



# Hexathlon

## - ein Ausdauerspiel für 2 Teams -

### Vorbemerkungen/Ziele

Beim Ausdauerspiel „Hexathlon“ treten 2 Teams zu 4-6 Spieler/-innen gegeneinander an. Jedes Team versucht die ihnen gestellten Aufgaben so gut bzw. so schnell wie möglich zu erfüllen.

### Material:

Mindestens 50 Bälle in verschiedenen Größen; 4 Gymnastikkeulen; 4 Pylone; 2 Basketballkörbe; 5 kleine Kästen; 3 Ballwagen; 6 Stationskarten mit den Ziffern 1-6

### Spielaufgaben an den Stationen:

- 1 bzw. 6: Mit dem Ball vom Standort aus die Keule rollend treffen (abkegeln)
- 2 bzw. 5: Den Ball aus beliebiger Entfernung in den Korb werfen
- 3 bzw. 4: Den Ball vom Standort aus in den Kasten werfen.

### Spielregeln und Spielablauf

- Zunächst werden die Stationen und Geräte wie in der Skizze dargestellt aufgebaut.
- Die Rundstrecke hat in der Mitte der Halle einen möglichst großen Umfang. Die Entfernung des Abwurf-/Abrollortes der Stationen 1, 3, 4, 6 beträgt mindestens 4 Meter.
- Es werden 2 Teams zu je 4-6 TN gebildet. In jedem Team wird eine Reihenfolge festgelegt.
- Auf ein Startzeichen hin läuft TN 1 von Team 1 bzw. Team 2 mit einem Ball aus dem Balldepot zum Kasten mit den Stationskarten und deckt eine beliebige Stationskarte auf. Danach eilen sie direkt zu der angegebenen Station und müssen dort 3x die erforderliche Aufgabe erfüllen. Währenddessen laufen bereits TN 2 von Team 1 bzw. Team 2 zu den Stationskarten. Für sie (und die nachfolgenden TN) gilt im weiteren Verlauf das Gleiche.
- Nach den 3 Versuchen, die Aufgabe zu lösen, müssen so viele Strafrunden absolviert werden, wie Fehlversuche entstanden sind. Danach wird der Spielball in den Ballwagen des eigenen Teams gelegt, ein neuer Ball aus dem Balldepot entnommen und eine neue Stationskarte gezogen usw.
- Variante 1: Die Spielzeit beträgt 10 Minuten. Danach wird festgestellt, welches Team die meisten Bälle im Ballwagen liegen hat.
- Variante 2: Das Spiel ist beendet, wenn ein Team die Hälfte der verfügbaren Bälle im Balldepot im eigenen Ballwagen liegen hat.
- Anmerkung: Wenn alle Stationskarten aufgedeckt sind, werden diese vom ÜL wieder umgedreht.



1

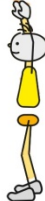
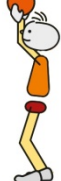
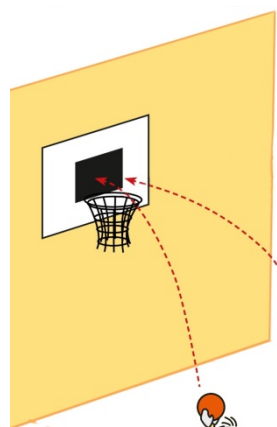


Ballwagen  
Team 1

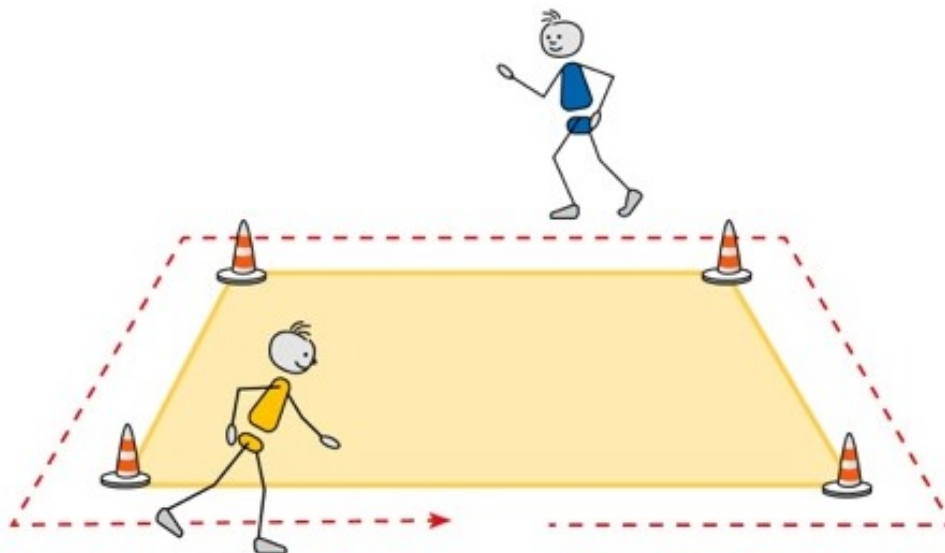
Ballwagen  
Team 2



4

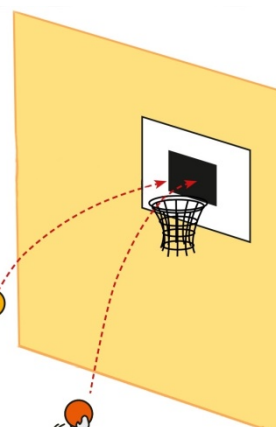


2

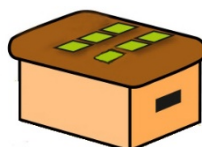


Rundstrecke

5



3



Stationskarten



Balldepot



6

