

Mattenball



Ball (Gummiball/Minihandball), 2 Weichbodenmatten, Markierungshemdchen



Zwei Teams spielen auf dem ganzen zur Verfügung stehenden Feld. Zwei Weichbodenmatten liegen je ca. zwei Meter entfernt von den Wänden der Längsseite.

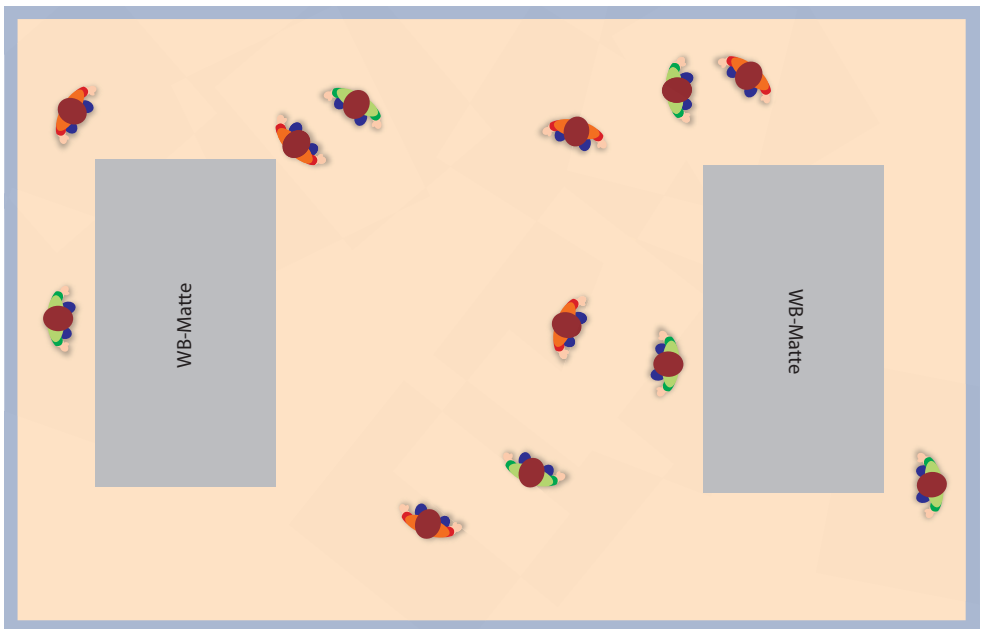


Beide Teams spielen gegeneinander Parteiball. Im Feld liegen zwei Weichbodenmatten. Jede Matte ist einem Team zugeteilt. Ziel ist es, den Ball auf der Matte der anderen Mannschaft abzulegen. Dabei darf auch auf die Matte gesprungen und gehechtet werden. Die Abwehrspieler dürfen die Matte nicht betreten. Die Spieler dürfen sich im Spielfeld frei bewegen, mit Ball allerdings nur drei Schritte gehen. Pellen ist nicht erlaubt.

Wenn ein Team den Ball erobert, kann es sofort weiterspielen. Das Team, welches zuerst fünf Punkte erreicht hat, gewinnt die Runde. Es wird im gesamten Hallenbereich gespielt. Sollte es aufgrund der Hallensituation eine Aus-Zone geben, wird mit Einwurf weitergespielt. Gegenspieler dürfen abgedrängt und dadurch von der Matte ferngehalten werden; Körperkontakt ist hierbei erwünscht und erlaubt! Bei gemischten Klassen sollte ohne Körperkontakt gespielt werden.



» Man kann nur Punkte erzielen, wenn alle Spieler der angreifenden Mannschaft in der gegnerischen Spielhälfte sind. Pellen zu erlauben stellt zwar eine Erleichterung dar, kann aber schnell zu Sologängen einzelner Spieler führen.



Gesperrte Kästen



Bälle (Gummiball/Minihandball), 10 kleine Kästen, je 4 rote, gelbe, grüne und blaue Kärtchen, Markierungshemdchen

