



StadtSportBund
Hamm e.V.

Angebot:	Verschiedene Spielideen
	Altersgruppe: Jugendliche

Inhalte	Organisationsform
<p>10er-Ball: Zwei Mannschaften spielen auf einem Feld gegeneinander. Ziel des Spiels ist es, innerhalb der Mannschaft zehn Pässe zuzuspielen ohne dass der Gegner an den Ball gelangt. Gelingt es, gibt es einen Punkt. Erobert die andere Mannschaft den Ball, gibt es einen Ballwechsel für das Team, welches den Ball erobert hat. Geht der Ball ins Aus, bekommt die andere Mannschaft den Ball.</p> <p>Variation: Spielgerät austauschen: Football, Frisbee</p>	Abgestecktes Feld
<p>Brennball: Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Eine Mannschaft ist zunächst das Läufer-Team, die andere Mannschaft das Fänger-Team. Ein Werfer wirft den Softball vom Rand des Feldes in das Feld hinein und läuft los. Die Fänger im Feld müssen versuchen, den Ball so schnell wie möglich aufzunehmen und in ein mit Kreide gezeichnetes Kästchen zu legen. Kann der Läufer sich außerhalb des Feldes in ein mit Kreide gezeichnetes Kästchen retten, ist er sicher. Befindet er sich nicht in so einem Kästchen, wenn der Ball im Kästchen liegt, ist er verbrannt und muss zurück zum Anfang. Pro erfolgreichen Rundlauf gibt es einen Punkt. Nach der Hälfte der Zeit werden die Positionen getauscht.</p> <p>Variation: Statt mit einem Softball wird mit einer Ultimate Frisbee geworfen oder mit einem Fußball geschossen.</p>	Abgestecktes Feld ÜL zählt Punkte mit
<p>„Bombe“-Spiel: Die TN bilden einen Kreis. In die Mitte des Kreises begibt sich ein TN. Dieser zählt leise für sich von 1-20, kann dabei sein eigenes Tempo wählen. Während der TN zählt, geben sich die anderen TN einen Softball rum, solange bis der TN in der Mitte Bombe ruft, wenn er bei 20 angekommen ist. Derjenige, der nun den Ball in der Hand hat, ist raus und setzt sich auf den Boden, bleibt aber im Kreis. Sieger ist der TN, der im Kreis als letztes noch steht.</p>	Stehkreis