



Präzisionsspiele

Einundzwanzig

Zwei Teams treten gegeneinander an. Jedes Team versucht als Erstes, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen. Die Teams stellen sich an zwei Wurfpunkte, die in gleichem Abstand vor einem Korb positioniert sind. Jedes Team hat einen Ball, die Teammitglieder werfen nacheinander.

Ein direkter Treffer zählt zwei Punkte. Trifft ein Mitspielender nicht, aber es gelingt ihm, den vom Korb oder Brett abprallenden Ball zu fangen, bevor er den Boden berührt, so darf nochmals geworfen werden. Bei Erfolg zählt dies einen Punkt. Trifft das Teammitglied direkt und es gelingt ihm, den Ball zu fangen, bevor er den Boden berührt, so darf nochmals geworfen werden. Bei Erfolg zählt dies insgesamt drei Punkte.

Nach dem Wurfversuch wird der Ball von dem Mitspielenden zum Nächsten im Team am Wurfpunkt gepasst.

Auf ein Startsignal hin beginnen die Mitglieder beider Teams, möglichst rasch nacheinander zu werfen. Die Treffer werden von jedem Team laut mitgezählt, damit das andere Team weiß, wie viele Punkte bereits erzielt wurden.

Welchem Team gelingt es als Erstem, 21 Punkte zu erzielen?

Basketball-Darts

Die Teams stellen sich an zwei Wurfpunkte, die in gleichem Abstand vor einem Korb positioniert sind. Jedes Team hat einen Ball, die Teammitglieder werfen nacheinander.

Von einer vorab verabredeten Punktzahl werden die Trefferpunkte abgezogen. Ziel ist es, exakt null Punkte zu erreichen. Werden beim letzten Wurf zu viele Punkte erzielt, kommt das Team also unter null Punkte, so hat es verloren.

Spannend an dieser Variante ist, dass ein Team aufgrund der höheren Trefferzahl deutlich führen, allerdings im letzten Moment noch verlieren kann, wenn beim letzten Wurf zu viele Punkte erzielt werden.

Pylone-wechsel-dich-Wurfball

Die Teams stellen sich an zwei Wurfpunkte, die in gleichem Abstand vor einem Korb positioniert sind. Zusätzlich stehen bei jedem Team stehen fünf übereinandergestapelte Pylonen. Jedes Team hat einen Ball.

Nach einem Startsignal beginnen die Teammitglieder, nacheinander auf den Korb zu werfen. Trifft ein Mitspielender, so stellt er eine Pylone vorn eigenen Stapel auf den Stapel des anderen Teams.

Gewonnen hat das Team, dem es gelingt, alle eigenen Pylonen auf den Stapel des anderen Teams zu stellen.

Medizinball verrücken

Zwei Teams stehen an den gegenüberliegenden Körben des Basketballfeldes an Wurfpunkten, die den gleichen Abstand vorn Korb haben. Jedes Team hat einen Ball.

Auf der Mittellinie liegt ein Medizinball, in Richtung beider Körbe sind auf einer Linie identische Markierungen, z.B. mit Pylonen, gekennzeichnet.

Nach einem Startsignal beginnen die Mitspielenden der Teams, nacheinander auf den Korb zu werfen. Gelingt einem Mitspielenden ein Treffer, so passt er den Ball zum nächsten Teammitglied in der Reihe, läuft zum Medizinball und verschiebt ihn um eine Markierung in Richtung des eigenen Korbs.

Gewonnen hat das Team, dem es gelingt, den Medizinball bis zur letzten Markierung zum eigenen Korb hin zu verschieben.

Shoot out

Eine Gruppe mit drei bis vier Mitspielenden steht hintereinander an einem selbst gewählten Wurfpunkt vor dem Korb. Die beiden ersten Mitspielenden haben einen Ball.

Der Erste der Gruppe wirft und versucht, einen direkten Korbtreffer zu erzielen. Gelingt ihm das, so holt er seinen Ball, passt diesen zum Dritten in der Reihe und stellt sich am Ende der Reihe an. Trifft er nicht, so läuft er seinem Ball hinterher und versucht, so schnell wie möglich einen Korbtreffer zu erzielen. Direkt nach ihm wirft der Zweite in der Reihe, der versucht, vor dem Ersten einen Treffer zu erzielen. Gelingt dem Zweiten das, so scheidet der Erste aus und muss eine Zusatzaufgabe absolvieren.

Welchem Mitspielenden gelingt es beim „Shoot out“ alle anderen zu „eliminieren“?

G.O.O.F.Y.

Die Teams stellen sich an zwei Wurfpunkte, die in gleichem Abstand vor einem Korb positioniert sind. Jedes Team hat einen Ball, die Teammitglieder werfen nacheinander.

Der Erste in der Reihe wirft. Trifft er, so muss der Nächste in der Reihe treffen. Gelingt diesem ein Treffer, so muss wieder der Nächste in der Reihe treffen. Gelingt es einem Mitspielenden nicht zu treffen, so wird ihm ein „G“ als erster Buchstabe von G.O.O.F.Y. zugeordnet. Bei jedem weiteren Fehlversuch bekommen die Mitspielenden den jeweils nächsten Buchstaben des Wortes dazu.

Wer hat als Erster alle Buchstaben gesammelt und wird zum GOOFY?

H.O.R.S.E.

