

## Ballgames . Spiele für Anfänger und Fortgeschrittene im Bereich „Handball“

Arbeitsunterlage zur  
Lehrveranstaltung „Gambling“  
„Bewegungs- und Sporterziehung“  
Pädagogisches Institut des Landes Vorarlberg  
September 2007

### Literatur

- BMUKS (Hg): Spiel Handball 1. Teil – Eine Spieleauswahl für den Turnunterricht. Wien, 1988.
- Pollany, W.: Handball - Vom Einstieg zu den Grundtechniken im Spiel. Unveröffentlichtes Skriptum, Wien, 1993.

Die Beispiele aus der verwendeten Literatur wurden teilweise übernommen, meist abgeändert und durch selbst erfundene Spiele ergänzt. Auch andere von ehemaligen TrainerInnen, MitspielerInnen, TrainerkollegInnen oder LehrerkollegInnen erfundene oder überlieferte Spiele kommen vor. Sehr starker Einfluss kommt auch aus der Basketballszenen, was für die Sportart Handball meiner Meinung nach Sinn macht, wenn man das Anforderungsprofil an den „modernen“ Handballer durchdenkt.

Doch Papier ist Theorie. Sehr freuen würde ich mich deshalb über Ihre Erfahrungsberichte mit den einzelnen Spielen, wenn du sie ausprobierst und selbstverständlich auch über Anregungen, Variantenerweiterungen oder neue Spiele, die du selbst kennen gelernt oder erfunden hast. Sende mir eine Email → [roman.filz@aon.at](mailto:roman.filz@aon.at)



Mag. Roman Filz.  
Hard, im März 2006.

#### Abkürzungen

<b>ca</b>	cirka
<b>dh</b>	das heißt
<b>etc</b>	et cetera
<b>gg</b>	gegen
<b>oä</b>	oder ähnliches
<b>m</b>	Meter
<b>rw</b>	rückwärts
<b>ua</b>	unter anderem
<b>vs</b>	versus
<b>vw</b>	vorwärts
<b>zB</b>	zum Beispiel

Spiel	Seite
Kastenausräumen	2
Chef und Assistent	2
Nummernpassen	2
Schwarz/ weiß	3
Foxhunt	3
Holy Grail	3
Passing Contest	3
Wettwanderball	4
Treibball	4
Jägerball	4

Spiel	Seite
Parteiball	4
Königsball	5
Haltet das Feld frei	5
Korbhandball	5
Brettball	5
Jimmyball	6
Negativ Ruby	6
Kastenhandball	6
Kopfhandball	6
Gassenball	7

Spiel	Seite
Ingeball (= 4 Tore Gassenball)	7
Werfer gegen Sprinter	8
Cici Rebound	10
Torprellball	10
Nonstop	10
Kreismann	11
Basketballhunt	11

**Kastenausräumen.** Ein Schüler steht in einem Kastenteil mit vielen Bällen, sein Auftrag lautet, die Bälle aus dem Kastenteil zu nehmen und wegzurollen (wegzuwerfen); andere Schüler stehen im Turnsaal verteilt und sammeln die Bälle ein. Jeder eingesammelte Ball wird zurückgelegt.

#### Varianten

- Verschiedene Ballarten
- „Kastenteilmann“ rollt oder wirft die Bälle weg
- Die „Jäger und Sammler“ befolgen die 3 Schritte Regel und dürfen tippen, sonst Strafe
- Statt dem Kasten wird ein Ballkorb verwendet, der den Standort wechselt

**Schütze deinen Ball.** Die Schüler laufen dribbelnd und versuchen, sich gegenseitig den Ball herauszuspielen ...

- ohne auf die Hand des anderen Schülers zu schlagen
- ohne den eigenen Ball zu verlieren → Ball mit dem Körper schützen
- Sie müssen bei Ballverlust (Strafe) den eigenen Ball holen und dürfen dann erst weiterspielen.

