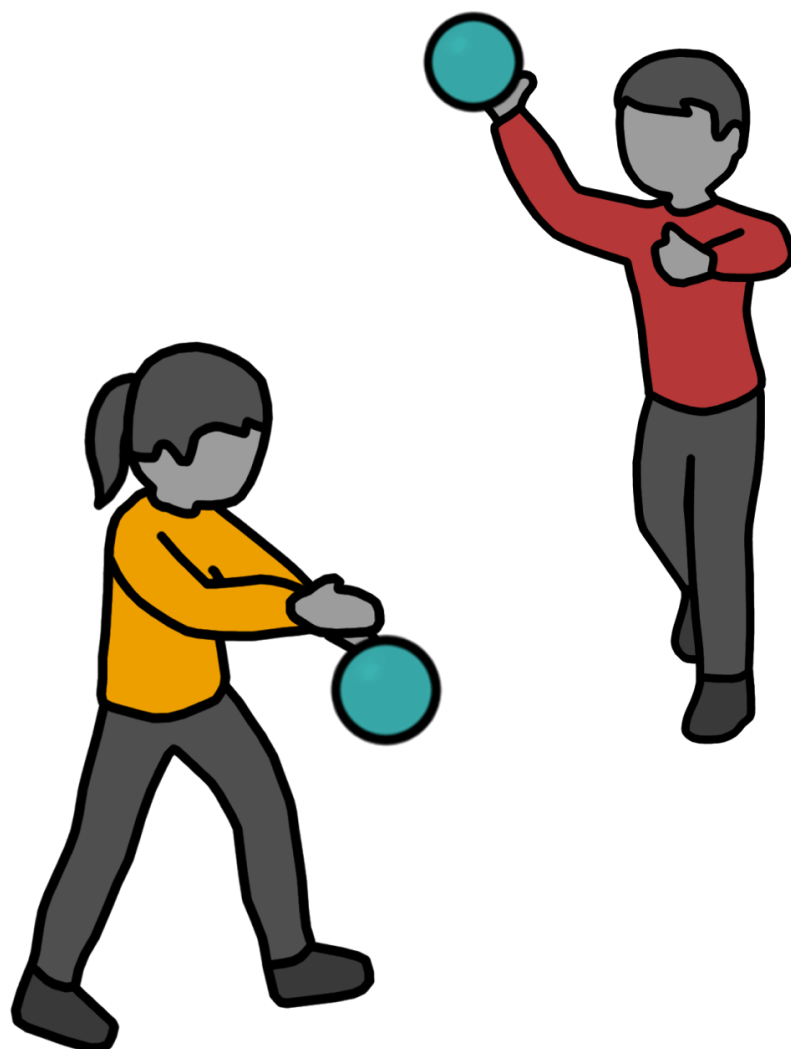


# 60

# BALLSPIELE

FÜR DEN **SPORTUNTERRICHT**



# 60 BALLSPIELE

für den Sportunterricht

**Henrik Lühr**

60 Ballspiele für den Sportunterricht

1. Auflage - Wesel, 2019

E-Mail: [info@vlamingo.de](mailto:info@vlamingo.de)

Internet: [www.vlamingo.de](http://www.vlamingo.de)

Anschrift: Weseler Dorfstraße 41, 21274 Wesel

# VORWORT










Neben den großen Sportspielen, wie Fuß-, Hand- und Basketball, werden im Sportunterricht vor allem Ballspiel-Klassiker, wie [Völkerball](#) und [Brennball](#), gespielt. Nachfolgend möchten wir euch aufzeigen, dass es noch viele schöne Alternativen gibt, die ihr unbedingt einmal ausprobieren solltet.

Viele dieser Ballspiele können bereits mit Kindern in der Grundschule durchgeführt werden. Sie eignen sich sowohl zur Erwärmung als auch am Ende einer Sportstunde. Bei all diesen Spielen steht der Umgang mit dem Ball (werfen, fangen, passen, dribbeln etc.) im Vordergrund.

