

Sport und Spiel in der Jungschar

Armin Weinöhl

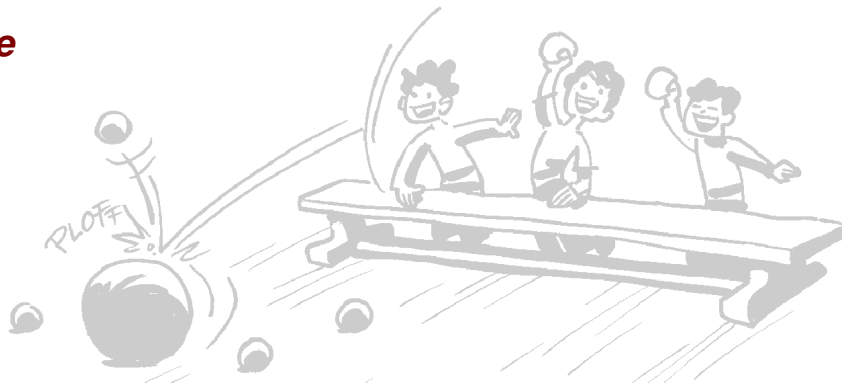
Lauf- und Fangspiele

1. Die Teilnehmer laufen kreuz und quer durch den Raum. Musikbegleitung dazu ist gut, es geht aber auch ohne. Der Leiter ruft immer wieder eine Zahl in den Raum, worauf hin sich alle Teilnehmer so schnell wie möglich zu Gruppen dieser Größe zusammensuchen müssen. Wenn alle in den entsprechenden Gruppen zusammenstehen, löst der Leiter das Ganze wieder auf und ruft nach kurzer Zeit die nächste Zahl.
2. Die Teilnehmer laufen kreuz und quer durch den Raum. Ein Spieler beginnt zu fangen. Sobald er einen gefangen hat, geben sich beide die Hände und fangen zu zweit weiter. Alle weiteren abgeschlagenen Spieler reihen sich an. Es dürfen nur die äußeren Spieler abschlagen.
3. Ein oder zwei Spieler (je nach Gruppengröße) müssen die anderen Spieler fangen. Wer gefangen wurde, stellt sich mit gegrätschten Beinen auf. Er kann von einem Mitspieler erlöst werden, wenn dieser durch die gegrätschten Beine krabbelt.
4. Jeder steckt sich am Rücken ein Markierungsband in den Hosenbund. Die Spieler müssen den anderen Spielern das Band wegnehmen, aber versuchen, das eigene Band zu behalten. Wer kein Band mehr hat, darf trotzdem weiterfangen.
Variation: auch als Mannschaftswettbewerb möglich, mit zwei unterschiedlichen Farben
5. Jeder bekommt ca. 3 - 4 Wäscheklammern, die er sich irgendwo am Pullover befestigt. Ziel ist es möglichst viele Wäscheklammern zu sammeln. Erbeutete Wäscheklammern müssen ebenfalls an der Kleidung befestigt werden. Es darf immer nur eine Wäscheklammer genommen werden und es ist nicht gestattet zweimal hintereinander von derselben Person zu sammeln.
6. Die Teilnehmer bilden mindestens zwei gleich große Gruppen (max. 6 Spieler pro Gruppe). Alle Spieler einer Gruppe fassen sich an den Händen. An dem einem Ende der Gruppe wird ein Tuch befestigt. Die Gruppen spielen nun gegeneinander. Ziel ist es, der anderen Gruppe das Tuch zu klauen.
7. 2 Teilnehmer sind Eisbär und Pinguin. Die anderen Teilnehmer sind alle Pinguine. Sie gehen in die Hocke und bilden eine lange Reihe, wobei immer zwei Rücken an Rücken sitzen. Der Eisbär muss versuchen den Pinguin zu fangen. Der Eisbär muss sich am Anfang entscheiden, in welche Richtung er um die Reihe der auf dem Boden sitzenden Pinguine laufen will. Hat er einmal eine Laufrichtung gewählt, muss er diese beibehalten. Der Pinguin ist dagegen flexibler und darf seine Laufrichtung wechseln. Dafür darf der Eisbär jederzeit einen der hockenden Pinguine zum Eisbären machen, indem er ihm auf den Rücken schlägt. Der ehemalige Eisbär setzt sich auf den freien Platz und wird zum Pinguin. Wird der Pinguin gefangen, hockt er sich in die Reihe. Der ehemalige Eisbär wird zum Pinguin und der vorderste Pinguin zum Eisbären.



