

## Einige „belehrende“ Vorbemerkungen – versehen mit Tipps und Tricks

Die Zielgruppe – wer soll diese Spiele spielen?	9
„Neue“ Spiele – ein alter Hut?	10
„Alte“ Spiele – als neuer Hit?	10
„Neues“ oder „Altes“ Spiel?	11
Wozu solche Spiele spielen?	12
Spielregeln sind notwendig!	13
Wie kommt der Ball ins Spiel?	15
Wie könnte ein Tor/ein Ziel aussehen?	16
Kennzeichnung der Mannschaften	18
Wir spielen ein Turnier – vier spannende Turnierformen für alle	19
Versuch einer einheitlichen Erklärungsweise	24

## Spiele mit Bällen und anderen Spielgeräten – der Praxisteil

### „Hin-und-Her“-Spiele mit Netz, Leine oder Baustellenband 25–42

• Ball über die Schnur	26
• Ball unter der Schnur	28
• Faustball im Kleinfeld	29
• Federfußball	30
• Fußballtennis	31
• Headis – Tischtennis mit „Köpfchen“	33
• Kopfballspiel	34
• Prellball	35
• Ringtennis	37
• Sepak-Takraw – ein Spiel aus Malaysia	38
• Speckbrett-Tennis	39
• Tai-Chi-Tennis – ein „meditatives“ Spiel (die Variante)	40
• Volleyball-Rondo, das Spiel 1 : 1	41
• Zeitungs-Tennis	42

### Spiele mit der Hand auf ein Tor, in ein Ziel 43–88

• Blitzball	44
• Brennball	45
• Dodge-Ball	46
• Flagfootball	47
• Frisbee – das Prinzip	49
• Grenzball	51
• Kegelspiel	52
• Korf-Ball	53
• Pezziball	55

• Rollball	56
• Schlagball	57
• Stehball	59
• Vier-Seiten-Ball	60
• Völkerballvarianten	61
• Zombieball	65
<b>Basketballähnliche Spiele</b>	<b>66-77</b>
• Bänderbasketball	66
• Basketball - Dribbeln oder Passen gegen Werfen	67
• Basket-Volleyball	68
• Brett-Basketball	69
• Brückenwächter-Basketball	70
• Kapitänsball - „Kapitänsbasketball“	71
• Kapitänsball - verkehrt	72
• Matten-Basketball	73
• Powerbasketball I	74
• Powerbasketball II	75
• Schlüsselbasketball	76
<b>Handballähnliche Spiele</b>	<b>78-85</b>
• Fliesenball	78
• Mattenball	79
• Matten-Handball	80
• Reifenball	81
• Squash-Handball	82
• Tchouk-Ball - das Spiel ohne Fouls	83
• Turmball - mit der Hand	84
• Würfel-Turmball	85
<b>Korbballähnliche Spiele</b>	<b>86-88</b>
• Korbball	86
• Joker-Korbball	87
• Einer-Korbball	88
<b>Spiele mit dem Fuß auf ein Tor, in ein Ziel</b>	<b>89-106</b>
• Bike- und Rollerfußball	90
• Bliteball	91
• Footbag - „Hacky Sack“	92
• Fußball-Golf	93
• Futsal	94
• Gladiatoren-Soccer	95
• Hütchen-Treffball	96
• Kastenfußball	97
• Kastenfußball als Partnerball	98
• Reifen-Wand-Kick	99
• Speed-Soccer	100
• Spinnenfußball - ein „Konditionsspiel“ für den Gymnastikraum	101
• Turmball - mit dem Fuß	102

• Vieltorefußball	103
• Vieltorefußball als Partnerball	104
• Viereck-Fußball	105
• Würfel-Fußball	106

**Spiele mit einem Spielgerät auf ein Tor, in ein Ziel** **107-123**

• Bike-Polo	108
• Bounce-Ball	109
• Eisstockschießen mit Ringtennisringen	110
• Flitzball	111
• FreeGolf – zurück zur Urform des Golfens	112

**Hockey und hockeyähnliche Spiele** **113-119**

• Bierdeckelhockey	113
• Hockey	114
• Ringhockey	115
• Zeitungshockey	116
• Turnschuhhockey	117
• Unihockey	118
• <b>Intercrosse</b>	120
• <b>Smolball®</b>	122

**Spielekombinationen** **125-138**

• Dribbelball mit Abtreffen	126
• Frisbee-Golf	127
• Fußball-Brennball	129
• Handball-Kopfball	131
• Matten-Foot-Basketball	132
• Tchouk-Basketball	133
• Volley-Aufschlag-Völkerball	134
• Volley-Brennball	135
• Volley-Handball-Kombination I	137
• Volley-Handball-Kombination II	138

**Sonstige Spiele** **139-146**

• Kin-Ball	140
• Kubb – das Spiel der Wikinger	142
• Schimbo-Ball	144
• Sternschritt-Ringfangen	145
• Zahlenpassen mit Anbieten	146

**Legende** **147**

**Medien- und Literaturhinweise** **149**

## Wer soll diese Spiele spielen?

Neben den Spielen aus der „klassischen“ Vierergruppe Basket-, Fuß-, Hand- und Volleyball gibt es zahllose weitere Spiele, ...

- die den gleichen oder ähnlichen Spielgedanken aufweisen und damit auch helfen (können), die oben genannten Spiele vorzubereiten,
- die dem üblichen mannschaftsdienlichen Denken, einem variablen, aber einzuhaltenden Regelwerk und einer zielgerichteten Taktik unterworfen sind,
- die leicht erlernbar sind und sich durch ein einfaches Regelwerk auszeichnen,
- die den nicht vereinsgebundenen Schülern Chancen eröffnen können gegenüber dem Könnens- und Wissensvorsprung von Vereinsspielern,
- die die Möglichkeit eröffnen, Regeln selbst zu (er)finden, zu verändern und zu befolgen und
- die Freude bereiten und für Abwechslung im Unterricht sorgen können.

