

Der Medizinball ist das Tor: Zweier-, Dreier- oder Vierergruppen spielen gegeneinander. Als Tore dienen 3–5 frei in der Halle liegende Medizinbälle. Als Torerfolg zählt, wenn ein Medizinball mit dem Fuss-, Hand- oder Basketball getroffen wird. Die gleiche Gruppe darf nicht zweimal hintereinander beim gleichen Medizinball einen Treffer erzielen.

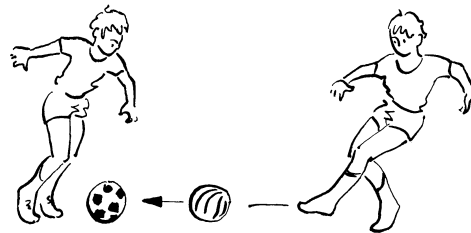
- Als Vorbereitung spielen die Gruppen *nebeneinander*, wobei jede versucht, möglichst viele Medizinbälle zu treffen.



Ⓜ **Spieltournament mit mehreren Klassen:** Die S spielen verschiedene, ballorientierte Spiele (z.B. Schnur-, Bank- und Reifenball).

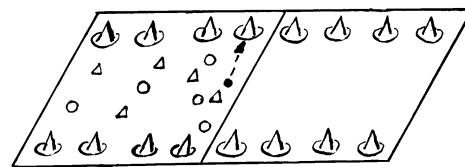
Treffer-Fussball: Bis auf 3–5 Fänger führen alle S einen Fussball am Fuss. Die Fänger führen einen Basketball am Fuss und probieren, mit einem gezielten Schuss, einen Fussball zu treffen. Gelingt dies, erfolgt Ball- und Rollentausch.

- Das Team mit den Fussbällen versucht, während 1 Minute die Basketbälle des anderen Teams zu treffen. Welches Team erzielt mehr Treffer?

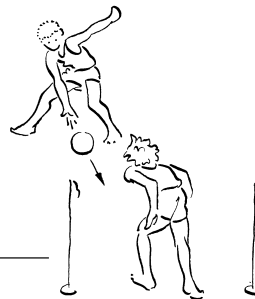


Kegelball: 2 Teams zu 4–5 S spielen gegeneinander. Auf den Grundlinien des Feldes stehen je 4 Markierkegel. Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Kegel zu treffen und bei den eigenen Punkte zu verhindern.

- Welches Team hat zuerst alle gegnerischen Kegel getroffen?
- Mit zwei Torräumen, die nicht betreten werden dürfen.



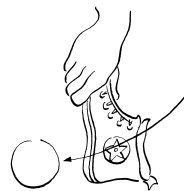
Rollball: Jedes Team zu 3–5 S versucht, den Ball ins gegnerische Tor (an die Langbank, zwischen 2 Malstäben hindurch) zu spielen. Der Ball soll so gespielt werden, dass er den Boden nicht verlässt und stets rollt. Ebenso darf der Ball stets nur mit einer Hand berührt werden. Fussspiel ist nur erlaubt, wenn nachher der gleiche S den Ball wieder berührt (kein Pass oder Tor mit dem Fuss).



Turnschuh-Hockey: Je ein Turnschuh jedes Spielers dient als Hockeystock. Ziel ist es, den Tennis- oder Unihockeyball mit dem ausgezogenen Schuh ins gegnerische Tor (an die Langbank ...) zu schießen.

Regeln:

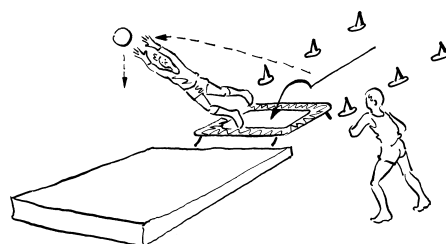
- Der Ball darf 1-mal mit dem Fuss berührt werden, wenn er nachher von der gleichen Spielerin mit dem Schuh weitergespielt wird.
- Kein Pass und keine Torschüsse mit dem Fuss.
- Spiel ohne Torwart.



Flieger-Mattenball: Die Spielteams können einen Punkt erzielen, wenn ein Mitspieler vom Minitrampolin abspringt, den Ball in der Luft fängt und sicher auf die dicke Matte legt (nicht wirft!).

Regeln:

- 1 Schritt ist mit dem Ball in der Hand erlaubt.
- Kein Dribbling.
- Keine Abwehrspieler auf der Matte und vor dem Minitrampolin (freier Anlauf)!
- Kein fortgesetztes Federn der Angreifer auf dem Minitrampolin (Unfallgefahr)!



➔ Vorbereitung:
Springen mit dem Minitrampolin:
Vgl. Bro 3/4, S. 14