8. Es werden 2 Gruppen gebildet und in 2 Reihen mit ca. 30m Zwischenraum gegenübergestellt. Die erste Gruppe schickt einen Spieler aus zur anderen Gruppe, wo jeder ihm seine Hand entgegenstreckt. Der Spieler geht der Reihe entlang und klatscht insgesamt auf drei Hände. Klatscht er das dritte mal, rennt er schnell zurück zu seiner Gruppe, denn der dritte Abgeklatschte versucht ihn zu fangen, bevor er seine Gruppe erreicht hat. Wer gefangen wurde muss mit in die andere Gruppe.
9. Es werden 2 Gruppen gebildet, die sich an der Mittellinie gegenüberstehen. Die eine Gruppe ist Schwarz, die andere Weiß. Der Jungcharleiter ruft Schwarz oder Weiß. Die aufgerufene Gruppe wird zu Fängern und muss die Spieler der anderen Gruppe abschlagen. Diese müssen versuchen, die hinter ihnen liegende Grundlinie zu erreichen, ohne abgeschlagen zu werden.
Variation: Ausgangsstellung in Bauchlage, Rückenlage, im Sitzen, im Knien,
10. Auf einer begrenzten Fläche bilden alle – bis auf zwei Spieler – 2er-Paare indem Sie sich einhaken. Die beiden Verbliebenen sind Katze und Maus. Natürlich muss die Katze die Maus fangen. Wenn die Maus sich irgendwo einhakt, dann wird derjenige am anderen Ende dieses 3er-Paares zur Maus.
Variation:
Wenn die Maus sich irgendwo einhakt, dann wird derjenige am anderen Ende dieses 3er-Paares zur Katze. Die vorherige Katze wird plötzlich zur Maus. (Auch im Innenstirnkreis möglich.)
11. Die Spieler nehmen sich an den Händen und bilden einen Innenstirnkreis. Es werden ein Läufer und ein Fänger bestimmt. Der Läufer bleibt im Kreis, der Fänger befindet sich außerhalb des Kreises und muss versuchen, den Läufer abzuschlagen. Alle Kreisspieler müssen den Läufer beschützen, indem sie sich in die entgegengesetzte Richtung des Fängers bewegen.

Ballspiele



12. **Wanderball**
Die Teilnehmer stellen sich in einen großen Kreis. Dann lässt man sie durchzählen. Die eine Gruppe besteht dann aus den Teilnehmern mit den gerade Zahlen und die andere aus den Teilnehmern mit den ungeraden Zahlen. Die Spieler der jeweiligen Gruppen müssen nun den Ball so schnell wie möglich in der vorgegebenen Richtung weitergeben, d.h. Nr. 1 wirft den Ball zu 3, dieser zu 5 usw. Welche Gruppe holt die andere ein?
Variation: Die Spieler mit den Nummern 1 und 2 beginnen. Sie laufen mit dem Ball in entgegengesetzter Richtung um den Kreis und geben diesen an den Spieler mit der nächst höheren Nummer aus der eigenen Gruppe weiter; also die 1 an die 3 und die 2 an die 4. Fällt der Ball beim Laufen oder Abspielen auf den Boden, so muss der betreffende Spieler eine Extrarunde laufen. Es gewinnt die Gruppe, die zuerst mit allen Spielern durch ist.
13. **Gassenlauf**
Die Spieler einer Mannschaft bilden eine Gasse von etwa 8 Meter. Mit 3 Softbällen versuchen sie, die Spieler der Gegenmannschaft beim Durchlaufen der Gasse abzuwerfen. Jeder Lauf ohne Treffer ergibt einen Punkt. Nach Durchlaufen der Gasse läuft der Spieler seitlich an der Gasse vorbei und beginnt erneut. Die Anzahl der Läufe wird festgelegt.