**Gedacht sind diese Spiele für den Unterricht in den Sekundarstufen I und II, um den vor allem in der Schule allgemein üblichen Kanon der „Großen Spiele“ etwas zu erweitern.**

Einfache Veränderungen im Regelwerk ermöglichen die Anpassung fast aller beschriebenen Spiele an Alter, Könnensniveau und Interesse der Schüler. Die Schüler selbst sind dazu willens und in der Lage, entsprechende Veränderungen vorzunehmen. **Dies bedeutet aber auch, dass viele der aufgezeigten Spiele leicht modifiziert auch im Grundschulbereich eingesetzt werden können.**

Die vorgeschlagenen Spielregeln stellen eine Basis dar, mit der sich Spiele in der Schule gestalten lassen. Bei allen Spielen, die in Ligen gespielt werden (z. B. Faustball, Intercrosse usw.) lohnt sich ein Blick auf das offizielle Regelwerk (über das Internet).

Anzumerken ist, dass jede Form von Mannschaftsspielen oder Spielen in Gruppen technisches und taktisches Verhalten und koordinative Kompetenz im weitesten Sinne schult. Dies kommt letztlich auch den „Großen Spielen“ zugute.

### Anmerkung

Alle Begriffe wie z. B. Lehrer, Schüler, Spieler, Angreifer, Verteidiger, Torwart, Torschütze usw. **bezeichnen**, der besseren Lesbarkeit wegen, **grundsätzlich sowohl das männliche als auch das weibliche Geschlecht.**

# „Neue“ Spiele – ein alter Hut?

Was ist eigentlich neu? Eigentlich das, was man noch nicht weiß – und dabei ist fachliches Nichtwissen manchmal nur ein Mangel an Literaturkenntnis. Bei manch einem der aufgezeigten Spiele wird ein älterer, erfahrener Lehrer gelangweilt abwinken, weil es seit langem zum gesicherten Bestand seines aktiven Repertoires gehört und ihn nicht mehr begeistern kann – oder weil er solche Spiele bereits während seiner Schulzeit gespielt hat. Andere, z. B. jene, die Sport ohne spezielle Sport-Fachausbildung unterrichten müssen (dürfen), begrüßen ein solches Spiel als phantastische Neuheit – weil sie es noch nie gespielt oder noch nie davon gehört haben. Die Entstehungszeit eines Spiels spielt also eine untergeordnete Rolle.

Manche der sog. „New Games“, die in den letzten Jahrzehnten den Atlantik in Richtung Europa überquert haben, sind eigentlich zurückgekehrte Auswanderer – Re-Emigranten, würde man sie heute nennen. Also ehemalige „Emigranten“, die es im Ausland zu etwas gebracht haben und nun, mehr oder weniger modifiziert und meist versehen mit einer oft teuren Ausstattung und einer neuen Bezeichnung, wieder in die alte Heimat zurückkehren und vorgeben, etwas ganz Neues darzustellen. An Beispielen mangelt es nicht:

- Das (ur)alte Tauziehen ist plötzlich wieder „in“.
- Aus dem Seilspringen wurde „Rope Skipping“.
- Eine Variante des alten deutschen Schlagballspiels entwickelte sich in den USA zum Nationalsport.
- „Erdballspiele“ gab es in Europa bereits vor 1880.
- Mit Inlinern wurde in Deutschland (z. B. in Dresden) bereits um die Jahrhundertwende gefahren.
- Aus Kegelball wurde „Speedplay“.
- ...

# „Alte“ Spiele – als neuer Hit?

Ja, das können sie sein! Denn sie sind genauso attraktiv, zeitlos und bewährt wie die sogenannten „neuen“ Spiele, und inzwischen leichter spiel- und erweiterbar, weil moderne Materialien neue Möglichkeiten eröffnen. Mit unseren alten Gymnastikseilchen wären z. B. die Kunststücke des „Rope Skipping“ niemals möglich geworden und die luftgefüllten „Speedplay-Keulen“ sind wesentlich weniger gefährlich als die früher verwendeten „schlagkräftigeren“ Holzkeulen.

„Alte“ Spiele oder Spielideen sind durchaus attraktiv, weil ihnen kaum jemand ihr Alter ansieht – außer der Großvater hat einem Schüler von seinen Jugendspielen erzählt. Prellball z. B. kann mit Sicherheit für die meisten Schüler ein „neues“ Spiel sein, weil es unbekannt ist und damit einen hohen Neugigkeitscharakter aufweist – auch wenn vor allem jene Schüler gelangweilt abwinken, die auf nichts anderes als auf Fußball fixiert sind.



## Faustball – im Kleinfeld

### Mannschafts- oder Gruppengröße

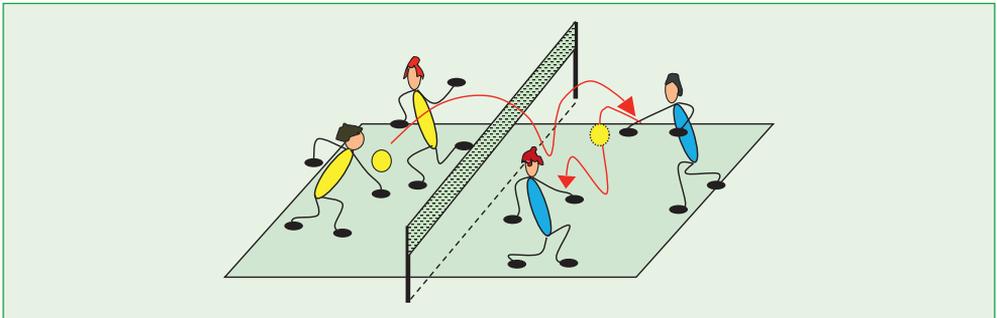
Spiel 2:2 oder 3:3 – je nach Möglichkeiten der Spielfeldaufteilung in der Halle.