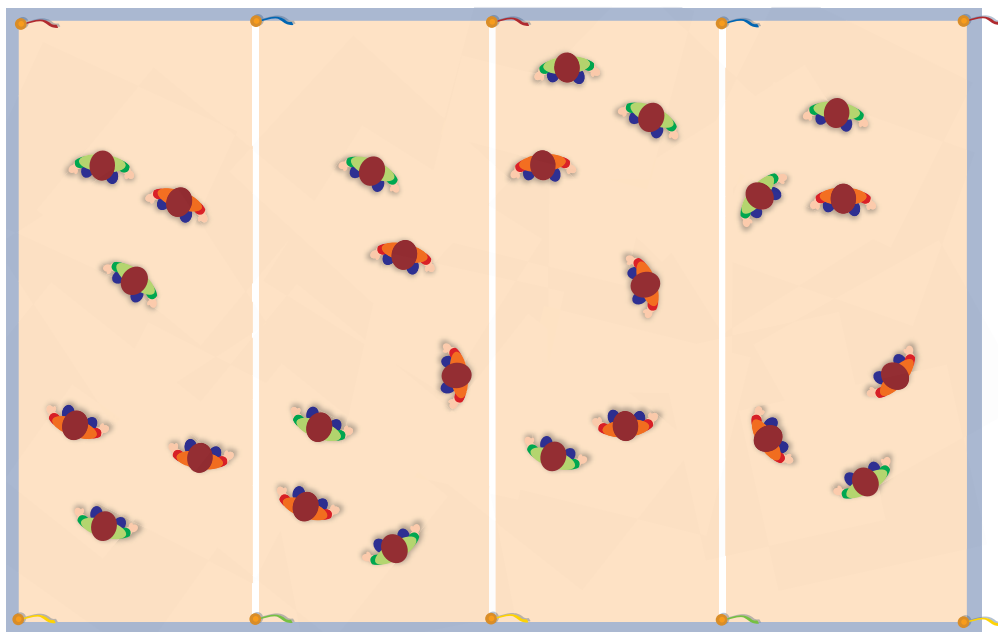


Zwei Teams zu je drei oder vier Spielern befinden sich in einem Spielfeld. Die Feldgröße wird durch die Gesamtgröße der Gruppe definiert. Bei mehr als 20 Spielern bedeutet dies vier Spielfelder auf einem Hallendrittel. Die Größe beträgt dann 5 x 13 m. Die Spielfelder werden mit Gummipföckchen oder Pylonen markiert. Die kleinen Kästen stehen in den Ecken der Felder und werden gleichmäßig farbig markiert.



Es spielen je zwei Teams in einem Feld gegeneinander. Gespielt wird Parteiball. Ein Team besteht aus drei, maximal vier Spielern. Ziel ist es, den Ball nach fünf gelungenen Pässen, auf einen der kleinen Kästen abzulegen. Dies ergibt einen Punkt. Gelingt dies, erhält das Team zwei Punkte zusätzlich. Die Mannschaft bleibt weiterhin in Ballbesitz. Der Übungsleiter hat je ein Farbkärtchen in der Hand. Durch Heben von einer oder auch zwei Karten kann der Übungsleiter die jeweiligen kleinen Kästen sperren. Die angreifende Mannschaft kann daraufhin nur noch zwei kleine Kästen ansteuern.

Es darf nicht geprellt werden. Die Spieler transportieren den Ball zu den Kästchen und ein Spieler legt den Ball ab. Die Mannschaft, die nach einer festgelegten Zeit mehr Punkte erzielt hat, gewinnt. Es soll komplett körperlos gespielt werden. Dies bedeutet, dass jede Form der Gegnerbehinderung nicht erlaubt ist. Erobert ein Team den Ball, kann es gleich weiterspielen. Die Passreihe beginnt dann wieder bei Null. Wird der Ball ins Aus gespielt, gibt es Einwurf für die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat.



Handball-Brennball



1 Ball (Gummiball/Minihandball), 1 Handball-Tor (2 x 3 m), Pylone, Markierungshemdchen



Das Spielfeld sollte zumindest ein Hallendrittel, 20 x 13 Meter, betragen. Ab Klasse acht sollte man eine Hallenhälfte verwenden, bei Spielen in der Oberstufe sollte dann die gesamte Halle zur Verfügung stehen. Hierfür sind ggf. rechtzeitig Absprachen mit Kollegen vorzunehmen. Es gibt eine Startzone für die angreifende Mannschaft. Das Handballtor steht im Feld. Die Pylone markieren mehrere Stellen mit jeweils sechs Metern Abstand zum Tor.



