

Federball - Fecht - Duell

2 TeilnehmerInnen spielen auf einer Wiesenfläche gegeneinander. Ihre „Waffen“: 2 Federballschläger und ein Federball. Ziel: wer zuerst 7 Treffer gelandet hat, gewinnt.

Geräte:

Ein ca. 15m langes Feld (abhängig von der Flugweite der verwendeten Bälle), 2 Grundlinien und eine Mittellinie. Kein Netz. Breite nach Wunsch. 2 Federballschläger (Robuste Badminton-Wettkampfschläger halten länger...) Federbälle.

Regeln:

Die Spieler dürfen das eigene Feld weder über die Grundlinie noch über die Mittellinie verlassen (Verlust des Angriffsrechtes bzw. beim Ausweichen eines Angriffes Strafpunkt)

Zu Beginn wird gelost, wer das erste Angriffsrecht hat. Diese Person beginnt mit dem Spiel. Es wird so lange leicht hin und her gespielt, bis die Person mit dem Angriffsrecht den ersten Schlag vornimmt (das kann sofort, aber auch erst nach einigen Ballwechseln der Fall sein). Jedenfalls muss der Ball dem Angreifer bis zum ersten Angriff sauber zugespielt werden.

Ziel dieses Schlages ist, das Gegenüber irgendwo am Körper zu treffen.

Natürlich versucht man abzuwehren bzw. zurück zu fighten... (Eine gelungene Abwehr ist auch, wenn der Federball den eigenen Körper trifft, NACHDEM er den abwehrenden Schläger berührt hat)

Fällt der Ball NACH einer Abwehr im gegnerischen Feld zu Boden, erhält die abwehrende Person das Angriffsrecht.

Fällt der Ball ins Feld der Abwehrenden, bleibt das Angriffsrecht beim Angreifer.

Weitergespielt wird immer von der Seite in der der Ball zu Boden gefallen ist.

Das absichtliche Auf-den-Boden-Schlagen des Balles ins gegnerische Feld ist nicht erlaubt und bewirkt nur eine Wiederaufnahme des Ballwechsels mit unveränderter Angreifer-Verteidiger-Situation.

Wird der Ball über das gegnerische Feld ins Out geschlagen, hat der Gegner das Angriffsrecht erlangt.

Wird ein Treffer erzielt, erhält der Treffende einen Punkt und jedenfalls das weitere Angriffsrecht.

Das Spiel geht auf 2 gewonnene Sätze zu 7 Punkten mit 2 Punkten Unterschied.

Brett-Dart Ausscheidungswettkampf

3 Dartpfeile pro Person / Team und ein quergelegtes Brett auf einer Wiese - mit ein paar einfachen Regeln wird ein bis zum Schluss hoch spannendes Wettspiel daraus.

Geräte:

Ein ca. 20 bis 50 cm breites und ca. 2 m langes Brett. 2-4 Garnituren Dartpfeile mit Stahlspitzen. Eine Markierungslinie (Seil, Stab, Brett...) als Abwurfgränze. Ein Stein oder Holzklötzchen als Unterlage zum schräg stellen des Zielbrettes. Block oder Tafel zum Mitschreiben (geht aber auch im Kopf...)

Regeln:

Ziel ist, mit den Pfeilen das in der Wiese leicht schräg gestellte Brett zu treffen. Je weiter oben desto besser.

Der Dartwurf MUSS in Form eines gefühlvollen Bogenwurfs ausgeführt werden.

2-4 Einzelspieler treten gegeneinander an (mit jeweils 3 Pfeilen).

Es wird jeweils eine Runde mit einem Pfeil pro Person gespielt.

Wird mitgeschrieben, sollte in Durchgang 1 die Reihenfolge A-B-C-D, in Durchgang 2 B-C-D-A, in Durchgang 3 C-D-A-B, in Durchgang 4 D-A-B-C und in Durchgang 5 vom höchsten zum niedrigsten Punktestand gewählt werden.

Wenn alle drei Pfeile von allen Teilnehmern gespielt sind, ist der erste Durchgang zu Ende. Die drei Pfeile, die am nächsten zum oberen Brettrand stecken, erhalten Punkte: 3 für den ersten, 2 für den zweiten und 1 für den dritten Platz.

Besondere Erschwernis - die Ausscheide-Regel: Wirft ein Spieler zu weit (d.h. über das Brett hinweg) fallen alle seine Pfeile für diese Runde aus der Wertung!!!

Die Punkte werden zusammengezählt und nach 5 Durchgängen steht das Ergebnis fest. Bei Punktegleichheit gibt es zwischen den gleichen Spielern ein Stechen (je 3 Pfeile)

Dieses Spiel kann auch als Ausscheidungswettkampf in mehreren 4er-Gruppen gespielt werden.

Jeweils der Beste oder die beiden Besten kommen in die nächste Runde - bis zum Schluss eine Final-Vierergruppe um den Gesamtsieg spielt.

VARIANTE 1: Wechsel der Wurfgegenstände

Wenn mit irgendwelchen (Natur-)Materialien eine Linie gebildet werden kann, ist es auch möglich, mit (etwa gleich großen) Steinen, Tannenzapfen, Schneebällen, Frisbees, zusammengerollten Socken, Holzplättchen, Plastikflaschendrehverschlüssen, Bierdeckeln, ausgemusterten CDs und weiß Gott

ALTERNATIVE SPORT- und SPIELVARIANTEN

noch was das Wurfspiel zu gestalten. Dann scheiden eben jene aus, deren Wurfgegenstand über die Linie / Markierung fliegt...