### Geräte/Spielfeld

Gespielt wird mit einem Volleyball oder einem gut springenden Schaumstoffball in einem kleinen Feld quer zur Halle über ein etwa brust- bis schulterhohes Netz bzw. Baustellenband (bis etwa 1,60 m Höhe), das in der Hallenmitte längs gespannt ist.

### Spielgedanke

Der Ball wird mit der Innenseite des Unterarmes direkt ins gegnerische Feld gespielt. Innerhalb einer Mannschaft kann ein Zuspiel erfolgen.



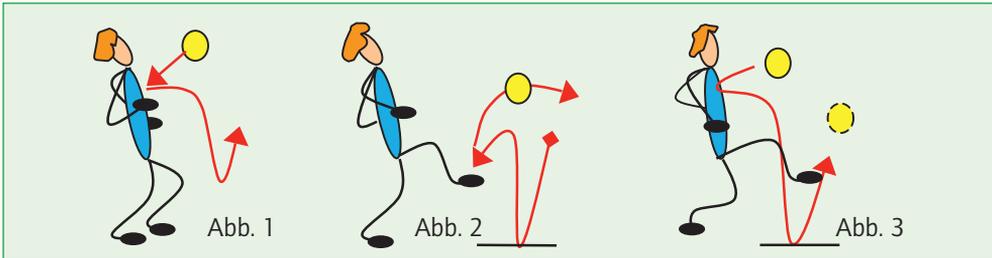
### Regeln

- Angabe durch einen beliebigen Spieler von der Grundlinie aus.
- Den Ball mit der Innenseite des Unterarms von „unten nach oben“ spielen (die Faust ist dabei geschlossen) und ihn dabei mit Unterstützung des ganzen Körpers nach oben „schieben“ (Tief-Hoch-Bewegung des Körpers).
- Der Ball darf nach jeder Berührung einmal aufspringen.
- Pro Spieler ist nur ein Ballkontakt erlaubt. Möglich ist A – B – A (Rückschlag). Mit dem dritten Kontakt muss der Ball ins gegnerische Feld gespielt werden.
- Jeder Gutpunkt wird gezählt (bis 15). Angabe jeweils von der Mannschaft, die zuvor den Fehler begangen hat.
- Schlagen von oben (Schmettern) ist beim Kleinfeld-Faustball nicht erlaubt.

### Varianten

- Faustball-Tennis 1:1 über eine Leine in einem (sehr) schmalen Feld.
- Faustball-Squash gegen die Wand. Der Ball muss dabei in einem vorgegebenen *Feld auf dem Boden* aufspringen, bevor er abwechselnd geschlagen wird.
- Faustball-Squash gegen die Wand. Der Ball muss in einem vorgegebenen *Feld an der Wand* die Wand berühren, bevor er abwechselnd geschlagen wird.
- Rundlauf – (siehe Volleyball-Rondo, S. 41) bzw. Rundlauf-Form beim Tischtennispiel.





- Den Ball ‚annehmen, auf dem Boden aufkommen lassen und dann weiterspielen‘ ist – je nach Absprache – erlaubt oder nicht erlaubt (Abb. 3).
- Ein Spieler darf den Ball zweimal hintereinander spielen, sofern der Ball zuvor von einem weiteren Spieler berührt wurde. Beispiel:
  - Vom Gegner zu → A → B → A → zum Gegner
- Der Ball darf innerhalb einer Mannschaft maximal nur 3x von den Spielern berührt werden – spätestens dann muss er über die Leine ins gegnerische Feld gespielt werden. Beispiele:
  - Vom Gegner zu → A → B → C → zum Gegner oder
  - Vom Gegner zu → A → B → A → zum Gegner
- Leinenberührung und Ball im Aus zählen als Fehler.
- Zählweise: Es bieten sich mehrere Möglichkeiten an:
  - Zählweise wie beim Volleyballspiel,
  - wie beim Tischtennisspiel (wobei jede Mannschaft 5x Anspiel hat, dann Wechsel des Anspiels) oder
  - es beginnt jeweils die Mannschaft, die den Punkt verloren bzw. einen Fehler begangen hat.
- Gespielt wird auf Zeit oder so lange, bis eine Mannschaft eine zuvor festgelegte Punktzahl erreicht hat.

## Varianten

- Differenzierungsmöglichkeit: Spieler, die wenig Fußballerfahrung haben, dürfen, nachdem sie z. B. den Ball mit der Brust angenommen haben, diesen vor dem Weiterspielen zunächst auf dem Boden aufspringen lassen (wie in Abb. 3).
- Anspiel von einem beliebigen Ort hinter der Grundlinie.
- Um das Spiel zu verlangsamen (Bälle springen höher) kann die Leine höher gespannt werden.
- Um das Spiel schneller und anspruchsvoller zu machen wird die Leine etwas niedriger gespannt.
- Spieler bekommen bestimmte Positionen zugewiesen (vorne – Mitte – Rückraum), je nach ihren spielerischen Fähigkeiten.
- Punkte, die durch „Köpfen“ erzielt werden, zählen doppelt.

