

# Spiele

«Spielen lernt man durch Spielen», heisst es so schön. «Spielen» beinhaltet viel mehr als nur das offizielle Spiel nach den offiziellen Spielregeln. Im Folgenden ein paar Anregungen, wie mit mehreren Teams wettkampfähliche Formen gespielt werden können. Mit kleinen Veränderungen der Grundform entstehen neue, spannende Formen.

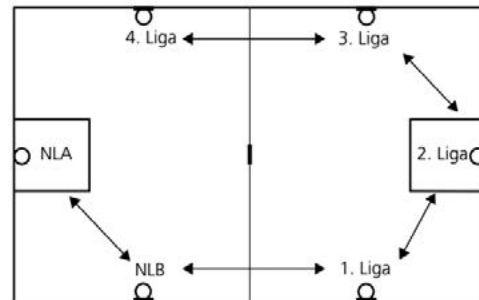
## Korbball

### Ligaspiel

Es wird in mehreren Teams 2 Minuten lang jeweils auf einen Korb 1:1/2:2/3:3 gespielt. Der Gewinner steigt im Uhrzeigersinn auf, der Verlierer steigt ab.

**Bemerkung:** Es sollten mindesten 4 Körbe vorhanden sein, damit ein Auf- und Absteigen auch möglich ist.

**Variation:** Zusatzaufgaben geben: Es darf erst nach fünf Pässen auf den Korb geworfen werden etc.

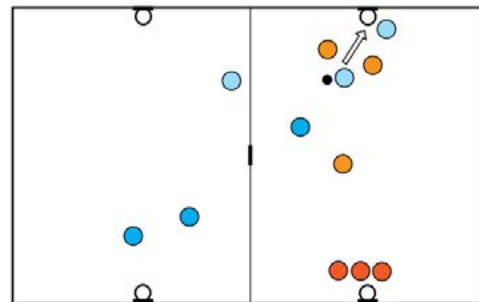


### Amerikanisches Korbball

Vier bis sechs Teams bilden. Jedes Team steht unter einem Korb. Die Teams müssen versuchen, bei allen anderen Teams einen Korb zu treffen. Wird bei einem Team ein Treffer erzielt, muss dieses hinter die Grundlinie sitzen und darf erst wieder ins Spiel eingreifen, wenn es bei der Gegenmannschaft einen Treffer gegeben hat.

#### Variationen:

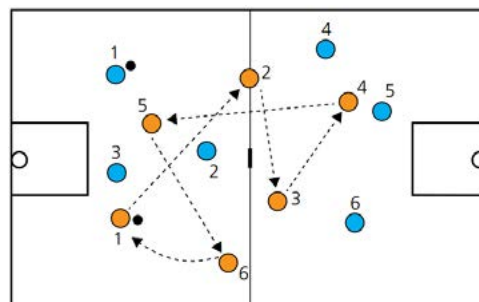
- Damit die ausgeschiedenen Teams keine allzu lange Wartezeit haben, kann die Gruppe wieder ins Spielgeschehen eingreifen, wenn sie zusammen 10 Treffer auf ihren eigenen Korb erzielt hat.
- Mit zwei Bällen spielen.



### Zahlenpassen

Es werden Gruppen von 4 bis 6 Spielern gebildet. Jeder Spieler des Teams bekommt eine Nummer. Es laufen alle kreuz und quer durch die Halle und passen sich der Reihe nach den Ball zu. Auf Pfiff wechselt die Passrichtung, auf zwei Pfiffe muss der Ball so rasch wie möglich dribbelnd in den gegenüberliegenden Korb. Welches Team erzielt am meisten Körbe?

**Schwieriger:** Zwei Bälle pro Gruppe. Bei Pfiff müssen beide Bälle in den Korb geworfen werden.



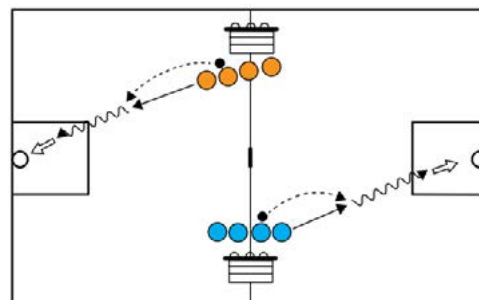
### Wurf-Wettkampf

Zwei Teams gegeneinander. Die Teams stellen sich auf je eine Seite der Mittellinie hin. Beide Teams besitzen einen Kasten mit 5 Bällen drin (Kastendeckel gedreht). Der erste Spieler läuft ohne Ball Richtung Korb und erhält von einem Mitspieler in der Reihe den Ball zugespielt.