#### Varianten

- Schleifenrauben mit Ballführung
- Spielfeldbegrenzung
- Bewegungsvorschriften

**Chef und Assistent.** Die Schüler bilden Paare (= Chef und Assistent) und laufen in mittlerem Tempo jeder mit einem Ball dribbelnd durch die Halle. Der Chef gibt die Bewegungsrichtung vor, der Assistent versucht ihm zu folgen und den Abstand konstant zu halten. Wechsel nicht vergessen!

#### Varianten

- Chef ohne Ball, Assistent mit Ball
- Chef mit Ball, Assistent ohne Ball
- Benützung von mehreren Bällen
- Chef gibt zusätzlich zur Bewegungsrichtung Bewegungen vor, die der Assistent imitieren muss
- Fangspiel
- Ball herausspielen

**Nummernpassen.** Die Schüler werden aufsteigend durchnummeriert (dh zB 1, 2, 3, ... 10) und bewegen sich ständig frei im Turnsaal. Jeder Schüler passt immer zur nächsthöheren „Nummer“, der Schüler mit der höchsten Nummer passt zum Schüler mit der Nummer 1. Zuspielder und Abspieler müssen sich immer im Auge behalten!

#### Varianten

- Versuch ohne Dribbling auszukommen.
- Verbot/ Erlaubnis durch Zurufe zu helfen
- Tippen verboten/ erlaubt
- Nach Abspiel wird eine Zusatzaufgabe erledigt (zB Bauchlage oä)
- Mehrere Gruppen arbeiten auf einem Feld.
- Mehrere Bälle werden verwendet.
- Bei Pfiff Wechsel des Ballweges: dh 10 → 9 → 8 → 7 ....
- Bei Pfiff wechselt die Fortbewegungsart (zB Lauf vw, Hopslerlauf rw oä)

**Schwarz/ weiß.** Die Schüler bilden Paare und stehen einander gegenüber (Blick zueinander), der Abstand zur Mittellinie beträgt 3 m. Pro Paar liegt ein Ball auf der Mittellinie. Die Schüler links von der Mittellinie sind die Gruppe „schwarz“, die Schüler rechts von der Mittellinie sind die Gruppe „weiß“. Es erfolgt der Zuruf „schwarz“ oder „weiß“, und die jeweilige Gruppe wird zur Werfergruppe, dh es muss der vorher gegenüberstehende Schüler der anderen Gruppe abgeworfen werden, deren Schüler davonlaufen.

#### Varianten

- Die Schüler starten aus einer anderen Position (zB Sitz, Bauchlage oä)
- Fangspiel mit „Abtippen“ des davonlaufenden Partners
- Fangspiel ohne Ball
- Abwerfen aller Spieler der gegnerischen Gruppe ist möglich (Zielen auf die Beine!)

**Foxhunt.** 4 – 6 Schüler bilden einen Innenstirnkreis um einen Kasten, der Radius beträgt ca 5 m; ein Schüler (= Fox) befindet sich in der Mitte und soll von den „Innenstirnkreissschülern“ abgeschossen werden (Ziel auf die Beine). Dieser Schüler darf den Kasten als Deckung benutzen. Bei gutem/ schnellen Zusammenspiel genügt ein symbolischer Abwurf.

#### Varianten

- „Abschießer“ darf in die Mitte.
- Zeitbegrenzung und die Treffer werden gezählt.
- Die „Innenstirnkreissschüler“ werden für einen Passfehler bestraft.
- Kreisradius vergrößern und den Kasten weglassen.
- 2 Foxes (Zusammenstöße vermeiden!)

**Holy Grail.** 4 – 6 Schüler bilden einen Innenstirnkreis um eine Burg (= Kasten oder Bock mit Medizinball darauf). Ein Schüler ist der Wächter des „Holy Grails“ und versucht ihn zu beschützen, dh Würfe der „Innenstirnkreissschüler“ abzuwehren. Die Werfer sollen aber nicht bei jeder Gelegenheit werfen, sondern möglichst rasch weiterspielen. Auf die Beinarbeit bei Ballannahme, Abspiel und Wurf achten!

