

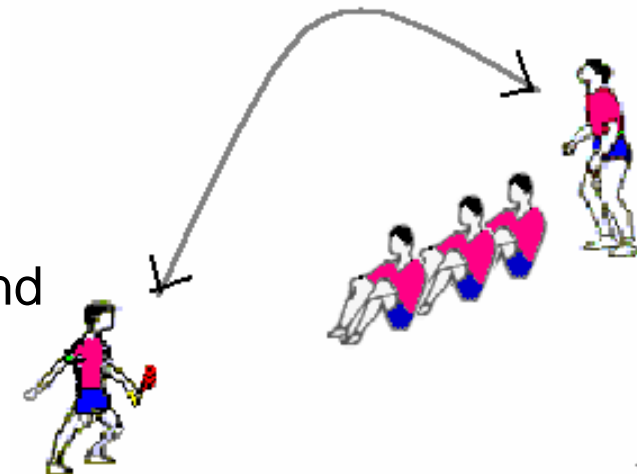
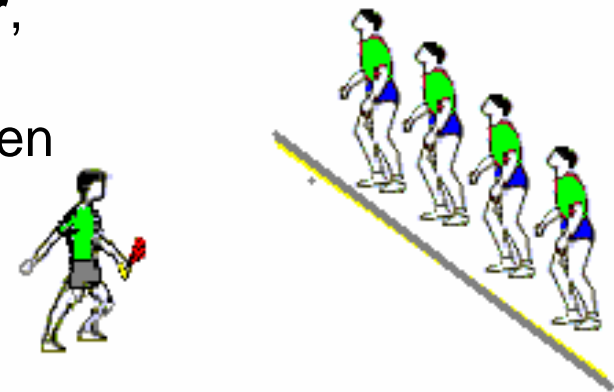
Ablöseball



4 – 6 Spieler stehen **in einer Linie nebeneinander**, der Zuspieler steht 4-6m entfernt. Er spielt den Spielern der Reihe nach die Indiaca zu, diese spielen zurück. Der letzte Spieler in der Reihe fängt die Indiaca und läuft auf die Position des Zuspielers, dieser reiht sich als erster in die Reihe ein, die anderen rücken eine Position weiter.

•Als Wettspiel: Welche Mannschaft steht zuerst wieder in der Ausgangsstellung?

Die Spieler stehen **hintereinander**. Der Zuspieler spielt die Indiaca zum Ersten, der spielt zurück und setzt sich hin, usw. Wenn der letzte die Indiaca zurückgespielt hat, steht der vorletzte wieder auf und bekommt die Indiaca zugespielt usw.

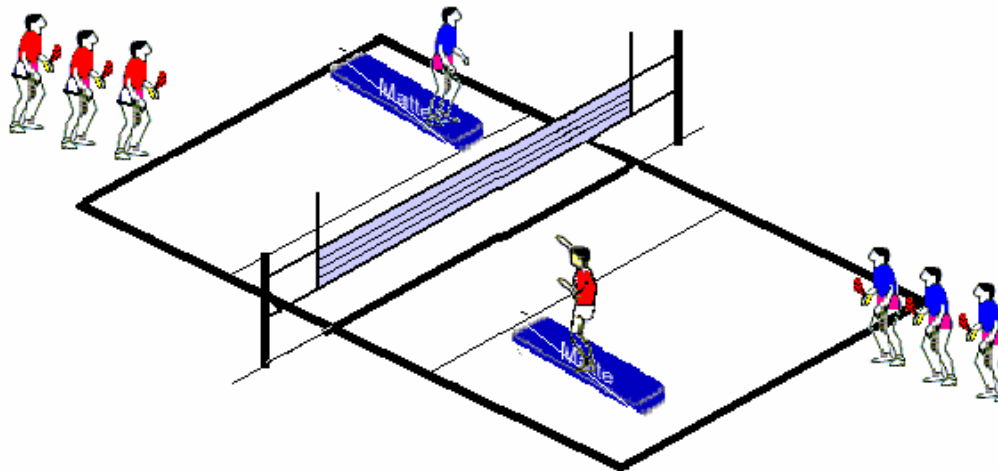


Aufschlagstaffel : Zielaufschläge



Jeder Spieler soll so aufschlagen, dass der Fänger im Gegenfeld die Matte/den Kasten beim Auffangen nicht verlassen muss. Jedes korrekte Auffangen ergibt einen Punkt. Nach dem Aufschlag muss jeder Spieler seine Indiacas zurückholen und hinter der Grundlinie wieder aufschlagen. Eine gefangene Indiacas darf der Fänger zurückwerfen.

„Welche Mannschaft erreicht zuerst 10 Punkte?“



Aufschlagstaffel (weite Aufschläge)



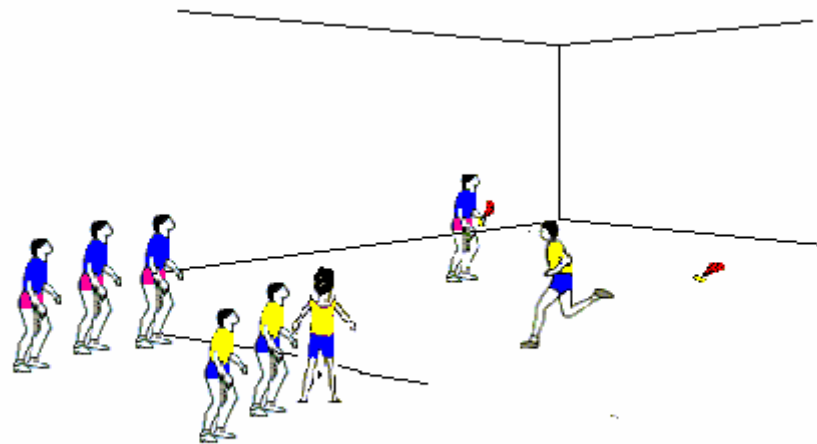
Jede Gruppe hat 1



Die Indiacca muss mit Aufschlägen zur gegenüberliegenden Wand und wieder zurück geschlagen werden.

Nach dem Startkommando schlägt A die Indiacca vorwärts, lässt die Indiacca auf dem Boden liegen und läuft zu seiner Mannschaft zurück und B startet. Er läuft zur Indiacca und schlägt sie weiter usw.

Anmerkung: Mit der Indiacca in der Hand darf kein Schritt mehr gemacht werden.



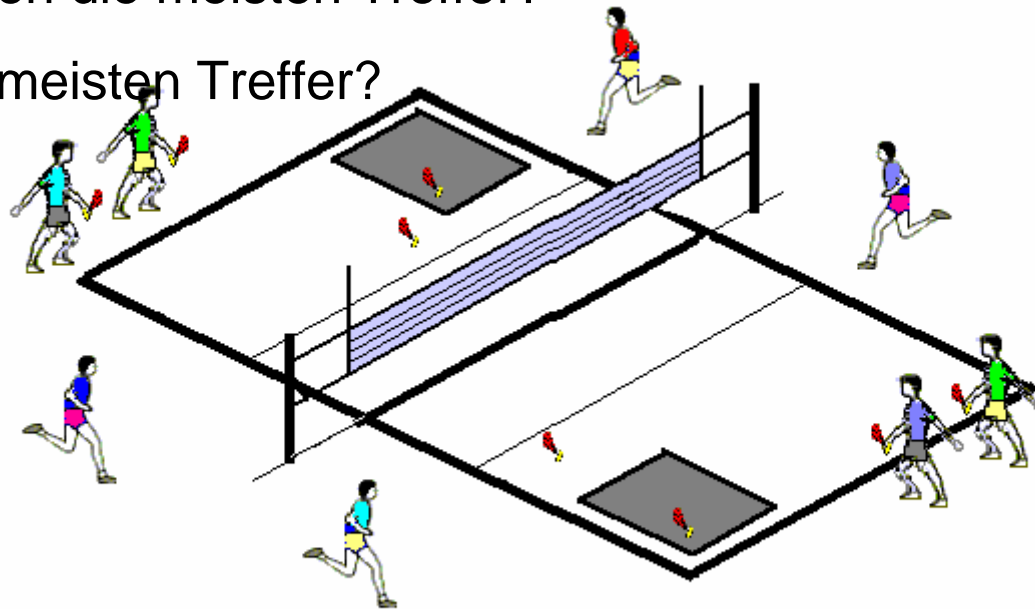
Aufschlag - Mattentreffer: Laufspiel

Zielspiel



Jeder Spieler macht von der Grundlinie aus einen Zielaufschlag auf die Matte im anderen Feld (Treffer = 1 Punkt). Dann läuft er um das Spielfeld herum, holt seine Indiacas und macht einen Aufschlag von der anderen Seite .

- Wer erzielt bei 5 Durchgängen die meisten Treffer?
- Wer erzielt in 3 Minuten die meisten Treffer?



BB-Korb Treffer Staffel: Zielen



Zielen in den Basketballkorb. Die Spieler einer Gruppe stehen in einer Reihe hintereinander. Der Erste versucht die Indiaca in den Basketballkorb zu spielen, läuft zur Indiaca und wirft sie dann zum nächsten Schüler usw.



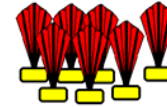
BB-Korbtreffer Staffel : Zielen

Organisationsform:

Gruppen bzw. Mannschaften

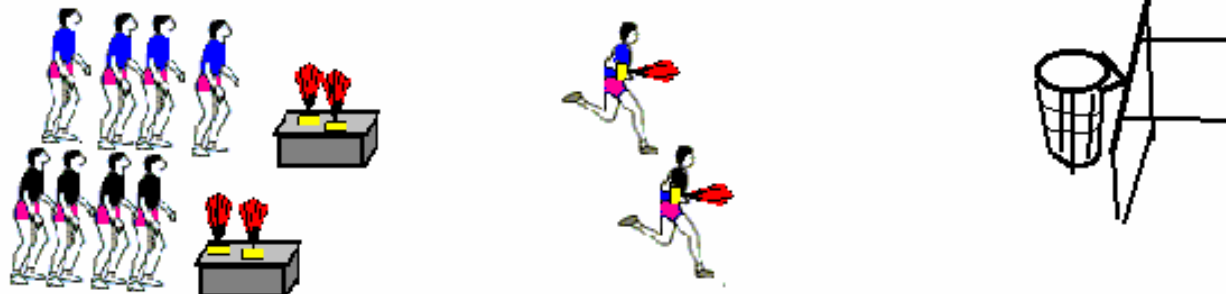
Materialien:

Indiacas, kleine Kästen



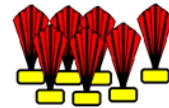
Beschreibung des Spiels:

Auf Kommando laufen die ersten Spieler mit einer Indiacas in der Hand zum Korb und spielen die Indiacas in den Korb. Bei Korberfolg wird der Ball zum Kasten der gegnerischen Mannschaft gebracht und dort abgelegt, bei erfolglosem Spiel auf den Korb wird die Indiacas zurück zur eigenen Gruppe gebracht. Welcher Kasten ist zuerst leer bzw. welche Mannschaft hat nach 8 min weniger Indiacas?



Rothermel - BTSV

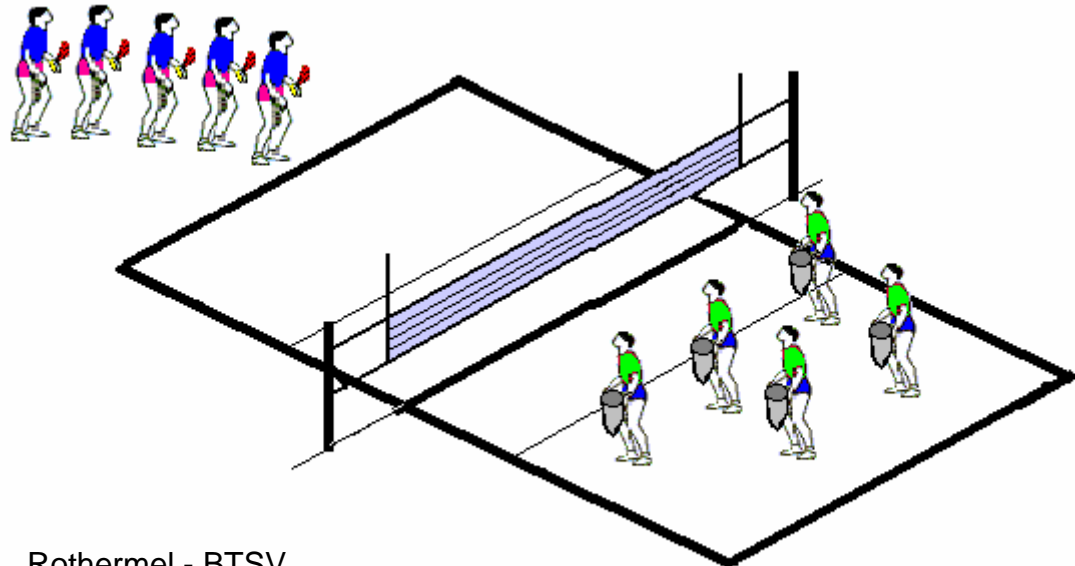
Beutefangen



5 Beutel

Gruppe A stellt sich zuerst hinter die Grundlinie und Gruppe B verteilt sich im Feld. Gruppe A hat den Auftrag Indiacas über das Netz ins Feld zu spielen und Gruppe B, bei der jeder Spieler mit einer Tüte ausgestattet ist, versucht diese mit einer Tüte zu fangen. Rollenwechsel.