Abschluss auf den Korb. Trifft er, darf er den Ball bei der Gegenmannschaft in den Kasten legen. Trifft er nicht, muss er den Ball wieder zurück in den eigenen Kasten legen. Wer hat den Kasten zuerst geleert?

**Einfacher:** Der Spieler dribbelt mit dem Ball auf den Korb zu und schliesst ab.

**Schwieriger:** Die Wurfedistanz ist markiert



### Würfel-Korbball mit Aufgaben

Zwei Teams spielen gegeneinander auf dem ganzen Feld. Ein Spieler hat einen Würfel und würfelt die Spielaufgabe.

- 1: Beide Teams würfeln noch je einmal: Die Anzahl gewürfelten Augen bedeutet die Anzahl Spieler, die auf das Feld dürfen.
- 2: Passen und Fangen ist nur mit der schlechten Hand erlaubt.
- 3: Spiel auf allen vieren. Geworfen wird aus dem Sitz oder aus dem Kniestand.
- 4: Alle müssen auf einem Bein hüpfen.
- 5: Jeweils zwei Mitspieler müssen sich an den Armen einhängen.
- 6: Es wird mit einem Rugbyball gespielt. Sobald ein Korb erzielt wurde, darf das Siegerteam die nächste Aufgabe würfeln.



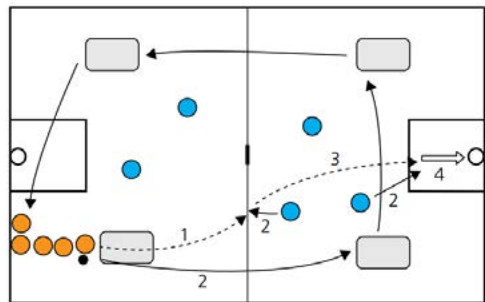
### Brenn-Korbball

Vier Matten bilden die Ecken des Spielfeldes, ein Korb dient als «Brennofen». Das Team A stellt sich im Feld auf, das Wurf- und zugleich Läuferteam in einer Kolonne ausserhalb des Feldes. Ein Aussenspieler wirft den Ball ins Spielfeld. Er und weitere Mitspieler (so viele wie wollen), dürfen solange von Matte zu Matte rennen, bis die Feldspieler sich den Ball zugepasst und in den Korb getroffen haben. Beide Teams haben vier Minuten Zeit. Wer schafft mehr Läufe? Bemerkung: Anstelle des Korbes kann auch der Ballwagen oder ein offener Kasten als Ziel dienen.

#### Einfacher:

- Falls mehrere Körbe vorhanden sind: Der Ball darf an jedem Korb «verbrannt» werden.
- Die Feldspieler dürfen mit dem Ball dribbeln bis zum Korb.
- Eine Person steht als «König» auf einem Kasten unter dem Korb. Diese muss angespielt werden und darf vom Kasten aus den Ball in den Korb werfen.

**Schwieriger:** Jeder Feldspieler muss zuerst den Ball angenommen und gespielt haben, bevor er ihn in den Korb werfen darf.

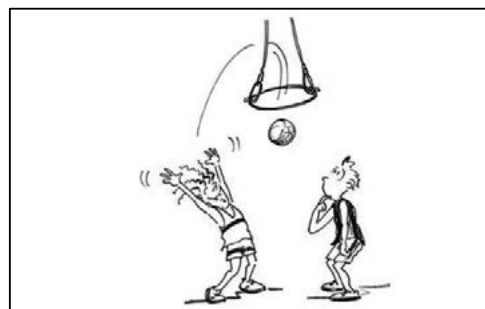


### Reifen-Korbball

An Schaukelringen werden drei Reifen befestigt, die als Korbersatz dienen. Dadurch können ca. drei Spielfelder erstellt werden, auf denen je zwei Mannschaften gegeneinander auf einen «Korb» spielen.

#### Variationen:

- Bei dieser Spielform kann durch Zusatzziele (einen oder mehrere Reifen am Boden, 3–4m vom Korbersatz entfernt) eine gewisse Ballung des Spiels unter dem Korb verhindert werden. Legt ein Spieler den Ball in einen Reifen, erzielt er einen Punkt; trifft er den Korbersatz, erhält er 2 Punkte.
- Anstelle der Schaukelringe einen Kastenteil ohne Deckel auf einen Barren hinter die Grundlinien stellen. So kann das Wurfziel in der Höhe beliebig verstellt werden.

