

Spielwürfel

FEUER-WASSER-STURM

Für das Spiel werden einige größere Gegenstände wie Bänke, Tische, Stühle, Kletterwände oder ähnliches benötigt. Die Teilnehmer sollen auf diese hinaufklettern können.

Ablauf
Die Spieler bewegen sich im Raum umher, es darf niemand still stehen. Der Spielleiter ruft nun eine der zuvor ausgemachten Katastrophenwarnungen aus (etwa „Feuer“, oder „Wasser“, siehe weiter unten). Die Spieler müssen nun entsprechend der Warnung reagieren. Wer dies als letztes schafft, scheidet aus (oder muss ein Pfand abgeben, oder etwas Lustiges machen, etc.). Anschließend beginnt eine neue Runde und es bewegen sich wieder alle Spieler durch den Raum. Die kann fortgesetzt werden, bis nur mehr wenige Spieler teilnehmen (die das Spiel gewonnen haben) oder genügend Pfänder abgegeben wurden.

Feuer: Die Spieler legen sich flach auf den Boden, die Hände schützend auf dem Kopf.
Wasser: Keiner der Teilnehmer darf den Boden berühren, alle müssen sich also auf die Tische, Bänke, Bäume etc. retten.
Sturm: Alle Spieler müssen sich bei einem stabilen Gegenstand festhalten (Boden gilt natürlich nicht).
Weitere „Notsituationen“ mit entsprechenden Notfall-Reaktionen können natürlich vor dem Spiel vereinbart werden (Erdbeben, Flugzeugabsturz, oder ähnliches). Die Aufgaben können auch in Gruppen zu mehreren Spielern erledigt werden, etwa dass sich die Teilnehmer gegenseitig Huckepack tragen müssen.

VÖLKERBALL

Die Spieler werden in zwei gleich große Teams eingeteilt. Beide Teams wählen jeweils einen König oder Freigeist.

Das Spielfeld wird in vier Bereiche abgeteilt:

Die Bereiche 2 und 3 sind die eigentlichen Spielfelder. Dort befinden sich die aktiven Spieler. Die Könige spielen in den beiden Randbereichen 1 und 4. Im Feld 1 steht dabei der König des Teams in Feld 3, im Feld 4 der König des Teams aus Feld 2.
Nach Spielbeginn versuchen sich die Spieler der beiden Teams gegenseitig abzuschließen. Wer Abgeschossen ist, muss in das Feld seines Königs gehen. Auch von dort aus darf man in das gegnerische Feld schießen und Spieler abschießen.
Der König kann jederzeit - normalerweise, wenn nur mehr 1 oder 2 Feldspieler übrig sind, in das Feld wechseln und ganz normal mitspielen. Er hat dabei zwei Leben, kann also einmal ohne Konsequenzen abgeschossen werden.
Das Spiel ist beendet, wenn von einem Team alle Spieler abgeschossen sind.

BRENNBALL

Brennball wird mit zwei Mannschaften aus beliebig vielen Personen gespielt. Gespielt wird in einem abgeschlossenen Gebiet (Sportfeld, Halle), an dessen Rand eine Anzahl von „bases“ (meist Sportmatten oder Ähnliches) liegt. Als Ball dient gewöhnlich ein Volleyball, es kann jedoch auch mit anderen Wurfgegenständen gespielt werden. Eine Mannschaft verteilt sich im Innenfeld, die andere wartet außerhalb des Feldes.

Die Spielregeln[Bearbeiten | Quelltext bearbeiten]
Ein Spieler wirft den Ball ins Innenfeld und läuft los. Während er versucht, so viele Matten wie möglich zu überlaufen, muss die gegnerische Mannschaft versuchen, den Ball so schnell wie möglich in ein in der Regel beim Startpunkt liegendes Gefäß zu befördern. Ein Spieler, der zum Zeitpunkt des Einwurfs des Balls in das Gefäß keine Matte berührt, gilt als „verbrannt“. Er muss zum Ausgangspunkt zurück, oder scheidet für diesen Durchgang aus. Berührt er eine Matte, so kann er bei den nächsten Würfen seiner Mannschaftskameraden von dieser Matte weiter in Richtung der Zielmatte laufen. Erreicht er die Zielmatte, so erhält seine Mannschaft einen Punkt. Zuweilen gibt es auch eine Home-Run-Regelung, die der Mannschaft, deren Werfer nach dem Wurf eine ganze Runde vollendet, mehr als einen Punkt bringt.