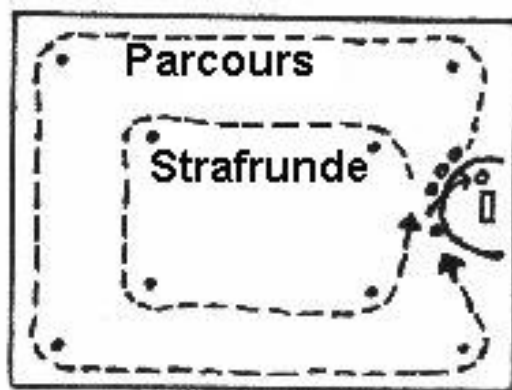
Welche Mannschaft hat mehr Indiacas gefangen?



Biathlon-Staffel

Je Team  3   8 Hütchen für den Parcours

Jeweils ein Mitglied einer Mannschaft läuft einen abgesteckten Parcours (eine bestimmte Strecke). An einem Basketballkorb müssen 3 Indiacas in den Korb gespielt werden. Pro Fehlwurf muss eine bestimmte Strafrunde gelaufen werden. Gewonnen hat die Mannschaft, deren Mitspieler als erste alle dreimal den Parcours durchlaufen haben.



Blitzball (Rugby)



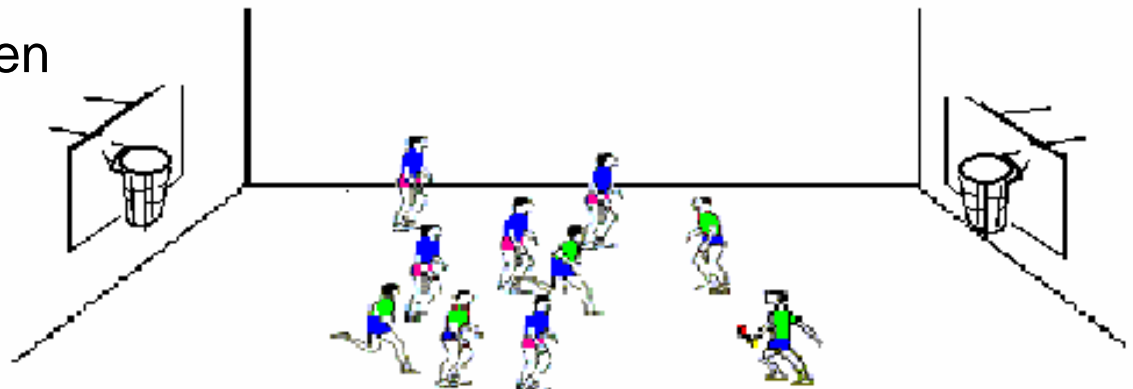
2 Teams spielen gegeneinander. Ziel ist es, die Grundlinie (oder Wand) im gegnerischen Feld mit der Indiacca in der Hand zu erreichen. Mit der Indiacca in der Hand darf gelaufen werden, wer abgeschlagen wird, muss stehen bleiben und die Indiacca nach hinten abspielen.

Brettball : Laufspiel, Zuspielen und Fangen



Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf einem Basketballfeld. Jede Mannschaft versucht durch geschicktes Zuspielen und Fangen, die Indiacca gegen das gegnerische Basketballbrett zu spielen. Jeder Brett-Treffer zählt einen Punkt. Nach einem Punkterfolg erhält die gegnerische Mannschaft die Indiacca und bringt sie hinter der eigenen Grundlinie ins Spiel. Mit der Indiacca in der Hand darf nicht gelaufen werden.

Wer die Indiacca gefangen hat, darf vom Gegner nicht angegriffen werden, muss aber die Indiacca innerhalb von 5 Sekunden weiterspielen.

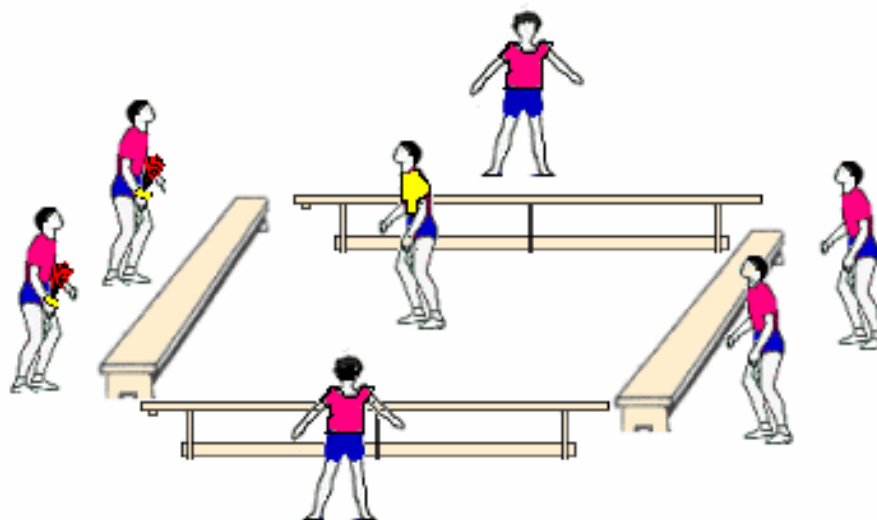


Zuspiel „Burgverteidigung“



In einem von Linien gekennzeichneten Feld (oder von 4 Langbänken gebildet) steht ein Verteidiger. Die anderen Spieler spielen der Reihe nach eine Indiaca ins Feld, der Verteidiger spielt zurück.

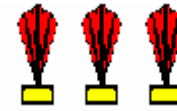
Variation: Zur Reaktionsschulung:
2 Verteidiger, Außenspieler spielen ohne Absprache dauernd.
Wie viele Indiacas bleiben in 1 Min. liegen?



CHAOS

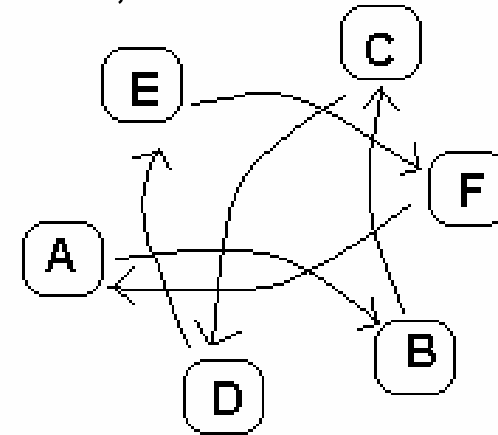


oder



A wirft oder spielt die Indiaca quer durch den Kreis zu B,
der zu C, usw.

Wichtig: die Reihenfolge bleibt gleich,
d.h., jeder muss sich merken, von wem er
den Ball bekommt und wem er zuspielen muss.



Tipp: Den **Namen** des Spielers rufen, dem man zuspielt!

- Bei gleicher Reihenfolge die Zahl der Indiacas erhöhen.
- Wieder nur eine Indiaca, aber durcheinander laufen – Reihenfolge bleibt gleich.
- ... und zum Schluss, damit man weiß, woher der Name des Spiels kommt, wird mit mehreren Indiacas im Oberen Zuspiel gespielt und bei gleicher Reihenfolge im Abspiel noch durcheinander gelaufen.

Fangen mit der Indiacca

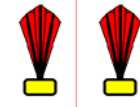


„Fangen“ mit der Indiacca

Die Spieler laufen durch die Halle. Der Fänger erhält eine Indiacca und versucht jemanden abzuwerfen. Wer getroffen wird, nimmt die Indiacca auf und ist der neue Fänger

Variationen:

a) Mehrere Spielgeräte erfordern erhöhte Aufmerksamkeit



b) Der Fänger muss die Gejagten mit der Indiacca in der Hand abschlagen

c) nur geeignet bei leistungshomogenen Gruppen: Wenn der Fänger erfolgreich war, setzt er sich hin. So muss jeder zumindest einmal jagen

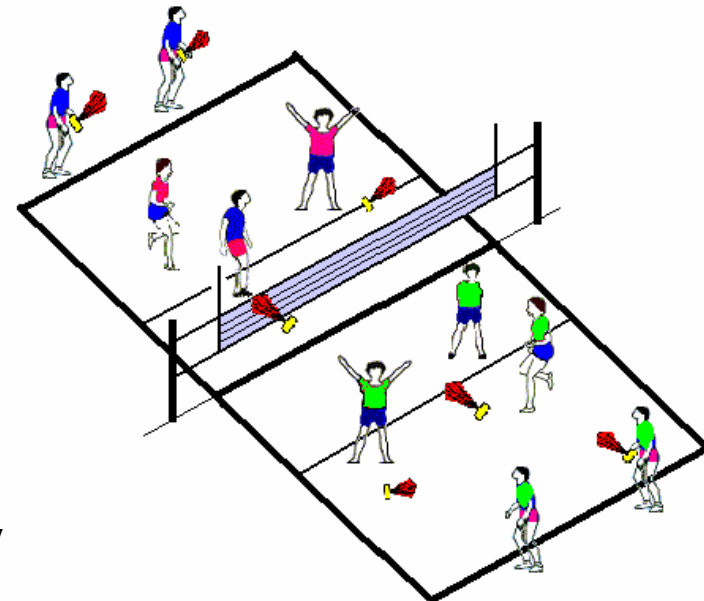
d) „Zombie-Ball“: Wer abgeworfen wurde, muss sich hinsetzen und sich merken, von wem er getroffen wurde. Sobald dieser selbst abgeworfen wird, ist man wieder im Spiel = Amerikanisches Völkerball

Haltet das Feld frei



Jeder Spieler hat zu Beginn des Spieles eine Indiacas.
Auf ein Zeichen werden die Indiacas übers Netz auf die andere Seite gespielt.
Auf STOPP werden die Indiacas auf jeder Feldhälfte gezählt.
Wo sind weniger??

- Es darf nur von der Grundlinie geschlagen werden.

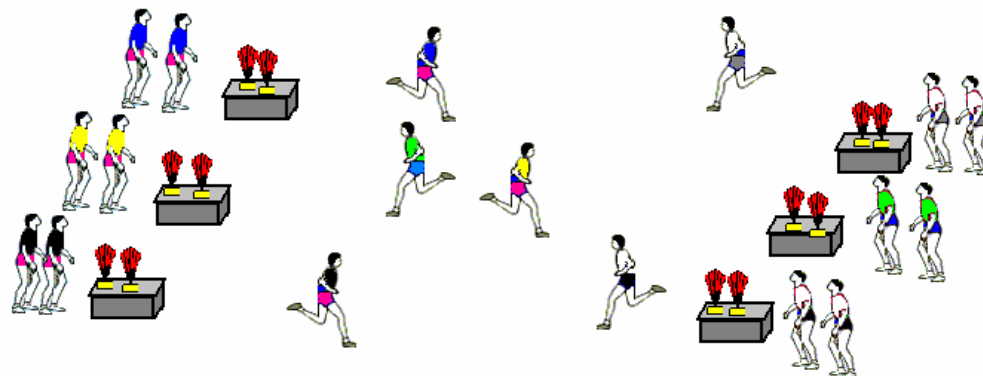


„Indiacas klauen“ Staffel-Laufspiel

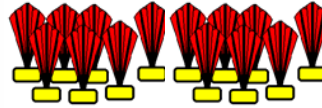
Je Team 1 kleiner Kasten(oder Schachtel) und 2-3 Indiacas

Es werden 4 oder 6 Mannschaften gebildet mit jeweils 3 bis 5 Läufern. Die Teams stehen sich jeweils in ca. 20 bis 30 m Entfernung gegenüber. Auf Kommando startet der erste Läufer einer Mannschaft, rennt so schnell wie möglich zur anderen Seite und "klaut" dem gegenüberstehenden Team eine Indiacas aus dem kleinen Kasten. Danach läuft er wieder so schnell wie möglich zurück, legt ihn in den eigenen Kasten und schickt dann den nächsten Läufer der eigenen Mannschaft ins Rennen usw. Gewonnen hat das Team, welches nach einer vorher festgelegten Zeit (z. B. vier Minuten) die meisten Indiacas im eigenen Kasten hat.

Hinweis: Bei gleichstarken Gruppen kann es durchaus passieren, dass der Wettkampf unentschieden ausgeht.



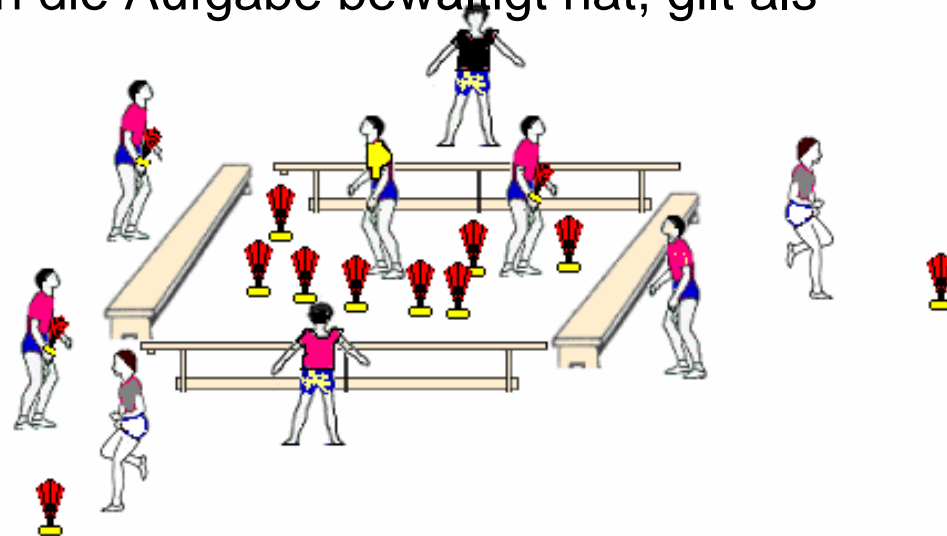
Indiacas raus!