14. **Tigerball**

Die Teilnehmer stellen sich in einen großen Kreis. Im Kreis befindet sich ein Spieler, der abgeworfen werden soll. Durch schnelles Zuspielen im Kreis kann der Spieler hin- und hergejagt werden. Wer getroffen hat, darf in den Kreis.

Variationen: Wer hält sich am längsten im Kreis?
Der Spieler darf den Ball mit den Händen abwehren.
Der Spieler darf nur durch einen gerollten Ball getroffen werden.

15. **Rollball**

Das Spielfeld kann ganz einfach den Platzverhältnissen angepasst werden. Die Tore sind jeweils die hinteren Begrenzungslinien des Spielfeldes. Der Ball darf grundsätzlich nur gerollt oder bis Hüfthöhe gespielt werden. Der Ballspieler darf mit dem Ball höchstens 3 Schritte laufen. Dabei darf er den Ball nur rollen. Nach diesen 3 Schritten mit dem Ball muss abgespielt werden. Der Ballbesitzer kann nur gegriffen werden, wenn der Ball in Bewegung ist. Bei Schrittfehlern oder zu hohen Bällen (über Hüfthöhe) bekommt der Gegner den Ball.

Variation: Abspiele darf nur nach hinten erfolgen, dafür sind aber 6 Schritte mit dem Ball erlaubt

16. **Keule bewachen**

In der Mitte eines Kreises liegt eine Keule, die von einem Spieler bewacht wird. Die Teilnehmer im Kreis werfen sich den Ball zu und versuchen den Spieler in der Mitte abzulenken. Wenn es einem Spieler gelingt, das Ziel zu treffen wird er neuer Wächter.



17. **Bälle wegschlagen**

Das Spielfeld wird in drei gleich große Felder eingeteilt. Jeder Spieler erhält einen Ball. Im ersten Feld prellen alle den Ball und versuchen gleichzeitig einem anderen Spieler den Ball wegzuschlagen. Wem der Ball verloren geht, wandert in das nächste Feld, dann in das Dritte. Danach beginnt er wieder von vorne. Wer hat die wenigsten Wechsel?

18. **Feld freihalten**

In der Mitte des Spielfeldes werden 4 Turnbänke zu einem Quadrat zusammengestellt, das mit Bällen gefüllt wird. Je nach Gruppengröße und Anzahl der Bälle versuchen ein oder zwei Spieler die Bälle aus dem Quadrat zu werfen. Alle anderen Spieler sammeln die Bälle so schnell wie möglich wieder ein und legen sie in das Quadrat.

19. **Turmball**

Jede Mannschaft versucht, ihrem Spieler auf dem Kasten den Ball zuzuspielen. Der Ball muss jedoch beim Zuspiel auf den Boden geprellt werden. Es gelten die Handball- oder Basketballregeln

20. **Laufball**

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Die Werfer stehen hinter der Grundlinie. Die Fänger verteilen sich im Spielfeld. Am Ende des Spielfeldes steht ein kleiner Kasten als Laufmal. Der erste Werfer wirft den Softball in das Spielfeld und läuft zum Laufmal, berührt es, um dann hinter seine Grundlinie zu gelangen. Die Fänger haben die Aufgabe den Werfer so oft wie möglich abzuwerfen. Die Anzahl der Läufe werden vorher festgelegt.

