Benennung	**Rollball**
Materialbedarf	2x Volleyball, 4 Pylonen, 2x Bank (oder 4x Hocker, Kastenoberteil als Tormal), Punktezähler
Angaben zum Spielfeld (Markierung, Abmaße, Begrenzung, Aufbauten usw.)	Hallendrittel ca. 12-15 x 25-30 Meter 2-3 m vor Torlinie ist die Torraumlinie (ggf. mit Pylonen markieren) auf der Torlinie werden die Tore platziert (z.B. Bank gekippt, Kastenoberteil, Floorballtor o.ä.)
Personalbedarf	• 2 Wettkampfrichter (Torraumlinie)
Anzahl Spielende und Auswechsel	5-6 SpielerInnen je Team
Spielbeschreibung (Kurzform)	Zwei Mannschaften versuchen, durch Rollen eines Balles oder durch kniehohes Zuwerfen Tore zu erzielen.
Spielregeln	• Spielbeginn ist in der Feldmitte, dort wird der Ball angerollt, • nach jedem Tor wird der Ball durch die besiegte Mannschaft an der Mittellinie angerollt, • bei Torschuss darf Torraumlinie nicht übertreten werden, • Tor darf von maximal der Hälfte der Spieler eines Teams bewacht werden (Aufenthalt im Torraumbereich) – beliebiger Wechsel, • Ballbesitzer darf nicht gestoßen oder gerempelt werden • mit dem Ball in der Hand dürfen nicht mehr als drei Schritte gemacht werden Freiwurf (von der Seitenlinie) • bei unfairem Spiel (z.B. Anrempeln) • bei Stoß des Balles mit dem Fuß • mehr als drei Schritte mit Ball in der Hand • übertreten der Torraumlinie beim Schuss • Heben des Balles über Kniehöhe • bei Verteidigung mehr als zulässig Spieler im Torraum
Spielzeit	• Spielzeit wird mit Spielmodus festgelegt • zwei Halbzeiten spielen, Seitenwechsel
Zählweise	• 1 Punkt für jedes Tor
Sicherheitshinweise	beim Spiel auch Kopf hochnehmen und Umfeld checken
Hinweise zur Vorbereitung im Training	üben: • Rollen und Zuspielen mit Bällen maximal kniehoch, • gebücktes Laufen, • Torwerfen auf unterschiedliche Torgrößen

Benennung	**Brennball**
Materialbedarf	6x Volleyball oder Softball, 4 Matten (alternativ Reifen), Brennmal (Kastenteil oder Hocker), Punktezähler
Angaben zum Spielfeld (Markierung, Abmaße, Begrenzung, Aufbauten usw.)	Hallendrittel ca. 12-15 x 25 Meter Matten jeweils in die Ecken des Spielfeldes Brennmal ca. 5 Meter von Startmatte entfernt
Personalbedarf	• 3 Wettkampfrichter (Startlinie, Ziellinie, Feld)
Anzahl Spielende und Auswechsel	5-6 SpielerInnen je Team
Spielbeschreibung (Kurzform)	Es gibt eine Feldmannschaft (FM) und eine Laufmannschaft (LM) mit jeweils gleicher Personenzahl. Nacheinander werfen die Personen aus der LM einen Ball ins Innenfeld und versuchen es danach zu umrunden und ins Ziel zu kommen. Die FM versucht währenddessen den Ball so schnell als möglich aufzunehmen und ins Brennmal zu legen. Dies stoppt den Lauf. Die Person aus der LM bleibt unbeschadet, wenn sie auf einer Matte stoppt, falls sie dazwischen ist, muss sie zurück zum Start.
