

Ball unter der Schnur



Zwei Mannschaften spielen aus ihrem Feld heraus mit dem Fuß einen Ball unter einer Schnur ins gegnerische Feld. Ziel ist es, den Ball so zu spielen, dass er eine bestimmte Linie im gegnerischen Feld passiert bzw. die Hallenrückwand berührt.



- Schulung des schnellen Zusammenspiels zwischen den Spielern.
- Verbesserung von flachem und zielgenauem Schuss.



- Der Ball darf die Schnur nicht berühren.
- Die Mannschaft erhält einen Punkt, wenn der Ball die gegnerische Grundlinie passiert bzw. die Hallenwand berührt hat.



1 Fußball, 2 Ständer, 1 Zauberschnur



5 - 8 TN pro Mannschaft



Halle, Rasenplatz, Tartanplatz



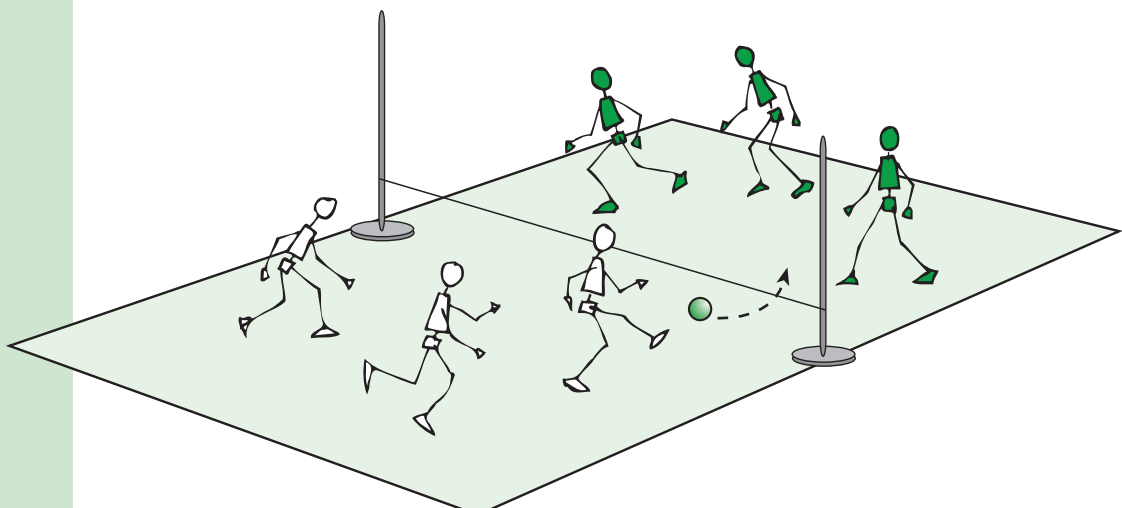
10 x 20 m, durch eine 50 - 60 cm hohe Schnur geteilt

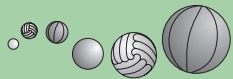


Nach Punkten bzw. nach Zeit



Passen, Stoppen, Zielschuss





Burgfußball



Die Burg ist das Ziel. Sie wird von einem Spieler aus der Gruppe verteidigt, die anderen versuchen durch schnelles Zuspiel die Burg, d.h. den Medizinball auf dem kleinen Kasten zu treffen. Gelingt dies, darf der „Meisterschütze“ als nächster die Burg verteidigen. Wer „hält am längsten die Stellung“?



- ▢ Verbesserung des Zusammenspiels zwischen den Spielern.
- ▢ Verbesserung der Schussgenauigkeit.
- ▢ Schulung des Abwehrverhaltens.



- ▢ Der Abstand zwischen Burg und den angreifenden Spielern sollte mindestens 3 m sein.
- ▢ Wird der Medizinball durch einen Schuss getroffen, so erhält der nächste Spieler die Chance, die Burg zu bewachen.
- ▢ Sieger ist, wer die Burg am längsten bewachen konnte.



