

# Spielideen mit Indiacas, den Riesenfederbällen

Gabi Rothermel , Landesfachwart Indiacas

Informationen zum Sportspiel Indiacas, Übungssammlungen und weitere Spielideen gibt es unter [www.indiacas-btsv.de](http://www.indiacas-btsv.de)



Die Indiacas mit dem weichen Balkkörper und ihrem roten Federbüschel ist ein beliebtes Spielgerät bei Kindern. Sie lässt sich leicht werfen und fangen und ist ganz einfach ein tolles „Flugobjekt“ mit hohem Aufforderungscharakter. Und für viele kleine Spiele besser geeignet als ein Ball, der immer wegrollt.....

## „Fangen“ mit der Indiacas

Die Kinder laufen durch die Halle. Der Fänger erhält eine Indiacas und versucht jemanden abzuwerfen. Wer getroffen wird, nimmt die Indiacas auf und ist der neue Fänger. **Variationen:** a) Mehrere Indiacas erfordern erhöhte Aufmerksamkeit  
b) Der Fänger muss die Gekgagten mit der Indiacas in der Hand abschlagen  
c) Wenn der Fänger erfolgreich war, setzt er sich hin. So muss jeder zumindest einmal jagen  
d) „Zombie-Ball“ = „Amerikanisches Völkerball“: Wer abgeworfen wurde, muss sich hinsetzen und sich merken, von wem er getroffen wurde. Sobald dieser selbst abgeworfen wird, ist man wieder im Spiel

## Reise nach Jerusalem

Im Volleyballfeld werden Indiacas verteilt - genau eine weniger als Kinder. Alle laufen um das Feld herum und greifen beim Pfiff des ÜL nach einer Indiacas. Wer keine Indiacas bekommt, erhält einen Minuspunkt.

## Biathlon

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

## Brett-Trefferspiel

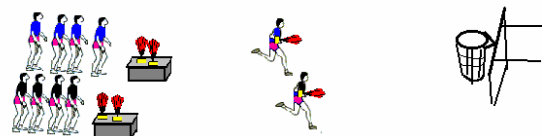
Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf einem Basketballfeld. Jede Mannschaft versucht durch geschicktes Zuspielen und Fangen, die Indiacas gegen das gegnerische Basketballbrett zu spielen. Jeder Brett-Treffer zählt einen Punkt. Nach einem Punkterfolg erhält die gegnerische Mannschaft die Indiacas. Mit der Indiacas in der Hand darf nicht gelaufen werden. Wer die Indiacas gefangen hat, darf vom Gegner nicht angegriffen werden (Abstand halten!), muss aber die Indiacas innerhalb von 5 Sekunden weiterspielen. **Variationen:**

**Zonenspiel:** 2 Mannschaften spielen auf einem großen Spielfeld gegeneinander. Um Punkte zu erzielen, muss die angreifende Mannschaft die Indiacas in der Zone hinter der Grundlinie des Gegners fangen.

**Kastenfängerspiel:** 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 Indiacas fängt ohne vom Kastenteil herunter steigen zu müssen. Der Fänger wechselt dann seine Position mit dem Spieler, der ihm die Indiacas zugespielt hat.

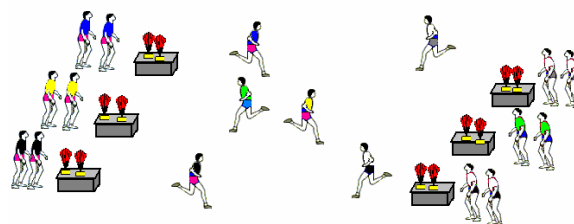
## Korbtrefferstaffelwettbewerb

Auf Kommando laufen die ersten Spieler jedes Teams 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 5 Min. weniger Indiacas?



## Indiacas klauen

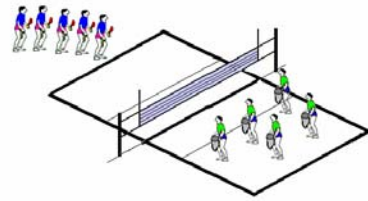
Die Teams stehen sich jeweils in ca. 20 bis 30 m Entfernung gegenüber. Auf Kommando startet der erste Läufer einer Mannschaft, rennt so schnell wie möglich zur anderen Seite und "klaut" dem gegenüberstehenden Team eine Indiacas aus dem kleinen Kasten. Danach läuft er wieder so schnell wie möglich zurück, 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.