20 Indiacas und eine Stoppuhr

Gespielt wird in der gesamten Halle oder in einem Drittel der Halle. In der Mitte des Spielfeldes wird - aus 4 Bänken - ein Ballreservoir aufgebaut, in welches alle Bälle gelegt werden. 2-4 Spieler müssen versuchen - so schnell wie möglich - die Bälle aus dem Reservoir herauszuspielen. Alle anderen Spieler versuchen, die Bälle wieder einzusammeln und in das Ballreservoir zurückzulegen. Wenn sich kein einziger Ball mehr im Reservoir befindet, stoppt der Spielleiter die Zeit und eine andere Gruppe ist an der Reihe. Die Gruppe, welche am schnellsten die Aufgabe bewältigt hat, gilt als Siegermannschaft.

Hinweis: Die Anzahl der Bälle im Reservoir richtet sich nach der Gruppenstärke.



Indiaca: Long - Life

Konzentrationsspiel



Zwei Mannschaften spielen regelkonform über das Netz, aber nicht mit dem Ziel, den Gegner zu Fehlern zu zwingen, sondern miteinander eine lange Serie zu erreichen. Gefordert ist Konzentration und Aufmerksamkeit.

Fehler können sanktioniert werden, indem einzelne Spieler oder die ganze Mannschaft eine Zusatzaufgabe bekommt, z.B:

- a) mit den Fingern auf den Boden tippen (in die Hocke gehen)
- b) auf den Bauch legen
- c) auf den Rücken legen, (zum Aufstehen über Schulter abrollen)
- d) ein, zwei, mehrere Liegestütz ausführen
- e) zu einem Punkt oder einer Linie laufen
- f) Bewegungsablauf ausführen (Hechtbagger, Rolle, ...)

Indiaca : Variationen

- Jede Mannschaft muss während des Spiels eine Indiaca in den eigenen Reihen zuwerfen, wobei sie vom gleichen Spieler maximal 3 Sekunden gehalten werden darf. Kein Spielgerät darf auf den Boden fallen.

- Spiel mit zwei Indiacas.

- Die Mannschaften rotieren jedes Mal, wenn sie die Indiaca ins gegnerische Feld zurückgespielt haben.

- Drei Kontakte pro Seite sind Pflicht, alles andere gilt als Fehler.

- Wer einen Fehler macht, wird ausgewechselt.

Indiaca über die Schnur“



Zwei Mannschaften spielen sich die Indiaca über das Netz zu.
Die Indiaca darf gefangen werden und muss dann zurück
über das Netz gespielt werden.

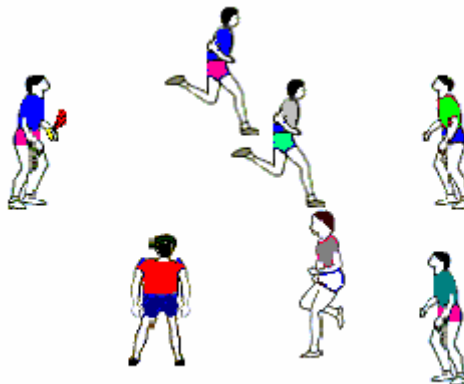
- mit drei Kontakten :
 1. Annahme (Fangen und Weiterspielen zum Steller),
 2. Stellen (der Steller fängt und spielt zum Angreifer)
 3. Der Angreifer spielt die Indiaca übers Netz

Jägerball : Werfen



Jägerball: Ein Jäger (mit Parteiband) versucht die frei im Spielfeld herumlaufenden Hasen mit einer Indiacca „abzuschießen“. Jeder getroffene Hase wird auch Jäger und holt sich eine Indiacca .

Merkball: Wer gerade die Indiacca erwischt, darf abwerfen. Getroffene merken sich ihren „persönlichen“ Jäger und gehen auf die Bank, diese dürfen erst wieder mitmachen, wenn ihr persönlicher Jäger abgeworfen wurde. (= Amerikanisches Völkerball)



Jäger und Hase mit Schutz



Ein Spieler ist der Jäger und versucht einen der Hasen (alle anderen Spieler) mit einem Softball abzuwerfen, damit dieser zum Jäger wird. Alle Hasen legen die Hände hinter den Rücken, etwa 30% der Gruppe hält eine Indiacca in der Hand. Trifft der Jäger einen Hasen, der eine Indiacca trägt, erhält er einen Minuspunkt. Die Hasen geben den Schutz versteckt weiter, so dass immer unklar bleibt, wer nicht abgeworfen werden darf.



Kastenfänger : Laufspiel, Zuspielen und Fangen

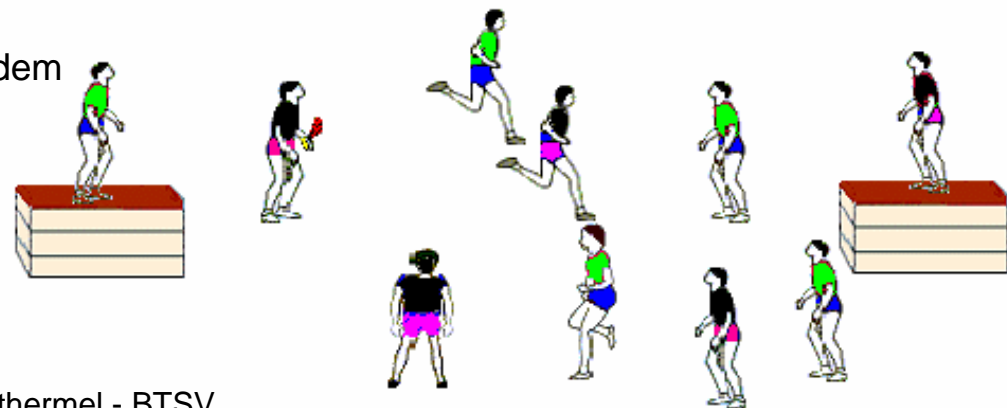


Jede Mannschaft hat einen Kastenfänger auf einem Kasten in der gegnerischen Spielhälfte. Ein Punkt wird erzielt, wenn eine Mannschaft den eigenen Kastenfänger anspielen kann und dieser die Indiacca fängt ohne vom Kastenteil herunter steigen zu müssen. Nach einem Punktgewinn erhält die gegnerische Mannschaft die Indiacca und bringt sie hinter der eigenen Grundlinie ins Spiel. Der Fänger wechselt dann seine Position mit dem Spieler, der ihm die Indiacca zugespielt hat. Mit der Indiacca in der Hand darf nicht gelaufen werden. Wer die Indiacca gefangen hat, darf vom Gegner nicht angegriffen werden, muss aber die Indiacca innerhalb von 5 Sekunden weiterspielen.

Variante:

Der Fänger steht auf einem kleinen Kasten vor dem Basketballkorb und darf, nachdem er die Indiacca korrekt gefangen hat, ungehindert auf den Korb spielen.

Korbtreffer = 1 Punkt



Kastentreffer



Zwei Spieler laufen und spielen sich die Indiacas zu. Diese muss durch unteres Zuspiel in einen umgedrehten Kasten gespielt werden. Fällt die Indiacas auf den Boden, muss das Team zurück zur Startlinie und dort wieder anfangen.

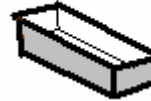
Mehrere Teams können im Wettkampf gegeneinander antreten.

- Welches Team hat nach 3 Min. die meisten Indiacas im Kasten?



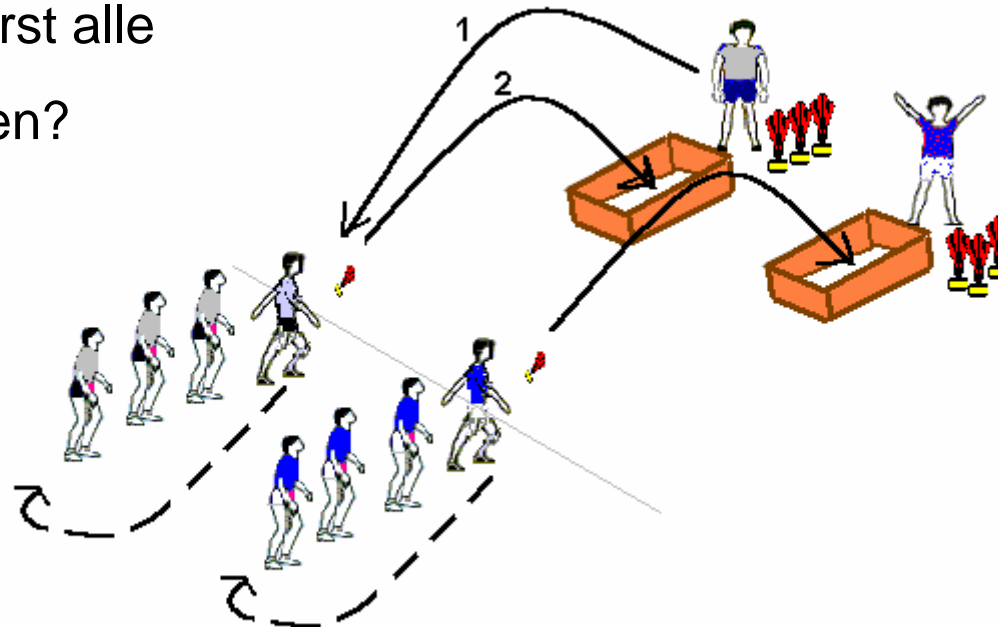
Kastentreffer

Pro Team



Das Team bestimmt einen Zuspieler. Dieser steht hinter dem Kastenteil und spielt die Indiacas so zu den Mitspielern, dass diese die Indiacas mit oberem / unterem Zuspiel in den Kasten spielen können. Auf den Boden gefallene Indiacas werden erneut zugespült.

- Welches Team hat zuerst alle seine Indiacas im Kasten?

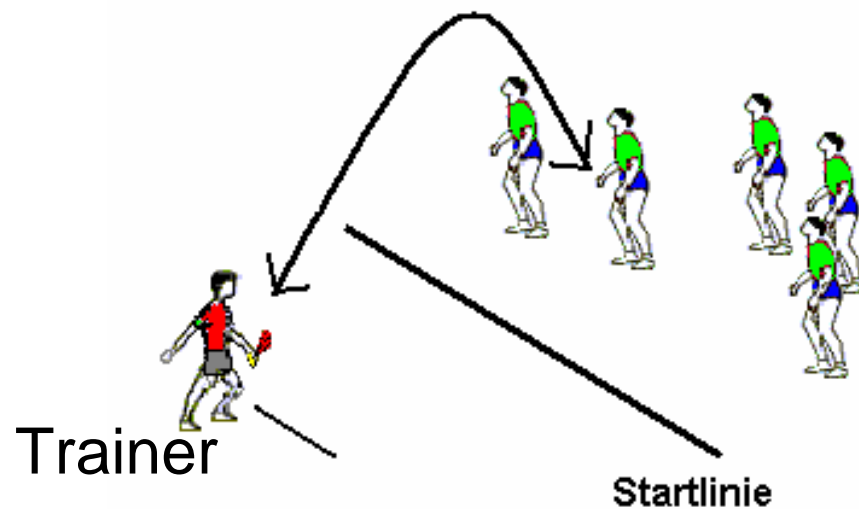


Klassenball



Der Trainer spielt den Spielern, die in einer Reihe stehen, nacheinander die Indiaca zu. Wer gut zurückspielt, darf einen Schritt zurücktreten (oder eine Linie weiter nach hinten gehen) und ist somit eine Klasse aufgestiegen.

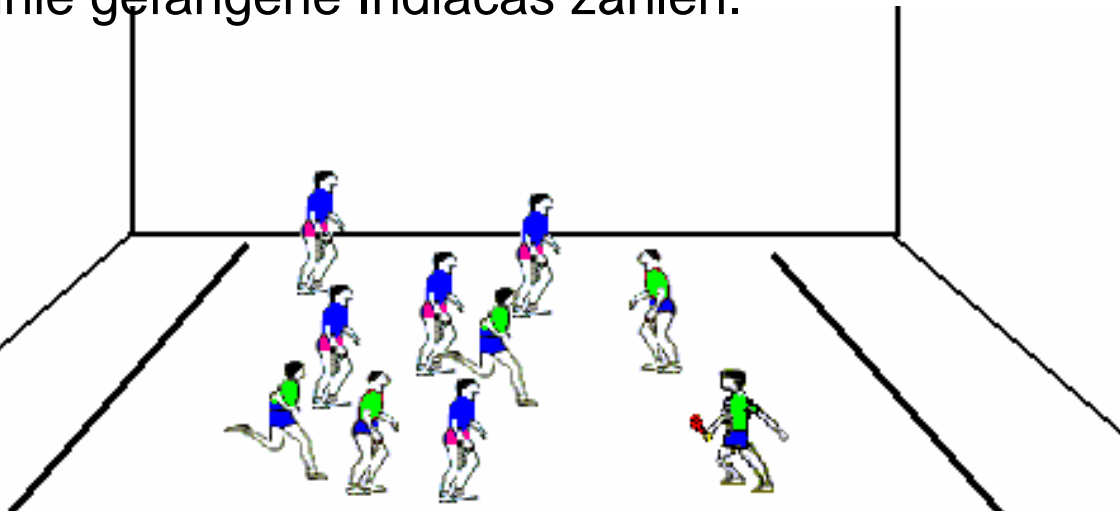
Wer erreicht als erster die höchste Klasse?