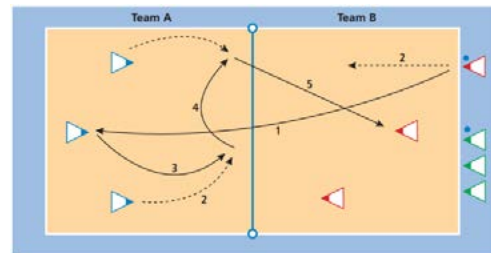


# Volleyball

## Punkteball/Sideout

Team A steht in der Annahme und baut das Spiel auf, um möglichst direkt einen Punkt (Sideout) zu erzielen. Team B serviert, der Ball wird ausgespielt. Als nächstes serviert Team C auf Team A. Team A muss eine Vorgabe erfüllen, bevor Team B in die Annahme wechselt:

- 6 Punkte erreichen (wobei der 5 und 6 Punkt nacheinander erzielt werden muss).
- Von 10 Services, 5 Punkte erzielen.
- Nach 2 Fehlern nacheinander wird wieder 0 Punkten gestartet.

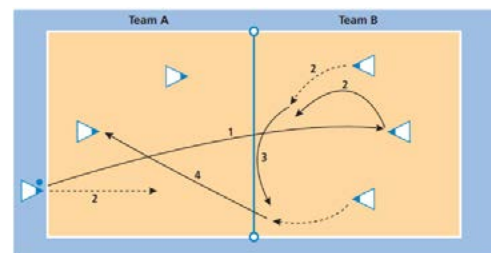


## Miteinander-gegeneinander

Team A serviert einen einfachen Ball auf Team B, der Ball überquert nach je erfolgreichem Spielaufbau dreimal das Netz, bevor gegeneinander um den Punkt gespielt werden kann.

### Variationen:

- Spiel 3:3 oder 4:4.
- Mit 1 bis 2 Reserveteams: Das Verliererteam wird ausgewechselt, das Siegerteam rotiert eine Position und bleibt mit dem Servicerecht auf dem Feld.
- Gelingen die 3× Miteinander nicht, gibt es Minuspunkte.

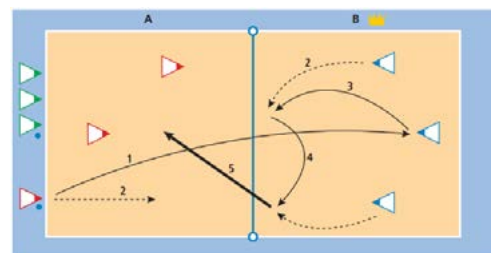


## King of the court

Es wird immer von der Seite A serviert, der Ball wird ausgespielt. Macht Seite B den Punkt, können sie bleiben und haben einen Big Point. Gewinnt Seite A, wechselt sie auf die Kingsseite B. Hier hat sie die Möglichkeit, mit dem nächsten Ballwechsel einen Big Point zu erreichen. Das ausgeschiedene Team wechselt auf die Seite A in die Reserve. Welches Team erreicht zuerst 10 Punkte?

### Variationen:

- Spiel 3:3 oder 4:4.
- Der Netzspieler darf den 2. Kontakt fangen und zum Zielort hin orientiert zuwerfen.
- Das Kingsteam wechselt erst nach zwei Fehler in Serie, wobei das Aufschlagteam jedes Mal wechselt.
- Gezählt wird im Levelsystem: Um Level 1 zu bestehen, muss 1 Punkteball (Sideout) gemacht werden. Um Level 2 zu bestehen, müssen 2 Sideout hintereinander gemacht werden. Welches Team schafft es bis Level 7?

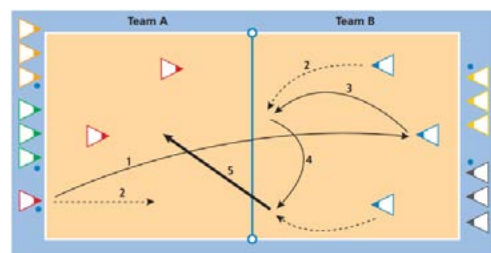


## Israel-Game

Team A steht Team B auf dem Feld gegenüber. Weitere Reserveteams stehen gleichmässig verteilt hinter den Grundlinien. Team A serviert auf Team B, und der Ball wird ausgespielt. Das den Ballwechsel gewinnende Team bleibt im Feld und wird, bzw. bleibt, Aufschlagteam. Das Team, das den Ballwechsel verliert, geht aus dem Feld und wird durch ein neues Team ersetzt. Welches Team gewinnt am meisten Punkte?

### Variationen:

- Spiel 3:3 oder 4:4.
- Die Punkte werden pro Seite und nicht einzeln gezählt.
- Das verlierende Team wechselt nur einen Spieler aus (Punkte individuell oder pro Seite zählen).