Getauscht wird die Rolle der Mannschaften entweder nach einer vorgegebenen Zeitspanne, wenn eine bestimmte Zahl Spieler „verbrannt“ ist, oder wenn eine Mannschaft keinen Werfer mehr aufbringen kann, weil alle entweder auf Matten stehen oder „verbrannt“ sind. Am Ende dienen die erzielten Punkte der Ermittlung des Siegers. In manchen Varianten dürfen sich auf einer Matte nur drei Spieler befinden. Kommt ein neuer hinzu, gilt einer der Spieler als „verbrannt“ (z. B. der Neuankömmling oder der, der sich am längsten auf der Matte befindet).

HASE UND JÄGER

Alle Mitspieler bilden einen großen Kreis. Eine Person wird als Jäger und eine (oder einige wenige) als Beute ausgewählt.

Dem Jäger werden dann die Augen verbunden und er muss die Beute jagen. Die Beute darf sich aber nur langsam bewegen, damit der Jäger mit Hilfe seines Gehöres den Spuren und Geräuschen der Beute folgen kann. Gelingt es dem Jäger zwei bis drei Minuten lang von der Beute nicht weiter als 2 Meter entfernt zu bleiben oder sie sogar zu fangen, hat er gewonnen.
Anschließend (oder nach erfolgloser Jagd) werden neue Personen zum Hasen und Jäger bestimmt.

ZWEI-FELDER-BALL

Dieses Spiel wird am besten in einer Halle gespielt. Alle Läufer stehen in einer Spielfeldhälfte. Entlang der Mitte werden durchgängig Matten gelegt, auf dem der Fänger sich frei bewegen darf. Er darf auch seine Glieder ausstrecken aus den Matten um die Läufer zu fangen. Allerdings darf er den Boden nicht mit seinen Füßen berühren. Die Läufer müssen versuchen von der einen Seite auf die andere Seite zu kommen ohne vom Fänger berührt zu werden. Wird ein Läufer berührt, bleibt er auf der Matte stehen und wird auch zum Fänger. Aber er darf zwar seine Glieder auch zum Fangen ausstrecken, jedoch seinen Standpunkt nicht verlassen an dem er gefangen wurde. Das Spiel ist vorbei, wenn nur noch ein Läufer übrig geblieben ist. Dieser darf dann beim nächsten Spiel der Fänger sein oder erhält eine kleine Belohnung.

FISCHER, FISCHER, WIE TIEF IST DAS WASSER?

Eine Person steht auf der einen Seite, die anderen ein Stück entfernt nebeneinander und sehen zu der einzeln stehenden Person herüber. Dann fragen sie: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Die einzeln stehende Person nennt eine Tiefe (z.B. 10 Meter,...). Darauf fragen die anderen: „Wie kommen wir hinüber.“ Nun muss sich dann die einzeln stehende Person etwas überlegen wie zum Beispiel „auf einem Bein hüpfend“. Dann versuchen die Mitspieler auf einem Bein hüpfend auf die andere Seite zu gelangen. Es darf dabei nicht zurück „gesprungen“ werden.

Der einzelne Mitspieler muss gleichzeitig in die entgegengesetzte Richtung „hüpfen“. Dabei muss es versuchen so viele Personen wie möglich zu fangen. Diese müssen dann zurück und mit dem einzelnen Mitspieler zusammen die Fangmannschaft bilden. Wer zuletzt gefangen wird oder als letztes übrig bleibt, ist nun der Fänger. Das Spiel beginnt von vorne.

Mögliche Anweisungen des Fängers:
rückwärts laufend / auf allen vieren / mit geschlossenen Augen / seitlich laufend / wie eine Krebs krabbelnd / wie eine Schlange kriechend / ein Lied pfeifend / wie ein Känguru springend

Quelle: Wikipedia.org / Spielwiki.org / Nutzung von Community-Inhalten gemäß CC-BY-SA, sofern nicht anders angegeben.

Der Onlineshop für den modernen Trainer!

Bestell-Hotline: 039208 / 4951-00
Bestell-Fax: 039208 / 4951-13
Bedruckung: 039208 / 4951-11

TEAMSPORTBEDARF.DE

Servicezeiten:
Mo - Fr 9 - 20 Uhr
Sa 9 - 13 Uhr

Trainingsunterlagen24 GmbH
Ramstedter Straße 24, 39326 Zielitz
www.teamssportbedarf.de