Linienball- Laufspiel : Zuspielen und Fangen



2 Mannschaften spielen auf einem großen Spielfeld gegeneinander. Um Punkte zu erzielen, muss die angreifende Mannschaft die Indiaca hinter der Grundlinie des Gegners fangen. Die Indiaca darf zugespielt und gefangen werden. Wer die Indiaca in der Hand hält, darf nicht angegriffen werden. Mit der Indiaca in der Hand darf nicht gelaufen werden. Die Indiaca muss innerhalb von 5 Sekunden weitergespielt werden. Nur hinter der gegnerischen Linie gefangene Indiaca zählen.

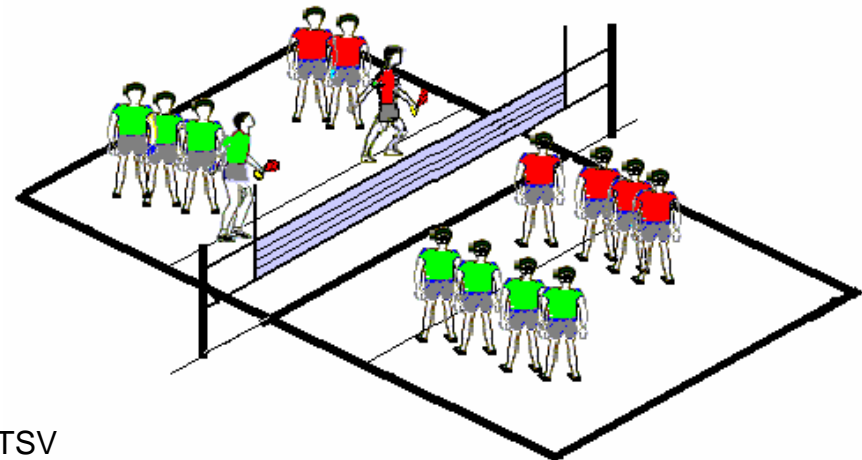


Long – life Zuspil - Wettbewerb



Auf jeder Seite steht eine Einerkolonne. Wer gespielt hat, stellt sich hinten an.

- Wer drei Fehler gemacht hat, muss erst eine Zusatzübung erledigen, bevor er wieder mitmachen darf.
- Welche Gruppe hat zuerst 30 Pässe?
- Wie viele Pässe in 3 Min.?

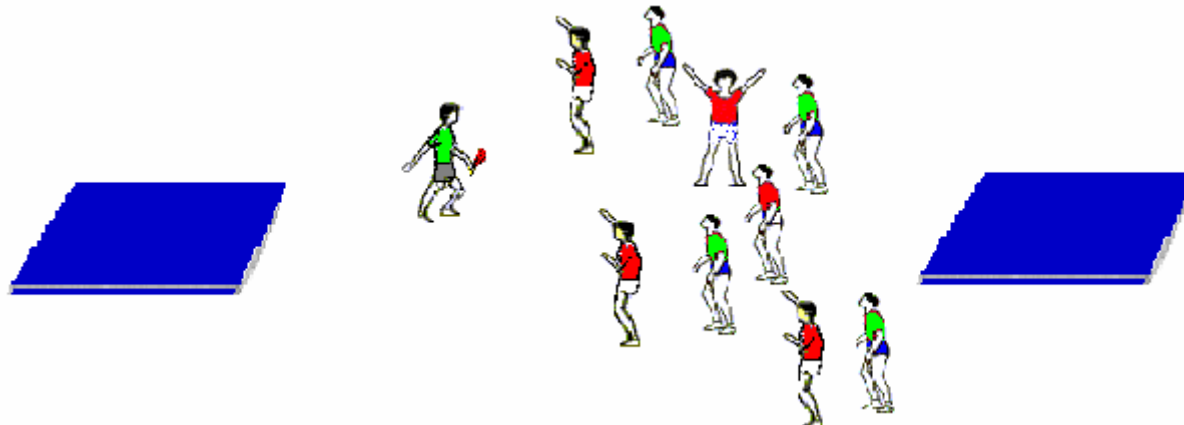


Mattenball: Laufspiel mit Fangen und Zuspielen



Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Ziel ist es, mit der Indiacca die Weichbodenmatte im gegnerischen Spielfeld zu treffen. Die „Verteidiger“ können die Indiacca mit einem Hechtsprung auf die Matte aus der Gefahrenzone schlagen.

Die Indiacca darf gefangen werden. Mit der Indiacca in der Hand darf nicht gelaufen werden. Abspiel nach max. 5 sec.



Mattenball mit Fangen und Zuspielen



Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Die Spieler einer Mannschaft spielen sich die Indiacas untereinander zu (zuspielen und fangen) und versuchen, einen eigenen Mitspieler auf der Matte (die nicht verlassen werden darf) anzuspielen. Immer wenn der Mattenspieler die Indiacas korrekt gefangen hat und sie danach an einen anderen Mitspieler weitergespielt hat, gibt es einen Punkt. Wird die Indiacas von der gegnerischen Mannschaft unter Kontrolle gebracht, so versucht diese ihrerseits mit geschickten Zuspielen Punkte zu erzielen. Der gleiche

„Mattenspieler“ darf nicht zweimal hintereinander angespielt werden.

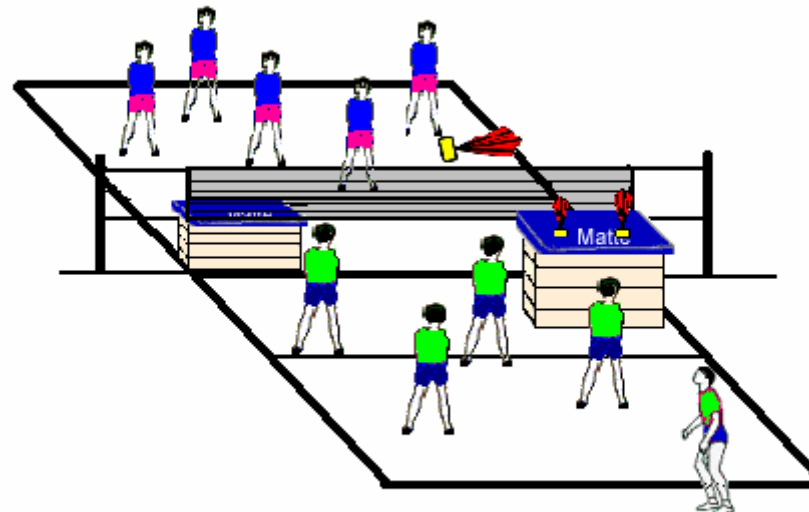


„Mattentrefferspiel“

Genaueres Zuspiel zur Stellerposition



Gleichzeitig wird von beiden Seiten der Aufschlag gespielt.
Die annehmende Mannschaft versucht die Matte auf dem Kasten
(größere Zielfläche) zu treffen.
Jeder Treffer zählt einen Punkt



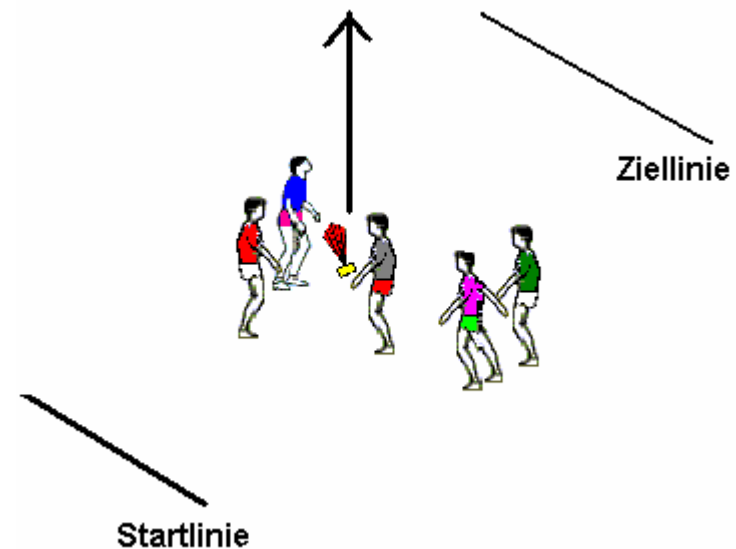
Mondball

Aufgabe der Gruppe bei diesem Spiel ist es, die Indiaca so oft wie möglich hoch (Richtung Mond) in die Luft zu spielen, bis sie dann auf dem Boden landet. Kein Spieler darf die Indiaca zweimal hintereinander berühren. Jeder Ballkontakt wird als Punkt gezählt.

- Der erste Spieler darf den Ball erst dann wieder spielen, wenn alle übrigen Mitspieler ihn auch jeweils einmal gespielt haben.

Variation:

Auch hier darf der Ball erst dann wieder von einem Spieler berührt werden, wenn alle anderen ihn einmal gespielt haben. Darüber hinaus muss er jetzt über eine bestimmte Strecke befördert werden, z.B. von einem Ende der Turnhalle zum anderen. Jede Bodenberührung hat einen erneuten Start vom Ausgangspunkt zur Folge.



Namensball

Reaktionsspiel



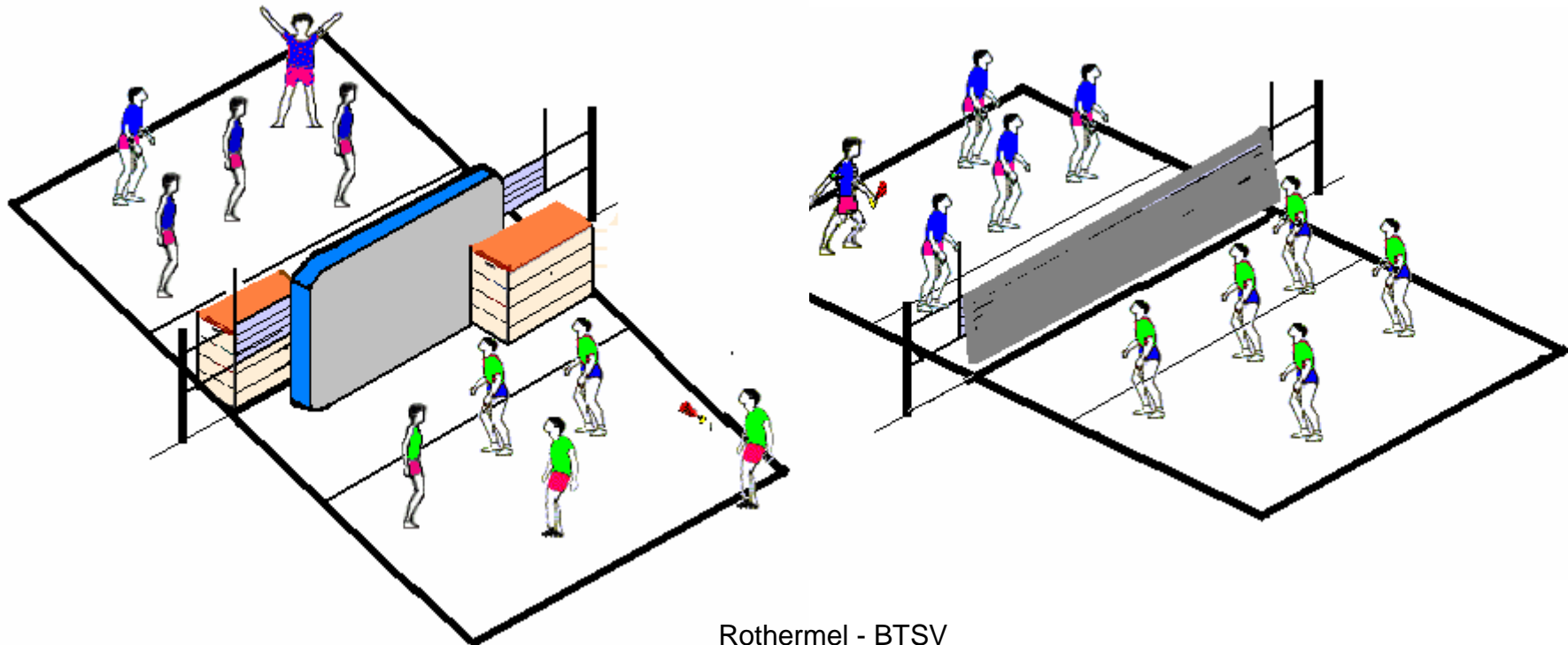
Die Indiacca wird von einem Spieler nach oben gespielt, dabei ruft er den Namen eines Mitspielers seiner Gruppe.



„Nebelspiel“ Reaktionsspiel



Zwischen beiden Mannschaften steht eine Weichbodenmatte (oder ein Bettlaken / Fallschirm o.ä. wird über das Netz gelegt).



