



10er-Ball

Material

Bälle, Markierungshemden, Hütchen

Organisation/Ablauf

Mit vier Hütchen ein Spielfeld markieren. Es werden zwei Teams mit jeweils vier bis sechs Schülerinnen und Schülern gebildet und durch Markierungshemden gekennzeichnet. Ein Team erhält einen Ball. Ziel des Spiels ist es, innerhalb des Teams zehn Pässe nacheinander zu spielen, ohne dass der Ball den Boden berührt oder vom gegnerischen Team abgefangen wird. Schafft ein Team diese zehn Pässe, erhält es einen Punkt; der Ball wird dem gegnerischen Team übergeben, das jetzt seinerseits versucht, zehn Pässe zu spielen.

Sollte das Team, welches nicht in Ballbesitz ist, einen Ball abfangen, versucht es sofort, zehn Pässe zu spielen. Nach jeder Spielunterbrechung fängt das Team von vorne an, seine Pässe zu zählen. Um das Zählen zu erleichtern, wird jeder gefangene Pass laut mitgezählt.

Regeln:

- Die ballführende Person darf nicht berührt werden.
- Der Ball darf nicht aus der Hand geschlagen werden.
- Doppelpässe sind verboten.

Weitere Aufgabenstellungen

- Anstelle von zehn Pässen müssen nur fünf Pässe oder 15 Pässe für einen Punkterwerb gespielt werden.
- Eine Person kann zum „Oberhaupt“ bestimmt werden. Wenn das „Oberhaupt“ den Ball fängt, gibt es automatisch fünf Extrapunkte. Des Weiteren kann auch ein „Oberhaupt-Kind“ bestimmt werden, fängt dieses den Ball, gibt es sofort drei Extrapunkte.
- Die Pässe werden mit dem Fuß gespielt.

- Bei einer ungeraden Anzahl von Teammitgliedern wird ein „Joker“, gekennzeichnet durch ein Markierungshemd, bestimmt. Dieser verstärkt die Mannschaft, die gerade im Ballbesitz ist.
- Passen Sie das Ballmaterial dem Leistungs- und Könnensstand der Schülerinnen und Schüler an.