Fußballtennis kann ein äußerst anspruchsvolles Spiel sein, das den „Technikern“ unter den Fußballspielern entgegen kommt, aber auch den ängstlichen oder weniger versierten Fußballexperten Freude bereiten kann, da z. B. Fouls oder „scharfe“ Torschussversuche ausgeschlossen sind.

Es eignet sich hervorragend für Kleinfeldspiele quer zur Halle und verschiedene Turnierformen (siehe S. 19–23).

## Bike- und Rollerfußball

### Mannschafts- oder Gruppengröße

Zwei Gruppen von je vier bis fünf Spielern spielen gegeneinander.

### Geräte/Spielfeld

Jeder Spieler braucht ein Fahrrad oder einen Roller und eine komplette Sicherheitsausrüstung wie Helm, Ellbogenschutz usw.

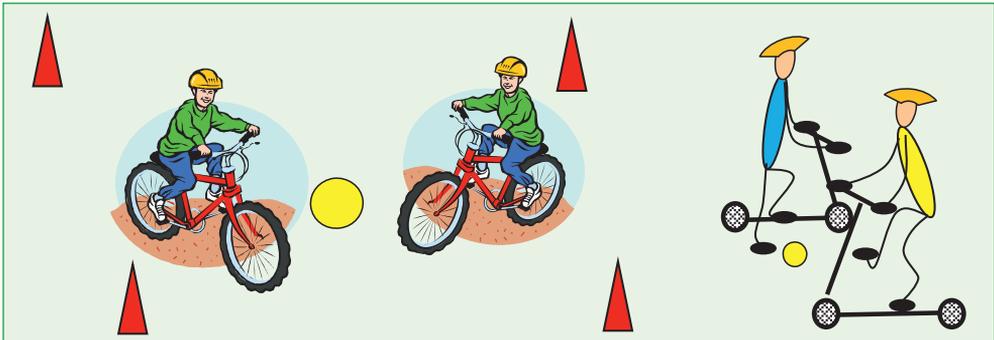
Gespielt wird mit einem großen, weichen Ball (mindestens Fußballgröße). Aus Sicherheitsgründen muss dieser unbedingt so groß sein, dass er nicht vom Fahrrad überrollt werden kann (Sturzgefahr). Wird mit Tretrollern gespielt, kann der Ball kleiner sein.

Die (großen) Tore bestehen aus Markierungshütchen, Pappkartons etc., also aus Materialien, die die Akteure nicht gefährden können.

Gespielt wird auf einem großen freien Platz ohne begrenzende Hindernisse (z. B. auf einem weitläufigen Schulhof). Das Spielfeld wird begrenzt durch Markierungshütchen; ein ausreichender Abstand zu Hindernissen muss eingehalten werden.

### Spielgedanke

Ein Ball wird mit dem Fuß vom Fahrrad bzw. vom Roller aus in bzw. auf das gegnerische Tor gespielt.



### Regeln

- Situationsbezogen werden Regeln vereinbart, die sich aus dem Spielfeld, den Akteuren und den Materialien ergeben. Anhaltspunkte können die Spielregeln der „Großen Spiele“ sein (z. B. Fußball). Auf Sicherheitsabstände zu Hindernissen und auf eine komplette Sicherheitsausrüstung muss unbedingt geachtet werden.
- Rollerfußball: Ein Fuß muss immer auf der Trittfläche des Rollers stehen.

### Varianten

- Spiel mit oder ohne „Torhüter“.
- Die Tore können von vorne und hinten angespielt werden.
- Nach einem Torerfolg wird sofort weitergespielt; allerdings darf die erfolgreiche Mannschaft nicht unmittelbar danach sofort wieder auf das gleiche Tor spielen.

# Footbag – „Hacky Sack“

## Mannschafts- oder Gruppengröße

Individual- und Gruppenspiel (mit- und gegeneinander) in Klein(st)gruppen.

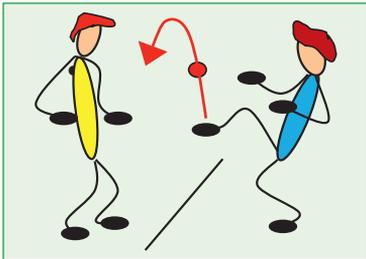
## Geräte/Spielfeld

Der Footbag (auch „Hacky Sack“) ist ein kleiner, bunter, nicht springender, mit Granulat bzw. Sand gefüllter Stoffball. Ein kleines Feld (zwei Quadrate von 2 x 2 m ohne Netz) ist nur notwendig beim Wettspiel 1:1; ein größeres Feld beim Spiel 2:2. Beim anspruchsvollsten Wettbewerb spielt man über ein Netz im Badmintonfeld.

### Spielgedanke

Der Footbag wird möglichst oft ohne Bodenberührung mit dem Fuß in der Luft gehalten.

- Beim Spiel alleine oder mit einem oder mehreren Partnern zählt die Anzahl der Wiederholungen.
- Beim Spiel gegeneinander (1:1; 2:2 etc.) wird der Ball möglichst so ins gegnerische Feld gekickt (ohne Leine oder über eine Leine/ein Netz), dass er von dort nicht mit dem Fuß zurück gespielt werden kann. Der Ball muss ansteigend und über Kniehöhe gespielt werden.



### Einige Tipps für die Schule

- Den Ball möglichst von unten treffen und ihn ansteigend hoch spielen.
- Ein hohes Spiel sichert den Anfängern Erfolge.
- Den Ball möglichst über Kniehöhe spielen.
- Auch gelegentlich den „schwachen“ Fuß trainieren.
- Fällt der Ball auf den Boden, wird er einem anderen Spieler zugeworfen.