VARIANTE 2: Pfeil-Boccia

Ein Markierungspfeil dient als Ziel und wird vom ersten Spieler geworfen. Dann versuchen alle, so nah wie möglich an diesen heran zu kommen. Zählweise wie oben, aber ohne Ausscheide-Regel.

Auch diese Variante ist wieder mit allen Materialien spielbar...

Variante 3: Ball-Ausscheidungswettkampf

Auf größeren freien Flächen oder Sportplätzen kann man dieses Spiel auch mit diversen Bällen spielen (sofern eine größere Anzahl von gleichen oder ähnlichen Bällen vorhanden ist), die über eine größere Distanz möglichst nach an eine Linie (z.B. Spielfeldlinie, Outlinie, Torlinie) heranzurollen, -kicken oder -werfen sind.

Sonstige Regeln wie oben...

Spielideen für kooperative Wettkämpfe

Grundfrage:

Wie kann ich leistungsmäßig sehr heterogene Gruppen (z.B. auch Familien, unterschiedliche Schulstufen, Integrationsgruppen etc.) gemeinsam einen Wettkampf bestreiten lassen, ohne den schwächeren die Freude am Sport/Spiel zu nehmen.

Lösung: Gleichmäßigkeits-Bewerbe.

Herausforderung: bekannte Sportaktivitäten so umzugestalten, dass eine Gleichmäßigkeit objektiv und reproduzierbar gemessen werden kann.

Das folgende Prinzip funktioniert mit vielen Sportvarianten:

1. Sportart suchen
2. Regeln gestalten (einfach, klar, nützlich)
3. Messverfahren festlegen oder festlegen, wann das Ziel der Aufgabe erreicht ist (Beispiele: Zeitnehmung, Punkte bei Wurfbewerben, gemeinsames Bewältigen eines Parcours ohne Zeitnehmung etc....)
4. Auswertungsblätter gestalten
5. Bei Stationenbetrieb die Stationsbetreuer einweisen
6. Evtl. Computereingabe/-auswertung vorsehen
7. Stationen mit den Betreuern durchtesten
8. Spielen!

BEISPIELE:

Rad- oder Scooter-Slalom:

Das langsamste Mitglied der Gruppe fährt gemütlich als erstes - die anderen versuchen, die gleiche Zeit zu erzielen.

Gemessen werden die Differenzen - Summe der Differenzen durch [Anzahl der Gruppenteilnehmer minus eins] ist Durchschnittsdifferenz und kommt in die Wertung. Gruppe mit der niedrigsten Durchschnittsdifferenz gewinnt.

Geht auch für Lauf und andere Bewegungsbewerbe. (z.B. Weitsprung, Hindernisparcours etc.)

Wurfbewerb mit bunten Sand / Reissäcken:

Das wurfschwächste Gruppenmitglied legt einen Wurf vor, alle anderen versuchen möglichst nah an das erste Wurfsäckchen zu werfen.

ALTERNATIVE SPORT- und SPIELVARIANTEN

Mit einem Maßband wird der Umfang über alle Säckchen oder die Summe der Distanzen der nachgeworfenen zum Ausgangssäckchen gemessen = Messwert. (Messvariante bei unterschiedlich großen Gruppen: Messwert durch die Anzahl der TeilnehmerInnen teilen = Ergebnis.)

Auch machbar bei Rollbewerben mit (Medizin)-bällen o.ä.

Diese Spielformen eignen sich sehr gut auch für lustige Sport- und Spielfeste und könne nach Belieben mit Juxbewerben auf Gleichmäßigkeitsbasis kombiniert werden.

z.B: Sackhüpfen, Dreibeinlauf
 Scheibtruhenfahren mit Passagier
 Geh/Laufparcours mit Balanceelementen
 Wurfbewerben auf Zählscheiben (3 Würfe pro TN, möglichst ähnliche Punktezahlen erreichen)
 Purzelbaumkette
 ... und was der Fantasie sonst noch entspringt

WICHTIG!!!

Besonders gut eignen sich solche Spielformen als gemeinsames „Projekt“ verschiedener Schulklassen (Gruppen). Dabei können die Einzelschritte von SchülerInnen gemäß deren Neigungen erfunden, berechnet, organisiert und betreut werden!

z.B: Gemeinsam werden die Bewerbe „erfunden“ und die Kriterien erstellt
 MathematikerInnen stellen die Formeln für die Gleichmäßigkeitsberechnungen auf.
 Computerfreaks kümmern sich um Berechnung und Auswertung
 Andere machen Werbung für die Veranstaltung und nehmen die Anmeldungen von Teams entgegen
 Wiederum andere schmücken und betreuen Stationen

EINE BITTE IN EIGENER SACHE!!!

Bitte lasst mich wissen, welche Erfahrungen ihr mit diesen Ideen in der Umsetzung gemacht habt - und falls euch eine tolle Spielidee eingefallen ist, freue ich mich auch über eine Nachricht!

Hannes W. Felgitsch