

Lustige Ballspiele

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Starke Jugend, freies Volk : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen**

Band (Jahr): **7 (1950)**

Heft 8

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

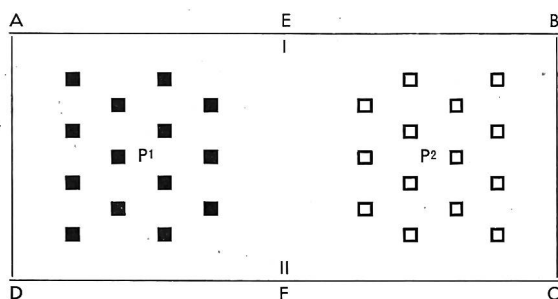
Lustige Ballspiele

Von Prof. Lhotka, Klosterneuburg

I. Fensterball

Als Spielgeräte benötigt man 8 m lange Schnüre und einen Handball.

Der Spielplatz muss 8 m breit und 20 m lang sein (A B C D). Dazu kommen noch zwei Ständer (I, II), die 3,5 m aus dem Boden herausragen und auf den Schnittpunkten der querlaufenden Mittel-Linie (E F) und der beiden Längsseiten stehen. Nun wird eine Schnur in einer Höhe von 2 m und die zweite von 3,5 m über der Mittellinie gespannt. In jeder Spielfeldhälfte verteilt sich je eine Partei (P¹, P²), die 10 bis 15 Schüler stark ist.



Der Spielgedanke ist, den Handball zwischen den beiden Schnüren durch auf den Boden der Gegenpartei zu bringen. Diese versucht, das durch Fangen zu verhindern. Zurückgeworfen wird von der Stelle, wo der Ball auffiel bzw. gefangen wurde.

Als Schlechtpunkt wird gezählt:

- wenn der von der Gegenpartei geworfene Ball ungefangen auf dem Boden aufkommt;
- wenn der Ball beim Fangen fallengelassen wird;
- wenn der Ball die Schnur berührt;
- wenn der Ball nicht zwischen den beiden Schnüren durchgegangen ist.

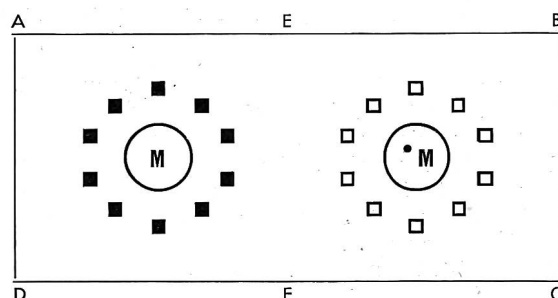
Die Partei verliert, die zuerst 10 Schlechtpunkte hat.

II. Kreistreffball über die Schnur

Spielgeräte sind eine 8 m lange Schnur und ein Handball.

Der Spielplatz ist 8 m breit und 16 m lang. Ueber die querlaufende Mittellinie (E F) wird auf zwei Ständern in der Höhe von 2,5 m eine Schnur gespannt. In jeder Spielfeldhälfte wird nun ein Kreis (Durchmesser 2 m) gezogen, und zwar so, dass sein Mittelpunkt (M M) gleich weit von den Längsseiten und von der Mittellinie 5 m entfernt liegt. Um jeden Kreis steht eine Partei von 10 Schülern.

Aufgabe jeder Partei ist es, den Ball in den gegnerischen Kreis zu werfen, bzw. den eigenen Kreis zu schützen.



Dabei bestehen folgende Regeln:

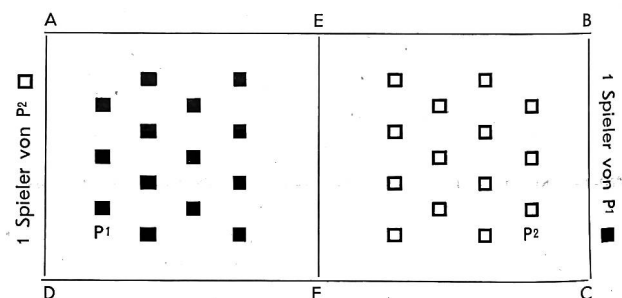
- das Fangen des Balles ist erlaubt;
- wer den Ball fallen lässt, scheidet aus;
- fliegt der Ball unter der Schnur durch, so scheidet der Werfer aus (auch bei Berührung);
- wer die Kreislinie betritt, scheidet ebenfalls aus!

Als Schlechtpunkt gewertet wird nur, wenn der gegnerische Ball, ohne vorher berührt zu werden, im Kreis auffällt. Jeder der Spieler wird zu verhindern trachten, dass der Ball unberührt auffällt, auch wenn er selbst ausscheiden muss. Nach jedem Ausscheiden eines Mitspielers geht das Spiel weiter, während nach einer Kreisberührung die Ausgeschiedenen wieder eintreten können. Die Partei verliert, die zuerst 10 Schlechtpunkte hat.

III. Duellball (Abart zum Völkerball)

Als Spielgerät sind zwei Handbälle nötig.

Der Spielplatz hat eine Länge von 16 bis 20 m und eine Breite von 8 m (A B C D). Die querlaufende Mittellinie (E F) erzeugt zwei gleich grosse Felder. Jede Partei (P¹, P²), 10 bis 15 Spieler, verteilt sich in einem Feld und schickt auf die ihr entferntere Breitseite (für P¹ ist es C B) je einen Gegenspieler.



Der Spielgedanke besteht darin, die Gegenpartei durch Abschiessen aufzureiben.

Es bestehen folgende Regeln:

- jeder Ball kann gefangen werden;
- es kann nur der von der Gegnerpartei abgeschossen werden, der den zweiten Ball in der Hand hält, doch kann jener den Ball auch fangen;
- nur der, der den Ball zuerst in die Hand nimmt, wenn dieser ins Feld kommt, hat Wurfrecht, und er bleibt solange verwundbar (auch wenn er seinen Ball schon abgeschossen hat), bis ein anderer seiner Partei einen neuen Ball berührt hat;
- hat eine Partei beide Bälle (ganz gleich, ob beide im Feld sind oder ein Ball beim Gegenspieler und der andere im eigenen Feld ist), so scheidet der Gegner aus, der von beiden Bällen getroffen wird. Fängt er jedoch einen Ball, scheidet er nicht aus;
- übertritt eine Partei die Grenzlinien, so verliert sie alle ihre Bälle;
- Bälle, die über die Längslinien gehen, gehören der Partei, deren Linie überschritten wurde;
- die Abgeschossenen spielen beim Gegenspieler weiter mit.

Jede Partei wird durch Fangen oder Dazwischenspringen ihren verwundbaren Kameraden zu schützen sowie seinen Rücken zu decken versuchen. Die Partei verliert, die zuerst aufgerieben ist.

(Aus «Leibesübungen und Leibeserziehung», Wien)