

# Soft-Volleyball

## Spielidee

Jedes Team versucht, den Ball über ein Netz zu spielen, so dass ihn das gegnerische Team nicht mehr zurückspielen kann.

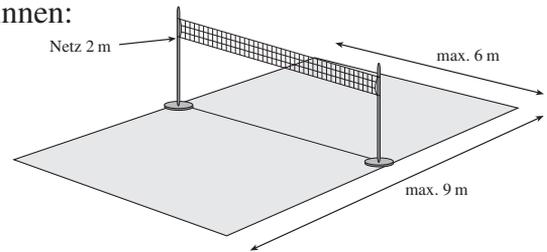
## Geräte

1 Strandball  
1 Netz (Höhe 2,00 - 2,30 m)

## Spielfeld

Je nach Anzahl der Spieler/innen:

- Länge: 6 - 9 m
- Breite: 3 - 6 m



## Regeln

- ➡ Es spielen zwei Teams zu je 3-6 Spieler/innen gegeneinander.
- ➡ Jedes Team verfügt über maximal drei Ballkontakte.
- ➡ Eine Spieler/in darf den Ball nicht 2-mal hintereinander berühren.
- ➡ Der Aufschlag wird von der Grundlinie ausgeführt.
- ➡ Ein Team kann nur dann einen Punkt erringen, wenn es Aufschlagrecht hat.
- ➡ Bei Fehler geht das Aufschlagrecht zum anderen Team über.
- ➡ Als Fehler gilt:
  - Ball geht ins Aus.
  - Ball wird geführt und nicht geschlagen.
  - Ball berührt den Boden.



# Faustball

## Spielidee

Jedes Team ist bestrebt, den Ball so über die Leine in das gegnerische Feld zu schlagen, dass er nicht mehr erreicht oder zurückgespielt werden kann.

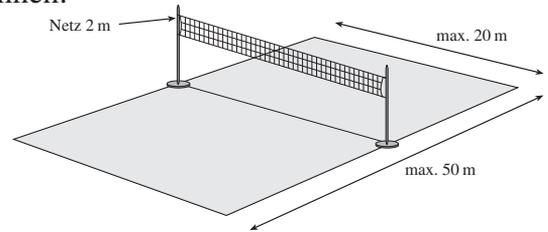
## Geräte

1 Faustball oder Volleyball  
1 Netz (Höhe 2 m)

## Spielfeld

Je nach Anzahl der Spieler/innen:

- Länge: 20 - 50 m
- Breite: 8 - 20 m



## Regeln

- ➡ Es spielen zwei Teams zu je 3-5 Spieler/innen gegeneinander.
- ➡ Jedes Team verfügt über maximal drei Ballkontakte.
- ➡ Jede/r Spieler/in darf nur einmal den Ball schlagen.
- ➡ Der Aufschlag erfolgt von der Grundlinie.
- ➡ Es schlägt immer dasjenige Team den Ball auf, das den letzten Fehler gemacht hat.
- ➡ Jedes Team kann pro Ballwechsel punkten.
- ➡ Der Ball kann jeweils 1x aufspringen oder aber auch volley gespielt werden.
- ➡ Als Fehler gilt:
  - Berühren des Netzes durch Spieler/in oder Ball.
  - Der Ball wird außerhalb des Spielfeldes geschlagen.
  - Schlagen mit der offenen Hand oder mit beiden Fäusten.



# Prellball

## Spielidee

Jedes Team versucht, den Ball mit der Faust oder dem Unterarm so auf den Boden des eigenen Feldes zu prellen, dass dieser über die Leine ins gegnerische Feld springt, wo er vom gegnerischen Team überhaupt nicht oder nur fehlerhaft zurückgespielt werden kann.

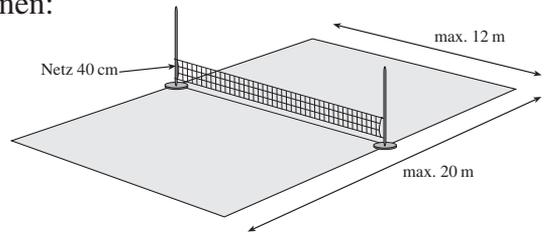
## Geräte

1 Faustball, Volleyball, Gummi- oder Plastikball  
1 Netz (Höhe 40 cm), alternativ: eine Leine oder eine Turnbank

## Spielfeld

Je nach Anzahl der Spieler/innen:

