

Zeitplan „Spielfeld“:

Von	Bis	Gruppe	Wohin dann
17:00 Uhr	17:40 Uhr	6. - 8. Klässler	Rutsche (17:50 Uhr)
18:10 Uhr	18:30 Uhr	Grundkurs Sport	Grillen
18:30 Uhr	19:00 Uhr	3. - 5. Klässler	Grillen

Spielvorschläge für jeweils zwei Mannschaften:

(6. - 8. Klässler)

Catchball: Wird mit dem 6-griffigen Gummiwurfteil gespielt. Regeln wie Wuschelball oder Ultimate Frisbee. (Passe gerne nach gut Dünken an!)

- Körperloses Spiel. Rempeln u.ä. verboten!
- Anfang: Einwurf (Hochwerfen) des Catchballs durch Schiedsrichter in der Spielfeldmitte. Die Mannschaft, die ihn zuerst berührt, bekommt ihn.
- Spielzug: Derjenige, der den Catchball in der Hand (oder sonstwie) hält, darf nicht mehr laufen, muß ggf. sofort stehen bleiben. Er versucht dann einem Mitspieler abzugeben (zuwerfen).
- Fängt der eigene Mitspieler nicht, d.h. der Catchball geht zu Boden oder wird vom Gegner gefangen, darf ihn der Gegner nehmen und den nächsten Spielzug ausführen.
- Der Gegner darf den fliegenden Catchball auch in der Luft abschlagen o.ä..
- Ausschlaggebend ist nur das (sichere) Fangen. Fängt die Mannschaft, die auch geworfen hat, behält sie den Catchball und macht den nächsten Spielzug. Fängt sie nicht, bekommt ihn die andere Mannschaft, egal, ob sie ihn berührt oder gefangen hat oder ob er aus anderem Grund zu Boden ging.
- Ein Punkt erhält die Mannschaft, die den Catchball hinter der (schmalen) Spielfeldbegrenzung der Gegenseite (sicher) gefangen hat. Dann geht jede Mannschaft in ihre Hälfte und die andere Mannschaft beginnt an ihrer (schmalen) Spielfeldbegrenzung mit dem nächsten Spielzug.

Pezzi-Boccia: Eine Mannschaft (im Wechsel) oder der Spielleiter wirft zu Beginn jeder Spielrunde einen 200g-Wurfball etwa 10 Meter von der Spielfeldbegrenzung in das Feld. Dann werfen die Mannschaftsmitglieder je abwechselnd je einen Pezziball. Einen Punkt bekommt die Mannschaft, wenn am Ende der Runde (jeder hat einmal geworfen) einer ihrer Bälle dem Wurfball am nächsten liegt. Selbstverständlich dürfen später geworfenen Bälle die bereits liegenden verdrängen. (Haben wir genug verschiedenfarbige Pezzibälle, oder können wir die gelben markieren?)

Brennball (mit Reifen ein größeres Spielfeld markieren!)

Falls Catchball 2 x 10 Minuten gespielt wird (Seitenwechsel) und Pezzia-Boccia begeistert, reichen evtl. die ersten beiden Spiele.

(Grundkurs Sport)

Kopfpolo: Beide Mannschaften sitzen je an einer langen Spielfeldbegrenzung. Es muß paarig aufgehen, ggf. mit Auswechsellspieler.

Achtung: Es sollten sich je etwa gleichstarke Kinder gegenüber sitzen!

Durchnummerieren der Mannschaftsmitglieder in jeder Mannschaft!

In der Mitte liegt ein Gymnastikball. Dieser darf nur mit dem Kopf bewegt werden.

Spielleiter ruft eine Zahl. Die beiden betreffenden Mannschaftsmitglieder rennen zur Spielmitte und versuchen den Ball (mit dem Kopf) über die schmale Spielfeldbegrenzung zu schieben. Geht der Ball über die eine schmale Spielfeldbegrenzung, bekommt die eine Mannschaft einen Punkt, bei der anderen die andere.

Wie kann man unerlaubtes Ballbewegen (nicht mit dem Kopf) ahnden?

Wenn genug Bälle da, dann Bälle einfach hinter der Linie liegen lassen und am Schluß zählen!

Es wird spannend, wenn man recht schnell den nächsten Ball in die Mitte legt und mal recht spät, aber auch mal recht früh die neue Zahl ruft, z.B. sogar noch während das vorige Paar um den Ball kämpft.

Kurierdienst: Jede Mannschaft bildet sitzend eine Kette durch Handfassung. Dabei muß (damit gerecht) eine Mindestdistanz überwunden werden (wegen Laufstrecke).

Der Spielleiter sitzt zwischen den beiden „vordersten“ Mannschaftsmitgliedern und dreht den anderen Mannschaftsmitgliedern den Rücken zu, so daß jene nicht sehen können, was er direkt vor seinem Bauch zeigt.

Dann führt er eine Faust direkt vor seinen Bauch und hebt eine bestimmte Anzahl von Fingern, jedoch gut sichtbar für die beiden „vordersten“. Diese übermitteln diese Zahl durch entsprechend häufigen Händedruck dem Nachbarn usw.. Der Hinterste rennt nach vorne und klopft mit ? die ermittelte Anzahl.

Die Mannschaft, die zuerst die richtige Anzahl geklopft hat, bekommt einen Punkt.

Die Gelaufenen werden zum Vordermann, alle anderen rutschen weiter.

Bei Bedarf auch noch Pezzi-Boccia, jedoch näher. Wurfball am besten durch Spielleiter werfen!

(3. - 5. Klässler)

Wie Catchball, jedoch mit Sprungseilknäuel

Pezzi-Boccia.

Kopfpolo. (evtl. mit Medizinball)