#### Varianten

- 3 Schritte Regel hinzufügen
- 3 Sekunden Regel (sonst „Unendliche Geschichte“) hinzufügen
- Strafen bei Fehlwürfen und Fehlpasses
- 1 – 2 Schüler versuchen zusätzlich auch die Zuspiele durch den Kreis zu erwischen → Berührung/ Fangen bzw Ball unter Kontrolle bringen

**Passing Contest.** Es werden zwei gleichgroße Gruppen (A/ B) gebildet; die Gruppe A befindet sich in zB Gassenaufstellung, die Gruppe B in Flankenreihe. Die Gruppe A spielt den Ball von Spieler zu Spieler, und es wird die Anzahl der Zuspiele gezählt. Jeder Schüler der Gruppe B umläuft die Gruppe A einzeln, bis alle Spieler durch sind. Gruppenwechsel nicht vergessen! Wer kann mehr Zuspiele erreichen?

#### Varianten

- Statt der Gassenaufstellung der Gruppe A wird eine andere Aufstellung gewählt (zB Kreislaufstellung)
- Gruppe B läuft tippend mit einem Ball, der Ball wird immer zum nächsten Schüler übergeben

**Wettwanderball.** Innenstirnkreis, zwei Schülergruppen (A und B) spielen gegeneinander. Die Aufstellung erfolgt alternierend (A, B, A, B, ...) und die Schüler passen im „Zick- zack“, welche Gruppe ist am schnellsten?

**Varianten**

- Abstand zwischen den Schülern vergrößern
- Statt des Innenstirnkreises: Gassenaufstellung
- Flankenreihe beider Gruppen und ein Zuspieler spielt der Reihe nach alle Schüler der Reihe an, dann wird er abgelöst.

**Treibball.** Es spielen zwei Schülergruppen (A/ B) gegeneinander und stellen sich hinter zwei gekippten Langbänken auf. Ein Medizinball wird in das dazwischen entstandene Feld gelegt. Jeder Schüler hat einen (Hand)ball und versucht den Medizinball zu treffen. Ziel jeder Gruppe ist es den Medizinball so zu treffen, dass dieser die Langbank der gegnerischen Gruppe berührt. Niemand darf während der „Jagdsaison“ den Medizinball berühren.

**Varianten**

- Jeder darf nur mit seinem eigenen Ball schießen.
- Jeder darf mit jedem Ball schießen.
- Es werden mehreren Medizinbälle verwendet.
- Es werden verschiedene Ballarten verwendet.

**Jägerball.** Zwei Schülergruppen (A/ B), ein Softball. Die Gruppe A (= Jagdvereinigung) versucht innerhalb einer vorgegebenen Zeit (zB 1 min), möglichst viele Schüler (= Hasen) der Gruppe B abzuschießen, danach erfolgt ein Wechsel.

- Kopftreffer sind verboten
- Ein Schüler darf nicht zweimal hintereinander abgeschossen werden
- Kooperation statt Einzelkämpfertum: arbeite mit deinen Mitspielern zusammen!

**Varianten**

- Alle Jäger jagen gleichzeitig.
- Jäger jagen nur von außen, die Hasen bewegen sich in einem Feld
- Schrittbegrenzung
- Wurfvorschrift: beidhändig, Wurfhand, „Nichtwurfhand“

**Parteiball.** Zwei Schülergruppen (Offense gg Defense), ein Ball. Die Offense versucht möglichst viele Zuspiele zu erreichen (Tippverbot): Bewegung ohne Ball, Freilaufen, Anbieten. Es gibt kein Foul der Defense, es darf auch nur der fliegende Ball attackiert werden.

**Variante**

- Gleichzahl- oder Ungleichzahlaufteilung
- Beispiel bei ungewollter Ungleichzahl (zB 7 Schüler): Aufteilung in 3 : 3 : 1  
 ➔ 3 Offense, 3 Defense und ein neutraler Spieler darf in das Spiel einbezogen werden (innerhalb oder außerhalb des Feldes)

**Königsball.** Zwei Schülergruppen (Offense gg Defense), ein Ball, ein „König“. Das Ziel der Offense ist es, den Ball einem auf einem Kastenkopf stehenden „König“ zuzuspielen.(Tippverbot): Bewegung ohne Ball, Freilaufen, Anbieten. Es gibt kein Foul der Defense, es darf auch nur der fliegende Ball attackiert werden. Wird ein Punkt erzielt, dh kann der König der Ball fangen, so bringt er unparteiisch den Ball wieder ins Spiel (zB Wurf gegen die Wand). Die Könige werden ausgewechselt.