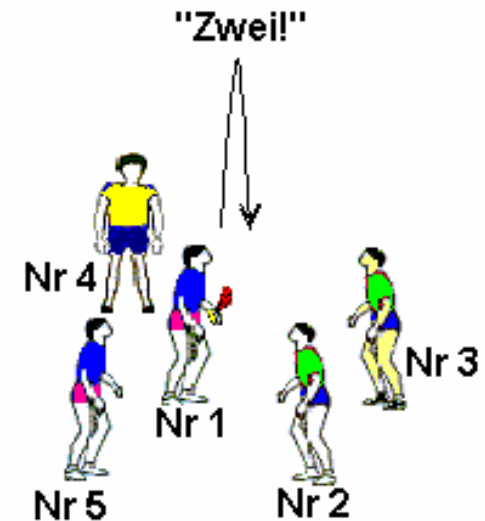
Nummernspiel

Reaktionsspiel

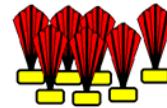


Zuerst erhält jeder Spieler eine Nummer (von 1 bis 5 aufsteigend). Danach wird die Indiacca von dem Spieler Nr. 1 senkrecht nach oben gespielt. Die Spieler sollen nun den Nummern nach die Indiacca fangen und sie erneut nach oben spielen.

- die Indiacca nicht mehr fangen, sondern gleich wieder hochspielen
- Die Reihenfolge wird nicht festgelegt, sondern der Spieler, der die Indiacca nach oben spielt, ruft irgendeine Nummer eines Spielers seiner Gruppe. Dies erhöht die Aufmerksamkeit der gesamten Gruppe, da jeder als nächstes ins Spiel gebracht werden kann.

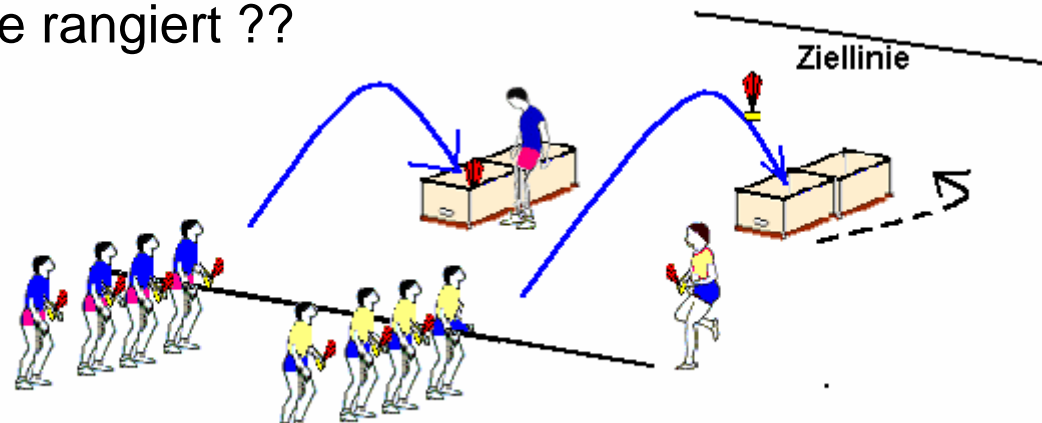


Rangierbahnhof : Zielen



Pro Spieler eine Indiacas , pro Mannschaft 2 kleine Kästen / 2 Kastenteile

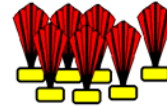
Je Mannschaft werden an einer Startlinie zwei kleine Kästen hintereinander gestellt mit der Öffnung nach oben. Die Spieler versuchen nacheinander von der Wurflinie aus, die Indiacas in den vorderen der beiden Kästen zu spielen. Gelingt dies, darf der Spieler diesen Kasten vor den anderen schieben(rangieren). Jeder holt seine Indiacas zurück und stellt sich wieder an das Ende seiner Gruppe. Welcher Mannschaft hat ihre Kästen zuerst über die Ziellinie rangiert ??



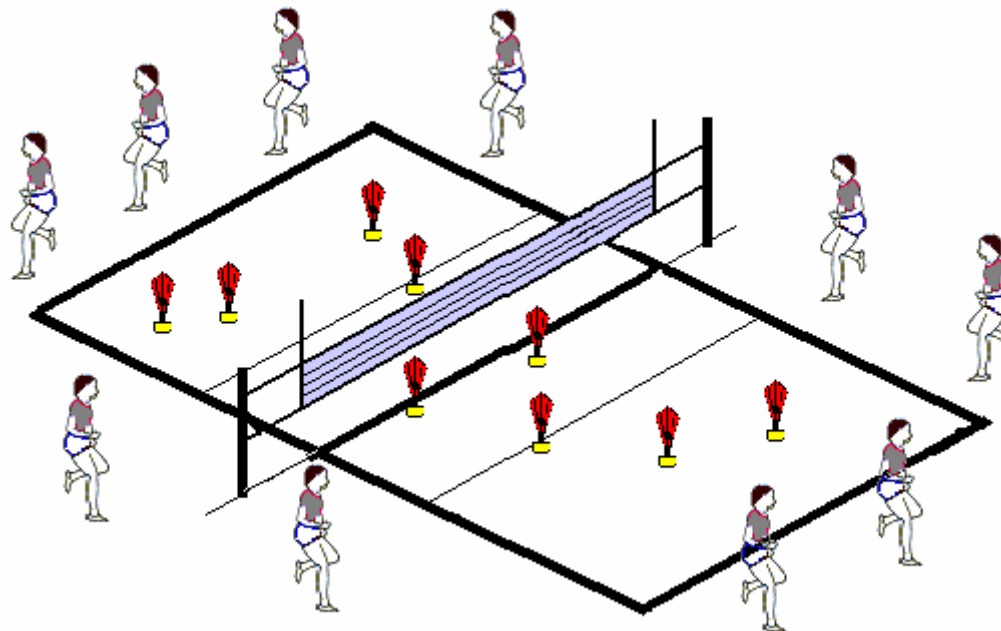
Rothermel - BTSV

Reise nach Jerusalem :

Reaktionsspiel, Laufspiel



Auf dem Hallenboden werden Indiacas verteilt - genau eine weniger als die Anzahl der Teilnehmer. Die Teilnehmer laufen quer durch die Halle und greifen beim Pfiff des ÜL nach einem Spielgerät. Derjenige, der keine Indiacas bekommt, erhält einen Minuspunkt.



Rothermel - BTSV

Rennball



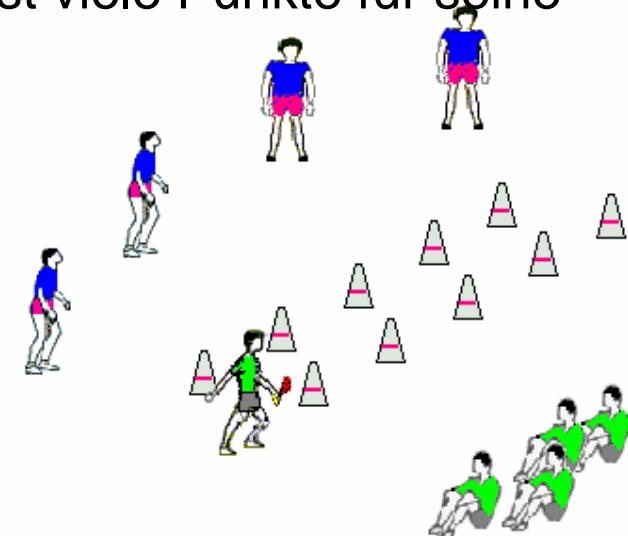
Zwei Mannschaften („Renner“ und „Fänger“) 1 Indiacas , 10 Markierungshütchen

Ein Spieler der „Renner“-Mannschaft spielt die Indiacas so ins Spielfeld, dass die „Fänger“ möglichst viel Zeit brauchen, um die Indiacas zu ihrem Mitspieler zu spielen, der auf einem Kasten steht und „Stop“ ruft, sobald er die Indiacas gefangen hat. Die „Fänger“ dürfen mit der Indiacas in der Hand nicht laufen. Nach seinem Wurf läuft der „Renner“ so schnell er kann um den Laufkurs/ die Hütchen herum, um möglichst viele Punkte für seine Mannschaft zu sammeln. Für jedes „erlaufene“

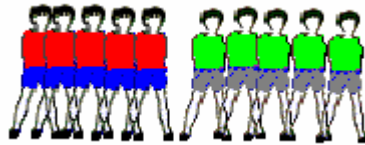
Hütchen gibt es einen Punkt. Sind alle „Renner“ gelaufen, tauschen sie mit den Fängern.

Gewonnen hat am Ende die Mannschaft, die die meisten Punkte erlaufen konnte.

- Die Fänger müssen die Indiacas in einen Basketballkorb spielen.



Rennball 1



Hütchen



Reifen

2 Mannschaften: Renner und Zuspieler

Nach dem Startkommando darf ein Läufer der Rennergruppe jeweils laufen und so viel Punkte sammeln, wie er Hütchen umlaufen kann, in der Zeit, die die Zuspieler brauchen, um die Indiacas in Zickzackaufstellung einmal vom ersten bis zum letzten und wieder zurück zum ersten zu spielen (Fangen und Zuspielen). Die Zuspieler können die Indiacas außerhalb ihres Reifens

fangen, müssen aber zum

Weiterspielen in ihren Reifen zurück.

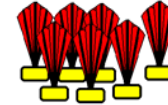
- Welche Mannschaft kann die
- meisten Punkte erlaufen?



Rettungsball - Fangspiel

Materialien:

2 Schirmmützen oder 2 Parteibänder und mehrere Indiacas



Zu Beginn des Spiels werden zwei Fänger ausgewählt. Die Fänger werden durch Schirmmützen kenntlich gemacht. Aufgabe von jedem Fänger ist es, einen Mitspieler abzuschlagen, um dann mit diesem die Rolle zu tauschen. Wer eine Indiacas in der Hand hat, kann nicht abgeschlagen werden. Durch geschicktes Zuspielen versuchen die Spieler, möglichst lange dem Zugriff der Fänger zu entkommen. Das Spielfeld muss klar begrenzt sein, damit die Spieler nicht weit weglaufen können, sondern sich nur gegenseitig durch Zuwerfen der Indiacas retten können.

Variante:

Durch Wegnehmen oder Hinzufügen von Indiacas kann den Fängern das Leben leichter oder schwerer gemacht werden.

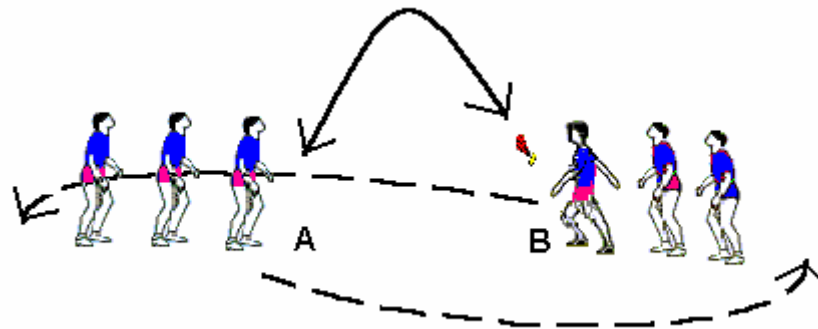


Fänger

Rundlauf



A spielt die Indiacca zu B, läuft nach und stellt sich hinten an. Jeder hat 3 „Leben“. Wer einen Fehler macht, hat ein Leben weniger, bis er ausscheidet.



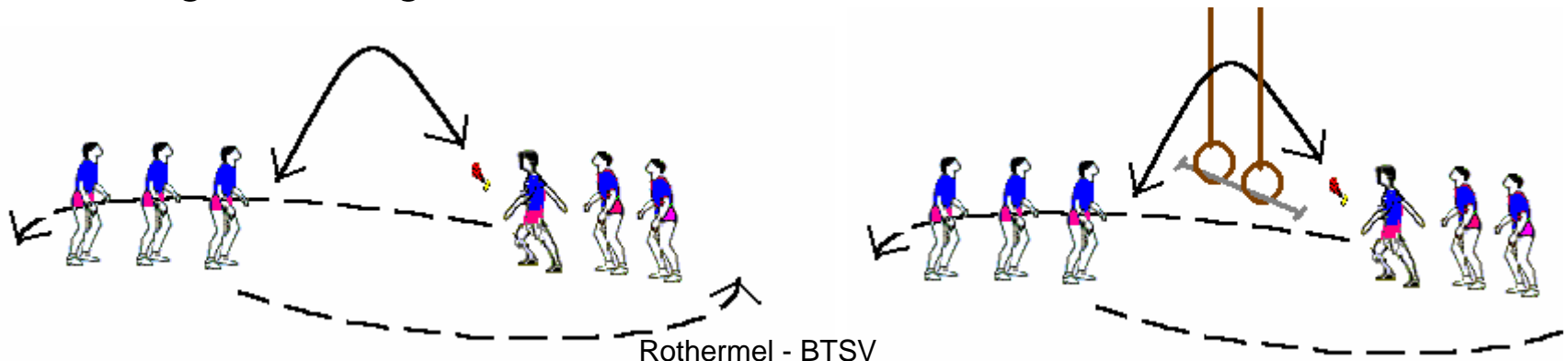
Variante: die Gruppen treten gegeneinander an. Es werden die Zuspiele der Gruppe bis zum ersten Fehler gezählt. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Zuspielen.

Rundlauf

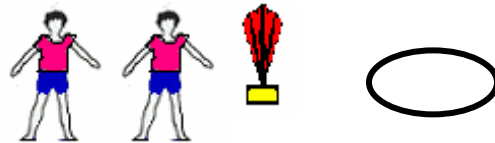


Zwei Spieler stehen sich mit einem Abstand von ca. 5m gegenüber. Alle anderen Spieler verteilen sich gleichmäßig dahinter. Nun wandert die Indiacca zwischen den Gruppen hin und her. Jeder TN läuft nach seinem Schlag auf die andere Seite und stellt sich hinter der anderen Gruppe wieder an. Das Ziel ist, eine möglichst lange Serie ohne Bodenkontakt der Indiacca zu spielen.