Spielregeln	Laufmannschaft: • Es muss ins Feld geworfen werden, **nicht** hinter die Start- und Ziellinie. • Der Ball darf nach dem Abwurf **nicht** nochmal berührt werden. • Die Matten müssen Überlaufen werden, dabei muss diese mindesten mit einem Fuß berührt werden. • Wird der Ball in das Brennmal abgelegt, müssen alle Laufenden, die nicht mit **beiden** Beinen auf einer Matte stehen, zurück zum Anfang. • Es muss aus dem Stand geworfen werden. Es darf erst losgelaufen werden, wenn der Ball die Hand verlassen hat. Bei Frühstart müssen alle Läufer auf der Strecke eine Matte zurückgehen. • Kein Abschießen von Feldspielern. Feldmannschaft: • FM darf Ball nur zuspielen, nicht mit ihm laufen. • FM muss Laufwege zwischen den Matten für LM freihalten. • Zeitspiel ist verboten, eine Verwarnung, bei nächsten Mal ein Punkt für LM Rollentausch nach der ersten Spielhälfte Gewinner: • Mannschaft mit den meisten Punkten Unentschieden: • Eine Person jeder Mannschaft darf nochmal werfen und laufen, der Ort, an dem sich die Person zur Zeit des Verbrennens befindet, zählt. Die Mannschaft, deren Person weitergekommen ist, erhält einen Zusatzpunkt.
Spielzeit	• Spielzeit wird mit Spielmodus festgelegt • Mannschaftswechsel zur Halbzeit, gleiche Spieldauer gewährleisten
Zählweise	• 1 Punkt für jede Person, die die Ziellinie überquert • 3 Punkte, wenn das Feld im eigenen Wurf (Homerun) komplett umrundet wird
Sicherheitshinweise	Rutschfeste Matten verwenden
Hinweise zur Vorbereitung im Training	• Abwürfe und Zuspiele mit Bällen üben • laufen mit abstoppen auf Matten und laufen um Kurven üben

Benennung	**Floorball**
Materialbedarf	2 Tore (wenn nicht vorhanden dann Bänke), 2 Schlägersätze, Teamleibchen, mehrere Bälle (ca. 10) , evtl. Banden
Angaben zum Spielfeld (Markierung, Abmaße, Begrenzung, Aufbauten usw.)	Hallendrittel ca. 12-15 x 25 Meter Tore 1,5-2 Meter von Feldbegrenzung entfernt Mittelpunkt ist die Mitte des Feldes
Personalbedarf	• 1 Schiedsrichter
Anzahl Spielende und Auswechsel	4-5 Feldspieler*innen, kein*e expliziete*r Torhüter*in (übrige als Auswechsel)
Spielbeschreibung (Kurzform)	Ziel ist es, den Ball mit Hilfe des Schlägers in das gegenüberliegende Tor zu spielen. Jede Mannschaft versucht dabei ihr Tor zu Verteidigen und der anderen Mannschaft den Ball abzunehmen.
Spielregeln	• körperloses Spiel, **kein** Schubsen, Drücken, Schlagen, • der Ball ist nur mit dem Schläger zu spielen, **kein** aktives Blocken des Balls mit Körper, **kein** Spiel mit dem Fuß • es wird flach gespielt! Die Schaufel des Schlägers und der Ball bleiben unterhalb der Hüfte, **nicht** höher als 1 Meter, • Torschüsse dürfen nur nach der Mittellinie erfolgen, • der Anstoß findet vom Mittelpunkt statt, zwei gegnerische Spieler*innen stehen sich am Ball gegenüber und halten ihre Schläger parallel auf jeder Seite des Balles, ohne ihn zu berühren, Schiedsrichter*in gibt den Ball frei, • Spieler*innen-Wechsel sind jederzeit möglich, der Wechsel erfolgt am Feldrand, Freistoß • bei Regelverstoß gibt es einen Freistoß für das andere Team, bei wiederholten Regelverstößen eines/einer Spieler*in ist bis zu 1 min Zeitstrafe möglich, • Freistöße werden an Ort und Stelle ausgeführt, es muss eine Schlägerlänge Abstand gehalten werden, Strafstoß • verhindert ein Regelverstoß eine Torchance erhält der/die benachteiligte Spieler*in einen Strafstoß, • bei Strafstößen startet der/die Schütze*in am Mittelpunkt, ein/eine Spieler*In von anderem Team darf als Torhüter*in verteidigen, sobald der/die Schütze*in den Ball berührt, darf der/die Torhüter*in die Torlinie verlassen, der Ball muss sich dabei immer aufs Tor zu bewegen, andernfalls ist der Strafstoß vorbei, • zu Beginn, nach jedem Tor und nach jedem Strafstoß beginnt das Spiel mit einem neuen Anstoß,
