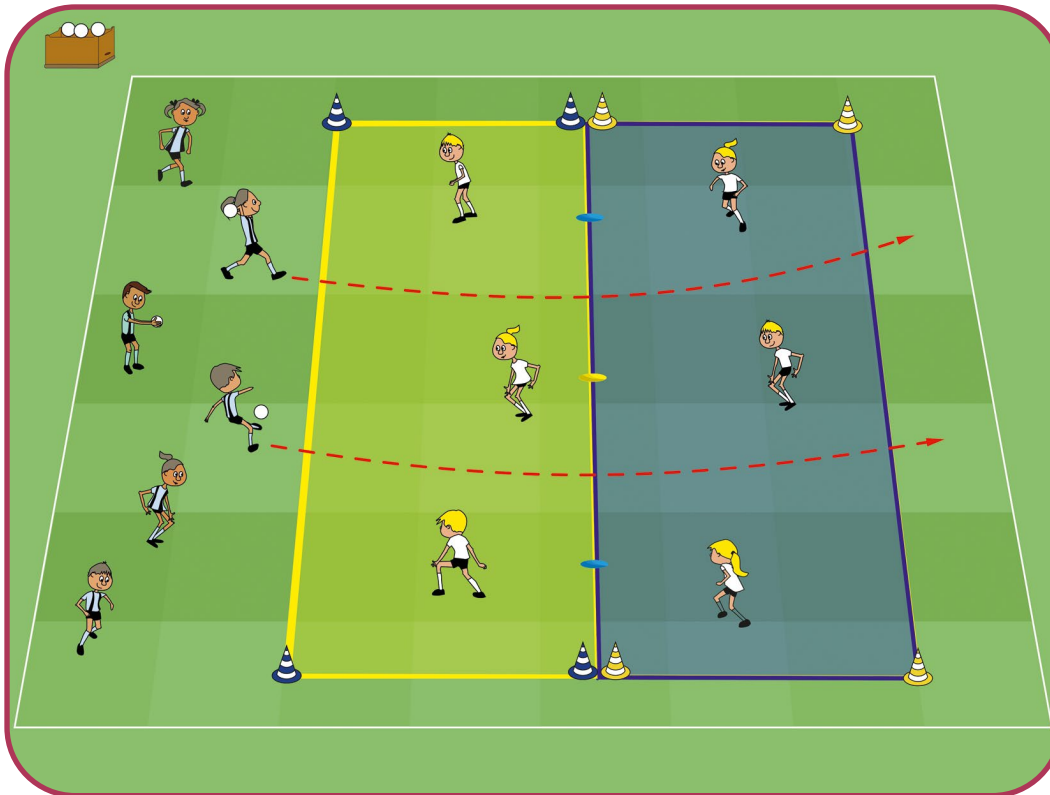


Paintball



Materialien/Geräte

- 8 Begrenzungshütchen
- 1 oder 2 weiche Multibälle
- Leibchen je nach Spieleranzahl
- ggf. kleiner Kasten