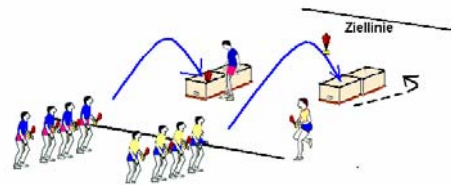
### Beutefangen

Gruppe A stellt sich zuerst hinter die Grundlinie. Gruppe B, bei der jeder Spieler mit einer Tüte ausgestattet ist, verteilt sich im Feld. Gruppe A spielt oder wirft die Indiacas nacheinander über das Netz ins gegnerische Feld. Gruppe B versucht diese mit einer Tüte zu fangen. Rollenwechsel. Welche Mannschaft hat mehr Indiacas gefangen?



### Rangierbahnhof

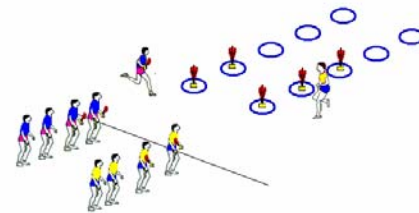
Je Mannschaft werden an einer Startlinie zwei kleine Kästen hintereinander gestellt mit der Öffnung nach oben. Die Spieler versuchen nacheinander von der Wurflinie aus, die Indiacas in den vorderen der beiden Kästen zu spielen. Gelingt dies, darf der Spieler diesen Kasten vor den anderen schieben (rangieren).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



Gruppe. Welche Mannschaft hat ihre Kästen zuerst über die Ziellinie rangiert?

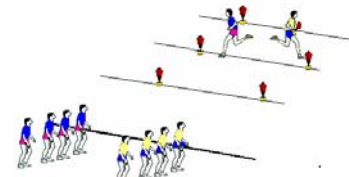
### Staffel 1

Die Mannschaften stehen an einer Startlinie, jeder Spieler hat eine Indiacas. 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 Indiacas 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. Sind nicht genügend Reifen vorhanden, dürfen in einen Reifen 2 oder 3 Indiacas gestellt werden. In der nächsten Runde werden die Indiacas wieder eingesammelt. Der 1. Läufer holt die Indiacas aus dem letzten Reifen zurück usw.



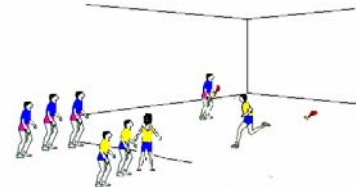
### Staffel 2

Die Gruppenersten starten auf Kommando 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. **Variation:** mit einer Indiacas starten und jeweils zur Ausgangslinie zurücklaufen, um die nächste zu holen.



### Aufschlagstaffel

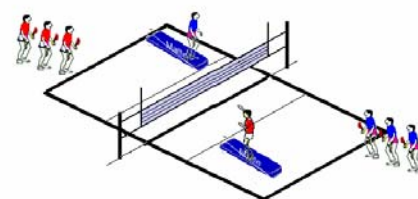
Die Indiacas muss mit Aufschlägen zur gegenüberliegenden Wand und wieder zurück geschlagen werden. Nach dem Startkommando schlägt A die Indiacas vorwärts, lässt die Indiacas auf dem Boden liegen und läuft zu seiner Mannschaft zurück und B startet. Er läuft zur Indiacas und schlägt sie weiter usw.



### Zielaufschlag-Spiel

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?“



### Rennball

Nach dem Startkommando darf ein Läufer der Rennergruppe jeweils laufen und so viel Punkte sammeln, wie er Hüchchen umlaufen kann, in der Zeit, die die Zuspeler brauchen, um die Indiacas in Zickzackaufstellung einmal vom ersten bis zum letzten und wieder zurück zum ersten zu spielen (Fangen und Zuspieren). Die Zuspeler können die Indiacas außerhalb ihres Reifens fangen, müssen aber zum Weiterspielen in ihren Reifen zurück.

Welche Mannschaft kann die meisten Punkte erlaufen?



### „Indiacas über die Schnur“

Zwei Mannschaften spielen sich die Indiacas über das Netz zu. Die Indiacas darf gefangen werden und muss dann zurück über das Netz gespielt werden. („Anfänger“ dürfen die Indiacas über das Netz werfen.)