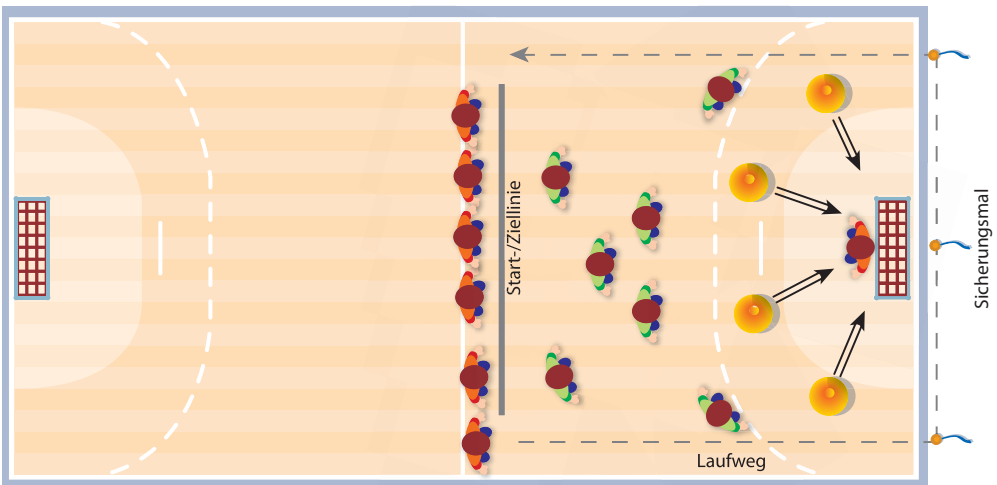
Zwei Teams spielen gegeneinander. Während die angreifende Mannschaft, die sogenannten Läufer, in der Startzone warten, verteilen sich die Verteidiger im Spielfeld. Ein Spieler der angreifenden Mannschaft hütet das Tor.

Ziel der angreifenden Mannschaft ist es, den Ball so weit wie möglich ins Feld zu werfen. Nach dem Wurf sprintet der erste Läufer zu einem vorher platzierten Sicherungsmal. Die verteidigende Mannschaft sollte den Ball schnellstmöglich zum Tor spielen. Ein dort platzierter Werfer muss von den Pylonen aus versuchen, ein Tor zu erzielen. Überquert der Ball die Torlinie und ist der Läufer weder am Sicherungsmal noch im Ziel, gilt er als „verbrannt“.

Es gibt ein Sicherungsmal, an dem der Läufer stoppen kann. Hier ist er „safe“ und kann den nächsten Werfer abwarten, um ins Ziel zu sprinten. Erzielt die verteidigende Mannschaft ein Tor und der Läufer ist noch unterwegs, gibt es für diesen Spieler keinen Punkt. Nach einem Durchgang wird die angreifende Mannschaft zur abwehrenden und umgekehrt. Ein Spieler, der ins Ziel kommt, erhält einen Punkt für seine Mannschaft. Schafft es ein Spieler, ohne Zwischenstopp ins Ziel, erhält er zwei Punkte.



- » Sollte kein Tor erzielt werden, lässt sich die Distanz zum Tor verringern.
- » Kommt nie ein Spieler ins Ziel, lässt sich ein zusätzliches Sicherungsmal aufstellen. Kommen alle Spieler in Ziel, lässt man das Sicherungsmal künftig weg.



Berührball



4 Bälle (Gummibälle/Minihandbälle), Pylone/Gummiplättchen, Markierungshemdchen



Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Jede Mannschaft besteht aus 5 Spielern. Ein Halldrittel wird in zwei Spielfelder geteilt. In einem Spielfeld werden zwei kleine Spielfelder aufgebaut. Es spielen also vier Mannschaften gleichzeitig. In jedem kleinen Spielfeld befinden sich vier Spieler der einen Mannschaft und je ein Spieler der gegnerischen Mannschaft.



Auf ein Signal passen sich die vier Spieler den Ball zu und versuchen dabei, mit dem Ball den gegnerischen Spieler zu berühren. Mit Ball darf nicht gelaufen werden. Gelingt es einem Spieler, mit beiden Händen am Ball den gegnerischen Spieler zu berühren, gibt es einen Punkt und der Durchgang ist beendet. Es werden die einzelnen Spieler ausgetauscht und das Spiel startet von vorne.

Es ist nicht gestattet, sich mit Ball zu bewegen. Dies bedeutet eine Positionsveränderung ist nur ohne Ball möglich.



Sollte sich kein Erfolg einstellen, besteht eine Möglichkeit darin, dass Spielfeld zu verkleinern. Weitere Optionen bestehen darin drei Schritte mit dem Ball zuzulassen oder auf zwei Bälle zu erhöhen.

