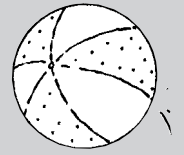
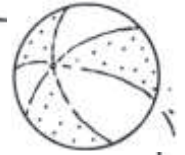


2. Ballspiele





Ball unter der Schnur

TRAINIERT: Ausdauer, Reaktion, Balltechnik
 MATERIAL: Ein Softball und eine Zauberschnur

DAUER: 15

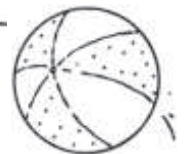
In der Mitte des Spielfeldes wird von einer zur anderen Turnhallenseite eine Zauberschnur gespannt, die ca. 0,5 m bis 1 m Abstand zum Boden hat. Es werden zwei Mannschaften gebildet, von denen sich jede in einem Spielfeld befindet.

In der Mannschaft, die den Ball hat, wird der Ball zunächst drei Mal zu einem anderen Kind geworfen (er muss nicht immer gefangen werden). Dann erst darf diese Mannschaft versuchen den Ball unter der Schnur hindurch in das gegnerische Feld zu bekommen. Dazu darf der Ball geworfen oder gerollt werden, muss aber unbedingt den Boden des gegnerischen Spielfeldes berühren: Dann bekommt die Mannschaft einen Punkt.

Die gegnerische Mannschaft versucht dies zu verhindern. Wenn sie in Ballbesitz gelangt, ohne dass der Ball den Boden berührt hat, dann muss der Ball auch hier zunächst drei Mal innerhalb der Mannschaft zugeworfen werden, ehe der Angriff auf das andere Feld gerichtet wird.

Immer wenn eine Mannschaft den Ball unter der Schnur hindurch auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes geworfen oder gerollt hat, bekommt sie einen Punkt. Sieger ist die Mannschaft, die nach einer vorher vereinbarten Zeit die meisten Punkte hat.

VARIANTEN: Dieses Spiel kann auch mit mehreren Bällen gespielt werden. Statt Softbällen kann man auch Gymnastikbälle nehmen und anstelle des Seiles ein Netz.



Bombardiert die Mauer!

TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik
 MATERIAL: Viele leere Schuhkartons, Bananenkisten oder Konservendosen (ersatzweise können auch Keulen genommen werden), ein 3- oder 4-teiliger großer Kasten, zwei Bälle

DAUER: 15

In der Mitte der Turnhalle befindet sich der Kasten, auf dem mit Schuhkartons oder ähnlichem Material eine Mauer aufgebaut wird. Die Klasse wird in zwei Mannschaften eingeteilt, die sich hinter den Spielfeldlinien gegenüberstehen. Die Kinder stehen dabei in einer Reihe senkrecht zur Mauer. Jede Mannschaft bekommt einen Ball.

Das Kind, das jeweils den Kopf der Mannschaft bildet, versucht von der Abwurfline aus die Mauer zum Einstürzen zu bringen. Dann holt es sich den Ball zurück, läuft an das Ende seiner Mannschaft und reicht den Ball nach vorne durch. Sieger ist die Mannschaft, nach deren Abwürfen sich kein Mauerteil mehr auf dem Kasten befindet.

VARIANTEN: Sieger kann auch die Mannschaft sein, die die meisten Mauerteile getroffen und in das gegnerische Spielfeld befördert hat.



Boote über den See treiben

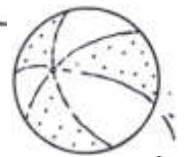
TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik

DAUER: ⌚

MATERIAL: Zwei leere Bananenkisten oder Schuhkartons sowie verschiedene Wurfgeräte (Bohnsäckchen, Bälle, Ringe etc.)

Es werden zwei Mannschaften gebildet, deren Kinder sich jeweils hintereinander aufstellen. Bei jeder Mannschaft liegen die verschiedenen Wurfgeräte und vor jeder Mannschaft befindet sich in einiger Entfernung eine Bananenkiste oder ein Schuhkarton als Boot.

Auf ein Kommando versuchen die Kinder beider Mannschaften nacheinander mit den verschiedenen Wurfgeräten ihr Boot so zu treffen, dass es als Erstes das andere Seeufer erreicht, d. h. über eine vorgegebene Ziellinie rutscht.



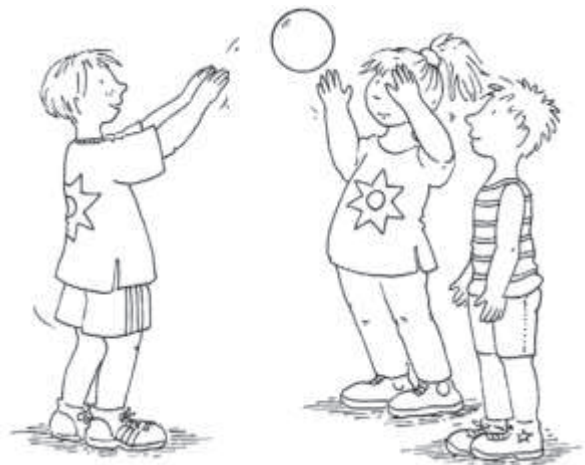
Fang den Ball!