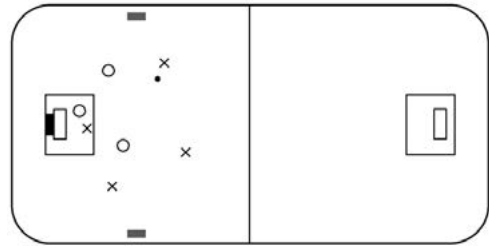
## Unihockey

### 3 Tore-Spiel

Auf eine Spielhälfte wird 4:3 gespielt. Das angreifende 4-erTeam versucht ein Tor (inkl. Torhüter) zu erzielen. Erobert das verteidigende Team in Unterzahl den Ball, versuchen sie auf die beiden Schwedenkasten (ohne Torhüter) links oder rechts an der Bande ein Tor zu erzielen.

#### Variationen:

- Spieleranzahl verändern: 3:2, 3:3, 5:4.
- Kurze Einsatzzeiten. Bemerkung
- Sehr schnelle Transition. Material: 2 Schwedenkasten

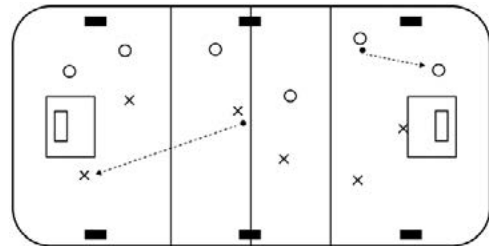


### Multicourt

Zwei Teams aufgeteilt in drei 2-er-Gruppen spielen mit einem Ball in drei verschiedenen Spielfeldern (jeweils 2 Tore mit oder ohne Torhüter) gegeneinander. Die Spieler dürfen die Spielfeldgrenzen nicht übertreten, der Ball hingegen schon.

#### Variationen:

- Spiel mit 2 Bällen (siehe Skizze).
- 2 oder 4 Spielfelder. Bemerkungen
- Viele Ballberührungen und Tore schaffen Erfolgserlebnisse.
- Ein Spielfeldwechsel eröffnet immer neue Spielsituationen und Möglichkeiten.



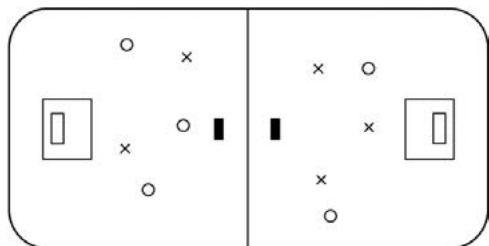
### Tore in der Mitte

Die Tore werden nahe der Mitte aufgestellt, im Abstand von etwa 2 Metern zur Mittellinie, mit der Öffnung nach aussen (nicht gegen die Mittellinie). Gespielt wird 4:4 oder 5:5. Es ist erlaubt, Tore auf beiden Seiten zu erzielen.

#### Variationen:

- Mannschaftsgrösse variieren.
- Einen Joker einsetzen, der immer mit der offensiven Mannschaft spielt (Überzahl).
- Tore sind nur mit einem Direktschuss erlaubt (One-Timer).
- Tore sind erst nach 3 Passstationen erlaubt.
- 2-Sek.-Regel (Ball darf nicht länger gehalten werden).

**Bemerkung:** Die Spieler sollen sich bewusst sein, dass der Torhüter eigentlich keine Verteidiger hat (kein unkontrolliertes Schlagen auf Finger des Torhüters!). Schnelle Seitenverlagerung fordern, Raum nutzen, nicht alle Spieler auf einer Seite.



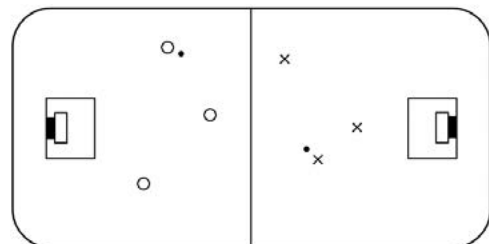
### Ballschlacht

Normales Unihockeyspiel (3:3, 4:4 oder 5:5) mit zwei Bällen. Welches Team erzielt mehr Tore?

#### Variationen:

- Mehrere Bälle.
- Unterschiedliche Ballfarben (z.B.: ein Tor mit dem roten Ball ergibt zwei Punkte).

**Bemerkung:** Kommunikation und Aufgabenteilung (Angriff, Verteidigung) innerhalb des Teams.



Quelle: [www.mobilesport.ch](http://www.mobilesport.ch)

Zusammengestellt von: Marcel Arnold, Abteilung Aktive, Ressort Fachteste