Im Inhaltsverzeichnis findest du ein Farbleitsystem (■ ■ ■...). Anhand der Farbkästchen erhältst du einen Überblick, welche sportartspezifischen Elemente der großen Sportspiele in den kleinen Ballspielen enthalten sind. Hierbei wurden die Ballsportarten fokussiert, die hauptsächlich im Sportunterricht thematisiert werden: Fußball, Handball, Basketball, Volleyball, Hockey, Tischtennis, Badminton und Rugby. Befindet sich in dem Inhaltsverzeichnis neben der Spielbezeichnung ein großes Farbkästchen, so beinhaltet das Spiel Elemente des jeweiligen großen Sportspiels. Ist ein kleines Kästchen abgebildet, so hat das Spiel nur ferner oder unter veränderten Regeln (siehe: Varianten) Elemente des jeweiligen Zielspiels.

# INHALT

1	1,2,3 oder 4		16	Brettball	
2	2er-Ball		17	Dribbelfangen	
3	10er-Ball		18	Dribbelmaster	
4	Abwurfspiel		19	Durcheinander	
5	Aufsetzerball		20	Frantic	
6	Ball sichern		21	Fußball-Tennis	
7	Ball treiben		22	Gefängnisball	
8	Ball über die Schnur		23	Grätschball	
9	Ball unter die Schnur		24	Hütchenhandball	
10	Bälle raus!		25	Inselball	
11	Balljagd		26	Kegelball	
12	Balltransport		27	Kegelfußball	
13	Begrüßungsspiel		28	Kopfballspiel	
14	Blindenfußball		29	Korbwurfball	
15	Blitzball		30	Krake	

-  fußballspezifisch
-  volleyballspezifisch
-  badmintonspezifisch
-  handballspezifisch
-  hockeyspezifisch
-  rugbyspezifisch
-  basketballspezifisch
-  tischtennisspezifisch
-  nicht direkt spezifisch

# INHALT

31	Liniendribbeln	■ ■   ■ ■	46	Slalom mit Ball	■   ■ ■ ■
32	Mattenball	■ ■	47	Squash-Handball	■   ■
33	Mauerball	■	48	Stangenball	■ ■   ■ ■
34	Mondball	■   ■	49	Startball	■
35	Musik-Ballgewöhnung	■ ■   ■ ■ ■	50	Takeshi's Castle	■
36	Muster prellen	■ ■   ■ ■ ■	51	Tchoukball	■   ■
37	Pantherball	■   ■	52	Tigerball	■ ■   ■ ■
38	Partnerball	■	53	Torwart-Basket	■   ■
39	Prellball	■ ■	54	Touch-Down	■   ■
40	Reifendribbling	■ ■	55	Treffball	■
41	Rettungsball	■ ■	56	Würfelfußball	■   ■ ■ ■
42	Riesentennis	■   ■	57	Zahlenfußball	■   ■ ■ ■
43	Rollball	■	58	Zombieball	■
44	Schuhhockey	■	59	Zonenhandball	■ ■
45	Shout Out	■	60	Zonenwettlauf	■   ■ ■ ■

- fußballspezifisch
- handballspezifisch
- basketballspezifisch
- volleyballspezifisch
- hockeyspezifisch
- tischtennisspezifisch
- badmintonspezifisch
- rugbyspezifisch
- nicht direkt spezifisch