## Spielformen

In der „Footbag-Szene“ entwickeln sich immer neue Varianten dieses Spiels. Das bedeutet, dass Regeln variabel sind und der jeweiligen Situation bzw. dem Könnensniveau der Spieler angepasst werden können. Neben den hier aufgezeigten Formen existieren unzählige andere, die z. T. auch wettkampfmäßig gespielt werden können.

- **Einzelspiel:** Versuchen, den Ball so oft wie möglich in der Luft zu halten.
- **Gruppenspiel:** Eine Gruppe (ungeordnet oder im Kreis) versucht, den Ball so oft wie möglich in der Luft zu halten. Ein Vergleich mit anderen, gleich großen Gruppen ist möglich.
- **1 gegen 1** (Feldgröße: Zwei Quadrate von etwa 2 x 2 m ohne Netz): Versuchen, den Ball so ins gegnerische Feld zu spielen, dass ihn der Gegner nicht korrekt zurückspielen kann. *Wichtig: Der Ball muss ansteigend und über Kniehöhe gespielt werden.*
- **2 gegen 2:** Siehe oben; die Spielfelder sind entsprechend größer.
- **1 gegen 1 im Viererfeld:** In einem Quadrat, aufgeteilt in vier Quadrate von 2 x 2 m, spielt jeweils 1 Spieler in einem der Quadrate. Der Ball wandert im Kreis – Fehler für den, in dessen Feld der Ball auf den Boden fällt.
- **Footbag über das Netz:** Spiel im Badmintonfeld über ein Netz/eine Leine. Regeln entsprechend Badminton oder Beachvolleyball.

# Fußball-Golf

## Mannschafts- und Gruppengröße

Pro Spielergruppe drei oder vier Spieler. Mehrere Spielergruppen.

## Geräte/Spielfeld

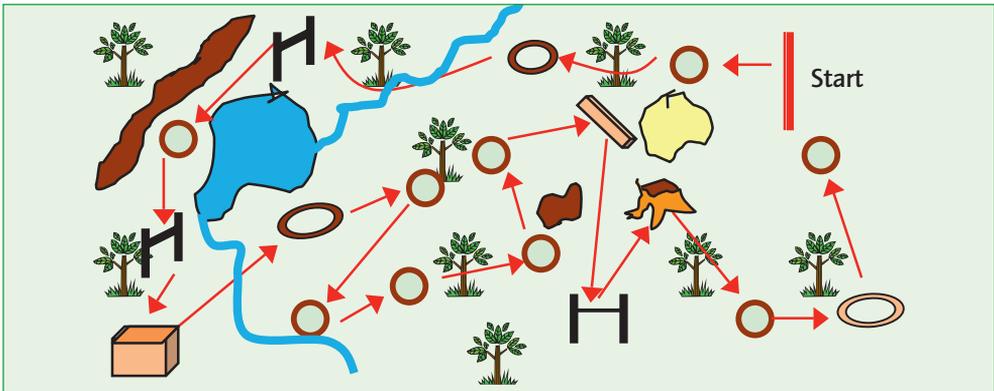
Pro Spieler ein Fußball, achtzehn durchnummerierte und gekennzeichnete Ziele (Baumstämme, kleine Tore, Hürden, senkrecht stehende Reifen ...), pro Spielergruppe ein Plan, in dem die Ziele im Gelände eingezeichnet sind, für jeden Spieler eine Liste, in der die Anzahl der jeweiligen Schüsse vermerkt wird und Schreibzeug. Große „Pfeile“, die in die Richtung des nächsten Zieles zeigen. Gespielt wird in einem weitläufigen, aber überschaubaren Spielfeld im Freien.

## Spielgedanke

„Fußball-Golf“ wird gespielt wie Golf. In einem weitläufigen Gelände sind vorab bis zu 18 nummerierte (1-18) Ziele verteilt, deren Positionen in einem Plan vermerkt sind. Dieser wird an jeden Spieler bzw. jede Spielergruppe verteilt.

Die einzelnen Gruppen starten in kurzen Abständen. Alle Ziele werden nacheinander angepielt. Begonnen wird an einem gemeinsamen Startplatz. Die Bälle dürfen vor Erreichen eines Zieles nicht mit der Hand berührt werden.

Die Zahl der notwendigen Schüsse von einem zum anderen Ziel wird notiert (jeder zählt selbst oder wird von einem anderen Spieler gezählt). Gewonnen hat der Spieler/die Gruppe mit den wenigsten Schussversuchen.



## Eine zusätzliche Regel

- Der Abstoß in Richtung des nächsten Zieles erfolgt 2 Meter hinter dem soeben erreichten Ziel.

## Varianten

- Pro Spielergruppe ein Ball. Die Schüsse erfolgen in festgelegter Reihenfolge. Den ersten Abstoß hat der Spieler, der das Ziel getroffen hat.
- Pro Spielergruppe ein Ball. Die Schüsse erfolgen in festgelegter Reihenfolge. Gespielt wird auf Zeit. Gewonnen hat die Gruppe, die den Parcours am schnellsten durchlaufen hat.
- Immer zwei Schüler spielen zusammen mit einem Ball; sie spielen abwechselnd.