21. **Ball Bouncer**

Zwei Mannschaften spielen mit den entsprechenden Schläger gegeneinander. Als Tor dient eine kleine Matte. Der Ball darf nur mit dem Schläger geschlagen werden. Absichtliches Berühren mit dem Fuß ist ein Fehler. Es wird ohne Torwart gespielt.

22. **Hütchenschießen**

Die in der gegnerischen Hälfte aufgestellten 6 Hütchen müssen getroffen werden, die eigenen Hütchen müssen vor Treffern geschützt werden. Die Hütchen werden jeweils im eigenen Feld aufgebaut, das die Spieler der gegnerischen Mannschaft nicht betreten dürfen.

23. **Keulen bewachen**

An der Grundlinie werden 10 Keulen nebeneinander aufgestellt, die von 4 Spielern bewacht werden. Die werfenden Spieler stehen hinter ihrer Grundlinie und versuchen, die Keulen umzuwerfen.

24. **Zielball**

Das Spielfeld wird durch Turnbänke geteilt. Auf den Turnbänken werden 10 Keulen verteilt. Hinter den beiden Grundlinien stehen die Mannschaften und versuchen, mit möglichst vielen Bällen die Keulen umzuwerfen.

25. **Balltreiben**

Hinter den Grundlinien stehen sich die beiden Mannschaften gegenüber. Jeder Spieler bekommt einen Gymnastikball. In der Mitte des Spielfeldes liegt ein Basket- oder Medizinball. Durch gezielte Würfe soll der Ball über die gegnerische Grundlinie getrieben werden. Es darf nur hinter der Grundlinie geworfen werden. Jede Mannschaft kann einen Spieler bestimmen, der die Bälle aus der eigenen Spielfeldhälfte holen darf.

Variation: in Kreisauflistung spielen

26. **Hand – Kopfball**

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander Handball. Tore können nur per Kopf erzielt werden. Der Ball muss vom Mitspieler dabei angeworfen werden. Selbst anwerfen ist nicht erlaubt.

27. **Doppeltor**

Ein normales Fußballspiel mit 2 Mannschaften auf mehrere Tore, die von beiden Seiten durchspielbar sind.

28. **Überraschungsfußball**

Fußballspiel mit einem Rugbyball.

29. **Spiel gegen Basketballbrett**

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Als Spielball eignen sich ein Volley- oder Basketball. Der Ball muss von einem Spieler gegen das Basketballbrett geworfen werden und dann auf den Boden aufkommen ohne das ein gegnerischer Spieler den Ball berührt.

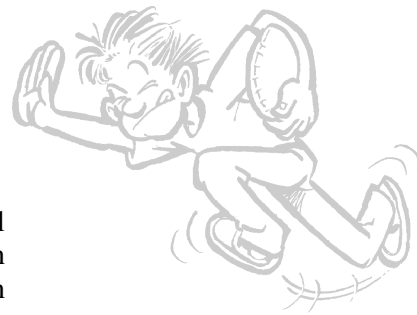
Variation: Nachdem der Ball gegen das Brett geworfen wurde, muss er von einem Mitspieler gefangen werden, bevor der Ball den Boden berührt und auch nicht von einem gegnerischen Spieler berührt wurde.

30. **Hintertor- Ball**

Die Öffnung der Tore zeigt zur Stirnwand. Tore können nur indirekt erzielt werden, d.h. der Ball muss zuerst gegen die Wand gespielt werden. Dieses Spiel kann als Fußball oder Handball gespielt werden.

31. **Kastenhandball**

Zwei Kastenmittelteile werden – falls möglich in der Mitte eines Kreises – als Tore aufgestellt. Die Mannschaften spielen sich den Ball so zu, dass sie gegen die verteidigende Mannschaft von vorne und hinten auf den Kasten Tore erzielen können.



32. **Ball über die Schnur**

Das Spielfeld ist durch eine ca. 2 m hohe Schnur (Netz) getrennt. Der Soft- oder Volleyball muss so über die Schnur geworfen werden, dass er bei der gegnerischen Mannschaft auf den Boden fällt. Der Ball darf 3 mal innerhalb der Mannschaft zugespielt werden. Die Abwurflinie ist mindestens 1 m von der Mittellinie entfernt.