- Beschränkung auf oberes oder unteres Zuspiel, linke oder rechte Hand
- Der erste Spieler spielt einen Stellschlag, der zweite einen Angriff, der dritte die Abwehr, dann wieder von vorn. Ziel soll immer noch die lange Serie sein.
- Die Indiacca muss durch ein „Fenster“ gespielt werden,
- Wer einen Fehler macht, scheidet aus / wird sanktioniert. Die letzten beiden spielen den König aus. Es gewinnt, wer zuerst drei Punkte erreicht.

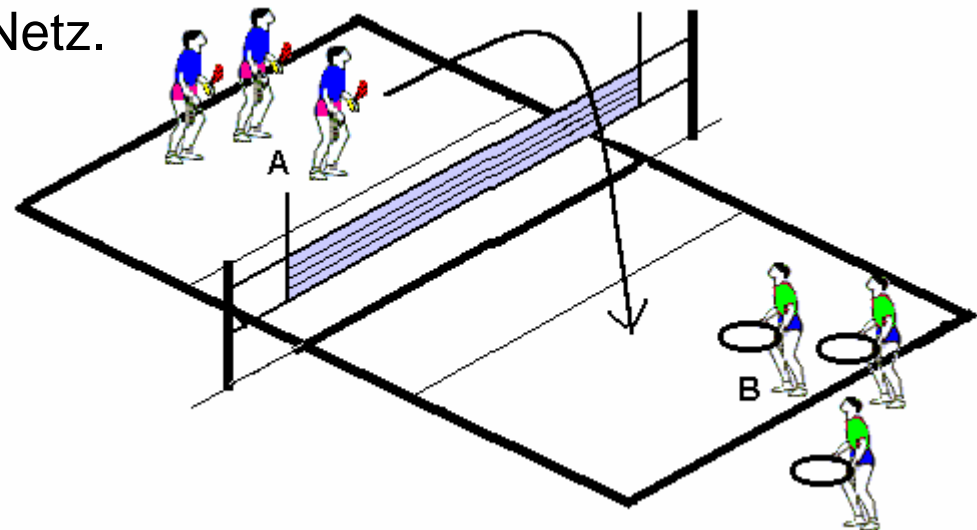
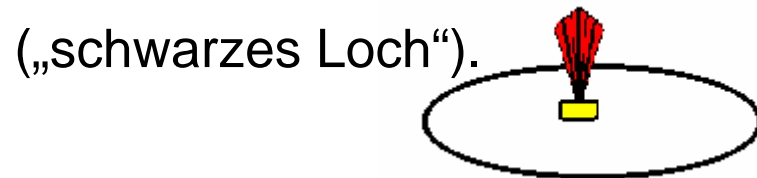


Schwarze Löcher



Spieler A schlägt die Indiacca übers Netz.

Spieler B versucht seinen Reifen an die Aufprallstelle zu legen („schwarzes Loch“).



•Indiacca - Landeplatz → Hand

A spielt die Indiacca zu B. B läuft dorthin, wo die Indiacca auf den Boden fällt und legt die flache Hand auf den Boden, so dass die Indiacca möglichst in der Hand landet.

Staffel - Laufwettbewerb



Pro Spieler 1

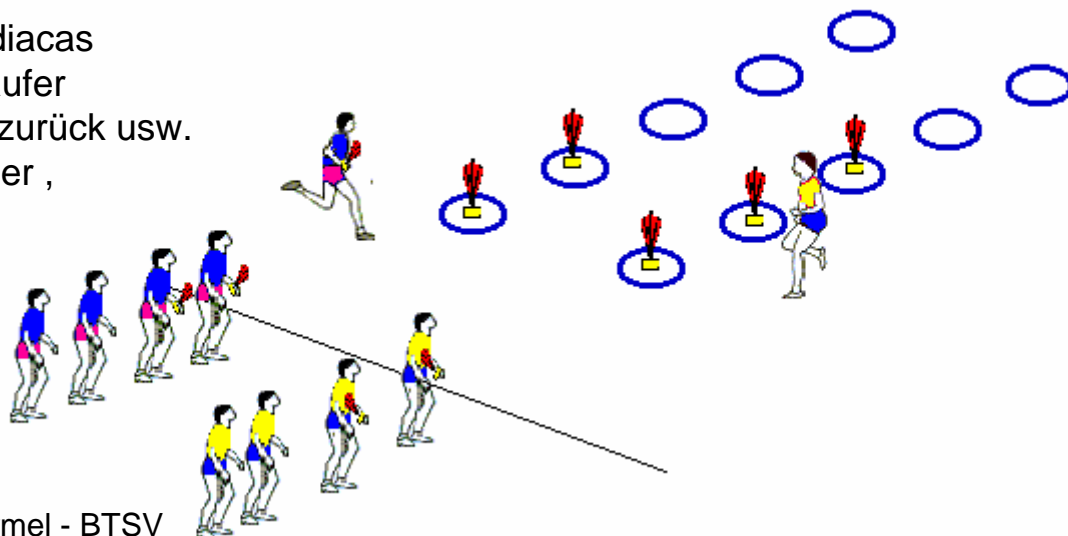


und 1 Reifen



Die Mannschaften stehen an einer Startlinie, jeder Spieler hat eine Indiaca. 10 Meter von der Startlinie entfernt liegen im Abstand von einem Meter Reifen, in die die Indiacas gestellt werden müssen. Für jeden Spieler muss auch ein Reifen bereit liegen. Der erste Läufer bringt seine Indiaca in den ersten Reifen und schlägt den nächsten Läufer ab. Die Staffel ist beendet, wenn alle Indiacas in den Reifen stehen und alle Spieler wieder hinter der Startlinie stehen.

- In der nächsten Runde müssen die Indiacas wieder eingesammelt werden. Der 1. Läufer holt die Indiaca aus dem letzten Reifen zurück usw.
- Austeilen und Einsammeln nacheinander, dann erst ist die Staffel beendet.



Staffel - Laufwettbewerb

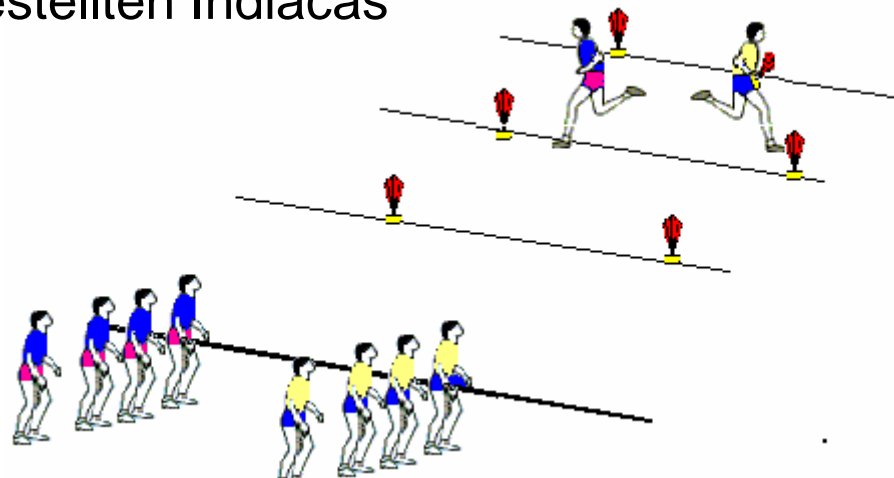


Jede Gruppe hat 3



Die Mannschaften stehen an einer Startlinie. Die Gruppenersten starten mit 3 Indiacas in der Hand und laufen 3 unterschiedlich weit entfernte Linien an, um dort je eine Indiacas abzustellen. Der nächste sammelt die Indiacas wieder ein.

- Zwischenzeitlich kehren sie jeweils zur Ausgangslinie zurück und holen eine, der dort aufgestellten Indiacas



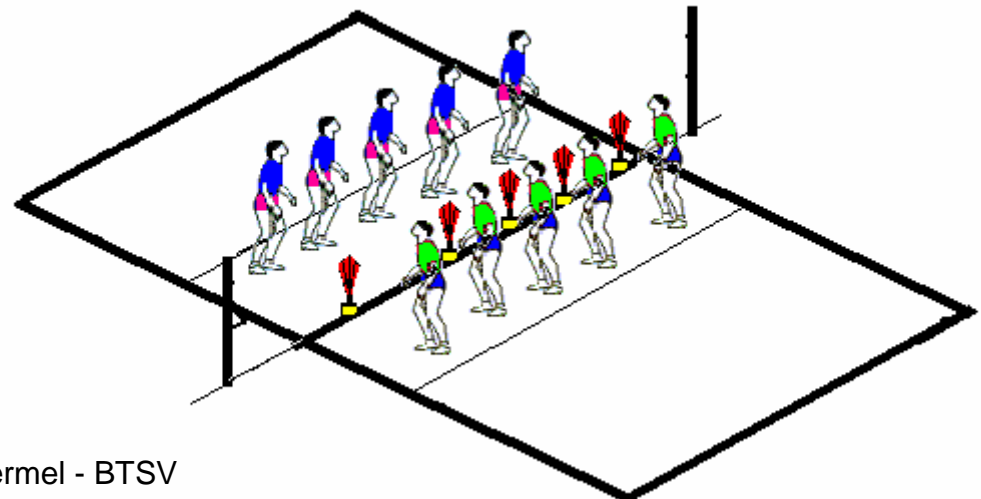
Tag und Nacht mit Abwerfen

Reaktionsspiel



Zwei Mannschaften „Tag“ und „Nacht“ stehen sich in der Mitte des Spielfeldes in ca. 3 m Abstand gegenüber. Auf der Mittellinie stehen die Indiacas. Ruft der Spielleiter „Tag“, dann versucht die Mannschaft „Tag“ die flüchtende Mannschaft „Nacht“ mit den Indiacas vor deren Grundlinie abzuwerfen (und umgekehrt).

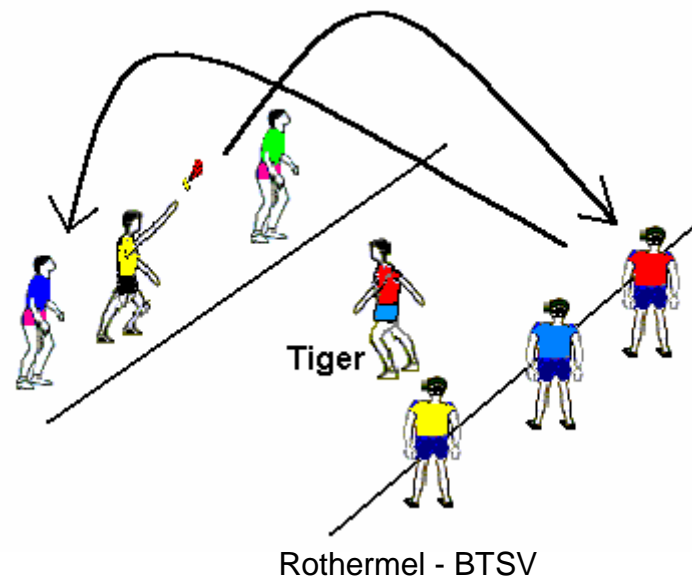
Variation: Veränderung der Ausgangsstellung (z.B. auf dem Bauch/Rücken liegen)



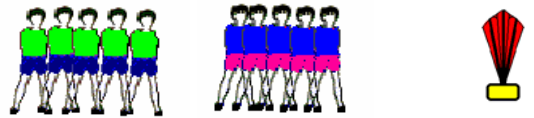
Tigerball



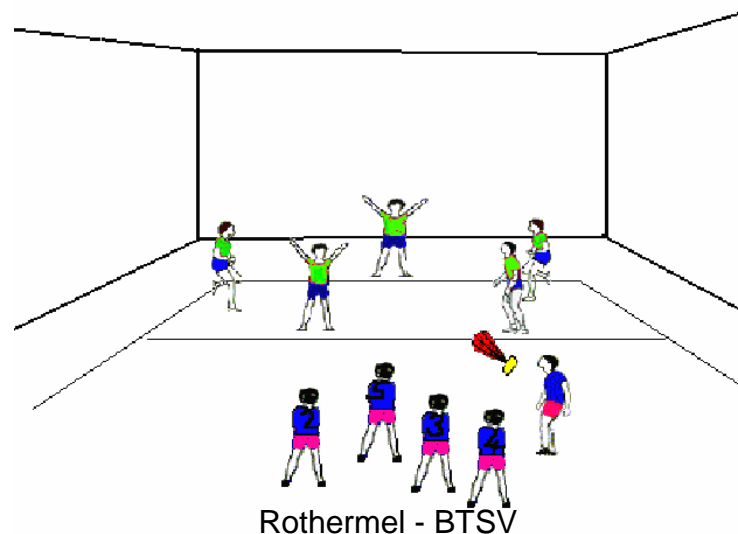
In einem 3 m Streifen ist der „Tiger“ (Mittelmann), Die Außenspieler müssen immer direkt über den Streifen spielen. Bei Fehler (Ball gefangen oder auf dem Boden) wird der Tiger ausgewechselt.