## BALLSPIEL

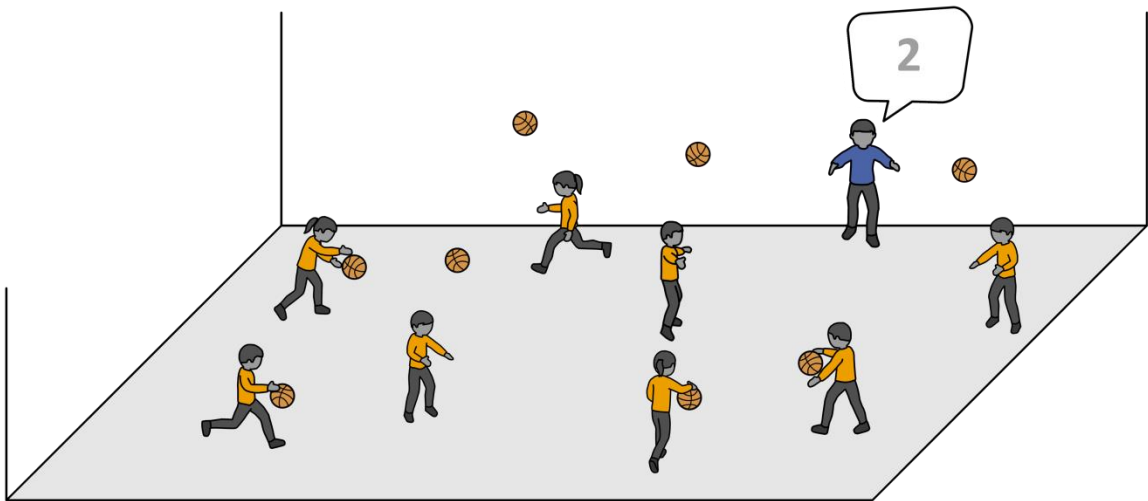
# 1, 2, 3 ODER 4



**DAUER:** ca. 10 Minuten



**MATERIAL:** Bälle, ggf. Musikanlage oder Pfeife



### SPIELBESCHREIBUNG:

Alle Schüler\*innen bekommen einen Ball und verteilen sich in der Sporthalle. Die Teilnehmer\*innen laufen durch die Halle und prellen den Ball. Nach einiger Zeit gibt die Lehrkraft ein Signal, beispielsweise macht sie die Musik aus. Anschließend ruft sie eine Zahl von 1 bis 4. Jede Zahl hat eine Bedeutung:

1. Die Schüler\*innen werfen den Ball gegen die Wand und fangen ihn wieder auf.
2. Die Teilnehmer\*innen lassen den Ball um den Bauch kreisen.
3. Die Lernenden werfen den Ball hoch, drehen sich um 360° und fangen den Ball wieder auf.
4. Die Schüler\*innen prellen den Ball abwechselnd mit der linken und rechten Hand ganz tief am Hallenboden.

Die jeweilige Aktion wird so lange durchgeführt, bis das Signal erneut ertönt bzw. die Musik angemacht wird.



### VARIANTEN:

- Die Aktionen können verändert werden.
- Weitere Aktionen können hinzugefügt werden.
- Statt Nummern können auch Symbole etc. genutzt werden.
- Die Spieler\*innen führen den Ball mit dem Fuß.