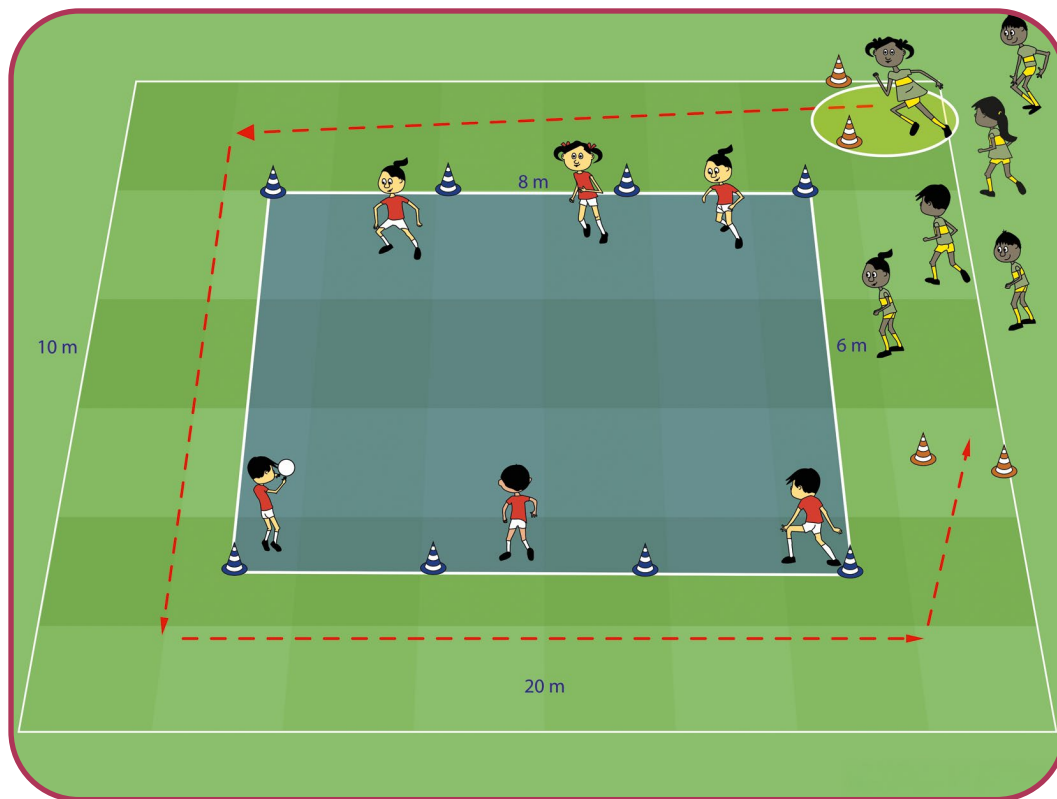
2 Teams

Regeln unseres Spiels

Die Gruppe in Hellblau-Schwarz (Läufer*innenteam) wirft einen oder zwei Multibälle in eine der beiden Feldhälften. Weiß-Schwarz (Feldteam) soll diese umgehend fangen. Hellblau-Schwarz versucht nach Abwurf der Bälle auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen, ohne von Weiß-Schwarz mit den gefangenen Bällen abgeworfen zu werden. Weiß-Schwarz soll die Bälle zunächst indirekt (mit Bodenkontakt) gegen die Spieler*in einsetzen. Würfe in Richtung Kopf sind untersagt. Die Spieler*innen, die sich in den Feldhälften befinden, teilen sich wie abgebildet auf. Sie erhalten bei Ballbesitz eine Begrenzung der Schrittzahl.

Wie häufig schafft es die jeweilige Gruppe, die Spielfeldseiten ohne Ballkontakt zu wechseln?

