

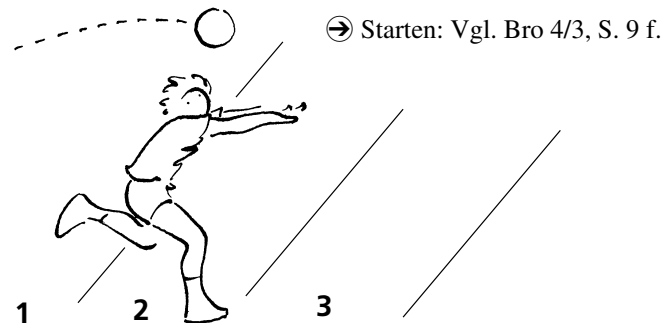
**Trichter-Wurf:** Paare stehen sich gegenüber. A versucht, mit seinem Trichter (Verkehrshut, verstärkter Zeitungstrichter, evtl. Baseball-Handschuh) die von B zugespielten Bälle aufzufangen.

- Alle A stehen in einer Zone (10–15 m von der Abwurflinie entfernt). Wie viele Bälle können in 3 Minuten gefangen werden. Rollentausch. Welches Paar erreicht nach 6 Minuten wie viele Treffer?
- Wer den zugeworfenen Ball in Zone 1 fängt, erhält 1 Punkt, wer in der weiter entfernten 2. oder 3. Zone fängt 2 bzw. 3 Punkte. Jedes Paar versucht, in 3 Minuten möglichst viele Punkte zu erreichen.
- Alle Paare laufen um ein rechteckiges Feld im Gegenuhreigersinn, wobei der Partner immer eine halbe Runde versetzt läuft. Die Paare werfen sich den Ball übers Feld zu, d.h. von Kante 1 zu Kante 3, von 2 zu 4. Nach einem Wurf muss zuerst um die nächste Ecke gelaufen werden, bevor erneut zugespielt werden darf. Nach 5 Minuten werden die gelaufenen Runden und die gefangenen Bälle pro Gruppe zusammengezählt. Beim nächsten Mal im Uhrzeigersinn laufen und Resultate vergleichen.
- Als Schnappball spielen: 4er-Gruppen gegeneinander. Jedes Kind hat einen Verkehrshut. Die Werfer dürfen nicht behindert werden; jeweils 4 Schritte Abstand nehmen. Welche Gruppe kann in 5 Minuten mehr Bälle fangen.



**Starten statt warten:** Jedes Kind wirft seinen Ball vorwärts hoch und beginnt sofort loszusprinten. Zoneneinteilung: **1** 2–4 m **2** 4–6 m **3** 6–8 m. Je nachdem, in welcher Zone der Ball gefangen wird, erhält das Kind 1–3 Punkte. Wer hat nach 10 Starts mehr Punkte als die Lehrperson?

- A wirft den Ball für B.
- A steht im Feld 1, 2 oder 3 und prellt den Ball. In diesem Moment startet B und versucht, den aufspringenden Ball noch zu erwischen, bevor dieser ein zweites Mal den Boden berührt. Rollenwechsel.



**Ab auf die Runde:** Fangspiel im (Volleyball-)Feld. Fänger sind mit einem Bündel bezeichnet. Wer von einem Fänger berührt wird, übernimmt den Bündel, überspringt die Hindernisse ausserhalb des Spielfeldes und fängt dann ein anderes Kind.

- Zu zweit: A und B werfen sich im (Volleyball-)Feld einen Tennisball zu. Die Minimaldistanz (Abwurflinien) wird mit Sprungseilen fixiert. Wenn einer der beiden den Ball fallen lässt, absolvieren sie eine Laufrunde.
- Fussball-Zuspiele an Keulen (Verkehrshüten) vorbei. Fällt eine Keule um, muss sie aufgestellt werden und ab geht's auf die Runde.
- Auf zwei Feldern spielen je zwei Teams gegeneinander. Wer ein Tor erzielt, wird zum Torwart. Erhält der Torwart ein Tor, so läuft er 2 Hindernisrunden und kommt anschliessend als Feldspieler zurück ins Spiel. Übersteht sein Team das Unterzahlspiel?