1 kleiner Kasten, 1 Medizinball, 1 Fußball



8 - 12 TN pro Burg



Halle, Rasenplatz



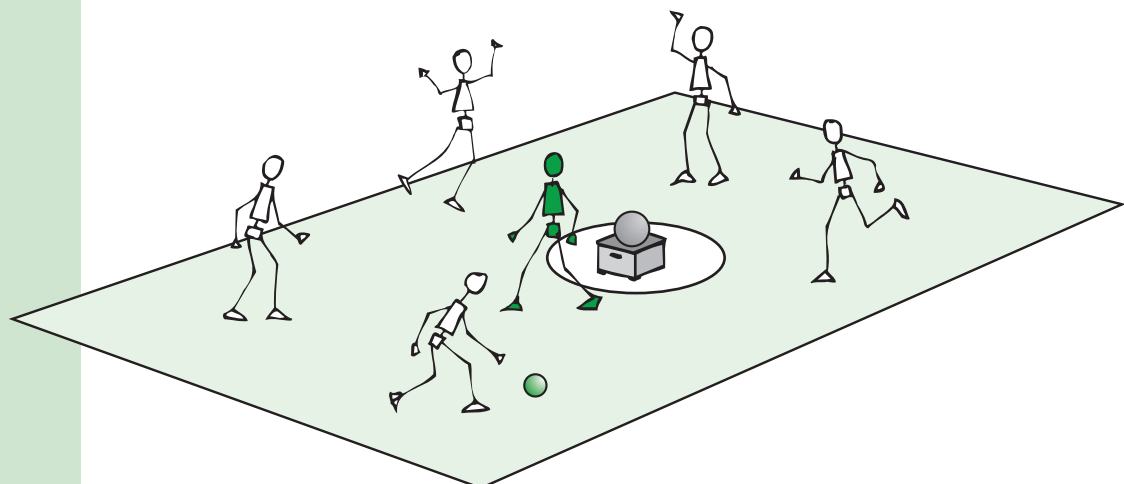
10 x 10m

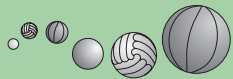


Nach Zeit oder bis jeder einmal die Burg verteidigt hat



Passen, Stoppen, Zielschuss





Hütchenschießen



Die in der gegnerischen Hälfte aufgestellten Hütchen müssen getroffen werden, die eigenen Hütchen müssen vor Treffern der gegnerischen Mannschaft geschützt werden.



- ▀ Verbesserung des Zusammenspiels zwischen den Spielern.
- ▀ Verbesserung der Zielgenauigkeit und Kraftdosierung.



- ▀ Die Hütchen werden jeweils im eigenen Feld aufgestellt, das die Spieler der gegnerischen Mannschaft nicht betreten dürfen.
- ▀ Ein Punkt ist erzielt, wenn ein Hütchen mit dem Ball berührt wurde (ohne dass das Hütchen umfallen muss).



Harte Schüsse: Das Spiel ist zu Ende, wenn die Hütchen einer Mannschaft aus dem Spielfeld geschossen wurden oder aber wenn sie umgestürzt sind.