## BALLSPIEL

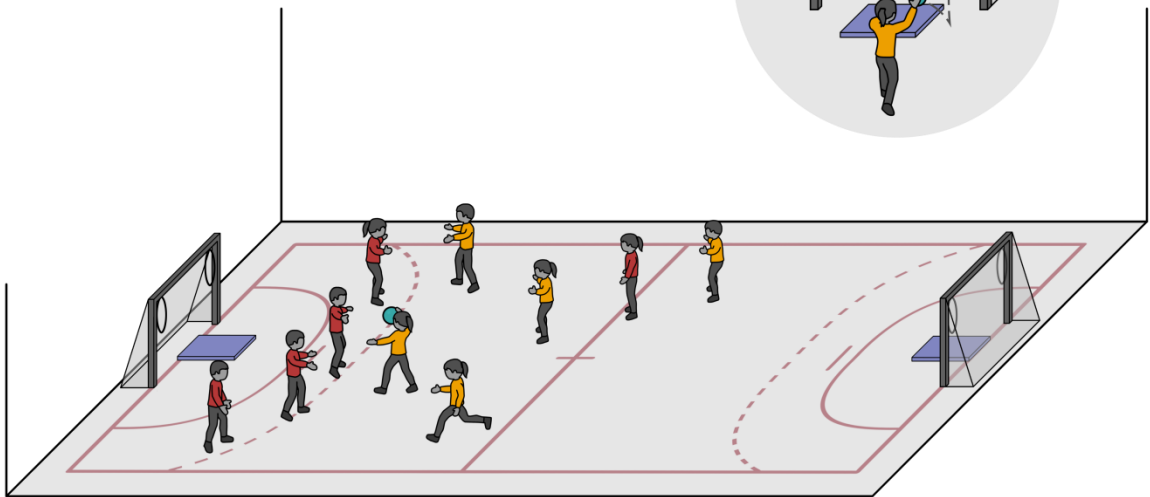
# AUFSETZERBALL



**DAUER:** ca. 10 Minuten



**MATERIAL:** Reifen, Turnmatten, Ball, Tore, Parteibänder, Seile



### SPIELBESCHREIBUNG:

In jedes der beiden Tore werden je zwei Reifen in den oberen Ecken mit Seilen befestigt. Zudem wird je eine kleine Matte an die Torlinie gelegt. Zwei Mannschaften werden eingeteilt. Bei diesem Spiel geht es darum den Ball so auf den Boden so werfen, dass dieser entweder auf die gegnerische Matte oder in einen der Reifen fliegt. Die Mannschaften spielen nach vereinfachten Handballregeln gegeneinander. Die Spieler\*innen dürfen den Ball prellen und mit dem Ball in der Hand höchstens drei Schritte laufen. Dann muss der Ball abgespielt werden. Schafft eine Mannschaft auf der gegnerischen Seite einen Aufsetzer auf die Matte zu spielen, erhält sie einen Punkt. Wenn sie den Ball so auf dem Boden aufsetzen lässt, dass der Ball anschließend durch den Reifen fliegt, erhält sie zwei Punkte. Der Torkreis darf von keiner Person betreten werden.




### VARIANTEN:

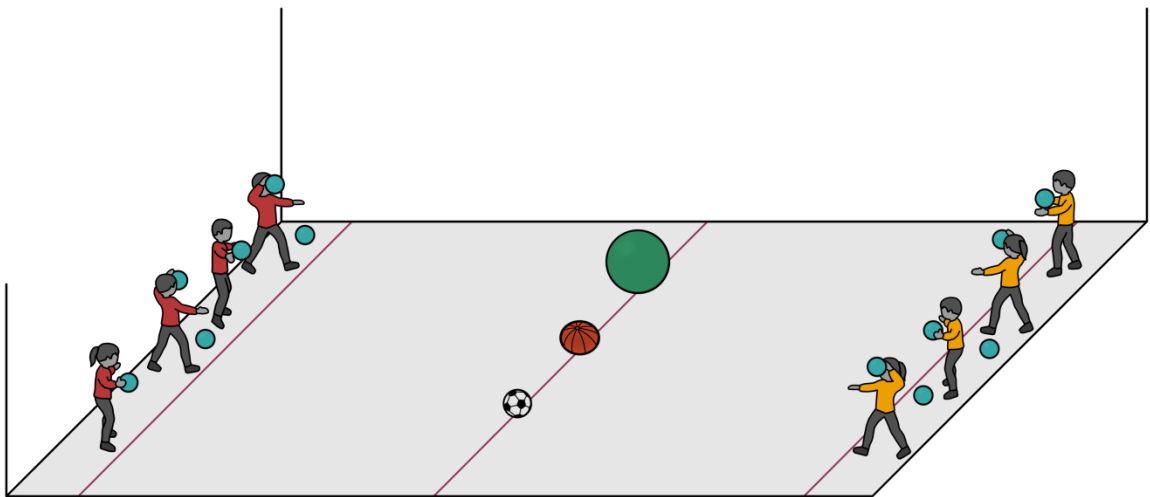
- Bei der Spielfeldüberwindung dürfen nur Bodenpässe gespielt werden.
- Mindestens drei Spieler\*innen der eignen Mannschaft müssen den Ball berührt haben, bevor ein Punkt erzielt werden kann.
- Es wird mit mehreren und ggf. unterschiedlichen Bällen gespielt.
- Es wird nur auf ein Tor gespielt. Wenn eine Mannschaft den Ball erobert, muss sie den Ball zunächst über die Mittellinie gespielt haben, bevor sie den Ball auf das Tor werfen darf.