Es wird eine Reihenfolge der Mitspielenden festgelegt. Der Erste in der Reihe denkt sich einen schwierigen Wurf aus, z. B. einen Hakenwurf, und führt diesen aus. Erzielt er dabei einen Treffer, so müssen die anderen den Wurf möglichst exakt nachahmen. Diejenigen, die nicht erfolgreich sind, erhalten den ersten Buchstaben „H“ von H.O.R.S.E. zugeordnet. Danach macht der Zweite in der Reihe einen Wurf vor usw. Verfehlt der Erste in der Reihe seinen Wurf, so darf der Zweite direkt einen eigenen schwierigen Wurf vormachen.

Wer hat als Erstes alle Buchstaben des H.O.R.S.E. gesammelt?

„Weiter!“

Es werden genauso viele Teams gebildet, wie Körbe in der Halle vorhanden sind. Jedes Team hat einen Ball zur Verfügung. Es wird eine Trefferzahl vereinbart und die Teams stellen sich an Wurfpunkte, die den gleichen Abstand zum jeweiligen Korb haben.

Auf ein Signal beginnen die Mitspielenden der Teams, nacheinander zu werfen. Ziel ist es, möglichst rasch die vorher bestimmte Anzahl von Treffern zu erzielen. Dabei zählen alle Teams ihre Treffer laut mit. Hat ein Team die verabredete Trefferzahl erreicht, so rufen alle: „Weiter!“ Alle Teams wechseln im Uhrzeigersinn zum nächsten Korb. Beendet ist das Spiel, wenn die Teams wieder zu ihrem Ausgangskorb wechseln.

Welchem Team ist es am häufigsten gelungen, zuerst die verabredete Zahl von Treffern an den Körben zu erzielen?

„Weg!“ oder Mensch-ärgere-dich-nicht Basketball

Es werden drei Teams gebildet und vier Ziele — Körbe oder andere Ziele — in der Halle festgelegt oder aufgebaut. Jedes Team hat einen Ball zur Verfügung. Die Teams verteilen sich an den Wurfpunkten (Gymnastikreifen), die sich in gleichem Abstand vor den Zielen befinden.

Auf ein Signal hin werfen die Teammitglieder nacheinander auf ihr Ziel und versuchen, möglichst schnell fünf Treffer zu erzielen. Ist ihnen das gelungen, so wechseln sie zu einem freien Ziel. Das Team, das an einem Ziel erfolgreich war, kann aber auch zu einem Ziel wechseln, an dem gerade ein anderes Team wirft, und „Weg!“ rufen. Dieses Team muss dann zu einem freien Ziel wechseln und dort versuchen, fünf Treffer zu erzielen.

Es gilt also nicht nur, schnell die erforderliche Trefferzahl an allen Körben zu erzielen, sondern auch zu beobachten, ob ein Team womöglich an seinem letzten Ziel steht, und es rechtzeitig vor dem Erreichen der Trefferzahl von dort zu vertreiben — eben wie bei „Mensch, ärgere dich nicht!“

Das Spiel ist zu Ende, wenn es einem Team gelungen ist, an allen Zielen fünf Treffer zu erreichen. Das Team ruft dann laut: „Fertig!“

Wetten-dass-Basketball oder Trifft — trifft nicht

Vor jedem Spiel wird von den Mitspielenden eine Aufgabe festgelegt (z. B. dribbelnd einen Achterlauf um zwei Hütchen absolvieren, die Sprossenwand hochklettern, über eine Bank balancieren und dabei dribbeln). Sinnvoll ist es, wenn schon vor dem Spiel von den Mitspielenden auf einigen Kärtchen jeweils eine Aufgabe notiert wird. Aus den Kärtchen wird dann vor dem nächsten Spiel eine Aufgabenkarte gezogen. Dies beschleunigt die Spielabfolge. Ein Mitspielender wird bestimmt, der von einem vereinbarten Wurfpoint aus auf den Korb werfen soll. Vor dem Wurfversuch gehen die Mitspielenden eine Wette ein: Trifft der Werfende — oder trifft er nicht? Wer glaubt, dass der Werfende nicht trifft, stellt sich unter den Korb. Wer glaubt, dass der Werfende treffen wird, stellt sich neben diesen. Trifft der Mitspielende, so müssen alle, die gegen ihn gewettet haben, die vorab vereinbarte Aufgabe absolvieren. Trifft er nicht, so müssen er selbst und alle, die auf ihn gesetzt haben, die Aufgabe absolvieren.

Rangierball

Es werden Teams mit drei bis fünf Mitspielenden gebildet. Jedes Team hat einen Ball zur Verfügung und positioniert sich hinter einer Abwurflinie. Zudem wird in einigem Abstand von der Abwurflinie eine Ziellinie markiert. In einem Abstand von etwa 2 m vor der Abwurflinie stehen Wurfziele, z.B. zwei umgekehrte kleine Kästen direkt voreinander. Stehen nicht ausreichend kleine Kästen zur Verfügung, so kann man auch quer zur Wurfrichtung gestellte Kastenteile oder Kartons benutzen.

Auf ein Startsignal hin werfen die ersten Mitspielenden der Teams jeweils auf das näher zu ihnen liegende Wurfziel. Gelingt ein Treffer, so läuft der Mitspielende, der geworfen hat, zum Wurfziel, schiebt es vor das davor positionierte Wurfziel und wirft den Ball dem nächsten Mitspielenden seines Teams zu. Trifft er nicht, so läuft er möglichst rasch dem Ball nach und wirft diesen dem nächsten Mitspielenden zu.

Welchem Team gelingt es als Erstem, die Wurfziele auf diese Weise nach vorne zu transportieren, bis das erste Wurfziel die festgelegte Ziellinie erreicht hat?