5 Hütchen pro Feld, 1 Fußball



4 - 7 TN pro Mannschaft



Halle, Rasenplatz, Tartanplatz



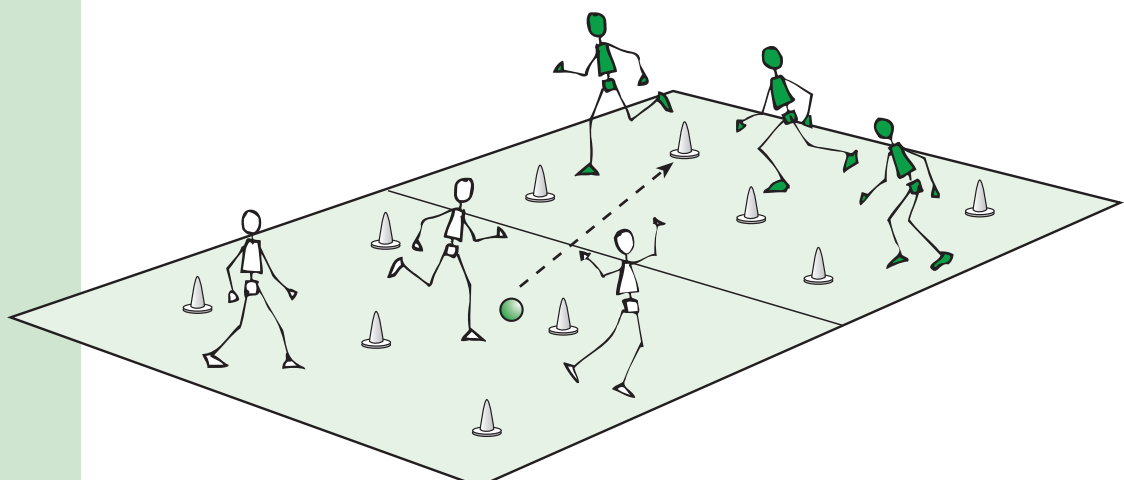
10 x 20 m

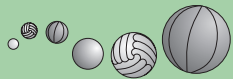


Nach Punkten bzw. nach Zeit



Passen, Stoppen, Zielschuss





Keulenvölkerball



Die Grundaufstellung entspricht der des Völkerballspiels (s. S. B 1.2 - 21). Das Besondere ist hier, dass man nicht sich vor dem Ball schützen muss, sondern seine Keule. Diese wird irgendwo im Feld platziert und soll mit flachen Schüssen zum Umfallen gebracht werden. Fällt die Keule um, muss der betreffende Spieler in den „Himmel“.



- Förderung des Zusammenspiels.
- Schulung des Abwehrverhaltens.
- Verbesserung der Schussgenauigkeit.



- Die Bälle müssen flach gespielt werden.
- Das Ein- und Auswechseln erfolgt nach Völkerballregeln.



- ➊ Nach einer gewissen Einspielzeit kann auch mit zwei oder mehreren Bällen gespielt werden.
- ➋ Anstelle von Keulen können auch Hütchen aufgestellt werden.



Mind. 1 Fußball, 1 Keule (Hütchen) pro Spieler



6 - 12 TN pro Mannschaft



Halle, Rasenplatz, Tartanplatz etc.



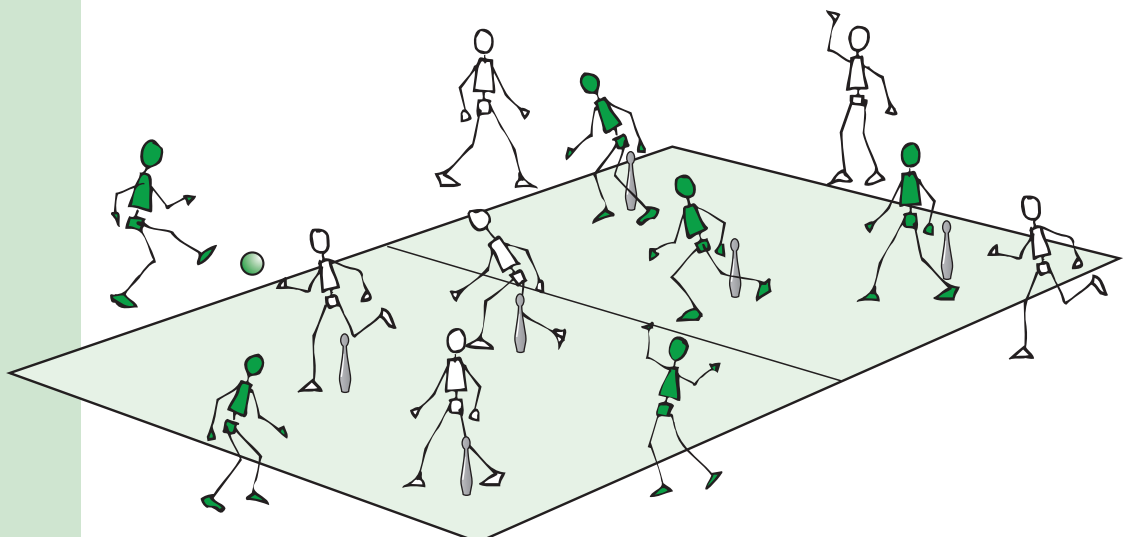
10 x 20 m

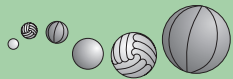


Bis in einem Feld keine Keulen mehr stehen



Passen, Stoppen, Zielschuss





Königsball



Der Spieler im Innenkreis, der König, soll durch schnelle flache Pässe angespielt werden. Die Abwehrspieler sorgen dafür, dass er so wenig Bälle wie möglich erhält.



- Förderung des direkten, schnellen Spiels gegen Verteidiger.
- Verbesserung des individuellen Abwehrverhaltens.



- Ein Spieler in der Mitte, 2 - 3 Abwehrspieler, 5 - 6 Angreifer.
- Nur flache Pässe zählen.
- Der erfolgreiche Passgeber wird neuer König, der alte König wird Abwehrspieler, ein Abwehrspieler wird neuer Passspieler.
- Die Abwehrspieler dürfen nur den Torschuss verhindern.
- Der König steht in einem Kreis, der weder von den Abwehrspielern noch von den Passgebern betreten werden darf.