- Länge: 10 - 20 m
- Breite: 6 - 12 m



## Regeln

- ➡ Es spielen zwei Teams zu je 2-6 Spieler/innen gegeneinander.
- ➡ Jedes Team verfügt über maximal 3 Ballkontakte.
- ➡ Jede/r Spieler/in darf den Ball nur 1-mal prellen (außer beim Spiel „2 gegen 2“).
- ➡ Der Aufschlag kann von jedem beliebigen Punkt des eigenen Spielfeldes aus gemacht werden. Dabei muss der Ball zuerst in der eigenen und dann in der gegnerischen Spielfeldhälfte aufprellen.
- ➡ Das Team, welches einen Fehler macht, hat die nächste Angabe.
- ➡ Das Spiel ist nach Erreichen eines festgelegten Punktestandes oder nach einer festgelegten Spielzeit zu Ende.
- ➡ Als Fehler gilt:
  - Zweimaliges „Prellen“ des Balles auf dem Boden zwischen zwei Prellschlägen.
  - Ball berührt das Netz, den Körper oder den Boden außerhalb des Spielfeldes.
  - Der gegnerische Ball wird direkt (volley) genommen.
  - Ball wird direkt nach oben geschlagen.



# Indiaca

## Spielidee

Das Indiaca wird volley mit der gestreckten Hand über ein Netz gespielt. Jede/r Spieler/in versucht, das Indiaca so zu spielen, dass das gegnerische Team es nicht mehr zurückspielen kann bzw. im gegnerischen Feld zu Boden fällt.

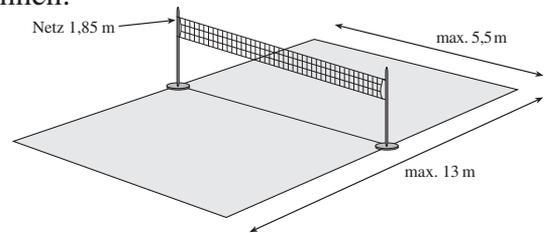
## Geräte

Indiaca (birnenförmiger, elastischer Federball mit einer Schaumstoff--Schlagfläche und 3-5 großen Federn)  
1 Netz (Höhe 1,85 m)

## Spielfeld

Je nach Anzahl der Spieler/innen:

- Länge: 8 - 13 m
- Breite: 4 - 5,5 m



## Regeln

- ➡ Es spielen zwei Teams zu je 2-4 Spieler/innen gegeneinander.
- ➡ Beim Doppelspiel darf jedes Team nur 1x den Ball berühren (sonst maximal 3 Ballkontakte).
- ➡ Der Aufschlag wird von der Grundlinie ausgeführt.
- ➡ Ein/e Spieler/in darf den Ball nicht 2x hintereinander spielen.
- ➡ Ein Team kann einen Punkt erringen, wenn es Aufschlagrecht hat.
- ➡ Bei Fehler geht das Aufschlagsrecht zum anderen Team über.
- ➡ Als Fehler gilt:
  - Ball geht ins Aus.
  - Ball wird geführt und nicht geschlagen.
  - Ball geht zu Boden.
  - Ball berührt das Netz.



# Korbball

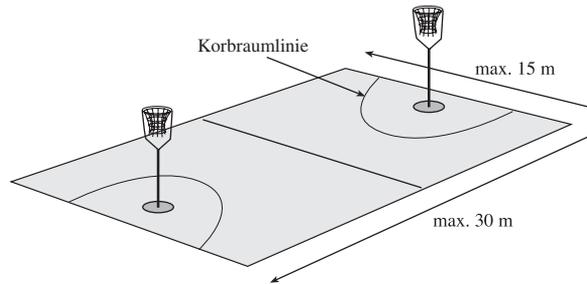
## Spielidee

Beim Korbballspiel stehen sich zwei Teams gegenüber. Ziel ist es, den Ball in den gegnerischen Korb zu werfen.

## Geräte

1 Handball oder Volleyball  
1 Korb in Höhe 2,50 m mit Durchmesser von 0,5 m

## Spielfeld



## Regeln

- ➡ Es spielen zwei Teams zu je 5-7 Spieler/innen zusammen.
- ➡ Pro Team gibt es eine/n Korbhüter/in.
- ➡ Jede/r Spieler/in darf bei Ballbesitz den Ball 1-mal prellen.
- ➡ Vor und nach dem Pellen darf der/die Spieler/in bis zu drei Schritte mit dem Ball ausführen.
- ➡ Körperkontakt ist untersagt.
- ➡ Der Ball darf bis zu 3 Sekunden gehalten werden.
- ➡ Nur der/die Korbhüter/in darf den Korbraum betreten.



# Ringtennis

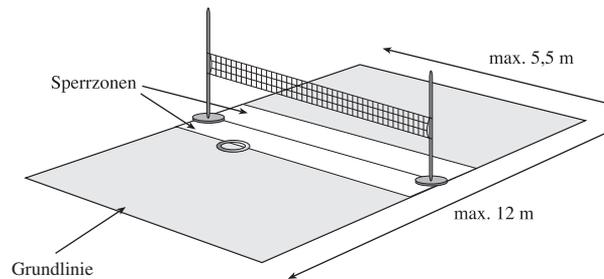
## Spielidee

Ein Tennisring wird so über das Netz geworfen, dass er dort vom gegnerischen Team nicht regelgerecht gefangen werden kann oder auf den Boden fällt.

