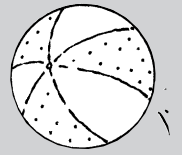
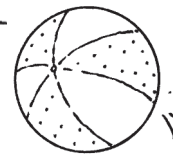


2. Ballspiele



Download
zur Ansicht



Ball unter der Schnur

TRAINIERT: Ausdauer, Reaktion, Balltechnik

DAUER: 15

MATERIAL: Ein Softball und eine Zauberschnur

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.



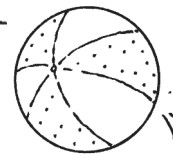
Bombardiert die Mauer!

TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik

DAUER: 15

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

Das Spiel wird in einem großen Saal oder in einer Turnhalle mit einem hohen Deckenstuhl gespielt. Die Spieler sind in zwei Mannschaften eingeteilt. Jede Mannschaft hat einen Ball. Die Spieler stehen in einem großen Kasten, der mit leeren Softdrinkkartons, Bananenkisten oder Konservendosen gefüllt ist. Die Spieler dürfen nicht über den Rand des Kastens hinausgehen. Die Aufgabe ist es, den Ball über den Rand des Kastens zu werfen, um den gegnerischen Spieler zu treffen. Jeder Treffer zählt einen Punkt. Die Mannschaft, die nach einer vorher vereinbarten Zeit die meisten Punkte hat, gewinnt.



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

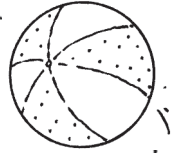
DAUER: ⌚

MATERIAL: Ein Softball oder ein Gymnastikball

Alle Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Ein Kind bekommt den Ball und ruft den Namen eines Mitspielers. Dieser muss den Ball fangen.



Download zur Ansicht



Förster vertreiben das Wildschwein

TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik

DAUER: 15

MATERIAL: Ein Medizinball, mehrere Bänke,
ein Gymnastikball für jeden Schüler

Mehrere Bänke stehen nebeneinander auf den gegenüberliegenden Linien der Turnhalle und stellen die Begrenzung für den Abwurf dar. In der Mitte der Mittellinie liegt ein großer Medizinball als Wildschwein. Die Klasse wird in zwei gleich große Mannschaften, die Förster, eingeteilt. Alle Förster bekommen zu Beginn einen Gymnastikball. Sie stehen nebeneinander hinter ihren Bänken und werfen mit ihren Bällen auf das Wildschwein. So versuchen sie, das Wildschwein an die Bänke des Gegners zu treiben.

Hat dies eine Förstergruppe geschafft, gibt es für sie einen Punkt. Geworfene Bälle dürfen von den Förstern überall wieder eingesammelt werden.



Heuschrecke

TRAINIERT: Reaktion

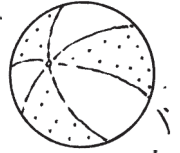
DAUER: 15

MATERIAL: Ein Softball oder ein Gymnastikball

Ein Kind ist die Heuschrecke. Alle anderen Kinder setzen sich in einem Kreis auf den Hallenboden um die Heuschrecke.

Die Heuschrecke wirft den Ball und alle anderen Kinder versuchen, den Ball zu fangen.

Download
zur Ansicht



Känguruabwurf

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

DAUER: ⌚

Alle Kinder hüpfen als Kängurus in der Halle herum. Der Ball wird in das Feld geworfen. Wer ihn bekommen hat, versucht nun, ein Känguru abzuwerfen. Jedes getroffene Känguru setzt sich auf den Hallenboden. Wer den Ball fängt, ist nicht abgeworfen. Sieger ist das Kind, das am Schluss noch nicht auf dem Boden sitzt.



VARIANTEN: Es kann auch die Fortbewegungsart geändert werden: Die Kinder müssen z. B. auf einem Bein hüpfen oder galoppieren.



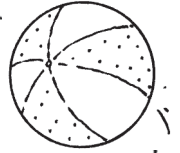
Kohlkopf treffen

TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik
MATERIAL: Ein Bock, ein Medizinball, für jeden Schüler ein Tennis- oder Gymnastikball

DAUER: ⌚

Es werden zwei Klassen gebildet, die sich an den Grundlinien der Turnhalle gegenüber-

Download zur Ansicht

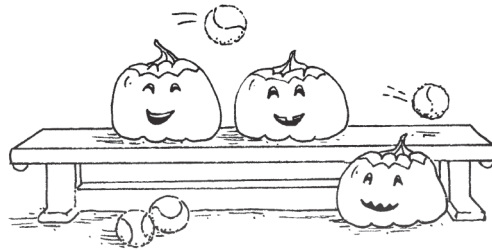


Kürbisse treffen

TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik

DAUER: ⌚

MATERIAL: Mehrere Medizinbälle, Keulen oder Markierungshüte, Turnbänke, für jedes Kind ein Gymnastikball



Die Klasse wird in zwei Mannschaften eingeteilt, die sich gegenüberstehen. Jedes Kind bekommt einen Gymnastikball. In der Mitte zwischen beiden Mannschaften stehen Turnbänke, auf denen die Kürbisse (Medizinbälle, Keulen oder Markierungshüte) liegen.

