

Kopiervorlage Beach-Cup

1. Zielwurf:

Von einer Abwurfmarkierung muss ein Tennisball in einen ca. 3 m entfernten Eimer geworfen werden. Der Ball darf dabei nicht wieder herauspringen. Der Werfer holt seinen Ball und übergibt ihn an den nächsten. *Wie viele Treffer schafft ihr?*

2. Drunter und Drüber: I

In ca. 2 m Abstand zum Netz liegt auf jeder Seite ein Gymnastikreifen. Die Gruppenersten stehen im Reifen und werfen sich den Ball über das Netz oder unter dem Netz hindurch zu. Von der einen Seite wird immer über das Netz geworfen, von der anderen Seite unter dem Netz hindurch. Nach dem Wurf wird zur gegenüberliegenden Seite gelaufen und man fängt und wirft wieder, sobald der Reifen frei ist. *Wie viele Fangaktionen schafft ihr? Fällt der Ball zu Boden, wird weiter gezählt!*

3. Jonglage:

Das Team steht im Kreis und versucht mit volleyballähnlichen Schlagbewegungen einen Wasserball möglichst lange in der Luft zu halten. *Wie viele Wiederholungen schafft ihr? Kein Spieler darf den Ball zweimal direkt hintereinander hochspielen. Fällt der Ball zu Boden müsst ihr wieder bei 0 beginnen.*

4. Wasserlauf:

Aufgabe ist es, mit beiden Händen aus einem Eimer Wasser zu schöpfen, dieses über eine Distanz von ca. 5 m zu transportieren und in einen Messbecher zu schütten. Dann wird der nächste freigeschlagen, der seinerseits Wasser aufnimmt und transportiert. *Wie hoch ist am Schluss der Wasserstand im Messbecher?*

5. Beachhockey:

Die Spieler führen einen Wasserball mit einem Hockeyschläger durch einen Slalomparcours und übergeben den Schläger an den nächsten, der den Ball zur anderen Seite zurückführt. *Wie viele Durchgänge schafft ihr?*

6. Ballführen:

Die Spieler müssen versuchen, einen Ball mit dem Fuß um ein Hütchenviereck zu führen. Am Startpunkt wird der Ball übergeben und der nächste ist dran. *Wie viele Runden schafft euer Team?*

Spielt fair und zählt richtig!

Wertungsbogen: Teamname: _____

	Durchgang 1	Durchgang 2	Durchgang 3
Zielwurf			
Drunter und Drüber			
Jonglage			
Wasserlauf			
Beachhockey			
Ballführen			