Treibball



Beide Mannschaften versuchen durch einen Aufschlag die Wand hinter der anderen Mannschaft zu treffen. Es wird abwechselnd gespielt. Von der Stelle, an der die Indiacca auf den Boden fällt, muss weitergespielt werden. Wird die Indiacca gefangen, darf der Fänger 3 Schritte nach vorne hüpfen. Die Spieler einer Mannschaft kommen in einer festen Reihenfolge nacheinander dran.



Viereckzuspiel mit Diagonallauf:

Laufspiel



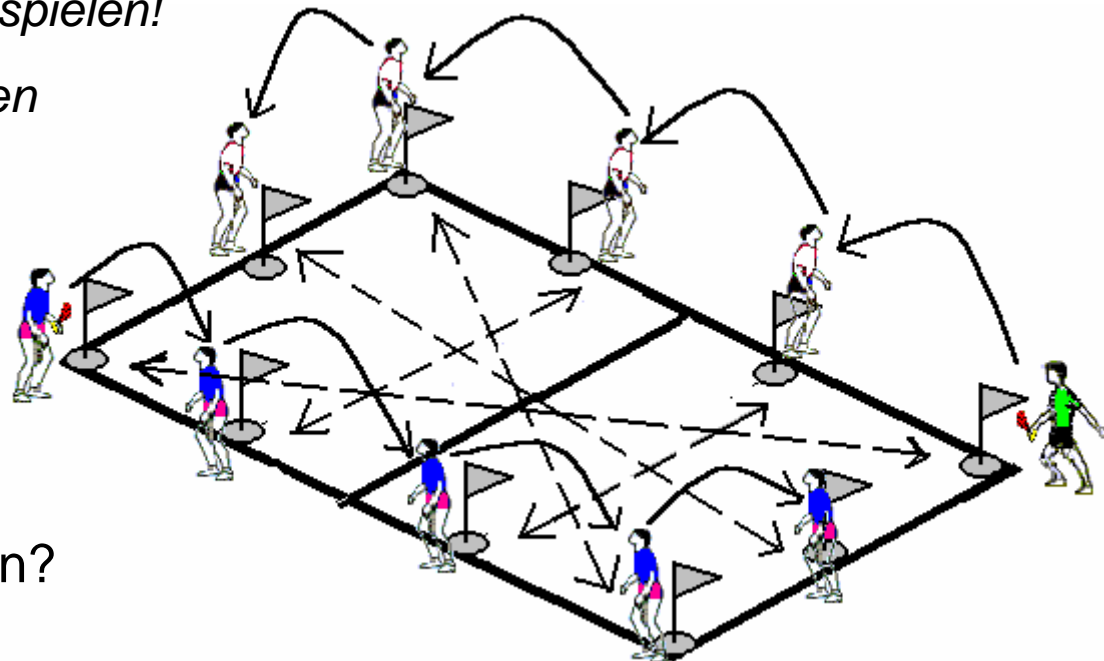
Die Teams stellen sich in einem Viereck auf bestimmte Positionen. Die Indiacas wird von Spieler zu Spieler außen im Viereck entlang weitergespielt. Nachdem ein Spieler die Indiacas gefangen und zum nächsten Mitspieler gespielt hat, wechselt er diagonal den Platz. Gestartet wird von zwei gegenüberliegenden Ecken mit 2 Indiacas.

Am Anfang erst langsam durchspielen!

Die Ecken mit leistungsstärkeren Spielern besetzen!

Welches Team hat zuerst 3 Runden geschafft?

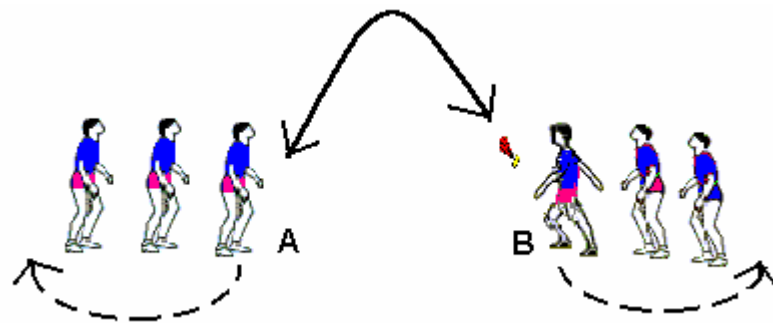
• Welches Team schafft in 3 min. die meisten Runden?



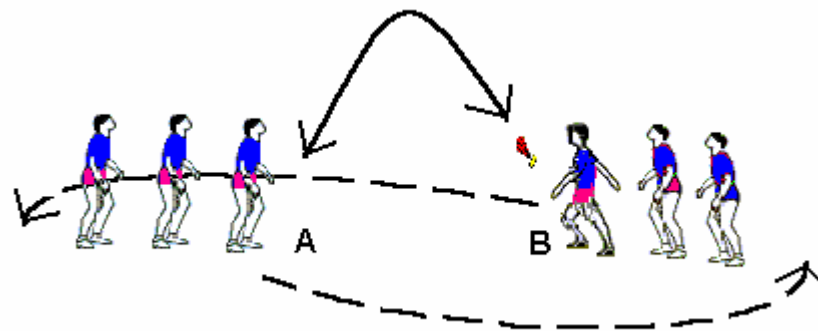
Wanderball



In Reihenaufstellung: Der erste der Gruppe A spielt die Indiacca zum ersten der Gruppe B und stellt sich bei seiner Gruppe hinten wieder an. Die Indiacca „wandert“ nun zum zweiten der Gruppe A, der nachgerückt ist, usw.



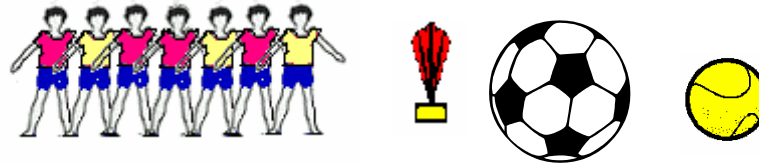
•mit Nachlaufen: Wer die Indiacca gespielt hat, läuft zur anderen Gruppe und stellt sich hinten an.



Als Wettspiel: 2 Mannschaften

- Welche Mannschaft steht zuerst wieder in der Ausgangsstellung?
- Welche schafft 3 oder mehr Durchgänge?
- Welche hält ihre Indiacca am längsten im Spiel?

Wanderball in Kreisaufstellung



Jeder Kreis (ungerade Teilnehmerzahl!) erhält eine / mehrere Indiacas/ verschiedene Spielgeräte (Indiaca +Ball, usw.)

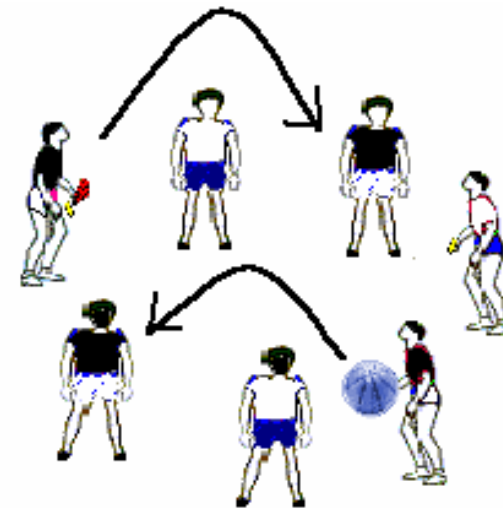
Die Indiaca wird zum Übernächsten im Kreis weitergespielt.

Wie viele Runden schafft die Gruppe?

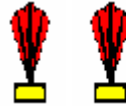
- Erlaubt ist nur oberes (oder unteres) Zuspiel

Wie viele Runden schafft die Gruppe in 2 min.?

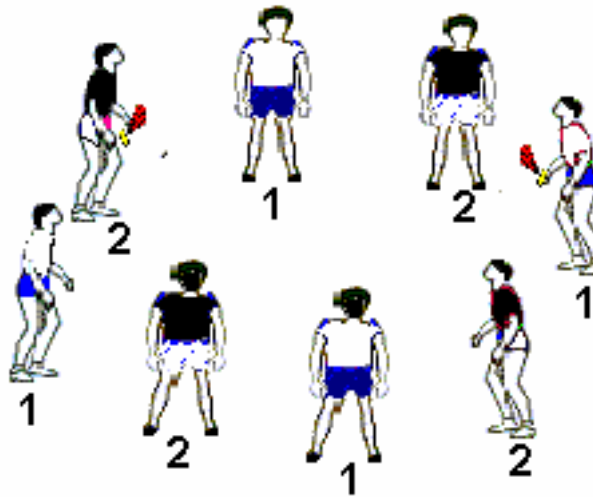
Wer die Indiaca fallen lässt, hebt sie auf und spielt weiter.



Wanderball in Kreis aufstellung



Jeder Kreis (gerade Teilnehmerzahl!) teilt sich in 2 Teams.
(Abzählen: 1,2). Die 1er spielen sich im Uhrzeigersinn eine Indiacca zu und die 2er spielen sich eine Indiacca zu. Das Team deren Indiacca die andere überholt, hat gewonnen.



Zehnerball (Parteiball) Zuspielen und Fangen

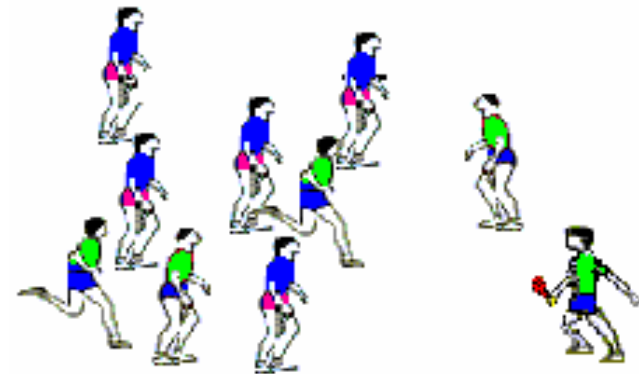


Die Mitspieler werden gleichmäßig in zwei Mannschaften aufgeteilt. Aufgabe der beginnenden Gruppe ist es nun, sich die Indiacca 10mal so zuzuspielen und zu fangen, dass kein Mitglied der anderen Mannschaft die Indiacca berühren kann. Geschieht dies doch, so hat diese Gruppe nun die Möglichkeit, ihr Glück zu versuchen und sich die Indiacca 10mal zuzuspielen.

Die Indiacca darf nicht zurück gespielt werden an den Spieler, von dem man die Indiacca erhalten hat.

Das Berühren der anderen Spieler ist nicht erlaubt.

Mit der Indiacca in der Hand darf nicht gelaufen werden.



Die Indiacca muss innerhalb von 5 Sekunden weitergespielt werden.

Zielaufschlag-Spiel 1

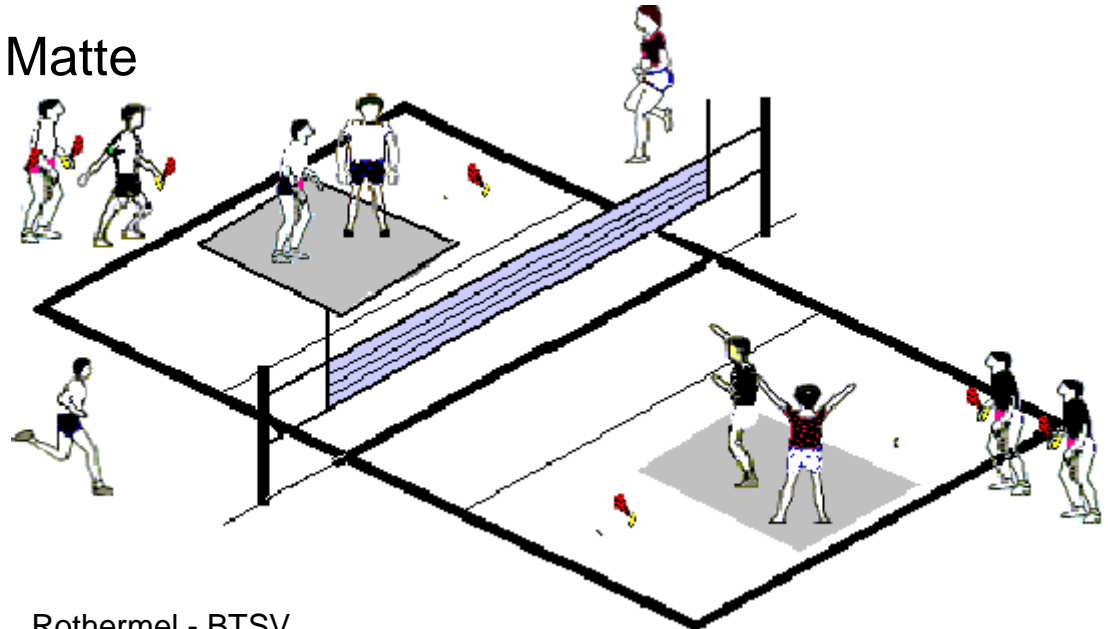


Je ein Fänger steht auf der Matte im eigenen Feld.

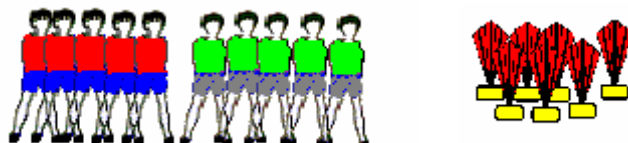
Ablauf: die Mannschaften schlagen abwechselnd auf. Die Aufschläge sollen so ausgeführt werden, dass die Indiacas vom Fänger auf der Matte **nicht** gefangen werden kann. Wessen Aufschlag gefangen wird oder wer einen Aufschlagfehler macht, geht auf die Matte.