Auf ein Kommando versuchen die Kinder, die Kürbisse mit ihren Bällen von den Bänken zu werfen. Natürlich dürfen die geworfenen Bälle überall wieder eingesammelt werden. Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Kürbisse zum Absturz gebracht hat.

VARIANTEN: Die Kinder müssen die Kürbisse im Sitzen oder im Liegen treffen.



Leert den Kasten!

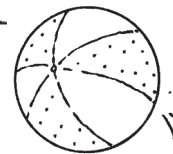
TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion

DAUER: ⌚

MATERIAL: Ein kleiner Kasten oder das Oberteil von einem großen Kasten, viele Bälle

Viele Bälle werden in den Kasten oder das Kastenoberteil gelegt. Während der Lehrer die Bälle

Download zur Ansicht



Moskitoabwurf

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik

DAUER: ⌚

MATERIAL: Eine Bank, ein Softball

Parallel zu einer Hallenbegrenzungslinie wird mit einigen Metern Abstand eine Bank gestellt. Es werden zwei Mannschaften, die Moskitos und die Werfer, gebildet.

Die Moskitos versuchen nacheinander, einmal über die Bank zu gehen. Dabei können sich auch mehrere Moskitos auf der Bank befinden. Von der Begrenzungslinie aus versucht währenddessen ein Werfer nach dem anderen einen Moskito zu treffen. Jeder hat einen Wurf und für jeden Treffer gibt es einen Punkt für die Werfer-Mannschaft. Nach jedem Durchgang wechseln die Mannschaften.

TIPP: Es ist sinnvoll, vor Spielbeginn eine Spielzeit oder die Anzahl der Spieldurchgänge festzulegen.



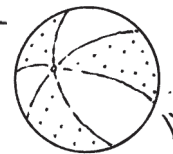
Räuber-entlarven

TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik

DAUER: ⌚

MATERIAL: Mehrere Kisten (Schuhkartons, Bananenkisten, evtl. auch leere Dosen), für jede Mannschaft ein Soft- oder Gymnastikball

Es werden zwei Mannschaften gebildet, von denen jede einen Ball bekommt. In einiger Entfernung wird eine Kiste als Kiste an eine Wand gelehnt. Unter der Kiste



Raubkatzen

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik
MATERIAL: Für jede Raubkatze ein Rollbrett, für jeden Jäger ein Soft- oder Gymnastikball

DAUER: ⌚

Ein Kind bekommt als Jäger einen Ball. Alle anderen Kinder liegen als Raubkatzen auf Rollbrettern, fahren in der Halle umher und fauchen.

Der Jäger muss versuchen, mit dem Ball eine Raubkatze zu treffen. Schafft er dies, wird die getroffene Raubkatze ebenfalls zum Jäger: Sie stellt ihr Rollbrett an die Seite und bekommt auch einen Ball. Sieger ist die Raubkatze, die bis zum Schluss nicht getroffen wird.



Schneeballschlacht

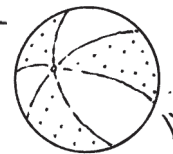
TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik
MATERIAL: Eine große Weichbodenmatte, für jeden Schüler ein Softball

DAUER: ⌚

Die Schüler stehen sich in zwei Mannschaften an zwei Seiten der Weichbodenmatte gegenüber. Jeder hat einen Softball als Schneeball.

Die Schüler werfen sich gegenseitig Schneebälle und beide Mannschaften haushalten.

Download zur Ansicht



Spinnenball

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion, Balltechnik

DAUER: ⌚

MATERIAL: Ein Ball

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

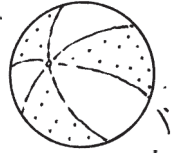
TRAINIERT: Ausdauer, Reaktion, Balltechnik

DAUER: ⌚

MATERIAL: Ein Ball

Es wird ein großer Kreis gebildet. Zwischen den Schülern muss so viel Platz sein, dass sie dem Partner den Ball zuspielen können. Je nach Größe der Gruppe werden 2 bis 5 Kinder als Tiger

Download zur Ansicht



Tintenfischfußball

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik

DAUER: 15

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

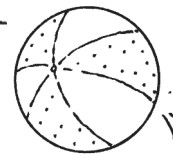
TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit

DAUER: 15

MATERIAL: Bälle und die Turnschuhe der Kinder

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe verteilt sich mit gegrätschten Beinen als Torwart auf dem Spielfeld. Die Kinder der anderen Gruppe sind die Krocketspieler. Dazu werden die Turnschuhe der Torwächter abgehoben und das Spiel beginnt. Die Spieler...