## BALLSPIEL

# BALL TREIBEN

 **DAUER:** ca. 10 Minuten

 **MATERIAL:** Medizinball, Fußball, Gymnastikball, Softbälle, ggf. Parteibänder



### SPIELBESCHREIBUNG:

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich je auf eine Grundlinie stellen. Auf die Mittellinie werden drei (unterschiedliche) Bälle, beispielsweise ein Medizinball, ein Gymnastikball und ein Fußball gelegt. Jedes Team erhält gleich viele Softbälle. Die Lehrkraft gibt ein Startsignal. Daraufhin versuchen beide Mannschaften die Bälle in der Mitte zu treffen und diese dadurch über die Grundlinie der gegnerischen Mannschaft zu befördern. Freie Bälle können eingesammelt und genutzt werden. Die Schüler\*innen dürfen aber nur von hinter der eigenen Grundlinie werfen. Die Mannschaft, die zuerst zwei Bälle auf die andere Seite befördert hat, hat gewonnen.

### VARIANTEN:

- Der Abstand zur Mittellinie kann vergrößert oder verkleinert werden.
- Die Anzahl der Bälle in der Mitte kann verändert werden.
- In die Mitte wird eine Langbank mit Hütchen gestellt. Das Team, welches mehr Hütchen abwirft, gewinnt das Spiel.



## BALLSPIEL

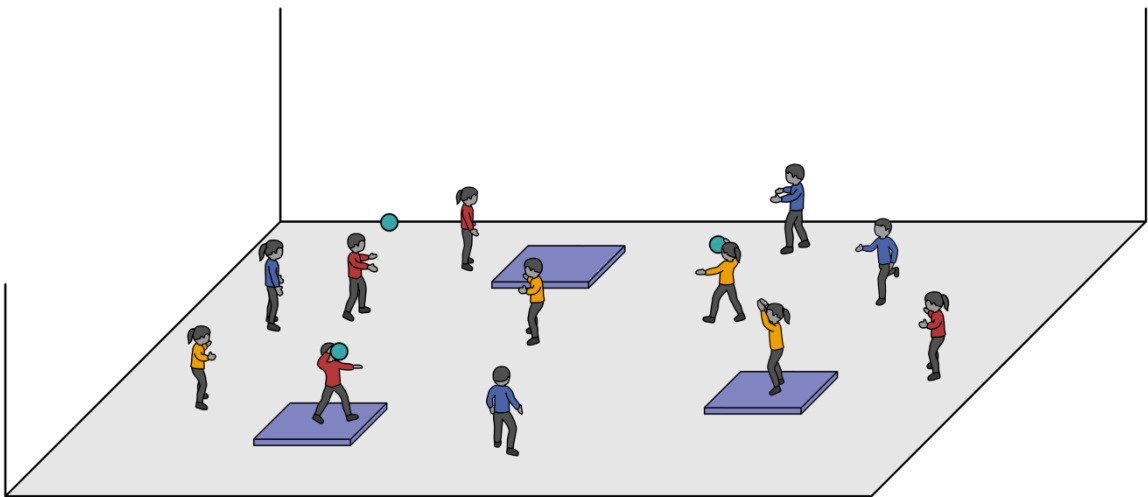
# INSELBALL



**DAUER:** 10 - 15 Minuten



**MATERIAL:** Turnmatten, Bälle, Parteibänder



### SPIELBESCHREIBUNG:

Die Klasse wird in drei Teams aufgeteilt, welche gegeneinander antreten. Zu jeder Gruppe gehört eine Turnmatte, eine sogenannte Insel, welche sie individuell platzieren darf. Während des Spielverlaufs sollen die Schüler\*innen innerhalb ihrer Mannschaft zusammenarbeiten und die gegnerische Mannschaft mit den Bällen abwerfen. Die getroffenen Spieler\*innen werden auf ihre eigene Insel verbannt und kommen erst wieder frei, wenn sie von dort aus jemanden aus dem anderen Team abwerfen. Gewonnen hat das Team, welches alle Mitglieder\*innen der anderen beiden Mannschaften auf ihre Insel geschickt hat.