Die Mannschaft, die zuerst komplett auf der Matte steht, hat verloren.

- unterschiedliche Positionen der Matte
- unterschiedlich große Matten

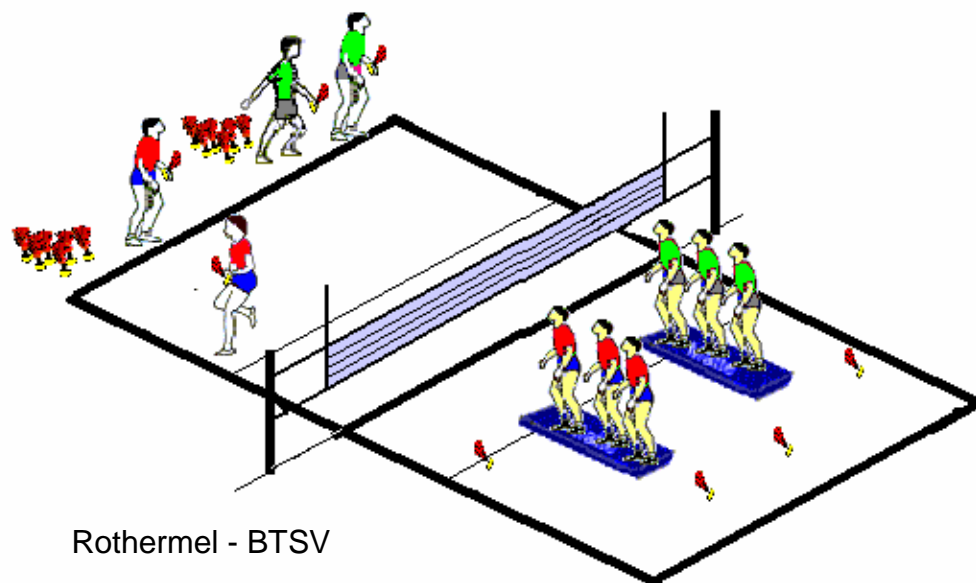


Zielaufschlag-Spiel 2



Vier Spieler stehen auf einer Matte hintereinander als Fänger, ein Spieler an der Grundlinie (oder kürzerer Abstand vom Netz) und schlägt auf.

Wer eine Indiacca auf der Matte gefangen hat, kann nun beim Aufschlagen helfen. Gewonnen hat das Team, das zuerst keine Fänger mehr auf der Matte hat.



Zielaufschlag-Spiel 3

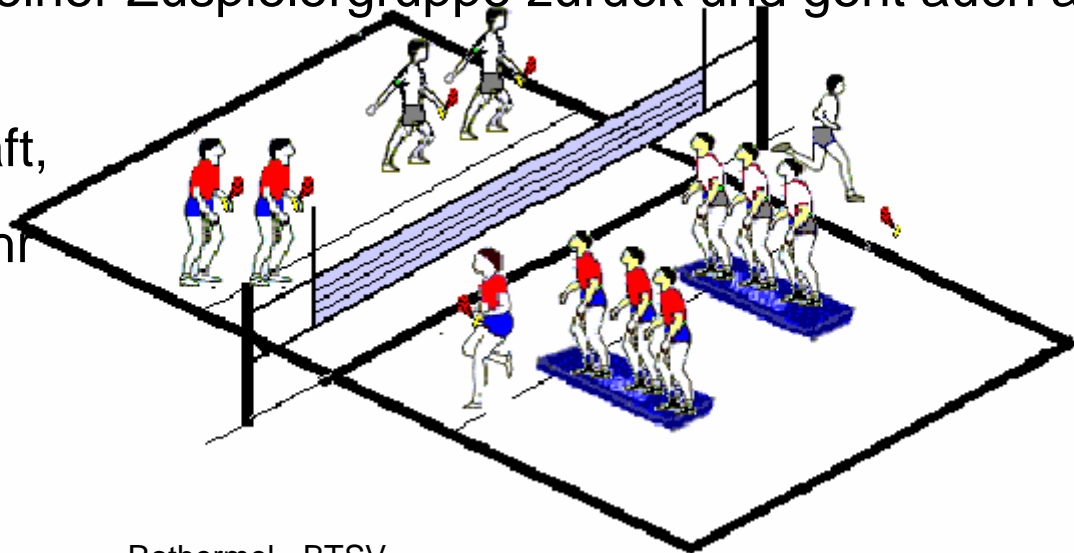


Jede Mannschaft teilt sich in gleich viele Fänger und Zuspieler auf. Die Fänger stehen auf Matten und die Zuspieler stehen auf der anderen Netzseite.

Die Zuspieler spielen den Fängern die Indiacas zu. Wenn ein Fänger die Indiacas gefangen hat, ohne dabei die Matte zu verlassen, darf er mit der Indiacas zur Zuspielergruppe laufen.

Kann kein Fänger die Indiacas auf der Matte fangen, läuft der Zuspieler zu seiner Indiacas, spielt sie zu seiner Zuspielergruppe zurück und geht auch als Fänger auf die Matte.

Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst keinen Fänger mehr auf der Matte hat.



Zielaufschläge/Annahme

2 Teams mit je 3 (2) Spielern pro Halbfeld bilden:

- ein Team macht Aufschläge und stellt einen Fänger auf die Matte;
- das andere Team nimmt im 2er-Riegel an

Ablauf:

Die beiden Aufschläger schlagen abwechselnd auf:

- wenn die Annahme nicht auf die Matte angenommen wird, wechselt der Aufschläger auf die Fängerposition;
- wenn die Annahme auf die Matte fliegt, stellt sich der Aufschläger wieder zum Aufschlag an.
- Die Annahmespieler wechseln nach erfolgreicher Annahme (Indiaca fliegt zum Fänger auf der Matte)
eine Position weiter.

Ein Durchgang ist zu Ende, wenn die Annahmespieler 5 (x) Bälle auf die Matte angenommen haben.

Gezählt werden die Aufschläge.

Das Team, das weniger Aufschläge benötigt, hat gewonnen.

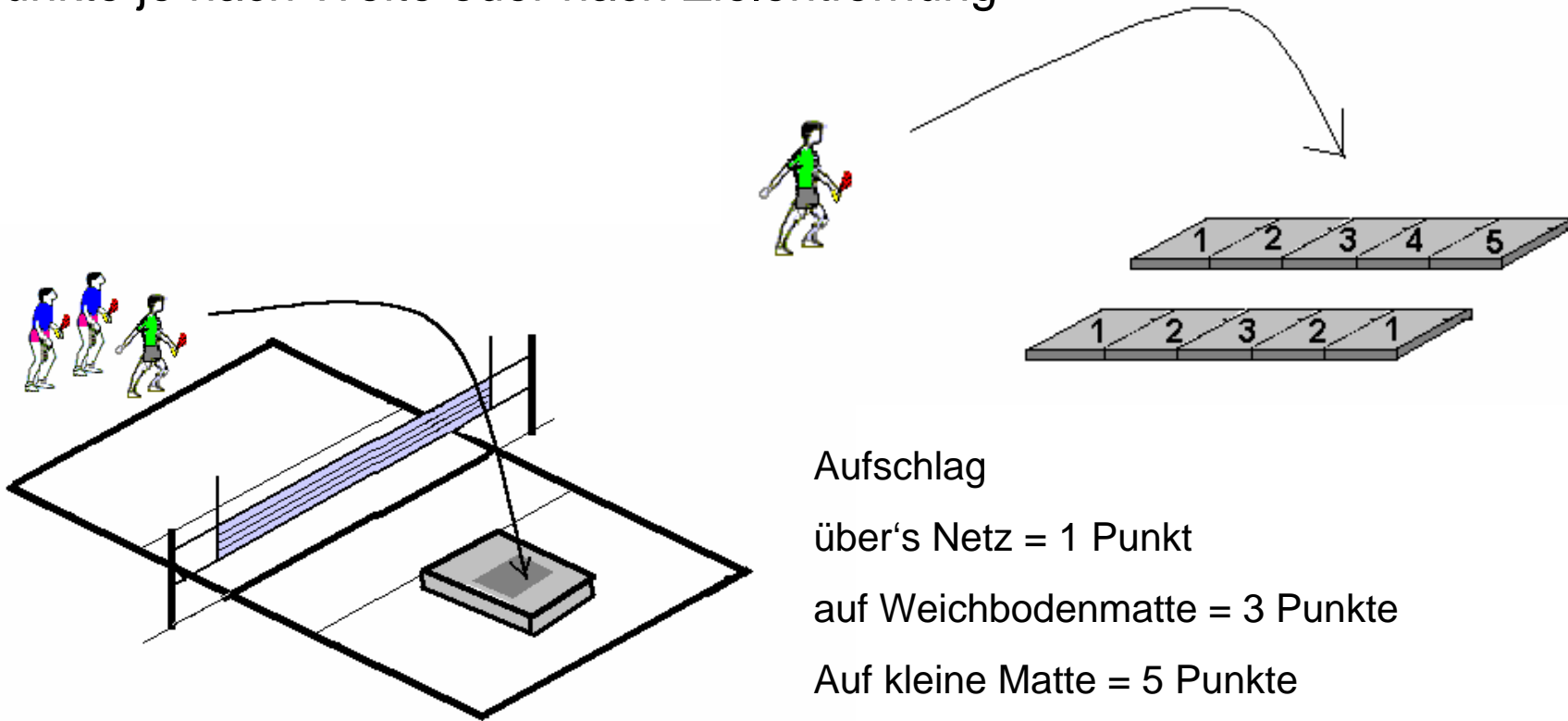
Varianten:

- > unterschiedlich große Matten verwenden

Zonenaufschlag / Mattentreffer



Aufschläge in Zonen (durch Linien markiert) oder auf Matten
Punkte je nach Weite oder nach Zielentfernung



Aufschlag

über's Netz = 1 Punkt

auf Weichbodenmatte = 3 Punkte

Auf kleine Matte = 5 Punkte

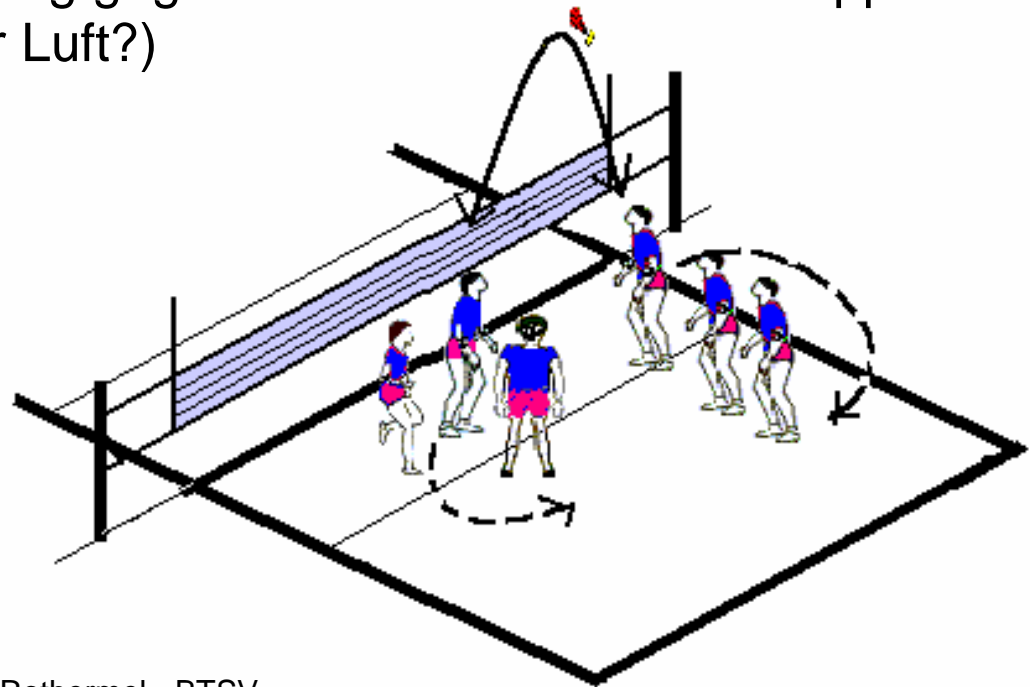
Zuspielwettbewerb



Die Gruppe verteilt sich auf zwei Reihen. Die jeweils vorderen Spieler (am Netz) spielen die Indiacca hin und her. Nach erfolgtem Zuspiel macht der Spieler schnell Platz für den nächsten in seiner Reihe und stellt sich hinten wieder an. Wie viele Zuspiele schafft die Gruppe ?

(Zwei Gruppen treten gleichzeitig gegeneinander an. Welche Gruppe hält die Indiacca am längsten in der Luft?)

- nur oberes / unteres Zuspiel
- nur mit der starken / schwachen Hand spielen



Spiele ohne Indiaca

um die Scheu vor Bodenkontakt zu verlieren

Turnschuh-Hockey + Tennisball



Zwei Bänke werden umgekippt. Die Sitzfläche ist das Tor. Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jeder zieht sich einen Schuh aus, den er als Schläger benutzt (auch der Torwart).

Fangspiel: Verzaubern – Erlösen

Wer vom Fänger berührt wird, muss stehen bleiben („Verzaubert!“). Er darf erst wieder weglaufen, wenn ein Mitspieler durch seine Beine durchgekrabbelt ist („Erlöst!“).