Download zur Ansicht



Turnschuhtreffer

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Balltechnik

DAUER: ⌚

MATERIAL: Für jedes Kind ein Paar Turnschuhe, evtl. ein Maßband

Alle Kinder aus der Klasse bekommen einen Turnschuh von einem anderen Kind. Von einer Abwurfline aus werfen die Kinder nun zuerst diesen Schuh in ein vorgegebenes Feld. Den zweiten Wurf machen sie von der Abwurfline aus mit ihrem eigenen Schuh. Dabei versuchen sie den passenden Turnschuh, der schon im Spielfeld liegt, zu treffen. Danach wird ermittelt, wessen Paar Turnschuhe am dichtesten beieinander liegt.



Verfolgungsjagd

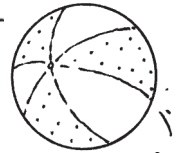
TRAINIERT: Ausdauer, Sozialverhalten

DAUER: ⌚

MATERIAL: Zwei Softbälle oder zwei andere Bälle in verschiedenen Farben

Die Kinder bilden einen großen Kreis. Zwei Kinder, die sich im Kreis direkt gegenüberstehen, bekommen jeweils einen Ball. Eine Ball ist der Verfolger, der andere ist der Verfolgte.

Die Kinder müssen sich abwechselnd den Ball zuwerfen und versuchen, den Ball zu treffen.



Vögel holen Futter

TRAINIERT: Schnelligkeit

DAUER: ●

MATERIAL: Ein Kastenoberteil oder eine Matte, möglichst viele verschiedene Bälle, vier Reifen

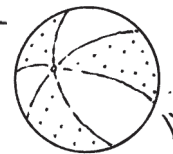
In jede Ecke der Turnhalle wird ein Reifen als Nest gelegt. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich der Kasten oder die Matte mit den Bällen, also dem Vogelfutter. Die Klasse wird in vier gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe ist eine Vogelfamilie, die sich gemeinsam zu ihrem Nest stellt.

Auf ein Zeichen oder ein Kommando des Lehrers werden die Arme als Flügel geschlagen. Alle Vögel schwärmen aus und holen das Futter. Dabei darf jedes Kind immer nur einen Ball zu seinem Nest tragen und erst dann den nächsten holen. Es siegt die Gruppe mit den meisten Bällen im Nest.

VARIANTEN: Statt der Bälle liegen Keulen, Tücher, Bohnensäckchen oder andere Dinge in der Mitte.

Die Kinder stellen andere Tiere auf der Suche nach Futter dar. Als Fortbewegungsart können die Kinder dann beispielsweise kriechen, hüpfen oder sich auf allen Vieren fortbewegen.

Download zur Ansicht



Wäscheabschuss

TRAINIERT: Balltechnik

DAUER: 15

MATERIAL: Zwei Ständer mit einer gespannten Zauberschnur, viele verschiedene Wäschestücke, die über die Schnur gehängt werden, pro Mannschaft die gleiche Anzahl Soft- oder Gymnastikbälle

Es werden zwei Mannschaften gebildet, zwischen denen sich die Zauberschnur mit den aufgehängten Wäschestücken befindet. Aufgabe jeder Mannschaft ist es, die Wäschestücke so zu treffen, dass sie von der Leine fallen. Geworfene Bälle dürfen wieder eingesammelt werden und es wird gespielt, bis die Leine leer ist. Einen Siegpunkt bekommt dann die Mannschaft, die die meisten Wäschestücke treffen konnte.

VARIANTEN: Schneller werden die einzelnen Durchläufe, wenn jeder nur einen Wurf hat und dann die Treffer der Mannschaften gezählt werden.



Zauberball vertreiben

TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik

DAUER: 15

MATERIAL: Ein Medizinball sowie für jedes Kind ein Gymnastikball

Jedes Kind bekommt einen Gymnastikball. Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet, die sich gegenüberhalten. In der Mitte des jeweils auf einer Turnhallenlinie gegenüberstehen. Diese Linie ist mit einem Medizinball besetzt. Zwischen den beiden Gruppen legt auf der Mitte