TRAINIERT: Reaktion, Balltechnik

DAUER: ⌚

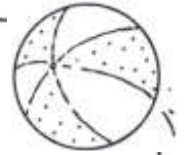
MATERIAL: Ein Softball oder ein Gymnastikball

Alle Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Ein Kind bekommt den Ball. Es ruft den Namen eines Kindes und wirft diesem dann den Ball zu, der möglichst gefangen werden sollte.



VARIANTEN: Alle Schüler sitzen auf dem Hallenboden in einem Kreis. Wird ihr Name gerufen, müssen sie versuchen den Ball im Sitzen zu fangen.

Statt Namen können auch Farben gerufen werden, welche die Kreiskinder an ihren Sportsachen haben.



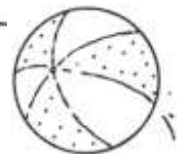
Spinnenball

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion, Balltechnik
 MATERIAL: Ein Ball

DAUER: ⌚

Die Kinder krabbeln als Spinnen auf allen Vieren und bilden dabei einen Kreis. Eines oder zwei von ihnen sind in der Kreismitte. Die Spinnen spielen sich den Ball mit den Händen zu und die Spinnen in der Mitte müssen versuchen, den Ball zu bekommen. Gelingt dies einer Spinne aus der Kreismitte, so darf diese die Kreismitte verlassen und ihren Platz mit der Spinne tauschen, die zuletzt den Ball mit ihrer Hand berührt hat.

VARIANTEN: Bevor der Ball mit den Händen einem Kind zugespielt wird, wird der Name des Kindes, das den Ball bekommen soll, von dem Kreiskind, das den Ball gerade hat, genannt.
 Noch spannender wird das Spiel, wenn mit mehreren Bällen gespielt wird.



Tigerschnappball

TRAINIERT: Ausdauer, Reaktion, Balltechnik
 MATERIAL: Ein Ball

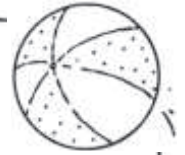
DAUER: ⌚

Es wird ein großer Kreis gebildet. Zwischen den Schülern muss so viel Platz sein, dass sie dem Partner den Ball zuwerfen können. Je nach Größe der Gruppe werden 2 bis 5 Kinder als Tiger bestimmt, die sich innerhalb des Kreises befinden.

Aufgabe der Tiger ist es, den Ball zu bekommen, den sich die Kreiskinder zuspielen. Dazu dürfen sie sich beliebig in dem Kreis bewegen. Die Kinder, die den Kreis bilden, dürfen dagegen ihren Platz nicht verlassen. Hat ein Tiger den Ball bekommen, so tauscht er seinen Platz mit dem Kreiskind, das den Ball zuletzt gespielt hat.

TIPP: Damit die Kreiskinder auch auf ihren Plätzen stehen bleiben und genügend Abstand zum Partner halten, kann man für jedes Kind einen Reifen hinlegen, in den es sich hineinstellt.

VARIANTEN: Statt den Ball zu werfen, kann man die Aufgabe stellen, den Ball von einem Kind zum nächsten zu rollen. Hierbei bietet es sich an, mehrere Bälle einzusetzen.



Tintenfischfußball

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik

DAUER: ●

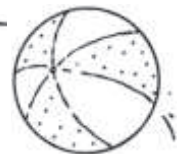
MATERIAL: Ein Gymnastik- oder Softball, Kennzeichnungsbänder



Es werden zwei Mannschaften von Tintenfischen gebildet, von denen die eine die Kennzeichnungsbänder bekommt.

Als Tintenfische bewegen sie sich im Liegestütz rücklings über das Spielfeld und spielen sich den Ball mit den Füßen zu. Die Mannschaft, die es schafft, den Ball über die hintere gegnerische Begrenzungslinie zu bringen, bekommt einen Punkt. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.

TIPP: Vor Spielbeginn sollte eine Spielzeit festgelegt werden.



Turnschuhkrocket

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit

DAUER: ●

MATERIAL: Bälle und die Turnschuhe der Kinder

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe verteilt sich mit gegrätschten Beinen als Torparcours auf dem Spielfeld. Die Kinder der anderen Gruppe sind die Krocketspieler: Dazu müssen sie mit den Händen in ihre Turnschuhe schlüpfen – das sind nämlich die Schläger. Außerdem bekommen sie einen Ball.

Nacheinander versuchen die Spieler den Ball mit möglichst wenigen Schlägen durch alle Tore zu treiben. Wichtig ist, dass jedes Kind seine Schläge mitzählt. Danach werden die Rollen getauscht.