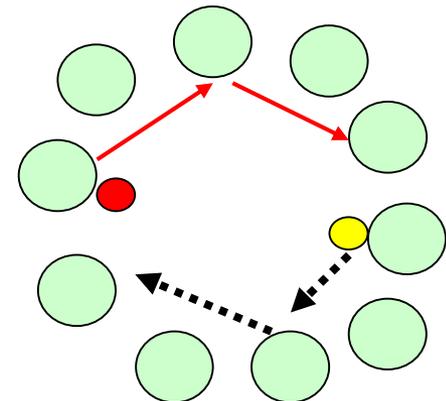
## Material

- 2 Bälle in unterschiedlichen Farben

## Hinweis

In der Variante 2 können auch zwei unterschiedliche Bälle (z.B. groß/klein) benutzt werden.

Jede Gruppe sollte dann einen Durchgang mit jedem Ball spielen.



# Achtung Wildschweine!

## Aufgabe

Jede Nacht kommen die Wildschweine aus dem Wald heraus und gehen auf den Feldern des angrenzenden Dorfes auf Futtersuche. Heute Nacht haben sich die Bauern an zwei Lichtungen auf die Lauer gelegt um die Wildschweine zu vertreiben.

Die „Wildschweine“ haben die Aufgabe, Runden zu laufen, ohne von den Jägern abgeworfen zu werden.

## Material

- 3 große Kästen, 2 Bänke, Softbälle (mindestens ein Ball pro Kind ), Bierdeckel, Sofffrisbeescheiben

## Organisation

2 Gruppen – Keiler/ Jäger

Abwurfzone zwischen 2 Kästen von einer Bank aus:

Bank 1 – ca. 5m entfernt, Bank 2 ca. 7m

**Spielzeit:** 5 Minuten, dann Wechsel

## Hinweis

Jäger dürfen die Keiler nicht behindern, wenn sie die Bälle zurückholen.

# Achtung Wildschweine!



# Endlos-Jäger-und-Hase

## Aufgabe

Jedes Kind ist sowohl Jäger als auch Hase.

Ein Kind, das in Ballbesitz kommt, ist automatisch Jäger bzw. wenn es nicht mehr in Ballbesitz ist, Hase. Das gilt auch nach einem erfolgreichen „Zielschuss“.

***Die Jäger versuchen die Hasen abzuwerfen.***

Abgeworfene Hasen setzen sich sofort hin.

Sie können befreit werden, wenn sie

- von einem Jäger durch Ballwurf „freigespielt“ werden
- einen vorbeifliegenden oder –rollenden Ball berühren oder erhechten, ohne ihm nachzulaufen.

## Material

- mehrere Softbälle

## Hinweis

Freiliegende Bälle dürfen von jedem „aufgenommen“ werden.

# Wechselball

## Aufgabe

Spielfeldgröße: 9x6m (1/3 Volleyballfeld)

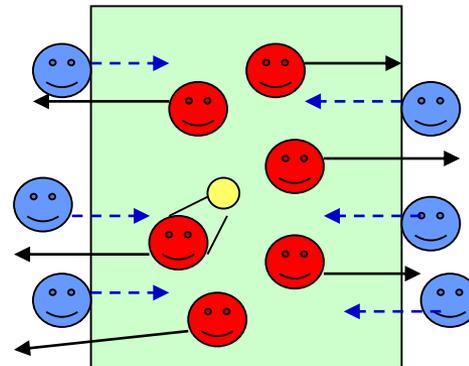
Zwei Gruppen, eine im Spielfeld, die andere je zur Hälfte hinter den langen Seitenlinien.

Die Kinder haben die Aufgabe, durch geschicktes Fangen den „Felderwechsel“ herbeizuführen, um Punkte sammeln zu können – durch Abwerfen eines Gegenspielers.

Wird der Ball gefangen, ruft dieser Spieler laut „Wechsel“ und seine Mannschaft verteilt sich in zwei Gruppen hinter den langen Seitenlinien und versucht nun ihrerseits, möglichst viele Treffer zu landen.

## Material

- 1 Softball



# Schiffe versenken

### Aufgabe

Alle Kinder „fahren“ mit ihrem Schiff (Reifen um den Körper) durch das Wasser. 2 - 3 Piraten versuchen die Schiffe zu versenken, indem sie versuchen, einen Softvolleyball in den Reifen zu werfen.