Läufer*in gegen Passspieler*in No.1



Materialien/Geräte

- 12 Hütchen
- 1 Fußball

2 Teams

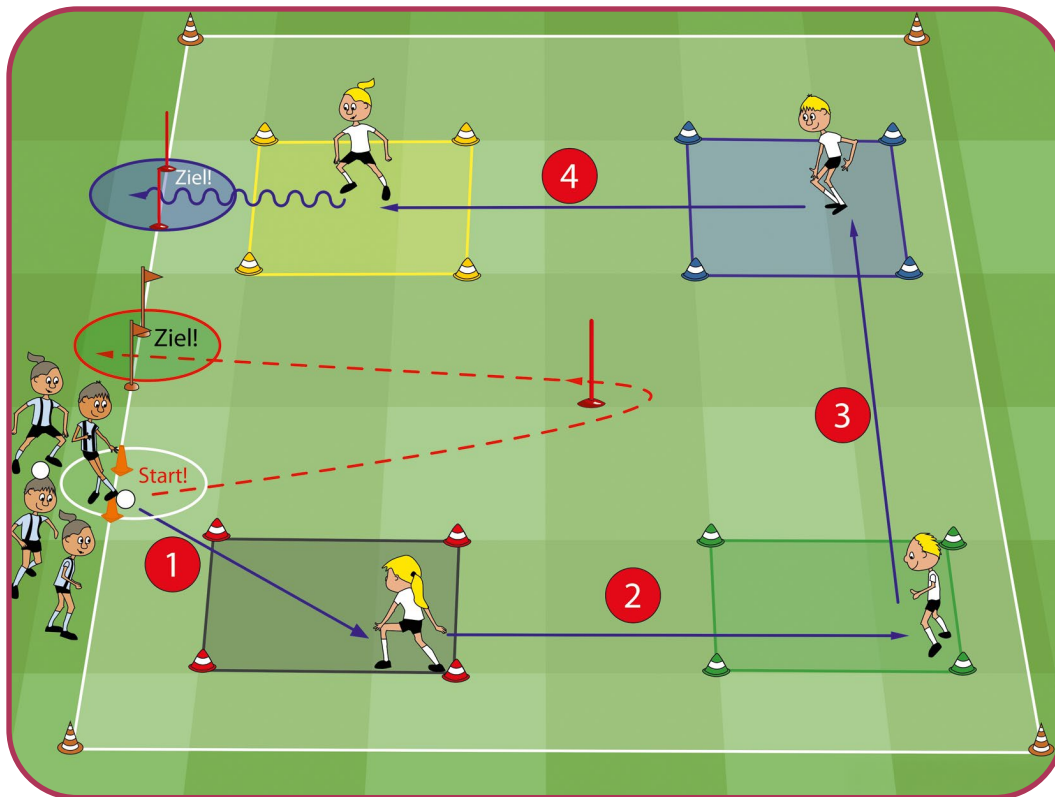
Regeln unseres Spiels

Die Gruppe in Gelb-Grün soll eine markierte Strecke nacheinander im Sprinttempo zurücklegen. In der Zwischenzeit passt sich die Gruppe in Rot-Weiß den Ball, hier beispielhaft mit dem Fuß, in einem Kleinfeld zu.

Die Passspieler*innen in Rot-Weiß spielen sich den Ball in einer Endlosschleife so lange in der abgebildeten Zickzack-Form zu, wie die Läufer*innen in Gelb-Grün unterwegs sind.

Wie viele Pässe erzielt die Gruppe der Passspieler*innen pro Ablauf?