- 1 Die Abwehrspieler dürfen das Kombinationsspiel der angreifenden Gruppe stören.
- 2 Möglich wäre ebenfalls eine Kreislinie für die Passgeber, die sie nicht überschreiten dürfen (s. Abb.).



1 Fußball



8 - 12 TN pro Kreis



Halle, Rasenplatz, Tartanplatz, Schulhof etc.



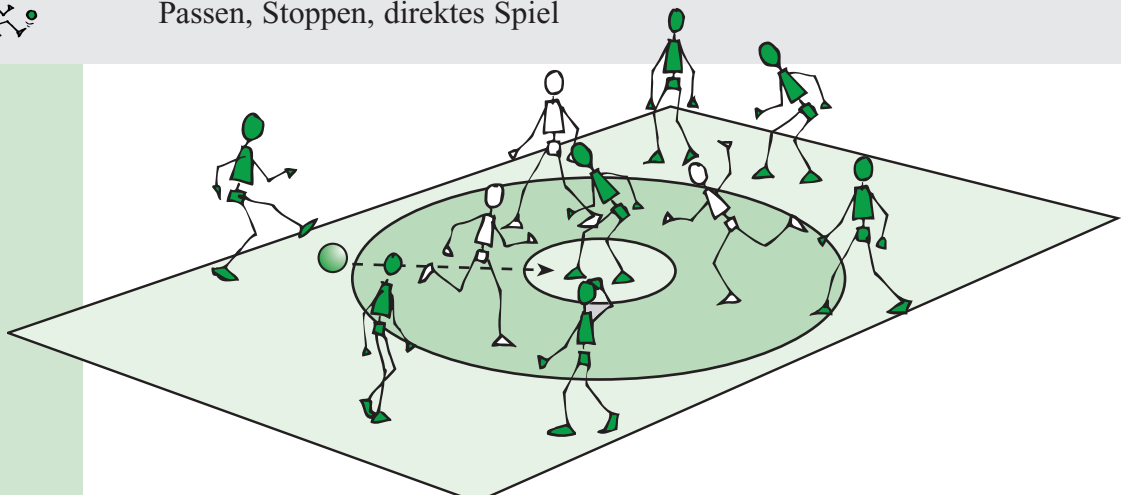
Kreisdurchmesser ca. 10 m.

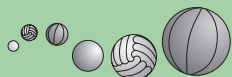


Nach Zeit oder bis jeder alle Positionen durchgespielt hat.



Passen, Stoppen, direktes Spiel





Kreisfußball



2 Spieler befinden sich im Kreis und versuchen, direkt oder durch Zupassen einen Ball aus der Kreismitte an den Kreislinienspielern vorbeizuschießen.



- Förderung von flachen und zielgenauen Schüssen.
- Schulung des reaktionsschnellen Handelns als Mittelspieler.



- Ein Teil der Spieler stellt sich auf die Kreislinie, um später das Durchschießen zu verhindern.
- Sie dürfen den Ball mit dem ganzen Körper abwehren.
- Bälle bis Schulterhöhe sind erlaubt.
- Gelingt einem Innenspieler ein „Tor“, so tauscht er mit dem entsprechenden Kreisspieler den Platz.



- 1 Die Kreisspieler dürfen nur mit dem Fuß oder Bein abwehren.
- 2 Es wird ohne Mittelspieler gespielt, d.h. jeder ist Torwart und Torschütze zugleich. Wer trifft, erhält einen Pluspunkt, wer ein Tor bekommt, erhält einen Minuspunkt.



1 Fußball oder Softball



8 TN je Kreis, d.h. 6 außen, 2 innen



Halle, Rasenplatz, Straße etc.