## Geräte

1 Tennisring (Dicke 3 cm, Umfang 11,8 cm, Gewicht 225 g,  
1 Netz (Höhe 1,5 m)

## Spielfeld



## Regeln

- Es treten zwei Teams zu je 2-4 Spieler/innen gegeneinander an.
- Der Aufschlag erfolgt von der Grundlinie.
- Es hat dasjenige Team Aufschlagrecht, das den letzten Punkt gemacht hat.
- Jedes Team kann punkten.
- Der/die Spieler/in darf höchstens einen Schritt mit dem Ring machen.
- Der Ring muss mit der Hand geworfen werden, mit der er gefangen wurde.
- Als Fehler gilt:
  - Der Ring flattert oder überschlägt sich im Flug.
  - Der Ring geht ins Aus oder in die Sperrzone.
  - Der Ring berührt das Netz.
  - Der Ring wird länger als 3 Sekunden gehalten.
  - Der Ring wird einem/einer Mitspieler/in zugeworfen.



# Ultimate

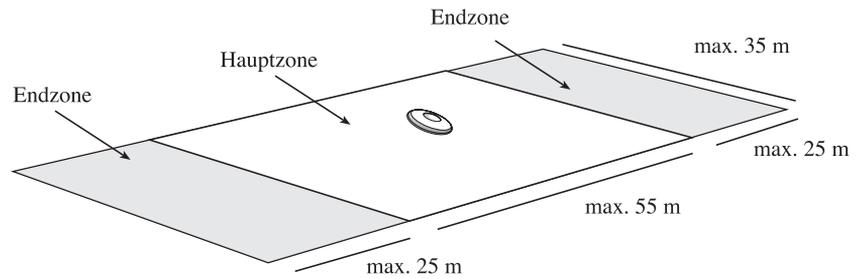
## Spielidee

Eine Frisbeescheibe wird sich so innerhalb des eigenen Teams zugeworfen und gefangen, dass sie hinter die gegnerische Grundlinie auf den Boden abgelegt werden kann.

## Geräte

1 Frisbee

## Spielfeld



## Regeln

- Es treten zwei Teams zu je 3-7 Spieler/innen gegeneinander an.
- Von der eigenen Endzone wird der Frisbee in das Spiel gebracht.
- Körperkontakt ist nicht erlaubt.
- Man darf mit dem Frisbee höchstens drei Schritte gehen/laufen.
- Das Anspielen darf nicht gestört werden.
- Als Fehler gilt:
  - Der Frisbee wird nicht gefangen.
  - Der Frisbee fällt zu Boden.



# Badminton

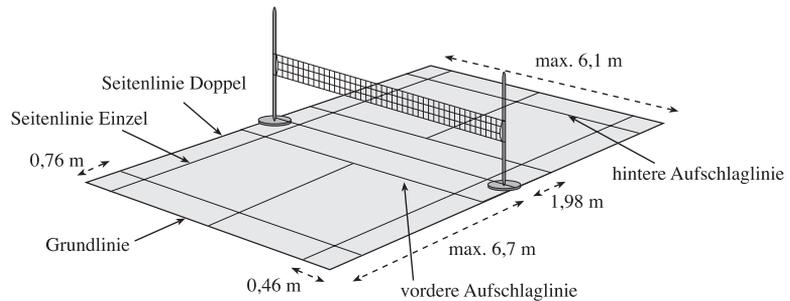
## Spielidee

Der Federball wird so mit einem Schläger über das Netz gespielt, dass er dort in das Spielfeld fällt oder vom Gegner/von der Gegnerin nicht regelgerecht zurückgeschlagen werden kann.

## Geräte

1 Schläger aus Metall, Carbon-Graphit oder Holz  
1 Federball aus Kunststoff oder Naturfedern  
1 Netz (Höhe 1,55 m)

## Spielfeld



## Regeln

- Der Aufschlag erfolgt in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld.
- Nur wer Aufschlag hat kann punkten.
- Bei Fehler geht der Aufschlag zum/r Gegner/in über.
- Der Aufschlag muss von unten erfolgen.
- Als Fehler gilt:
  - Der Ball fliegt ins Netz oder ins Aus.
  - Der Ball wird 2-mal hintereinander vom Schläger berührt.



