

Leiterkurs Marbach 2019

Links:

<https://activdispens.ch/>

<https://www.mobilesport.ch/de/>

Eliteschule des Sports, Frankfurt am Main:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLjz9OMbn7vj9NQpu1luzopMyelilJwMrM>

Spiele

Zombie Sitzball	<p>Zombie-Sitzball Anzahl Spielende: 16–36</p> <p>Es wird Sitzball jeder gegen jeden gespielt. Wer abgeworfen wird, kriecht wie ein «Zombie» auf dem Spielfeld herum (passende Geräusche sind erlaubt!). Kann ein «Zombie» einen lebendigen Spielenden berühren, wird dieser zum «Zombie», der «Zombie» wird dabei erlöst. Kann ein Zombie einen Ball erhaschen, ist er ebenfalls erlöst und darf aufstehen. Mit dem Ball dürfen drei Schritte gelaufen werden.</p> <p>Material: 6–8 Softballe</p>	 <p>Intensität: XXX Materialaufwand: X Zeitaufwand: X</p>
Freies Verfolgungsrennen	<p>Freies Verfolgungsrennen 10–14 15–20</p> <p>Wie? Spieler A, B, C und D joggen gemütlich in einem markierten Spielfeld. Auf Kommando jagt A Spieler B, dieser verfolgt C, Spieler C jagt D und dieser Spieler A. Alle Spieler können kreuz und quer durcheinander laufen. Jeder hat sich also einen Hasen und einen Jäger zu merken. Wer gewinnt die Jagd? Die Sieger jeder Gruppe können zu weiteren Rennen zusammengestellt werden.</p> <p>Hinweis: Nicht zu viele Vierergruppen in einem Feld gleichzeitig laufen lassen (Unfallgefahr!).</p>	
Tic Tac Toe	<p>Mit Reifen das Raster auslegen. 1:1 mit Spielbündel laufen und in einen Reifen legen.</p> <p>Das Reifenraster kann hinter Schwedenkästen «versteckt» werden. Sehr aufmerksam bleiben, da der Erfolg 2 Punkte gibt.</p>	 <p>1 Diagonale, Reihe oder Linie = 2 Punkte</p>

Völkerball

Neandertaler-Völkerball

Anzahl Spielende: 12–36

Völkerball Grundform 2 (s. Anhang) wird mit folgenden Zusatzregeln gespielt: Jedes Mal, wenn jemand aus dem Himmel einen Feldspieler abwirft, darf er zurück ins eigene Feld. Neben dem Abwerfen besteht für die Spieler im Himmel die Möglichkeit, gegnerische Spieler aus dem Feld in den Himmel zu zerren (bitte nur grosse Körperteile packen, NICHT die Haare, den Turnbündel, etc.). Dabei muss immer ein Fuss im Himmel bleiben. Sobald der gegnerische Spielende mit beiden Füssen im Himmel steht, gilt er als «gestorben» und muss in den eigenen Himmel gehen. Der erfolgreiche Spielende darf ins Feld zurückkehren. Die Mitspielenden dürfen einem Gezogenen helfen, indem sie ihrerseits an ihm ziehen, um ihn im Feld zu behalten. Wenn mehrere Spielende im Himmel sind, darf auch eine Kette gebildet werden, um gegnerische Spielende zu erwischen. Dabei muss der hinterste Spielende immer einen Fuss im Himmel haben. Die Kette darf nicht zerreißen. Ketten dürfen auch eingesetzt werden, um Bälle zu fischen oder gegnerische Spielende festzuhalten, um sie dann abzuwerfen.

Material: Partelbänder, 2 Softballe



Intensität: xxx
Materialaufwand: x
Zeitaufwand: x

Schere-Stein
Papier

Schere-Stein-Papier-Stafette

Diese Stafettenform basiert auf dem weltweit bekannten Spiel. Die Spielenden spornen ihre Teammitglieder zu läuferischen Höchstleistungen an.

Anzahl Spielende	10-20
Intensität	x
Materialaufwand	x
Zeitaufwand	x



An zwei Ecken des Volleyballfeldes werden zwei Teams in Kolonnen aufgestellt. Auf der Mittellinie werden Malstäbe platziert. Auf ein Signal läuft Spieler 1 beider Teams los. Sobald sich die beiden treffen, wird «Schere, Stein, Papier» gespielt. Der Gewinner darf weiter laufen, der Verlierer kehrt zurück zu seinem Team und schliesst hinten an der Kolonne an.

Sobald das «Schere-Stein-Papier» – Spiel entschieden ist, läuft aus der Verlierer-Kolonne der nächste Spieler los. Der siegreiche Spieler läuft weiter.

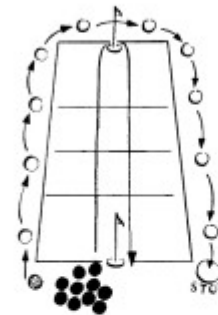
Sobald er auf den nächsten Gegenspieler stösst, wird wiederum «Schere, Stein, Papier» gespielt. Dies wiederholt sich so lange, bis es ein Spieler schafft, eine Linie 2 m vor der gegnerischen Kolonne zu überqueren. Dann erhält dessen Team einen Punkt. Bei Punktgewinn starten sofort neue Spieler aus beiden Kolonnen.



Laufen und werfen – Brennball verkehrt

In diesem Spiel wird ein Ball ausserhalb weitergegeben, innen wird gerannt – ein umgekehrtes Brennball-Spiel.

Die Läuferpartei bewegt sich im Volleyballfeld, die Werfer stehen ausserhalb. Die Läufer beginnen auf der Star-Ziellinie (Volleyball-Grundlinie). Nach dem Startzeichen laufen sie um einen Malstab, der 18 Meter entfernt ist und wieder zur Startlinie zurück. Wie viele Läufer sind vor dem Ball zurück?



Die Werfer spielen sich den Ball möglichst schnell um das Volleyball-Feld zu. Nach ca. 4 Durchgängen werden die Rollen gewechselt.

Variationen

- Erleichterung für die Werfer: Wurfdistanz verkürzen
- Erleichterung für die Läufer: Pro Durchgang sind nicht alle, z. Bsp. nur ein Viertel im Einsatz.
- Es werden Laufmale angeboten: bei 18 Meter (Grundlinie bis Grundlinie) 3 Laufpunkte, bei 12 Metern 2 Laufpunkte, bei 9 Metern 1 Punkt. Die Kinder entscheiden selbst, welchen Laufweg sie riskieren wollen und melden ihre Laufpunkte anschliessend einem «Rechenbüro».