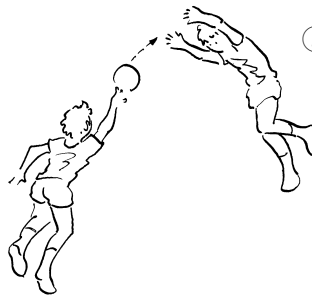


Vom Miteinander zum Gegeneinander: 2 S bewegen sich frei in der Halle und spielen sich einen Ball zu. Wenn die L den Arm hebt, versucht der Ballbesitzer den Ball vor seinem Partner zu schützen, ohne ihn an seinen Partner zu verlieren. Auf Pfiff wechseln die S das Spielgerät und spielen wieder miteinander. Verschiedene Bälle, Unihockeystöcke ... verwenden.

- Matten, Schwedenkastenteile ... dienen als Tore: Wer erzielt beim Spiel 1 gegen 1 mehr Tore?

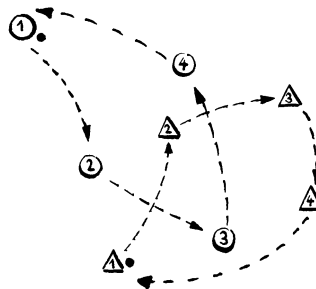


! Partnerwechsel beachten

Nummernzuspiele: 4–6 S sind nummeriert und spielen sich den Ball in vorgegebener Reihenfolge zu: 1 zu 2, 2 zu 3... Alle Gruppen haben ein eigenes Feld.

- Alle Gruppen spielen im gleichen Spielfeld. Wer einen Ball erwartet, zeigt mit der Hand an, wohin er ihn zugespielt erhalten möchte.
- Zuspiel mit Bodenpass, Sprungwurf, «Kunstpass» ...
- Das Prellen (Dribbling) ist nicht erlaubt.
- Mit 2 oder gar 3 (auch verschiedenen) Bällen. Variation: Dribbling ist nur erlaubt, wenn der anzuspieldende Spieler noch in Ballbesitz ist.
- Nach dem Pass die Wand berühren oder eine Bewegungsaufgabe erfüllen.
- Auf ein Zeichen ein Ziel (Basketballkorb ...) treffen.
- 1 Spieler jeder Gruppe ist «Spielverderber» und stört die andern Gruppenmitglieder bei den Zuspielen. Wer einen Fehler verursacht, wird zum neuen «Spielverderber».

! Schritt- und Doppelfangregel:
Vgl. Bro 5/4, S. 65 ff.

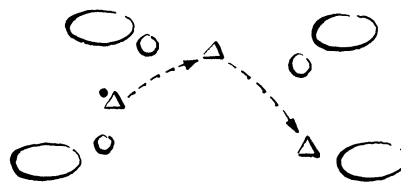


Reifenball: 3 Angreifer versuchen, den Ball möglichst oft in einen von 4 leeren Reifen zu legen. Die drei Abwehrspieler können dies verhindern, indem sie in die Reifen stehen. Hat ein S seinen Fuss im Reifen, kann dort kein Punkt mehr erzielt werden. Jede Gruppe kann während 2 Minuten möglichst viele Punkte sammeln bzw. verhindern. Dann erfolgt Rollenwechsel. Mögliche Spielentwicklung:

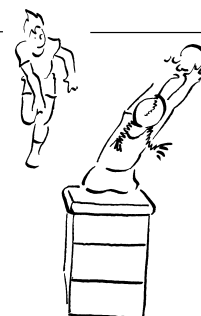
- Die Angreifer dürfen mit dem Ball in der Hand nicht laufen, sondern müssen ihn prellen.
- Das Ablegen des Balles in den Reifen ist nur unmittelbar nach einem Zuspiel möglich.
- Die Angreifer dürfen mit dem Ball in der Hand nur 1 Schritt ausführen und dürfen ihn nicht prellen.
- Laufende Rollenwechsel, wenn die Abwehrspielerinnen den Ball erobern. Wer hat zuerst 5 Punkte?
- Punktgewinn, wenn ein im Reif stehender Mitspieler ein Zuspiel fangen kann, ohne dass eine Gegenspielerin den Fuss in den Reif hält.

! Mindestens einen Reifen mehr als Spieler pro Team!

➔ Spiele gestalten – Spiele lehren und lernen: Vgl. Bro 5/4, S. 8 f.



Kasten-Sitz-Ball: Zwei Teams spielen gegeneinander. Ein Punkt wird erzielt, wenn es gelingt, einem auf dem Kasten sitzenden Mitspieler den Ball zuzuspielen. Es sind 3 oder 4 Kästen nötig, wobei bei jedem 1 Element entfernt ist. Regeln: Es darf nur ein S auf dem Kasten sitzen. Setzt sich ein Spieler des gegnerischen Teams auf den Kasten, muss der erste Spieler weg und darf nicht mehr auf diesen Kasten sitzen, bevor er auf einem andern Kasten gesessen hat. Welches Team erzielt zuerst 10 Punkte?



! Mindestens 3 Kästen müssen verfügbar sein.