

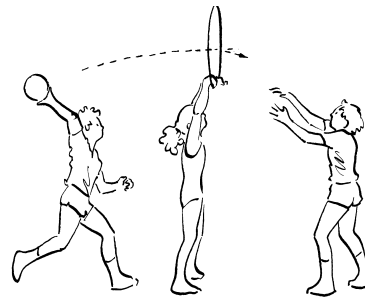
## 1.8 Überzahlspiele

Beim Spielen in Überzahl hat die ballbesitzende Spielerin genügend Zeit, sich zu orientieren und situationsangepasst zu handeln. Durch die Aufgabenstellungen wird der prozessorientierte Weg der Ballspielerziehung betont.

**Können ihr ein Spiel selbständig weiterentwickeln?**

**Mitte-Treffen 2 mit 1:** 2 S spielen sich einen Wurfgegenstand (Soft-Frisbee, Gummiring, Strumpfball...) durch den vom 3. S in die Höhe gehaltenen Reifen zu.

- Die Gruppen bestimmen, wann sie den Reifen halten oder das Wurfobjekt wechseln.
- Die S suchen originelle Abspield- und Fangformen.
- Wie oft gelingt in einer bestimmten Zeit ein Treffer, ohne dass der Gegenstand zu Boden fällt?
- Die Spielgruppe hat eigene Ideen, das Spiel zu verändern!
- Der mittlere S verschiebt sich langsam, so dass die beiden äusseren ständig ihre Position anpassen müssen.
- Jede Gruppe soll eine bestimmte Strecke zurücklegen und möglichst viele Pässe durch den Reifen spielen.



➔ Spiele gestalten:  
Vgl. Bro 5/4, S. 8

**Mitte-Foppen 2 gegen 1:** 2 S spielen sich einen Ball zu, der 3. S in der Mitte versucht, den Ball zu berühren oder zu schnappen.

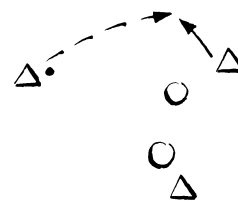
- Die Dreiergruppen bestimmen selber, wann sie die Rollen wechseln.
- Den Spielraum verkleinern, vergrössern, optimieren.
- Mit verschiedenen Bällen spielen.
- Zuspielart variieren: Via Boden, mit dem Fuss, mit der schwächeren Hand, beidhändig ...
- Die beiden passenden S versuchen, sich den Ball durch am Boden liegende Reifen zuzuspielen. Der 3. S will dies verhindern.



➔ Bei Spielformen mit dem Fuss oder mit dem Unihockeystock ist es von Vorteil, die Überzahl zu erhöhen!

**Schnappball 3 gegen 2:** 3 S spielen sich einen Ball zu, wobei 2 S versuchen, den Ball zu berühren oder zu schnappen.

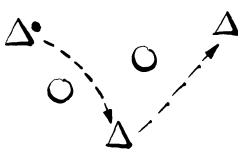
- Die Fünfergruppen bestimmen, wann sie die Rollen wechseln.
- Die Gruppen erfinden eine eigene Punkteregel.
- Punkte können nur noch mit vorher festgelegten Abmachungen erzielt werden: Pässe via Boden, zwischen zwei Malstäben hindurch oder durch ein Zuspiel über eine Leine.



➔ Die Spielgruppen spielen möglichst autonom; bei Konflikten bietet die Lehrperson Hilfe an.

**Torball 2 gegen 2 mit Jokerspieler:** Die Angreifer sind immer zu dritt, d.h. ein S spielt als Joker mit den zwei Angreifern gegen zwei Verteidiger. Es können Punkte erzielt werden durch Treffen von Gegenständen oder Ablegen des Balles an bestimmten Orten (= Tore).

- Die Spielgruppe bestimmt Art und Anzahl «Tore».
- Die Gruppe soll die Regeln aufgrund ihrer Erfahrungen selbständig festlegen und verändern (z.B. Verhalten zur Gegnerin, mit oder ohne Dribbling ...?).



➔ Zum Festlegen und Verändern von Spielregeln anleiten.