#### **Varianten**

- Der Kastenkopf wird in einen Basketballkreis (oder anderen Raum) gestellt, keiner darf den so entstehenden Raum betreten.
- Der König sitzt, steht auf dem Ball.
- Die Kastenhöhe kann verändert werden.
- Lobverbot bei „Dauerschupferei“
- Jede Mannschaft hat einen König

**Haltet das Feld frei.** Zwei Schülergruppen (A/ B) agieren in zwei (eigenen) Feldern, jeder mit Ball; auf Pfiff werden die Bälle in das Feld der gegnerischen Mannschaft gerollt. Nach dem Wegrollen kümmern sich die Schüler sofort um den nächsten Ball. Welche Mannschaft hat nach einer bestimmten Zeit (zB 1 min – Pfiff des Trainers) weniger Bälle in ihrem Feld? Beim Abpfiff darf nicht mehr geschossen werden!

#### **Varianten**

- Werfen statt Rollen, den Ball so weit wie möglich ins gegnerischen Feld werfen
- „Schützt eure Wände“: jeder Treffer an der gegnerischen Wand wird gezählt
- „verzögertes Spiel“: vor jedem Wurf muss der Ball abgespielt werden

**Korbhandball.** Basketball mit Handball, Handballregeln und weiteren Vorschriften:

- kein Körperkontakt
- kein Dribbling
- Freilaufen
- Kurze Passes und Doppelpasses forcieren
- Bei Ballverlust schnell zurücklaufen

**Brettball.** Wie Korbhandball, doch das Ziel ist kein Korb, sondern der vom Korb (also vom Brett, Ring oder Netz) zurückspringende Ball muss den Boden des Spielfeldes berühren. Ballverlust bei Deckenberührung, Out und technischen Fehlern. Die Schüler sollen durch „listige“ Würfe versuchen, zum Erfolg zu kommen (zB Sprungwurf

#### **Varianten**

- Nur Brettberührungen können einen Punkt ermöglichen, Netz- oder Ringberührungen bedeuten Ballverlust
- Nur Sprungwurfpunkte zählen.
- „Brettlinienball“: der Ball muss so scharf geworfen werden, dass er eine bestimmte Linie überquert, oder er muss so leicht geworfen werden, dass er in einer bestimmten Zone landet (zB innerhalb der 3 Punkte Linie Basketball)

**Jimmyball.** Ziel ist es jetzt nach einer Brettberührung eine Bodenberührung zu erzielen, sondern den Ball über das Brett einem Mitspieler zuzuspielen. Es gibt weiterhin keinen Körperkontakt, sonst wird das Spiel zu gefährlich.

#### Varianten

- „Selbstaufspielen“ ist erlaubt/ verboten
- Nur Brettberührungen können einen Punkt ermöglichen, Netz- oder Ringberührungen bedeuten Ballverlust
- Nur Sprungwürfe zählen.

**Negativ Rugby.** Zwei Schülergruppen (Offense gg Defense), ein Ball, zwei Endzonen a la American Football. Das Ziel ist es, den Ball in der Endzone abzulegen. Es herrscht Tippverbot, und es sollen Bodenpasses forciert werden. „Spiele den nächsten Mitspieler an und vermeide weite (Bogen)passes!“ (zu riskant)

#### Varianten

- Betreten der Zone ist erlaubt/ verboten
- Hineinlaufen in die Zone ist erlaubt oder verboten; falls es verboten ist, gelten nur Passes zu in der Endzone befindlichen Schülern
- Schrittbeschränkung
- Es darf Körperkontakt geben, aber Schlagen, Stoßen und Klammern sind verboten.
- Es kann auch ohne Körperkontakt gespielt werden: dh wenn der Verteidiger einen Ballbesitzer (nur) berührt, ist das Ballverlust.
- „Sonderpunkte“: das (bloße) Ablegen des Balles hinter der Linie bringt einen Punkt, das Ablegen in einer Sonderzone bringt mehr (zB 2) Punkte: zB im Tor, in einem Reifen oä.