# Hockey und hockeyähnliche Spiele

## Bierdeckel-Hockey\*

### Mannschafts- oder Gruppengröße

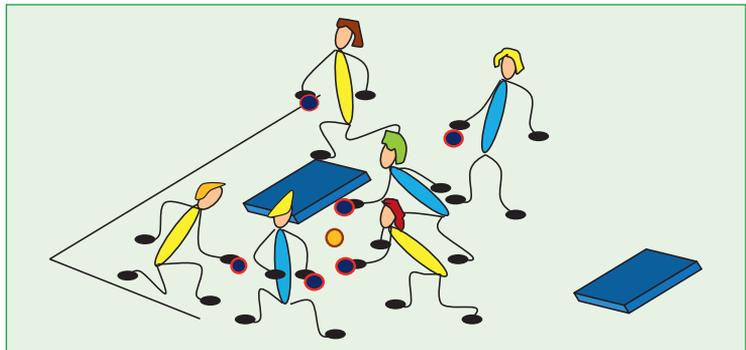
Keine besonderen Vorgaben. Um möglichst vielen Schülern die aktive Teilnahme zu ermöglichen, empfiehlt es sich, in Gruppen von etwa vier gegen vier zu spielen.

### Geräte/Spielfeld

Pro Spieler vier Bierdeckel (zwei für jede Hand). Als Tore dienen zwei Matten (in einigem Abstand von der Wand ausgelegt oder an die Wand gelehnt), umgelegte Langbänke, Kasten-teile oder Markierungshütchen. Ein Tennisball als Spielball. Es empfiehlt sich, auf kleinen Feldern quer zur Halle zu spielen.

#### Spielgedanke

Mit Hilfe der Bierdeckel soll der Tennisball ins gegnerische Tor getrieben werden.



### Einige mögliche Regeln

Die nachfolgenden „Regeln“ sind als Vorschläge aufzufassen, die durch die Schüler oder den Lehrer ergänzt oder verändert werden können.

- Anspiel zu Beginn in der Spielfeldmitte – Einwerfen oder Einrollen des Balles durch den Lehrer.
- Spiel mit oder ohne Bande (z. B. mit seitlich umgelegten Bänken).
- Spiel mit Torwart (dieser darf den Ball aufnehmen bzw. nicht aufnehmen).
- Spiel ohne Torwart. Die Tore können von allen Seiten – z. B. bei ausgelegten Matten – erzielt werden.
- Nach einem erfolgreichen Treffer Anspiel ab der Mitte oder ab dem Tor.
- Die Anzahl der Pässe wird nach Absprache begrenzt; spätestens dann muss ein Schussversuch auf ein Tor erfolgen (laut mitzählen lassen!).
- Nach Fußberührung: Der Gegner bekommt den Ball.

**Um wegen der gebeugten Haltung Kopfverletzungen zu vermeiden, empfiehlt es sich, die Wände nicht als Spielfeldgrenzen zu benutzen.**

### Variante

- Es wird beidhändig gespielt – in jeder Hand wird ein Bierdeckel gehalten!

\* Aus Bettina Frommann, SU mit Alltagsmaterialien, Lehrhilfen für den Sportunterricht 07/09, Schorndorf: Hofmann.

# Hockey

## Mannschafts- oder Gruppengröße

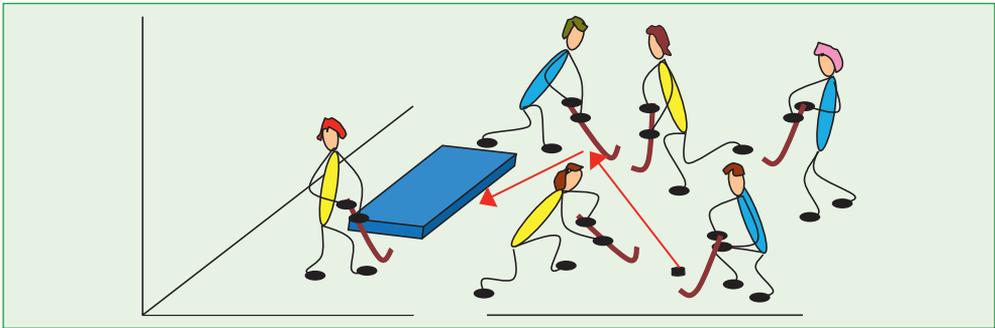
Keine einschränkenden Vorgaben – möglichst kleine Mannschaften bilden.

## Geräte/Spielfeld

Pro Spieler ein Hockeyschläger. Gespielt wird mit einem Hockeyball (oder Tennisball oder Gummipuck). Als Tore dienen jeweils zwei zusammengestellte Kleinkästchen. Beim Spiel mit einem Puck dienen liegende Turnmatten als Tore, die von allen Seiten angespielt werden können.

### Spielgedanke

Mit dem Hockeyschläger soll der Ball/der Puck gegen den Widerstand der verteidigenden Mannschaft ins gegnerische Tor befördert werden.



## Verbindliche Regeln

- Gespielt wird ohne Torwart.
- Der Hockeyschläger muss immer mit beiden Händen festgehalten werden.
- Der Schlägerkopf darf nur bis zur Höhe der Knie geführt werden.
- Anspiel mit Bully.
- Der Ball/der Puck darf **nicht** mit einer ausholenden Bewegung des Schlägers geschlagen werden; nur „schlenzen“ (den Schläger parallel zum Boden nach vorne führen, also den Ball „schieben“) ist erlaubt.
- Die Wände gelten als Bande und können ins Spiel mit einbezogen werden.
- Der Ball/Puck darf mit dem Fuß gestoppt, aber nicht gespielt werden.
- Anspiel von der Spielfeldmitte aus, auch nach einem Torerfolg.
- Bei einem Foul Freistoß von der Stelle aus, an der der Regelverstoß begangen wurde (kein direkter Schuss auf das Tor).
- Strafstoß bei einem groben Foul von der Mittellinie aus auf das leere Tor.

