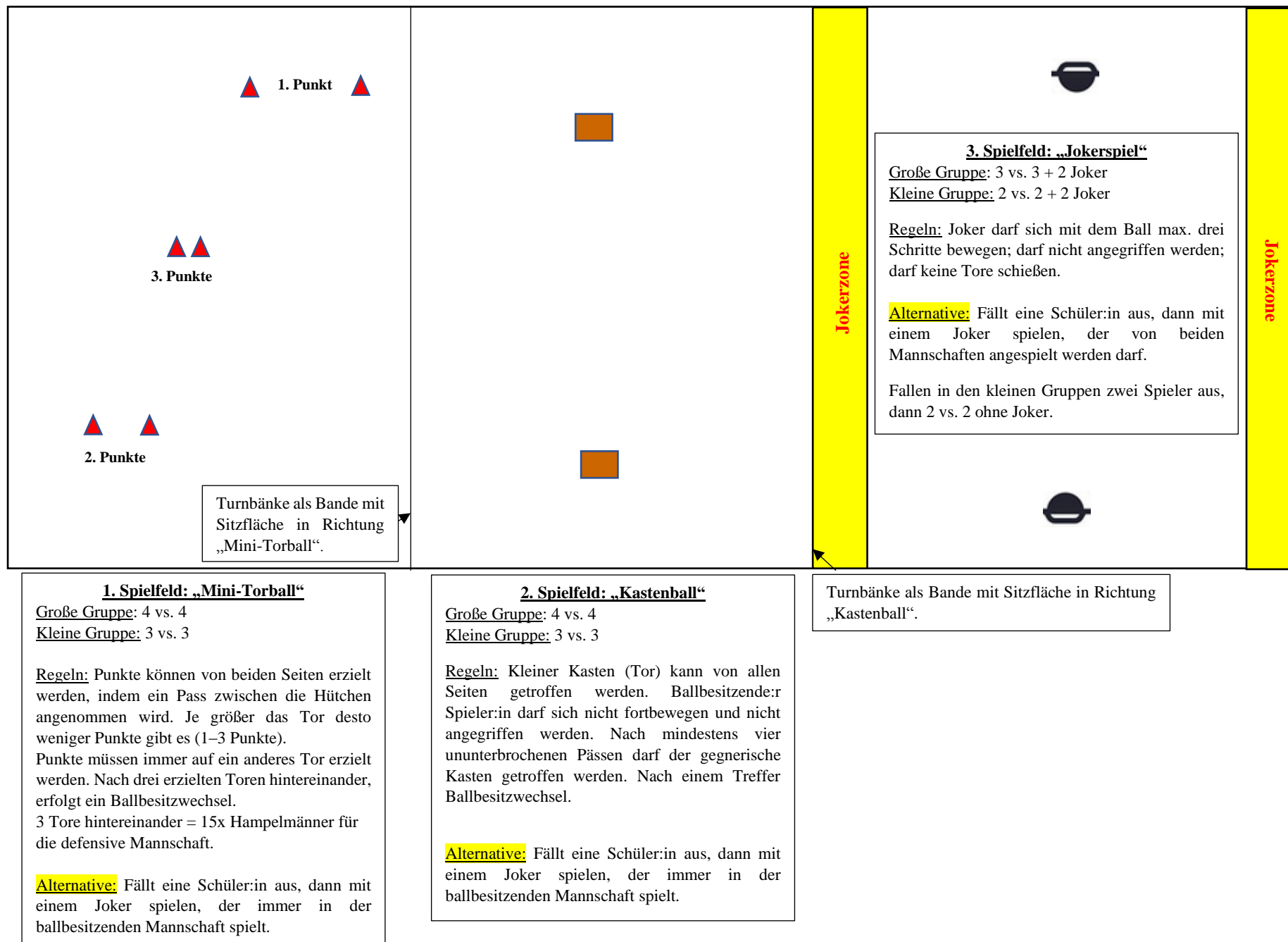


Abb. 1: Skizze Hallenaufbau



1. Spielfeld: „Mini-Torball“

Große Gruppe: 4 vs. 4
Kleine Gruppe: 3 vs. 3

Regeln: Punkte können von beiden Seiten erzielt werden, indem ein Pass zwischen die Hütchen angenommen wird. Je größer das Tor desto weniger Punkte gibt es (1–3 Punkte). Punkte müssen immer auf ein anderes Tor erzielt werden. Nach drei erzielten Toren hintereinander, erfolgt ein Ballbesitzwechsel. 3 Tore hintereinander = 15x Hampelmänner für die defensive Mannschaft.

Alternative: Fällt eine Schüler:in aus, dann mit einem Joker spielen, der immer in der ballbesitzenden Mannschaft spielt.

2. Spielfeld: „Kastenball“

Große Gruppe: 4 vs. 4
Kleine Gruppe: 3 vs. 3

Regeln: Kleiner Kasten (Tor) kann von allen Seiten getroffen werden. Ballbesitzende:r Spieler:in darf sich nicht fortbewegen und nicht angegriffen werden. Nach mindestens vier ununterbrochenen Pässen darf der gegnerische Kasten getroffen werden. Nach einem Treffer Ballbesitzwechsel.

Alternative: Fällt eine Schüler:in aus, dann mit einem Joker spielen, der immer in der ballbesitzenden Mannschaft spielt.

3. Spielfeld: „Jokerspiel“

Große Gruppe: 3 vs. 3 + 2 Joker
Kleine Gruppe: 2 vs. 2 + 2 Joker

Regeln: Joker darf sich mit dem Ball max. drei Schritte bewegen; darf nicht angegriffen werden; darf keine Tore schießen.

Alternative: Fällt eine Schüler:in aus, dann mit einem Joker spielen, der von beiden Mannschaften angespielt werden darf.

Fallen in den kleinen Gruppen zwei Spieler aus, dann 2 vs. 2 ohne Joker.