**Kastenhandball.** Zwei Schülergruppen spielen gegeneinander. Sie verteidigen jeweils einen offenen Kasten, in den die gegnerische Mannschaft hineinwerfen soll (= 1 Punkt).

- Die Kästen stehen vorzugsweise in Basketballkreisen, bei Fouls muss der 3m Abstand eingehalten werden.
- Es soll das ganze Spielfeld ausgenutzt werden, dh es dürfen auch Punkte von hinten erzielt werden.
- Der am besten positionierte Schüler soll angespielt werden (geschicktes Zuspiel).
- Der schnelle Gegenstoß soll forciert werden.

#### Varianten

- Turmball: auf einem geschlossenen Kasten liegt jeweils ein Medizinball, der getroffen werden soll.
- Kreistorball: ein Torwächter bewacht den Kasten.

**Kopfhandball.** Zwei Teams spielen am ganzen Handballfeld, der Torraum darf betreten werden, es dürfen Tore nur mit dem Kopf erzielt werden. Die Schüler sollen versuchen durch geschicktes Zuspiel möglichst rasch in Tornähe zu kommen.

#### Varianten

- Es darf nur mit der „schlechten“ Hand gepasst werden.
- Es darf nur beidhändig gepasst werden.
- Prellkopfhandball: der Ball darf nur durch Prellen zugespielt werden, also „zugeprellt“ werden, wenn der Ball ins Torgeprellt wird zählt es einen Punkt, ein Kopfball ist auch erlaubt und wird mit zwei Punkten belohnt.

**Gassenball.** Zwei Mannschaften, ein Ball. Wie bei der Spielidee „Kastenball“ verteidigt jede Mannschaft einen Bereich und greift auf den gegnerischen Bereich an, nur statt des Kastens wird eine Linie verteidigt, die durch zwei Male (zB Hütchen) begrenzt ist. Ziel ist es, einen indirekten Pass durch die durch die Male entstehende Gasse zu schaffen, der von einem Mitspieler einwandfrei (= ohne den Ball fallen zu lassen) gefangen werden kann.

- Die Gasse ist – wenn man auf ein Handballfeld spielt - etwa 3m breit und steht auf der 9m Linie.
- Es zählen Punkte von beiden Seiten, der Torraum darf von allen Spielern betreten werden.
- Gibt ein Spieler einen direkten Pass - also ohne Bodenberührung – zu einem Mitspieler, geht das Spiel weiter, es wird aber kein Punkt gezählt.
- Wehrt ein Verteidiger einen Punktversuch mit dem Fuß ab, geht es für die Angriffsmannschaft mit „Einwurf“ weiter.

### Varianten

- verpflichtende Manndeckung bei Gleichzahl möglich.
- Körperloses Spiel vs Körperkontakt
- Es sind nur Punkte durch Passes in der gegnerischen Hälfte erlaubt, dh es darf kein langer Pass aus der eigenen Hälfte gespielt werden (Kurzpassspiel forcieren!).
- Es kann nur ein Punkt erzielt werden, wenn sich alle Spieler in der gegnerischen Hälfte befinden → so soll verhindert werden, dass gewisse Spieler ständig hinten stehen bleiben.
- Wenn sich ein Spieler der verteidigenden Mannschaft in der gegnerischen Hälfte befindet, zählt der Punkt doppelt → so soll verhindert werden, dass gewisse Spieler ständig vorne stehen bleiben.

**Ingeball (= 4 Tore Gassenball).** Die Spielidee gleicht der vom Gassenball, nur werden in einem Quadrat (zB halbes Handballfeld) vier Gassen aufgestellt. Die Gassen stehen mit ca 4m Abstand vor den Eckpunkten.