Läufer*in gegen Passspieler*in No. 2



Materialien/Geräte

- 22 Hütchen
- 5 Stangen + Füße
- 1 Fußball

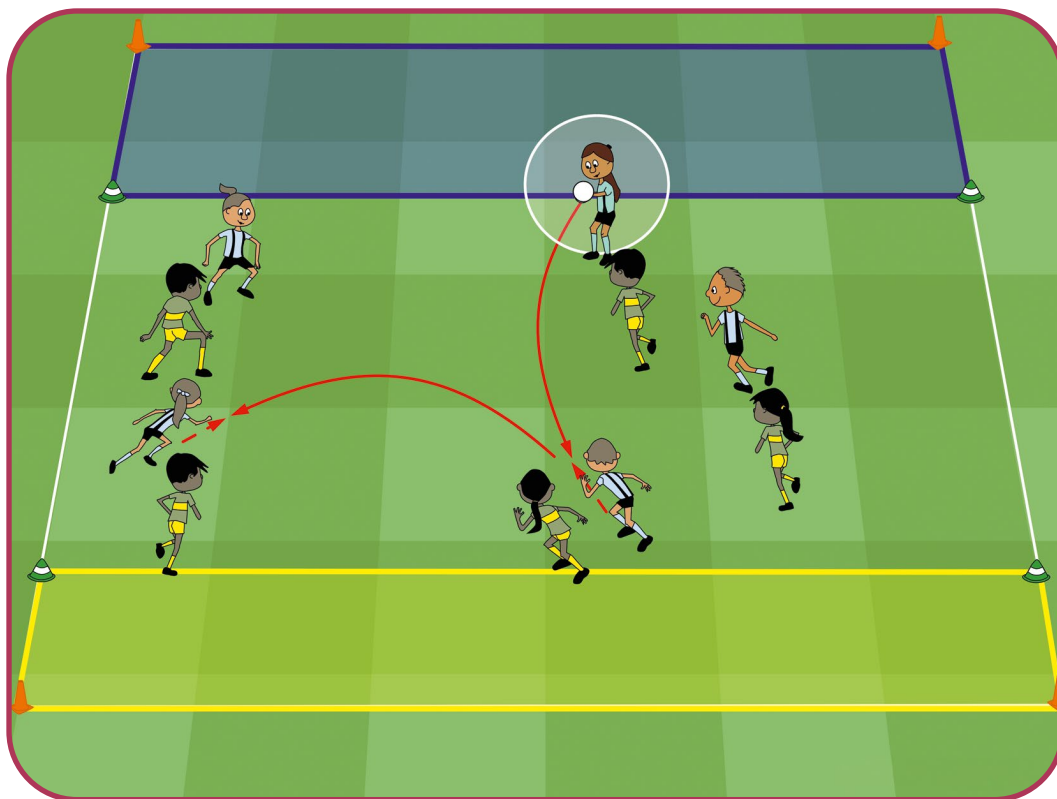
2 Teams

Regeln unseres Spiels

Die Gruppe in Hellblau-Schwarz soll eine markierte Strecke nacheinander im Sprinttempo zurücklegen. In der Zwischenzeit passt sich die Gruppe in Weiß-Schwarz den Ball, hier beispielhaft mit dem Fuß, zu. Hellblau-Schwarz passt zunächst den Ball in das markierte Feld zu Weiß-Schwarz. Daraufhin sprintet Hellblau-Schwarz ohne Ball in Richtung der roten Stange, umrundet diese und sprintet zurück zu seinem Ausgangspunkt. Zeitgleich passen sich Weiß-Schwarz den Ball aus den markierten Feldern heraus gegen den Uhrzeigersinn gerade zu. Die Passabfolge und der Einzelsprint enden, wenn der letzte Lernende in Weiß-Schwarz den Ball über die weiße Linie gedribbelt hat.

Wer ist schneller? Weiß-Schwarz oder Hellblau-Schwarz?
Es zählt die Gruppenwertung.

American Speedball



Materialien/Geräte

- 8 Hütchen
- 1 Ball (z. B. Futsal)
- Leibchen je nach Spieleranzahl

2 Teams

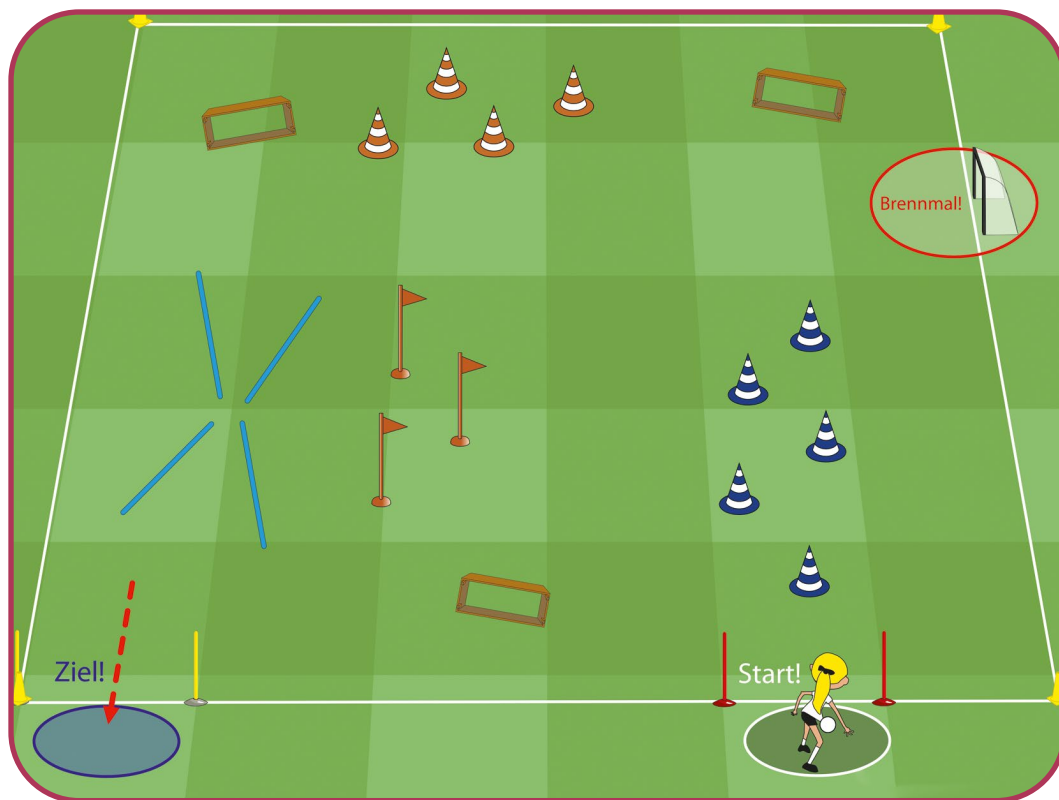
Regeln unseres Spiels

Der Ball (Futsal o. A.) soll in Anlehnung an das Rugbyspiel durch Passen, Fangen und Laufen in die gegnerische Endzone verlagert werden.