Das versunkene Schiff (das Kind setzt sich in seinem Reifen auf den Boden) kann geborgen werden, indem ein „anderes Schiff“ (Kind) ihm seinen Reifen überstülpt.

### Material

- 1-2 Volley-Softbälle
- pro Kind ein Gymnastikreifen

### Hinweis

Die Kinder können sich auch andere Befreiungsmöglichkeiten ausdenken. Die Piraten dürfen nicht mit dem Ball laufen, wohl aber prellen.

## Kleine Spiele mit dem Ball – *Zuspielen und Abwerfen*

# Inselball

### Aufgabe

Jede Gruppe beginnt mit ihrem Ball auf „ihrer“ Matte.

Die Gruppen lösen sich von ihrer Matte und versuchen, die anderen Spieler abzuwerfen:

- mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden
- wer getroffen wird, muss auf „seine Insel“

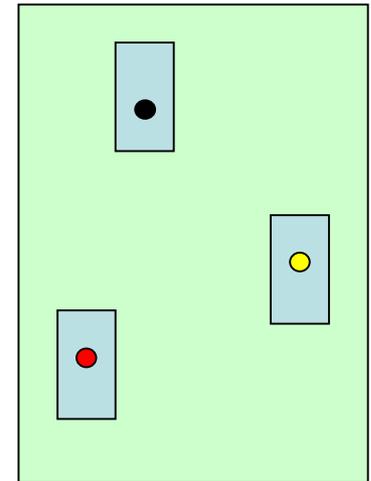
Er kann erlöst werden,

- indem seine Mannschaft ihm den Ball zuspielt oder
- indem er einen fremden Ball „erwischt“

Wer einen fremden Ball fängt, ist nicht abgetroffen.

### Material

- 3 Matten, 3 Softbälle und Parteibänder, jeweils in drei Farben



### Organisation

Einteilung in drei Gruppen, mit Parteibändern gekennzeichnet,  
 3 Matten in der Halle verteilen

# Besenhockey

## Aufgabe

Der Ball muss mit dem Besen durch das „Kastentor“ (Breite 1-2m) geschossen werden und von einem Mitspieler auf der anderen Seite berührt werden. Die Treffer gelten von beiden Seiten. Zu einer Mannschaft gehören drei Spieler.

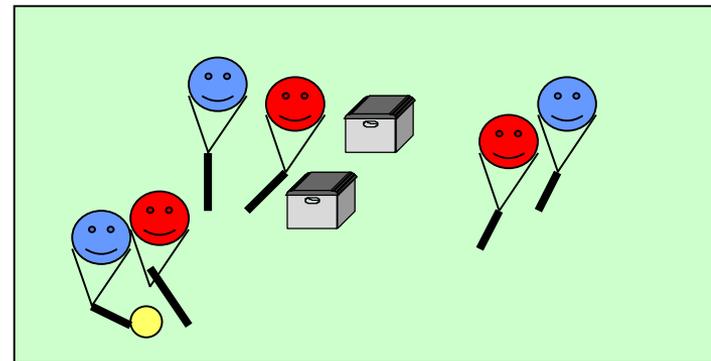
**Variation:** Spiel auf zwei Tore; Spiel 4:4

## Material

- 6 Kinderbesen, 1 Hallenhockeyball (mit Löchern)
- 2 kleine Kästen

## Hinweise

Beim Spiel 4:4 darf man keinen Doppelpass spielen, bei 3:3 nur einmal, dann muss Spieler Nr. 3 den Ball erhalten



## Riesenkrake

### Aufgabe

Die „Riesenkrake“ steht am Hallenende (ohne Ball), alle anderen haben einen Ball und stehen auf der gegenüberliegenden Hallenseite.

Nach der „Warnung der Krake“: „Ich strecke meine Arme aus!“ wechseln alle Kinder mit dem Ball prellend die Seiten und die „Krake“ versucht, die entgegenkommenden Kinder zu fangen.

Gefangene Kinder bleiben stehen und klemmen sich den Ball zwischen die Füße. Als „Fangarme“ helfen sie der Krake, ohne sich aber von der Stelle fortzubewegen.

### Material

- je Kind einen gut springenden Ball