- Die Breite der Gasse beträgt 2 – 3 m.
- Ein Punkt wird durch einen indirekten Pass durch eine der vier Gassen erzielt.
- Ziel ist, hintereinander 4 Tore zu erzielen, wenn das eine Mannschaft schafft, steht es 1 : 0 und die andere Mannschaft erhält den Ball (= Loser's out).
- Es darf nie auf ein Tor zweimal hintereinander gezielt werden.

### Varianten

- Tippverbot/ Tipperlaubnis
- Ohne/ mit Körperkontakt
- Mit/ ohne Manndeckung

**Werfer gegen Sprinter.** Es spielen zwei Mannschaften (A/ B) gegeneinander. Die Schüler der Gruppe A stehen in Stirnreihe und werfen hintereinander auf ein Tor (zB außerhalb von 9m), holen ihren eigenen Ball und stellen sich wieder hinter ihrer Gruppe an. Währenddessen laufen die Schüler der Gruppe B eine Staffel (zB Umlaufstaffel mit Wendemal auf Höhe der gegnerischen 9m Linie, der Start ist auf der eigenen 9m Linie, außerhalb des Spielfeldes).

- Der Torhüter zählt die erhaltenen Tore, wenn alle Schüler der Gruppe B dreimal gelaufen sind, ist das Spiel aus.
- Wechsel nicht vergessen.

### Varianten

- Dieses Spiel kann auch ohne Torhüter durchgeführt werden.
- Falls es aber mit Torhüter durchgeführt wird, muss die Anzahl der Torhüter logisch ausgenützt werden:
  - Falls ein Torhüter anwesend ist, steht er gegen beide Teams (neutral) im Tor.
  - Falls zwei Torhüter vorhanden sind, werden die Torhüter auf beide Teams aufgeteilt, und stehen gegen die Angreifer des anderen Teams im Tor.
  - Falls drei Torhüter anwesend sind, können drei Gruppen gebildet werden: A, B, C; während zwei Teams gegeneinander antreten, erledigt die dritte Gruppe eine Zusatzaufgabe.
  - Falls mehr als drei Torhüter anwesend sind, grenzt das in Österreich an ein Wunder ...
- Die Gruppe B läuft statt der Umlaufstaffel einen Parcours, Wechsel hintereinander wie bei der (einfachen) Staffel.
- Die Gruppe B tippt den Ball bei der Bewältigung der Staffel, der Ball wird entweder übergeben oder bei einem vereinbarten Mal zum nächsten Staffellaufer gepasst.
- Die Gruppe A wirft nicht von der Mitte sondern von anderen/ mehreren Positionen.
- Die Gruppe A spielt H.O.R.S.E.
- Die Gruppe A führt einen Sprungwurf über ein Hindernis durch (zB Langbank).
- Die Gruppe A passt zum Lehrer und erhält einen Pass zurück. Varianten zum Retourpass:
  - genauer oder ungenauer Pass,
  - direkter oder indirekter Pass,
  - die Wurfausführung wird bestimmt: „Schlagwurf!“, „Sprungwurf!“
  - die Wurfausführung ist von der Passart abhängig: zB direkter Pass bedeutet Sprungwurf, indirekter Pass bedeutet Schlagwurf, Pass mit der linken Hand bedeutet für den Schüler mit links einmal zu tippen oä
- Gruppe A wirft gegen den Torhüter und gegen einen defensiven Deckungsspieler der Gruppe B.
- Gruppe A wirft gegen den Torhüter, nachdem er gegen einen offensiven Deckungsspieler der Gruppe B vorbeigegangen ist.

**33.** Alle Feldspieler spielen gegen den (die) Torhüter. Es wird folgendermaßen gezählt: wenn ein Tor geschossen wird, zählt es 1 : 0 für die Feldspieler; wenn der Torhüter hält oder der Feldspieler neben das Tor wirft, zählt der Punkt für den Torhüter, und es steht 1 : 1; wer als erster 33 Punkte erreicht hat, ist Sieger.