Die Form wird durch einen „Kick“ (Stoß mit dem Fuß) aus der eigenen Endzone heraus eröffnet. Wird der Ball aus der Luft gefangen, spielt das Team mit den Händen ohne Bodenkontakt weiter in Richtung gegnerische Endzone. Solange der Ball nicht den Boden berührt, kann mit Ball weitergelaufen und dieser mit den Händen gepasst werden. Fällt der Ball zu Boden, wird dieser mit den Füßen nach den Regeln des Fußballspiels und ohne Ball-Fuß-Kontaktbegrenzung weitergespielt. Wird der Ball nach einem Boden-Pass oder Wurf-Pass in der gegnerischen Endzone direkt aus der Luft gefangen, erhält das Team zwei Punkte. Wird der Ball nach einem Dribbling oder Lauf mit Ball in den Händen in der Endzone abgelegt, erhält das Team drei Punkte. Die Endzone darf lediglich durch eine*n Gegenspieler*in und eine*n Angreifer*in im Laufe der Form besetzt werden. Man gelangt durch das „In-Ballbesitz-kommen“ und Berühren des*der gegnerischen Teamspieler*in am Rücken in ein eigenes Umschaltspiel, das mit den Füßen oder Händen fortgesetzt werden kann. Halten sich mehr als je ein*e Lernende*r pro Team in einer Endzone auf, wird dem entsprechenden Team ein Spielpunkt abgezogen. Außer dem Berühren am Rücken ist jeder Körperkontakt untersagt und wird durch einen Ballverlust oder gar Punktverlust geahndet.

Welches Team erzielt die meisten Punkte?

Zielschussspiel- Brennball



Materialien/Geräte

- 13 Hütchen
- 7 Stangen + Fuß und 4 Markierungsbänder
- 1 Fußball
- 3 Kastenteile
- 1 (Mini-)Tor

