



wenig Zeit; einfache  
Organisation;  
große Sportspiele

## Blitzturnier

### Vorbereitung:

4 gleich starke Mannschaften bilden; zwei Spielfelder kennzeichnen (entweder auf dem Rasenplatz oder 2 Volleyballfelder in der Halle quer oder längs); pro Spielfeld 2 Kleintore (5 x 2 m) aufstellen; pro Spielfeld 2 Bälle (1 Spielball plus 1 Ersatzball) bereitlegen.

### Durchführung:

Hier ist jede Partie wichtig, da die Sieger sich sofort für das Endspiel qualifizieren.

Bei dieser Spielform kann in einer Unterrichtsstunde das komplette Turnier gespielt werden.

Die Paarungen müssen ausgelost werden, damit jede Mannschaft dieselbe Chance hat, sich für das Endspiel zu qualifizieren.

In beiden Spielfeldern wird gleichzeitig gespielt.

Spielzeit: 10–15 Minuten

### Auswertung:

Die Sieger beider Felder bestreiten das Endspiel, die Verlierer spielen parallel dazu den 3. Platz aus. Endet ein Spiel unentschieden, gewinnt die Mannschaft, die das letzte Tor erzielt hat. Natürlich kann man den Sieger auch auslosen.

### Variationen/Hinweise:

- Sind keine festen Tore vorhanden, wird auf 3 m breite Hütchentore ohne Torhüter gespielt. Beim Fußball wird dann jedes absichtliche Handspiel in der eigenen Spielfeldhälfte mit einem Tor für die gegnerische Mannschaft geahndet.
- Steht mehr Zeit zur Verfügung, kann in der zweiten Runde jeweils der Sieger gegen den Verlierer der anderen Paarung spielen. Und erst die Sieger dieser Paarungen bestreiten das Endspiel.



## Spielplan:

	Feld 1	Feld 2
Qualirunde	Team 1 gegen 2	Team 3 gegen 4
Endspiele	Sieger Feld 1 – Sieger Feld 2	Verlierer Feld 1 – Verlierer Feld 2



## Kleine Spiele

# Bändchenturnier

### **Vorbereitung:**

Mehrere gleich starke Mannschaften (drei bis sieben Spieler) bilden; Spielfelder herrichten; die Mannschaftsnamen in ein vorbereitetes Formular eintragen, pro Spielfeld einen Ball bereithalten.

Als zusätzliche Materialien werden Wäscheklammern, kleine Bänder o. Ä. für die Sieger jeder Runde benötigt.

### **Durchführung:**

In jedem Spielfeld wird nach dem gewählten Spielmodus mit oder ohne Schiedsrichter gespielt.

Nach einer vorgegebenen Reihenfolge spielt jedes Team einmal gegen alle anderen.

Spielzeit: 7–15 Minuten

### **Auswertung:**

Am Ende wird das Ergebnis dem Turnierleiter gemeldet und die Siegermannschaft erhält ein „Siegerband“.

Bei einem Unentschieden bekommt die Mannschaft das Band, die das letzte Tor erzielt hat. Ansonsten wird ausgelost.

Die nächste Runde wird vom Spielleiter laut aufgerufen bzw. die Teams entnehmen ihren neuen Spielpartner und das Spielfeld aus dem aushängenden Spielplan.

### **Variationen/Hinweise:**

- Alle spielen gleich viele Partien und es gibt kein Ausscheiden. Die aktuell führende Mannschaft kann leicht an der Anzahl der gewonnenen Bänder/ Wäscheklammern erkannt werden.
- Der Sieger erhält zwei Bänder. Bei unentschiedenem Ausgang bekommt jede Mannschaft ein Band.



große Gruppen;  
wenig Zeit

## Punkteturnier

### Vorbereitung:

Acht Mannschaften bilden oder auslosen; Spielfelder markieren; pro Spielfeld einen Ball, evtl. Tore; Bänder; Punkteturnierplan

### Durchführung:

In jedem Spielfeld wird nach dem gewählten Spielmodus mit/ohne Schiedsrichter gespielt.

Turnierplan genau erläutern und aushängen.

Der Spielleiter setzt die vier „stärksten“ Mannschaften (unten grün markiert!) zu Beginn so, dass sie nicht sofort aufeinander treffen.

Spielzeit: 5-10 Minuten

### Auswertung:

Nach jeder Spielrunde werden die Ergebnisse notiert und die neuen Paarungen festgelegt.

Für jeden Sieg gibt es einen Punkt, für eine Niederlage null Punkte.

Wer hat am Ende drei Punkte?

### Variationen/Hinweise:

- Mit 16 oder 32 Mannschaften spielen.
- Jedes Spiel ist für die spätere Punktwertung entscheidend. Ein Taktieren oder Ausruhen ist nicht möglich.



## Spielplan:

Spielfeld 1	Spielfeld 2	Spielfeld 3	Spielfeld 4
-------------	-------------	-------------	-------------

1. Runde:

Team A	Team C	Team E	Team G
Team B	Team D	Team F	Team H

2. Runde:

Sieger Spielfeld 1 1 Punkt!	Sieger Spielfeld 3 1 Punkt!	Verlierer Spielfeld 1 0 Punkte!	Verlierer Spielfeld 3 0 Punkte!
Sieger Spielfeld 2 1 Punkt!	Sieger Spielfeld 4 1 Punkt!	Verlierer Spielfeld 2 0 Punkte!	Verlierer Spielfeld 4 0 Punkte!

3. Runde:

Sieger Spielfeld 1 2 Punkte!	Verlierer Spielfeld 1 1 Punkt!	Sieger Spielfeld 3 1 Punkt!	Verlierer Spielfeld 3 0 Punkte!
Sieger Spielfeld 2 2 Punkte!	Verlierer Spielfeld 2 1 Punkt!	Sieger Spielfeld 4 1 Punkt!	Verlierer Spielfeld 4 0 Punkte!
Sieger 3. Runde im Spielfeld 1 3 Punkte!	Sieger 3. Runde: Spielfeld 2: 2 Punkte!	Sieger 3. Runde Spielfeld 3: 2 Punkte!	Sieger 3. Runde Spielfeld 4: 1 Punkt!
Verlierer 3. Runde im Spielfeld 1 2 Punkte!	Verlierer 3. Runde: Spielfeld 2: 1 Punkt!	Verlierer 3. Runde Spielfeld 3: 1 Punkt!	Verlierer 3. Runde Spielfeld 4: 0 Punkte!