#### **Varianten**

- Die Feldspieler werfen nicht von der Mitte sondern von anderen/ mehreren Positionen.
- Die Feldspieler spielen H.O.R.S.E.
- Die Feldspieler führen Sprungwürfe über Hindernisse durch (zB Langbänke).
- Die Feldspieler passen zum Lehrer und erhalten einen Pass zurück. Varianten zum Retourpass:
  - genauer oder ungenauer Pass,
  - direkter oder indirekter Pass,
  - die Wurfausführung wird bestimmt: „Schlagwurf!“, „Sprungwurf!“
  - die Wurfausführung ist von der Passart abhängig: zB direkter Pass bedeutet Sprungwurf, indirekter Pass bedeutet Schlagwurf, Pass mit der linken Hand bedeutet für den Schüler mit links einmal zu tippen oä
- Feldspieler werfen gegen den Torhüter und gegen einen defensiven Deckungsspieler, der ausgewechselt wird.
- Feldspieler werfen gegen den Torhüter, nachdem gegen einen offensiven Deckungsspieler der Gruppe B vorbeigegangen ist. Kommt der Angreifer nicht beim Defensivspieler vorbei, zählt es 1 : 0 für den Torhüter.

**21.** Freiwurf & Bonuswurfspiel aus dem Bereich „Basketball“ für mehrere Spieler ab zwei Schüler mit einem Ball. Der erste Schüler einer Stirnreihe steht hinter der Freiwurflinie und versucht einen Freiwurf zu treffen.

- Situation A: Wenn er den Wurf nach der Ring- und/ oder Brettberührung mehr als einmal den Boden berührt oder vielleicht sogar ins Out geht, kommt der nächste Schüler an die Reihe.
- Situation B: Wenn der Freiwurf nicht getroffen wird und der Schüler bringt den Ball nach maximal einer Bodenberührung unter Kontrolle, darf er den Bonuswurf nehmen. Trifft er diesen Wurf bekommt er zwar einen Punkt, aber der nächste Schüler in der Reihe kommt an die Reihe.
- Situation C: Trifft der Schüler den Freiwurf, qualifiziert ihn das zu einem Bonuswurf. Der Ball darf nach erzieltm Korb aber nur einmal den Boden berühren, sonst ist der nächste Schüler an der Reihe.
- Situation D: Trifft der Schüler den Freiwurf und den Bonuswurf ordnungsgemäß, nur dann darf er noch einmal werfen und alles beginnt von vorne: Freiwurf, Bonuswurf etc
- Ein getroffener Freiwurf zählt zwei Punkte, ein Bonuswurf zählt einen Punkt.

**Cici-Rebound.** Ein Reboundspiel für vier Spieler, ein Ball, ein Basketballkorb. Ein Schüler steht an der Freiwurflinie, drei Schüler stehen nebeneinander abwartend vor dem Korb links, mitte und rechts mit Blickrichtung Korb.

- Bei einem Treffer bekommt der Werfer einen Punkt und darf nochmals werfen. Die Punkte werden für jeden Spieler weitergezählt, außer wenn ein Spieler einen Airball wirft: dann fällt er zur Strafe auf 0 zurück.
- Wenn der Werfer nicht trifft und der Ball zu ihm kommt, darf er auch nochmals werfen.
- Bei einem Fehlwurf erwischt einer der drei Schüler den Ball und ist neuer Werfer. Der Spieler, der verworfen hat
- Wer als erster 7 Punkte erreicht hat, ist Sieger. Die zu erreichende „Siegeszahl“ kann aber auch gesteigert werden.

**Torprellball.** Die Aufstellung der vier Gassen erfolgt wie beim Ingeball, dh in einem Quadrat (zB halbes Handballfeld) werden vier Gassen aufgestellt. Die Gassen stehen also mit ca 4m Abstand vor den Eckpunkten.

- Jeder Angreifer agiert mit einem Ball und muss durch das Tor durchtippen, das von einem Verteidiger bewacht wird, der aber den Angreifer nicht foulen, sondern nur den Ball herausspielen darf.
- Wenn jemand durch ein Tor durchtippt ergibt das einen Punkt.
- Bei Ballgewinn des Torwächters erfolgt, wird der Fehlerverursacher zum neuen Torwächter.
- Es darf nicht zweimal auf das gleiche Tor gespielt werden.
- Die Zeit wird gestoppt und nach zwei Minuten muss jeder die Anzahl seiner Tore ansagen.

