

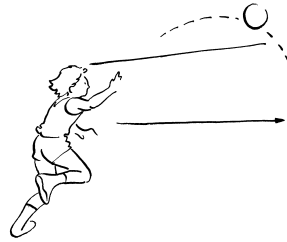
1.10 Schnurball

Intensive Spiel- und Übungsformen fördern die Einschätzung der Ballflugbahn, die Orientierung im Raum, das genaue Werfen und sichere Fangen des Balles sowie den Teamgeist.

**Suche die Lücke
im anderen Feld!**

Schnurball – allein: Alle S haben einen Ball, werfen ihn auf der einen Seite der in der Halle längs gespannten Leine auf und fangen ihn auf der anderen Seite.

- Wie weit von der Leine entfernt kann man den Ball wegwerfen und ihn trotzdem noch fangen?
- Wer kann den Ball auf den Boden prellen und ihn nach dem Überqueren der Leine wieder fangen?
- Die Spielenden erfinden eigene Formen.

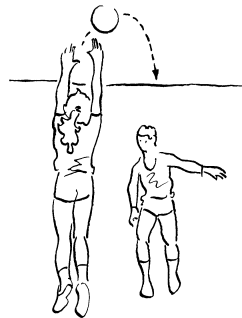


➔ Allein spielen:
Vgl. Bro 5/4, S. 9

⚠ Die Leine wird besser sichtbar, wenn Spielbänder aufgehängt sind. Höhe der Leine: 2.50 m bis Höhe der Basketballkörbe.

Schnurball – zu zweit: 2 S spielen sich den Ball über die Leine zu:

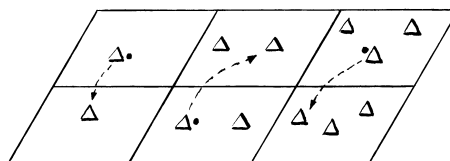
- Im höchsten Punkt der Flugbahn des Balles in die Hände klatschen.
- Den heranfliegenden Ball im Sprung fangen.
- Den Ball im Sprung zurückspielen.
- Nach dem Ballwurf dem Partner eine Zahl zeigen, die dieser vor dem Fangen nennen muss.
- Wie viele Zuspiele erfolgen mit Wurfvorschriften (links, rechts, beidhändig ...) in 1 Minute?
- Nach dem Abspiele eine Zusatzaufgabe erfüllen (z.B. Wand oder Seitenlinie berühren).
- Der Ball darf nur beidhändig oberhalb der Schultern gefangen und geworfen werden.



Schnurball 1 gegen 1, 2 gegen 2, 3 gegen 3: Ein Punkt wird erzielt, wenn es gelingt, den Ball so über die Leine zu werfen, dass er im gegnerischen Feld auf den Boden fällt. Falls der Ball gefangen wird, muss er ohne Verzögerung über die Leine zurückgespielt werden. Die S bestimmen aufgrund der Linien auf dem Boden ihr Spielfeld. Die Linien gehören zum Spielfeld.

- Wer den Ball geworfen hat, erledigt eine Zusatzaufgabe (z.B. die Mittellinie berühren), bevor er den nächsten Ball fangen darf.
- Alle Teammitglieder müssen den Ball zugespielt erhalten haben, bevor er über die Leine zurückgespielt wird. In der Zwischenzeit erledigt das andere Team eine Zusatzaufgabe (z.B. sich gegenseitig in die Hände klatschen).
- Während des Spiels versucht jedes Team, im eigenen Spielfeld zusätzlich einen Luftballon zu jonglieren.
- Spiel mit 2 Bällen.
- Spiel 3 gegen 3: Wer den Ball nicht fangen kann oder ins Aus wirft, löst eine Zusatzaufgabe. Gelingt es einem Team, das gegnerische Feld leerspielen?
- Mit 3 Bällen: Ein Ball ist der Spielball, der über die Leine geworfen wird. Zusätzlich besitzt jedes Team einen weiteren Ball, der nicht zu Boden fallen darf. Wer ihn in den Händen hält, muss ihn einem Mitspieler abspielen, bevor er den Spielball fangen darf.

⚠ Mehr als 3 S pro Team sind nicht empfehlenswert! Deshalb kleine Felder; Spiel in der Halle quer.



➔ Die Spielregeln werden den Erfordernissen angepasst oder durch die S bestimmt und weiter entwickelt.