## Varianten

- Es wird ein Torraum (z. B. der Freiwurfraum unter dem Basketballkorb) vorgegeben, aus dem heraus Tore erzielt werden dürfen.
- Ein „neutraler“ (besonders gekennzeichneter) Spieler dient als „Joker“, der immer die angreifende Mannschaft unterstützt. Er darf keine Tore erzielen (Überzahlspiel).

# Handball-Kopfball

## Mannschafts- oder Gruppengröße

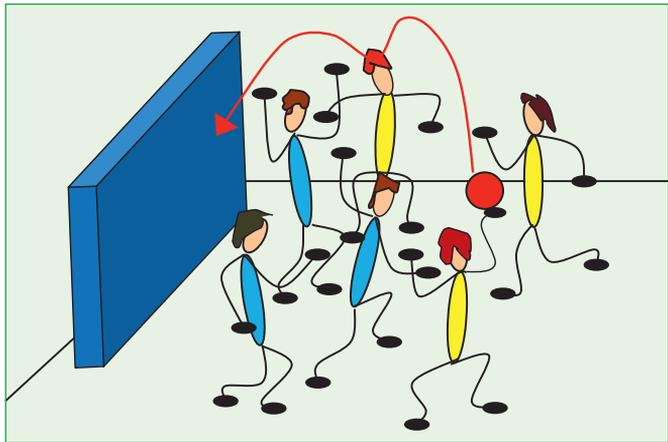
Zwei Mannschaften; in jeder Mannschaft spielen sechs bis acht Spieler.

## Geräte/Spielfeld

Gespielt wird mit einem weichen Ball (z. B. mit einem Volleyball). Als Tore dienen die beiden Handballtore, zwei an die Wand gelehnte Weichbodenmatten oder auch nur die beiden Stirnseiten der Halle/des Spielfeldes. Spiel im Handballfeld.

### Spielgedanke

Es gilt, den von einem Mitspieler zugeworfenen Ball per Kopf (Kopfballspiel) in das gegnerische Tor zu treffen. Das Spiel im Feld läuft ab nach den Regeln des Handballspiels.



## Einige mögliche Regeln

Gespielt wird – ggf. auch nach erleichterten – Handballregeln (Drei-Schritt-Regel ...).

Die nachfolgenden Vorschläge können durch die Schüler oder den Lehrer ergänzt, verändert bzw. erleichtert werden.

- Anspiel: Sprungball zu Beginn in der Spielfeldmitte.
- Pellen ist erlaubt/ist nicht erlaubt.
- Nach Fußberührung: Der Gegner bekommt den Ball.
- Ausball: Anspiel durch den Gegner auf Höhe des Ausballes.
- Foul bzw. technischer Fehler: Die gegnerische Mannschaft bringt den Ball vom Ort des Geschehens wieder ins Spiel.
- Selbstvorlagen sind nicht möglich: Der Ball muss zum Köpfen von einem der Mitspieler zugespielt werden.
- Punktgewinn: Der Ball geht ins Tor oder berührt die Matte bzw. die Wand.

## Varianten

- Punktgewinn nur dann, wenn nach einem Treffer der von der Matte oder der Wand zurück prallende Ball von einem Spieler der angreifenden Mannschaft, der selbst nicht geköpft hat, gefangen wurde.
- Gelingt es der verteidigenden Mannschaft, den von der Matte/der Wand abprallenden Ball zu fangen, geht das Spiel weiter – die Angreifer haben dann keinen Punkt erzielt.

# Kubb\* – das Spiel der Wikinger

## Mannschafts- oder Gruppengröße

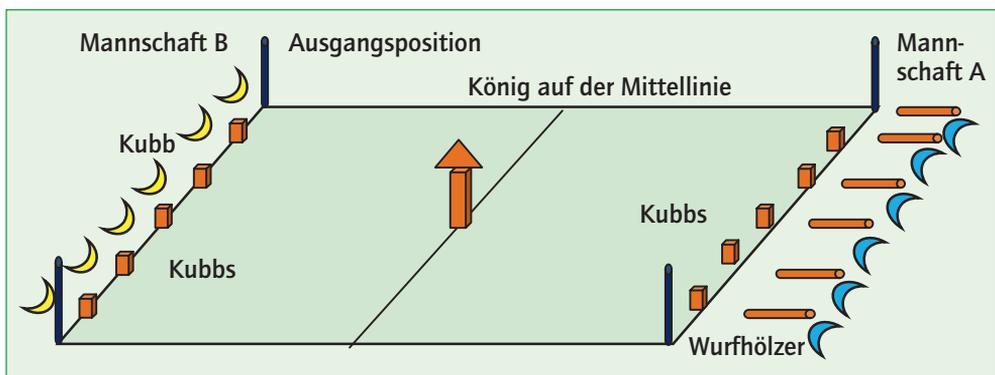
Zwei bis zwölf Spieler (in zwei Mannschaften)

## Geräte/Spielfeld

Ein König (ca. 10 x 10 cm und 30 cm hoch), zehn Kubbs (ca. 7 x 7 cm und 15 cm hoch), sechs Wurfhölzer (rund oder eckig ca. 40-50 cm lang und etwa 4 cm dick) und vier Eckstäbe (ca. 30-50 cm) zur Festlegung des Spielfeldes. Alle Geräte bestehen aus Holz. Gespielt wird auf einem Rasenplatz oder einer anderen ebenen Fläche in der Größe von von 5 x 8 – 10 m.