### VARIANTEN:

- Das Spiel wird nach einer vorher festgelegten Zeit beendet. Die Mannschaft, die nach Ablauf der Zeit die wenigsten Spieler\*innen auf der Insel hat, gewinnt.
- Es kann mit zwei Inseln pro Gruppe gespielt werden.
- Statt drei Teams kann es auch nur zwei oder sogar vier Teams geben.

## BALLSPIEL

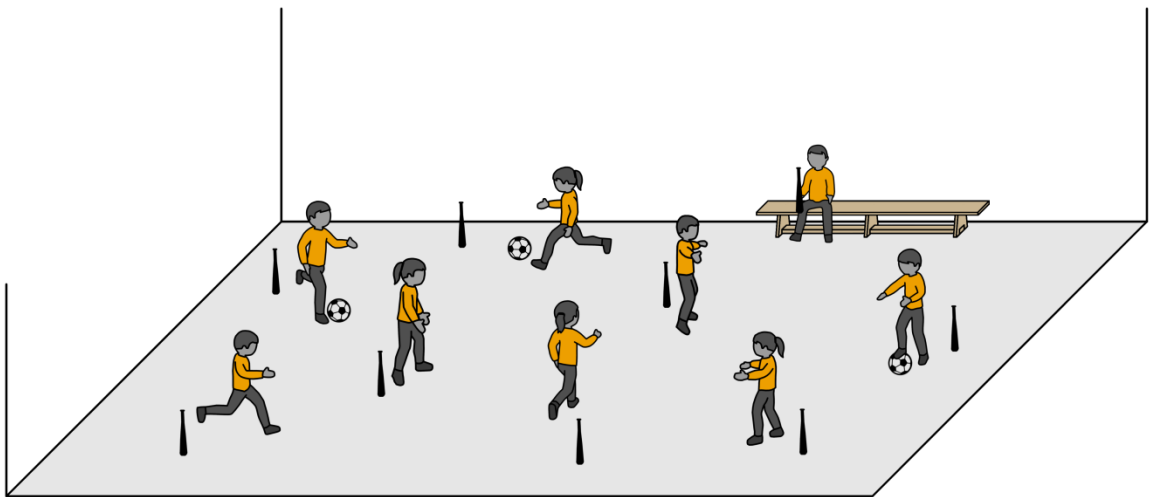
# KEGELFUSSBALL



**DAUER:** ca. 10 Minuten



**MATERIAL:** Bälle, Kegel



### SPIELBESCHREIBUNG:

Alle Schüler\*innen erhalten einen Kegel, den sie beliebig im Spielfeld aufstellen dürfen. Die Sportlehrkraft startet das Spiel und wirft 2 bis 4 Bälle in die Halle. Ziel des Spiels ist es die Kegel der anderen mit dem Ball abzuschießen. Fällt allerdings der eigene Kegel um, ist man ausgeschieden und muss sich auf die Bank setzen. Man ist ebenfalls ausgeschieden, wenn man seinen eigenen Kegel, beispielsweise aus Versehen oder beim Verteidigen, umstößt. Am Ende bleiben nur noch 2 Spieler\*innen übrig. Gewonnen hat die Person, deren Kegel am Ende steht.



### VARIANTEN:

- Das Spiel wird mit zwei Mannschaften gespielt. Jede Mannschaft erhält fünf Kegel, die sie beschützen müssen. Gewonnen hat das Team, das alle Kegel der anderen Mannschaft abgeschossen hat.
- Man ist nicht ausgeschieden, sondern kann, nachdem man zwei Runden gelaufen ist, seinen Kegel wieder aufstellen und mitspielen.