# Boule/Boccia

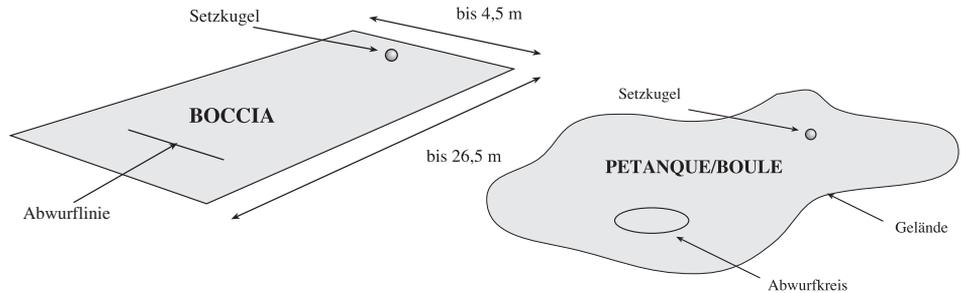
## Spielidee

Die Spieler/innen versuchen, ihre Kugeln so zu werfen oder zu rollen, dass sie näher an die vorgelegte Setzkugel („Schweinchen“) herankommen als die Gegner/innen.

## Geräte

Boule/Petanque: Stahlkugeln  
Boccia: Holz- oder Kunststoffkugeln

## Spielfeld



## Regeln

- ➡ Es wird im Einzel oder in 2er- oder 4er-Teams gespielt.
- ➡ Von der Abwurflinie (Boccia) bzw. vom Wurfkreis (Boule) wird die Setzkugel mindestens 6 m weit (beim Boule höchstens 10 m) geworfen.
- ➡ Es ist immer derjenige/diejenige Spieler/in bzw. das Team an der Reihe, dessen beste Kugel schlechter zur Setzkugel platziert ist, als die beste Kugel des/r anderen Spielers/Spielerin bzw. des anderen Teams.
- ➡ Wenn alle ihre Kugeln gespielt haben, werden alle Kugeln des am besten platzierten Teams gezählt, die besser liegen als die beste Kugel des zweitbesten Teams.



# Fußballtennis

## Spielidee

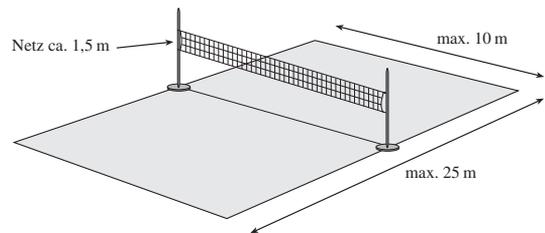
Der Ball wird so über das Netz gespielt, dass das gegnerische Team ihn nicht mehr regelgerecht zurückspielen kann.

## Geräte

1 Ball (Fußball, besser Volleyball oder anderer leichter Ball, z.B. Soft-Volleyball)  
1 Netz (Höhe: 1 - 2 m)

## Spielfeld

- Länge: bis 25 m
- Breite: bis 10 m



## Regeln

- ➡ Der Aufschlag erfolgt als Dropkick oder volley aus der Hand.
- ➡ Jedes Team hat bis zu 3 Ballberührungen, aber auch jede/r Spieler/in hat bis zu 3 Ballberührungen. Jedoch darf der Ball beim Eigenspiel nicht auf den Boden fallen, wobei das Zuspiel mit einem Bodenkontakt erlaubt ist.
- ➡ Der über das Netz gespielte Ball darf vor der ersten Spieler/in-Berührung einmal den Boden berühren.
- ➡ Die Punkte werden wie beim Volleyball gezählt.



# Bosseln

<b>Spielidee</b>	Eine Kugel wird möglichst weit eine Straße entlang geworfen. Die Stelle, wo die Kugel liegen bleibt oder von der Straße rollt, ist Abwurfort für den nächsten Wurf. Zwei Teams werfen abwechselnd, und Ziel ist es, eine vereinbarte Strecke mit möglichst wenigen Würfen zu bewältigen.
<b>Geräte</b>	Holz-, Kunststoff- oder Hartgummikugeln
<b>Spielfeld</b>	Asphaltierte Straße (möglichst autofrei!!!)
<b>Regeln</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➡ Zwei Team zu je 4 Personen spielen gegeneinander.</li><li>➡ Die Reihenfolge im Team wird festgelegt.</li><li>➡ Es beginnt der TN 1 von Team I, dann TN 1 von Team II.</li><li>➡ Als Zweites wirft TN 2 von dem Team, welches zurückliegt, usw.</li><li>➡ Wenn ein Team mit zwei darauf folgenden TN die vorgelegte Kugel des anderen Teams nicht erreicht, erhält das andere Team einen Punkt (Schöt). In diesem Fall wirft der/die nachfolgende Werfer/in des führenden Teams nicht (aussetzen).</li><li>➡ Das Team mit den meisten Schöts hat beim Erreichen des Zieles (festgelegte Strecke) gewonnen.</li></ul>