2 Teams

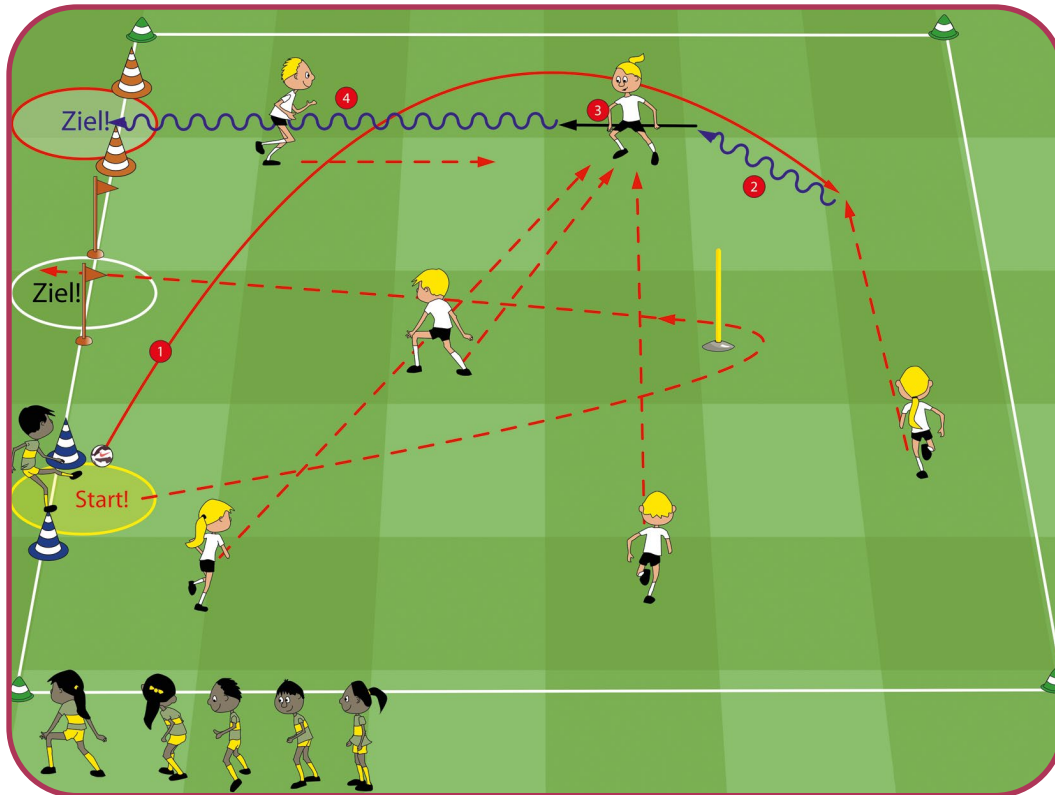
Regeln unseres Spiels

Auf der Grundlage der Kombination zwischen Brennball und dem Zielschussspiel Fußball wird ein Ball von einer Läufer*innengruppe ins Spiel gebracht. Das kann in Form eines Zielstoßes oder -wurfes erfolgen. Die Gruppe innerhalb des markierten Feldes nimmt den Ball auf und versucht, ihn so schnell wie möglich in das Brennmal (Mini-Tor) zu passen. Bevor der Zielstoß in das Mini-Tor erfolgen kann, soll die Gruppe im Spielfeld den Ball durch drei „Offentore“ passen. Diese werden durch die Kastenteile gebildet.

Die Läufer*innengruppe versucht gleichzeitig um und durch die aufgereihten Markierungshauben (hier in Orange-Weiß und Blau-Weiß), (Slalom-)Stangen und Engstellen (hier in Blau markiert) zu sprinten. Für den Einsatz in der Sporthalle werden rutschfeste Bodenmarkierungen empfohlen. Schafft ein(e) Läufer*in einen Lauf, bevor die Gruppe innerhalb des Feldes den Ball regelgerecht in das Mini-Tor geschossen hat, erhält die Läufer*innengruppe drei Punkte. Andernfalls wird jeder Lauf mit null Punkten belegt.

Welche Gruppe erzielt die meisten Punkte?

Teamball



Materialien/Geräte

- 8 Hütchen
- 3 Stangen + Fuß
- 1 Fußball

2 Teams

Regeln unseres Spiels

Immer ein*e Teamspieler*in der Gruppe der Läufer*innen, hier in Gelb-Grün am „Start!“, schießt den Ball ins Feld und sprintet anschließend in Richtung der gelben Stange (1), umrundet diese und sprintet wieder zum Ausgangspunkt (Grundlinie/„Ziel!“). Danach sprintet die*der nächste Teamspieler*in in Richtung Stange, usw.

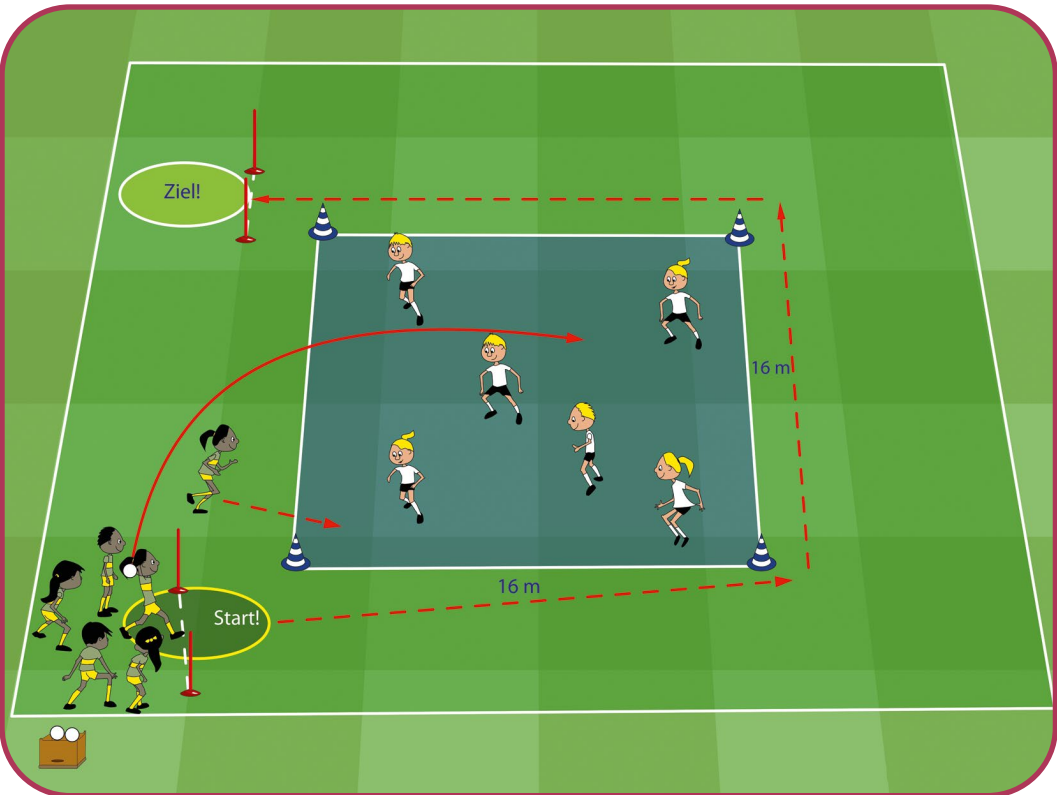
In der Zwischenzeit versucht das Team in Weiß-Schwarz, den Ball zu fangen (2). Ist dieser Versuch geglückt, bilden alle Teamspieler*innen am Fangort gemeinsam in Reihe und mit gegrätschten Beinstellungen eine Art „Tunnel“ (3). Der gefangene Ball soll nunmehr so durch den Tunnel gerollt oder gepasst werden, dass die Teamspieler*in, die*der sich am nächsten zur Grundlinie befindet, diesen annehmen und hinter die Grundlinie dribbeln oder prellen kann (4). Bei Überschreiten der Grundlinie wird „Team“ gerufen.