## BALLSPIEL

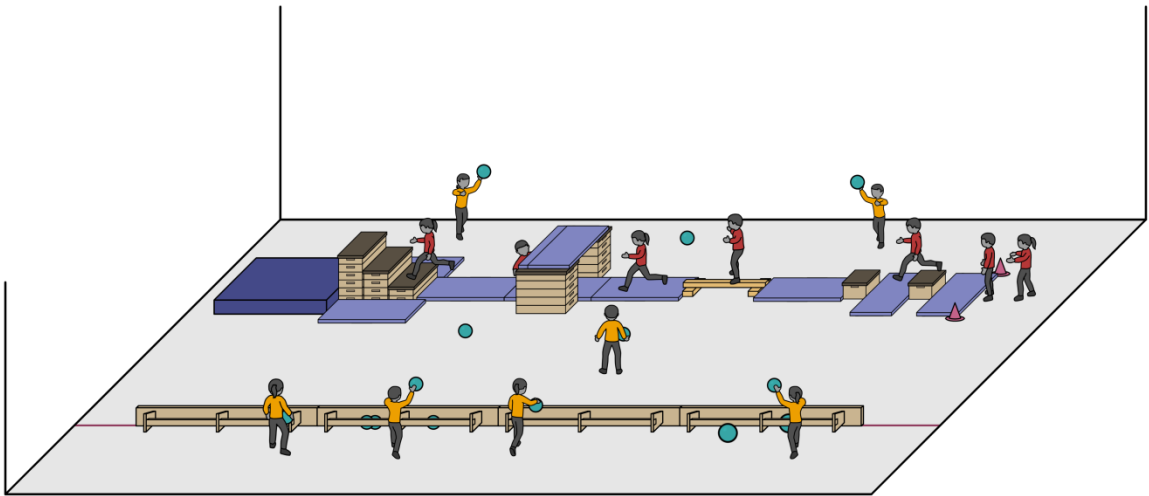
# TAKESHIS CASTLE



**DAUER:** ca. 15 Minuten



**MATERIAL:** Softbälle, Parteibänder, Turngeräte (Langbänke, Kästen, Matten etc.)



### SPIELBESCHREIBUNG:

Es wird aus verschiedenen Geräten ein Hindernisparcours gebaut. Anschließend werden zwei Mannschaften gebildet, die gegeneinander spielen. Während das Team A versucht in einer festgelegten Zeit so häufig wie möglich den Hindernisparcours zu durchlaufen, versucht das Team B die Spieler\*innen des Teams A mit den Softbällen abzuwerfen. Sollte eine Person aus Team A getroffen werden, so muss diese Person den Parcours sofort verlassen und sich wieder hinten anstellen. Alle Spieler\*innen, die den Parcours passieren, ohne getroffen zu werden, sichern einen Punkt für die Mannschaft. Die Schüler\*innen aus Team B dürfen nur von hinter der Bankbarriere die andere Mannschaft abwerfen. Damit die werfende Mannschaft immer mit ausreichend Bällen versorgt sind, sollte das Team B 3 bis 5 Spieler\*innen auf der andere Seite des Parcours positionieren, die die Bälle zurückwerfen. Nach Ablauf der Zeit werden die Rollen getauscht und Team B versucht möglichst häufig den Parcours zu durchlaufen.



### VARIANTEN:

- Der Hindernisparcours kann verändert werden, beispielsweise mit Kästen, hinter denen sich die Spieler\*innen verstecken können.
- Der Parcours wird in der Mitte der Halle gebaut und die Spieler\*innen können von beiden Seiten abgeworfen werden.

# NUTZUNGSHINWEISE

Bitte berücksichtige, dass wir viel Zeit und Liebe in die Gestaltung dieses eBooks gesteckt haben. Alle Inhalte, insbesondere die Texte und die Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, einschließlich der Vervielfältigung, Veröffentlichung, Bearbeitung und Übersetzung, bleiben vorbehalten.

*Einzellizenz:* Du kannst dieses Unterrichtsmaterial beliebig oft im Unterricht verwenden und individuell anpassen. Die Weitergabe an Kolleginnen und Kollegen ist allerdings nicht gestattet. Weitere Informationen findest du unter: [Lizenzen](#).