### Spielgedanke

Mit Hilfe der Wurfhölzer versucht jedes Team zunächst die gegnerischen Kubbs umzuwerfen. Erst zum Schluss wird der König umgeworfen – geschieht dies schon vorher, hat das „schuldige“ Team sofort verloren. Die beiden Teams stehen zunächst hinter ihrer jeweiligen Grundlinie.



### Wichtige Regel

- Es darf nur aus dem Unterarm geradlinig von unten nach vorne geworfen werden (kein „Hubschrauberwurf“, kein Rotieren des Wurfholzes).

### Wer beginnt?

Jedes der beiden Teams stellt auf seine Grundlinie fünf Kubbs; der König kommt in die Feldmitte. Je ein Spieler aus jedem Team wirft (gleichzeitig) ein Wurfholz möglichst nahe an den König heran. Wer ihm am nächsten kommt, dessen Team darf beginnen; wird dabei der König umgeworfen, beginnt die andere Mannschaft.

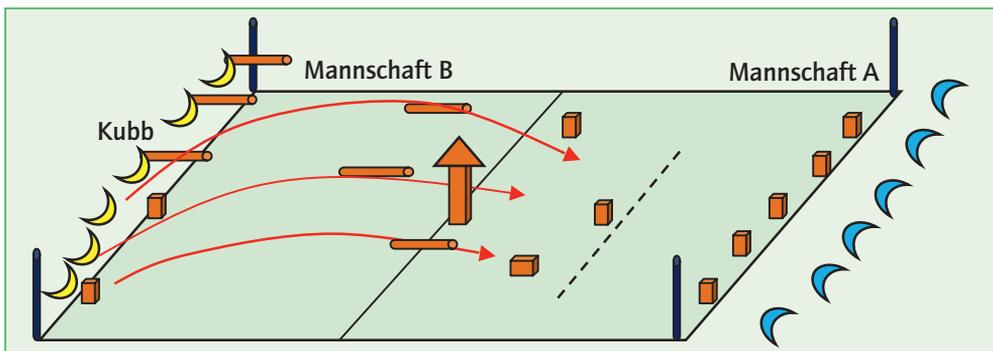
### Spielverlauf

- Team A wirft nacheinander von seiner Grundlinie aus auf die Kubbs (Basiskubbs) des Teams B und versucht möglichst viele umzuwerfen. Die Wurfhölzer und umgeworfene Kubbs bleiben

\* Im Internet finden sich zahlreiche Hinweise auf Regeln, Erläuterungen und Varianten und kleine erläuternde Filme (z. B. auf YouTube) zu diesem (zunächst) etwas ungewohnten Spiel.

liegen, bis alle Hölzer geworfen wurden. Team B sammelt alle Wurfhölzer und die umgefallenen Kubbs ein und begibt sich hinter die Grundlinie.

- Team B wirft zunächst die umgefallenen Kubbs von der eigenen Grundlinie aus in die gegnerische Spielfeldhälfte (zwei Versuche bei Nichtgelingen). Dort wo sie liegen bleiben, werden sie von Team A wieder aufgestellt – es sind nun Feldkubbs (Tipp: Die Kubbs so werfen, dass sie nahe der Mittellinie liegen bleiben und so leichter zu treffen sind oder sie eng beieinander zu positionieren, so dass bei Treffern möglichst mehrere Feldkubbs gleichzeitig umfallen).
- Wird dabei ein Kubb zweimal falsch geworfen (ins Aus, ins falsche Feld, über die Grundlinie hinaus ...) darf er von der Mannschaft A dort aufgestellt werden wo es ihr günstig erscheint (nahe beim König oder nahe an den Außenlinien – aber mit jeweils mindestens 30 cm Abstand).
- Nun muss Mannschaft B von der Grundlinie aus zuerst *alle* aufgestellten Feldkubbs fällen, bevor sie versuchen darf, die Basiskubbs auf der Grundlinie der Mannschaft A zu treffen.
- Die getroffenen Feldkubbs und ggf. gefallene Basiskubbs werden nun wieder – immer von der Grundlinie aus – ins gegnerische Feld geworfen, wo sie wieder am Landepunkt von der gegnerischen Mannschaft aufgestellt werden.
- Gelingt es einer Mannschaft aber nicht, alle Feldkubbs umzuwerfen, darf die gegnerische Mannschaft in ihrer nächsten Runde bis zum ersten stehen gebliebenen Feldkubb vorgehen, der neuen (vorteilhaften) Wurflinie.
- Erst wenn alle Feld- und Basiskubbs einer Mannschaft abgeworfen sind, darf der König umgeworfen werden – aber immer nur von der jeweiligen Grundlinie aus.



**Situation:** A hat von fünf Basiskubbs der Mannschaft A drei abgeworfen. Mannschaft A hat diese von ihrer Grundlinie aus ins gegnerische Feld geworfen; dort wurden sie von A aufgestellt. B versucht nun, diese (Feld-)Kubbs umzuwerfen, bevor auf die Basiskubbs von A geworfen werden darf. Gelingt es nicht, alle Feldkubbs umzuwerfen, darf A zum ersten Feldkubb vorrücken und von dort aus werfen ... (neue Wurflinie).

### Varianten

- Verkürzung des Spielfeldes je nach Können der Schüler und/oder Verringerung der Anzahl der Basiskubbs.
- Abgeworfene Basiskubbs werden aus dem Spiel genommen. Dadurch wird die Spielzeit (meist wesentlich) verkürzt.
- Am Ende des Spiels muss der König mit dem Rücken zum Spielfeld und einem durch die Beine geworfenen Holz getroffen werden.