**Nonstop.** Ein Temporeiches Handballspiel mit speziellem Regelwerk.

- Es gibt kein Foul von vorne, um ua zu erreichen, dass die Spieler trotz eines Fouls weiterspielen können.
- 7m = Tor.
- Verpflichtende Manndeckung
- Statt der Auflage wird mit Auswurf vom Torhüter weitergespielt. Der Torhüter darf zu diesem Zweck auch andere (zB extra eventuell in Kastenteilen neben dem Tor hingelegte) Bälle verwenden.
- Auch bei Fehlwürfen neben das Tor, muss der Torhüter nicht mühsam den Fehlwürfen nachlaufen, sondern darf Extrabälle benutzen.

**Kreismann.** Zwei Mannschaften (zB 3 gg 3 also Offensive mit den Spielern X, Y und Z gg Defensive) spielen gegeneinander außerhalb eines Basketballkreises, innerhalb des Basketballkreises steht ein neutraler Spieler, der „Kreismann“.

- Niemand außer dem Kreismann darf den Kreis betreten, also weder Angreifer noch Verteidiger.
- Das Ziel der Offensivmannschaft ist es einen Doppelpass mit dem Kreismann zu spielen, dh Angreifer X passt zum Kreismann, der Kreismann spielt zum Spieler X zurück: das ist ein (kleiner) Punkt.
- Wenn ein Punkt erzielt wird, muss einer der beiden anderen Spieler (also Y oder Z) den nächsten Doppelpass mit dem Kreismann spielen.
- Gelingt es der angreifenden Mannschaft 4 Punkte hintereinander zu erzielen, so ist der Spielabschnitt aus und es steht 1 : 0 (Big Point) für die Angreifer und die Abwehrmannschaft ist im Angriff.
- Es gibt kein Foul, es darf nur der fliegende Ball verteidigt werden und es herrscht Lobverbot (vom Angreifer und auch vom Kreismann), stattdessen sollen indirekte Passes forciert werden.
- Sehr bewegungsintensives Spiel!
- Manndeckung ist für beide Mannschaften verpflichtend.

#### **Varianten**

- Sind zB statt sieben Spieler acht Spieler vorhanden, ist folgende Variante möglich: gemeinsam mit dem Kreismann befindet sich der „Kreisbewacher“ im Kreis, dessen Aufgabe es ist, die Anspiele regelkonform zu verhindern: richtige Armtechnik zum Abschirmen des Kreismannes anwenden!
- Dribblingverbot/ Dribblingerlaubnis

**Basketballhunt.** Dieses Spiel ist für Hallen geeignet, in denen es mehrere zB sechs Basketballkörbe gibt. Jeder Schüler hat einen Ball, die Schüler werden gleichmäßig hintereinander stehend auf alle vorhandenen Freiwurflinien mit Blickrichtung Korb aufgeteilt.

- Die Schüler haben folgenden Auftrag: Wurf von der Freiwurflinie gg den Basketballkorb, dem Ball entgegen laufen, ohne dass er den Boden berührt und den Rebound (= Abpraller) ohne Dribbling mittels Layup (= Korbleger) versenken, was einen Punkt zählt.
- Erst wenn der „Layupball“ die Hand verlässt, darf der nächste Schüler antreten.
- Jeder Schüler zählt für sich selbst und darf erst im Uhrzeigersinn zum nächsten Korb weiterdribbeln, wenn er auf einem Korb 7 Punkte erzielt hat.
- Wenn ein Schüler „durch“ ist, dh wenn er auf allen Körben 7 Punkte erzielt hat, läuft/ dribbelt er zu einem vereinbarten Punkt (zB Mittelkreis in der Halle), wo der Lehrer wartet.

#### **Varianten**

- Zusatzaufgaben einbauen: nach jedem Layup um ein Mal dribbeln (zB um den Mittelkreis)
- Vor dem Layup muss der Ball einmal um die Hüfte gekreist werden.
- Nach jeder Ballannahme des eigenen Rebounds muss eine Drehung durchgeführt werden (mit oder ohne Drobbling).