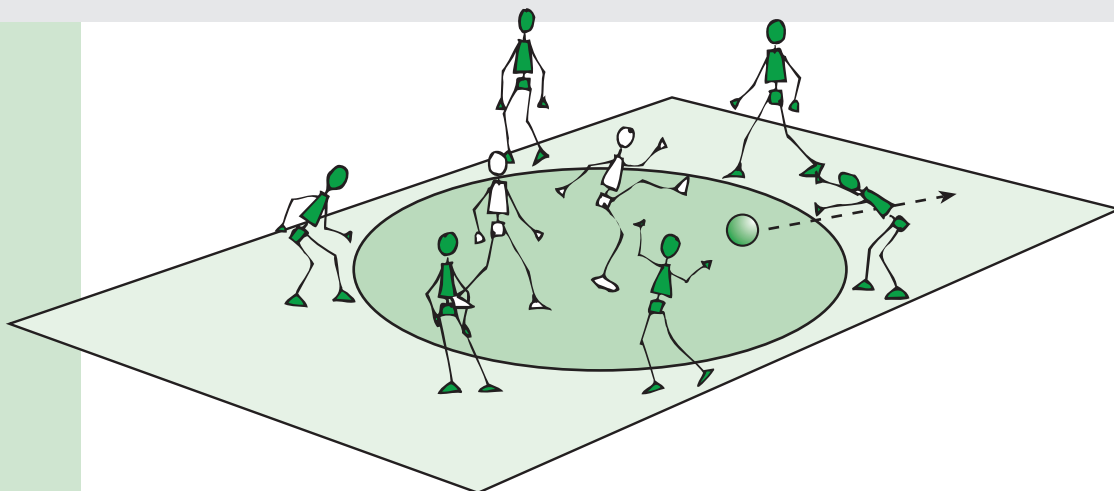
Kreisdurchmesser 10 m

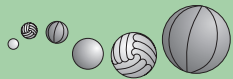


Bis alle Spieler sich herausgeschossen haben oder bis z.B. 10 Punkte bzw. 10 Tore erreicht sind



Spielfähigkeit, Orientierungsfähigkeit, taktisches Verhalten





Wer trifft die Bank?



Der Ball wird abwechselnd gegen eine auf der Seite liegende Langbank gespielt. Der folgende Spieler muss, ohne vorher den Ball zu stoppen, wiederum die Sitzfläche der Bank treffen.



- Schulung des direkten Spiels.
- Schulung des taktischen Verhaltens („Rebound“).



- Der Spieler darf nur einmal den Ball berühren.
- Die Spieler dürfen sich nicht gegenseitig behindern.
- Wer die Bank verfehlt, bekommt einen Minuspunkt.
- Bei drei Fehlern scheidet der betreffende Spieler aus.
- Die ausgeschiedenen Spieler spielen solange an einer anderen Bank gegeneinander.
- Die Sieger spielen in der nächsten Runde gegeneinander.



1 Fußball, 1 Langbank



4 TN pro Bank



Halle



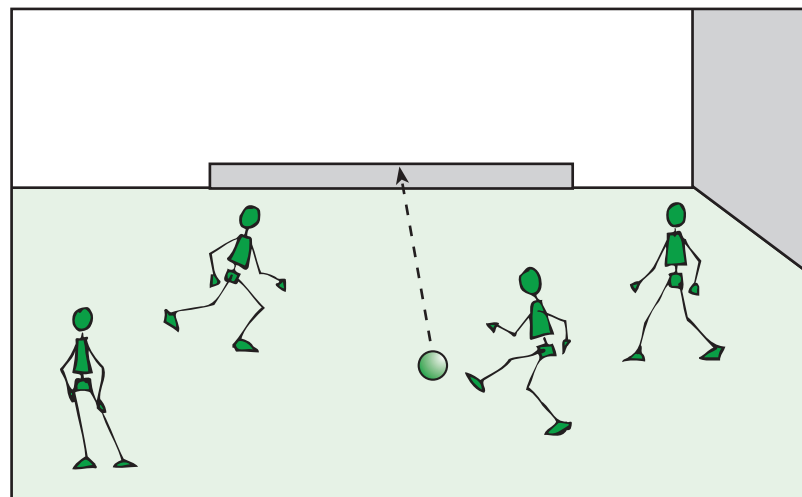
7 x 10 m

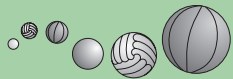


15 Min.



Direktes Spiel





Zielball



In der Mitte eines Feldes befindet sich eine Langbank mit Medizinbällen. Hinter den Grundlinien nehmen die Mannschaften Aufstellung, um auf Signal mit den Fußbällen die Medizinbälle von der Bank zu schießen.



➤ Schulung der Schussgenauigkeit.



➤ Nur zum Ballholen darf das Feld betreten werden.

➤ Die Punkte werden entsprechend der heruntergefallenen Medizinbälle vergeben, d.h. pro Ball im gegnerischen Feld = 1 Punkt.



Mehrere Fußbälle, Medizinbälle, Tennisringe, 1 - 2 Langbänke



5 - 8 TN pro Mannschaft



Halle



Volleyballfeldgröße



Nach Punkten oder bis alle Medizinbälle von der Bank/den Bänken geschossen wurden



Zielschuss



Medizinbälle auf Tennisringe legen