Variation: mit 2 oder 3 Bällen gleichzeitig spielen.

33. **Zielwerfen über die Schnur**

Das Spielfeld ist durch eine ca. 2 m hohe Schnur (Netz) getrennt, und längs nochmals durch Turnbänke getrennt. Auf der rechten Seite der Spielfelder werden eine Turnmatte im hinteren Bereich und ein kleiner Kasten im vorderen Bereich aufgestellt. Die Spieler stehen mit einem Ball hinter der Grundlinie. Aufgabe ist es, den Ball auf die Matte bzw. den Kasten zu werfen. Das Spiel kann als Einzel- und als Mannschaftswettkampf gespielt werden. Punktwertung: ins gegenüberliegende Feld treffen 1 Punkt, Matte treffen 3 Punkte, Kasten treffen 5 Punkte. Nach dem Wurf den Ball holen und von der anderen Seite werfen.

34. **Prellball**

Das Spielfeld wird durch Turnbänke getrennt. Der Ball wird mit der Faust in das Spielfeld des Gegners geschlagen, muss aber vorher noch im eigenen Feld aufprallen. Ist der Ball im gegnerischen Feld aufgesprungen, wird er in gleicher Weise zurückgeschlagen. Der Ball darf innerhalb der Mannschaft zweimal zugeprellt werden. Das Spiel beginnt mit einem Aufschlag, der hinter der Grundlinie ausgeführt wird. Aufschlag hat die Mannschaft, die einen Fehler begangen hat.

35. **Brennball mit Hindernissen**

Bei dieser Variante des Brennballspiels wird das Umlaufen des Spielfeldes durch Hindernisse erschwert. Damit die Läufer eine Chance haben, dürfen sie drei Bälle auf einmal werfen. Wenn der letzte Ball im Brennmal (Matte oder kleiner Kasten) ist, ist Ende. Bei diesem Spiel bietet es sich an, die Hindernisse mit den Jungscharlern gemeinsam zu überlegen.

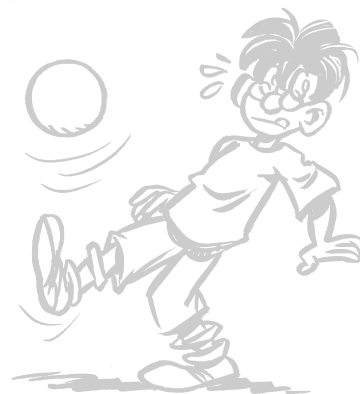
36. **Variationen zum Völkerball**

- **Völkerball mit Hindernissen**
In jedem Spielfeld befindet sich ein Kasten. Gespielt wird nach normalen Regeln.
- **Völkerball verkehrt**
Die Spieler stehen außerhalb des gegnerischen Feldes, zwei Spieler befinden sich innerhalb des Feldes. Wer einen Spieler innerhalb des Feldes abwirft, darf auch in das Innenfeld. Innenspieler selbst dürfen nicht abwerfen.
- **Völkerball im Kreis**
Das Spielfeld ist ein großer Kreis. Gespielt wird nach normalen Regeln.
- **Vierfeld Völkerball**
Das Spielfeld wird in 4 Felder eingeteilt. Zwei Mannschaften verteilen sich jeweils in ein Außen- und ein Innenfeld. Beide Mannschaften versuchen, die Spieler im Innen- und Außenfeld zu treffen. Getroffenen Spieler bleiben im Feld.

Literatur :

Kleine Spiele

Döbler, Erika; Döbler, Hugo
459 Seiten mit 197 Abb. u. Noten
Verlag/Jahr: SPORTVERLAG 1998
ISBN: 3-328-00562-5



Internetadressen : www.spielekiste.de www.praxis-jugendarbeit.de