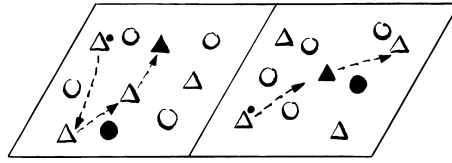


**Joker-Schnappball:** 2 Gruppen mit 3–4 S spielen gegeneinander. Jedes Team spielt sich den Ball möglichst lange in den eigenen Reihen zu. Ein Zuspiel zum vorher in einer Teamsitzung «geheim» ernannten Joker gibt einen Punkt. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden. Dribbling ist erlaubt. Welcher Joker hat nach 2 Minuten mehr Zuspiele erhalten? Welches Team errät den Joker des anderen Teams?

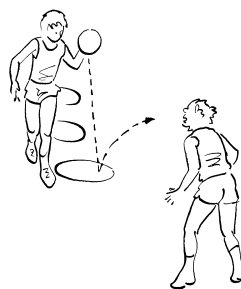
- Jedes Team hat einen Bündel, der weitergegeben werden kann. Zuspiele zum bündeltragenden S ergeben einen Punkt.



- ⚠ **Angriff:** Den Raum optimal ausnützen. Den Abwehrspieler täuschen und sich dann mit Handzeichen dem Ballbesitzenden anbieten. **Abwehr:** Je einen Angreifer decken.

**Tor-Schnappball:** Kleingruppen bewegen sich frei in der Halle und spielen sich ihren Ball mit Bodenpässen durch am Boden liegende Reifen (= Tor) zu.

- Welches Team erzielt in 2 Minuten am meisten Zuspiele durch die Reifen-Tore?
- Spiel 2 gegen 2/3 gegen 3 auf verschiedene Reifen. Ein Team versucht, in 2 Minuten möglichst viele Treffer zu erzielen. Dribbling ist erlaubt. Das andere Team versucht, den Ball wegzuschnappen. Rollenwechsel. Welches Team hat mehr Treffer erzielt?
- Wie oben, aber wenn der Ball erobert wird, darf er im Team weitergespielt werden. Wer 5 Treffer erzielt, gewinnt ein Spiel. Danach erhält das verlierende Team den Ball und beginnt von neuem.

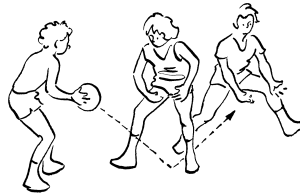


- ➞ Zuerst neben-, dann gegeneinander spielen: Vgl. Bro 5/4, S. 9

- ⚠ Nach dem Wegschnappen den Ball sofort auf den Boden legen, damit das Angreiferteam weiter spielen kann.

**Lebendiges Tor:** Regeln wie Schnappball. Tor, wenn der Ball einem Mitspieler, der mit beiden Füßen auf dem Boden steht, durch die Beine gespielt werden kann.

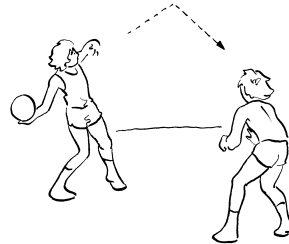
- Nur einem vorher bezeichneten Mitspieler darf zwischen den Beinen durchgespielt werden.



- ➞ Spielbündel erleichtern die Spielübersicht für alle.

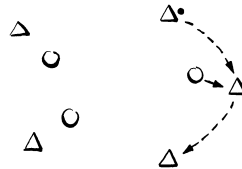
**Wand-Schnappball:** 2 Teams spielen mit Schnappballregeln gegeneinander. Dribbling erlaubt. Punktgewinn, wenn ein Zuspiel von einem eigenen Mitspieler via Wand gefangen werden kann.

- Jedes Team kann nur noch bei einer Wand Punkte erzielen.
- Punkt, wenn der Ball via Basketballbrett gefangen werden kann.



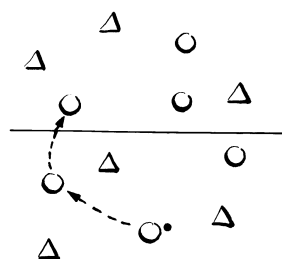
- ➞ Spielfreude kommt vor dem Sieg: Punkte und Tore nicht immer zählen.

**Schnappball mit Überzahl:** Spiel 5 gegen 3. Gelingt es den 5 Angreifern, den Ball 10-mal zuzuspielen, ohne bei Ballbesitz von einem der 3 mit einem Bündel gekennzeichneten Gegenspieler berührt zu werden? Die Angreifer dürfen prellen.



**Schnur-Schnappball:** 2 Teams von mindestens 4 S spielen gegeneinander. Das ballbesitzende Team spielt sich den Ball zu. Ein Punkt kann nur erzielt werden, wenn der Ball über die 2 m hohe und in der Längsrichtung gespannte Leine gefangen werden kann. Jedes Team kann 2 Minuten Punkte erzielen bzw. verhindern. Welches erzielt mehr Punkte?

- Ballwechsel nach Punktgewinn.
- Welches Team kann zuerst 5 Punkte in Folge erzielen?



- Ⓜ **Schnappball:** Die Klasse kann drei Schnappballformen mit und ohne Schülerschiedsrichter selbstständig in Kleingruppen spielen.