Alle Läufer*innen, die bis dahin die Grundlinie übersprinten konnten, erhalten einen Bonuspunkt für das Team.

Welches Team (hier 6 gegen 6) erreicht nach mehreren Durchgängen und Aufgabenwechsel die meisten Bonuspunkte?

Es muss darauf geachtet werden, dass der Tunnel nicht in der Nähe der „Sprintstrecke“ gebildet wird (Verletzungsgefahr).

Stressball



Materialien/Geräte

- 4 Hütchen
- 4 Stangen + Füße
- 1 Softball
- ggf. kleinen Kasten

2 Teams

- ## Materialien/Geräte
- 4 Hütchen
 - 4 Stangen + Füße
 - 1 Softball
 - ggf. kleinen Kasten
- ## 2 Teams

2 Teams

Regeln unseres Spiels

Die Gruppe in Gelb-Grün schießt oder wirft einen weichen Softball in das Spielfeld und versucht danach einzeln das markierte Spielfeld zu umsprinten. Gleichzeitig läuft ein*e Mitspieler*in der Gruppe in das Spielfeld hinein. Weiß-Schwarz versucht, den Softball zu fangen und die*der Mitspieler*innen von Gelb-Grün abzuwerfen. Weiß-Schwarz soll den Ball zunächst indirekt (mit Bodenkontakt) gegen die Spieler*in einsetzen. Würfe in Richtung Kopf sind untersagt. Umläuft die*der Läufer*in Gelb-Grün das Spielfeld, bevor die*der Mitspieler*in im Spielfeld regelgerecht abgeworfen worden ist, erhält die Gruppe einen Bonuspunkt, etc.

Welches Team erreicht nach mehreren Durchgängen und Aufgabenwechsel die meisten Bonuspunkte?

Regeln unseres Spiels

Die Gruppe in Gelb-Grün schießt oder wirft einen weichen Softball in das Spielfeld und versucht danach einzeln das markierte Spielfeld zu umsprinten. Gleichzeitig läuft ein*e Mitspieler*in der Gruppe in das Spielfeld hinein. Weiß-Schwarz versucht, den Softball zu fangen und die*der Mitspieler*innen von Gelb-Grün abzuwerfen. Weiß-Schwarz soll den Ball zunächst indirekt (mit Bodenkontakt) gegen die Spieler*in einsetzen. Würfe in Richtung Kopf sind untersagt. Umläuft die*der Läufer*in Gelb-Grün das Spielfeld, bevor die*der Mitspieler*in im Spielfeld regelgerecht abgeworfen worden ist, erhält die Gruppe einen Bonuspunkt, etc.

Welches Team erreicht nach mehreren Durchgängen und Aufgabenwechsel die meisten Bonuspunkte?

Welches Team erreicht nach mehreren Durchgängen und Aufgabenwechsel die meisten Bonuspunkte?