Spielzeit	• Spielzeit wird mit Spielmodus festgelegt • zwei Halbzeiten spielen, Seitenwechsel
Zählweise	1 Tor = 1 Punkt bei Unentschieden durch jede Mannschaft 3 Torschüsse
Sicherheitshinweise	
Hinweise zur Vorbereitung im Training	Regeln kommunizieren, Spielgewöhnung mit Floorballschlägern und üben Zuspiele und Torschüsse

Benennung	**Streetball**
Materialbedarf	1 Basketballkorb, Basketball (im Optimalfall Hallenbasketball), Teamleibchen, 1 Stoppuhr, 2 Trillerpfeifen
Angaben zum Spielfeld (Markierung, Abmaße, Begrenzung, Aufbauten usw.)	• Spielfeld = Hälfte eines Hallendrittels • eigentliche Größe 10m x 10m • Ausmarkierungen sind die schwarzen Linien sowie die Mittellinie • es muss lediglich der Korb runtergelassen werden
Personalbedarf	• 2 Wettkampfrichter
Anzahl, Spielende und Auswechsel	• es wird 3 vs. 3 gespielt • häufige Auswechslungen, evtl. mindestens ein Mädchen
Spielbeschreibung (Kurzform)	• 3 vs. 3 auf einen Korb, • Ziel einer Mannschaft ist es, möglichst viele Körbe zu erzielen, • eine Mannschaft verteidigt den Korb, eine Mannschaft greift an, • wenn angreifende Mannschaft den Korb trifft oder den Ball an die verteidigende Mannschaft verliert, wechselt der Ballbesitz und die Rollen werden getauscht, • die vorher noch verteidigende Mannschaft muss zunächst vollständig hinter die schwarze Linie, bevor sie wieder angreifen kann, beim Lauf hinter die Außenlinie dürfen keine Spielzüge stattfinden
Spielregeln	• Spiel beginnt mit Jumpball (zwei Spieler*innen stehen seitlich nebeneinander, Schiri wirft Ball an und Spieler*innen müssen hochspringen und Ball sichern) <u>Fouls:</u> • körperkontaktlos → bei stärkeren Berührungen des Gegners, insbesondere im Wurf wird Foul gepfiffen, • Doppeldribbling (Prellen, Ball festhalten und danach wieder Prellen) ist verboten, • mit Ball in der Hand maximal 2 Schritte, • bei Foul der angreifenden Mannschaft bekommt verteidigende Mannschaft den Ball, • bei Foul der verteidigenden Mannschaft bleibt angreifende Mannschaft im Ballbesitz, • bei grobem Foul eines*r Spielers*in → Disqualifikation, neue*r Spieler*in darf eingewechselt werden <u>weitere Regeln:</u> • aktives Spiel → durch Schiri unterstützt
Spielzeit	• abhängig von Anzahl Teams, mindestens 5 Minuten (wird mit Spielmodus abschließend festgelegt)
Zählweise	• innerhalb der 6,50m-Linie 1 Punkt, außerhalb 2 Punkte
Sicherheitshinweise	• grobes Einsteigen von Spielenden sofort unterbinden, • besondere Vorsicht nach Absprung, da erhöhte Verletzungsgefahr, wenn es zum Körperkontakt in der Luft kommt, • für ordentliches Aufwärmen sorgen, da Gefahr für Muskelzerrungen o.ä. aufgrund des hohen Schnelligkeitsanteils relativ hoch ist
Hinweise zur Vorbereitung im Training	• zunächst Grundformen des Dribbelns, Passens und Werfens in separaten Übungen üben, • wenn normales Spiel im Gesamten gespielt wird, dann sollte Wert daraufgelegt werden, dass jeder im Team mitspielt → Vorschlag: Regel einführen, dass Körbe erst zählen, wenn jeder aus dem Team während des Angriffs den Ball mindestens einmal berührt hat

Benennung	**Zweifelderball**
Materialbedarf	1-2 Softbälle, 6x Hütchen zur Markierung der Mittellinie
Angaben zum Spielfeld (Markierung, Abmaße, Begrenzung, Aufbauten usw.)	• Spielfeld = Volleyballfeld (bei vorhandenen Linien) oder kleiner 2x 7 m lang und 9 m breit • Mittellinie und Spielfeldecken werden durch zwei Hütchen am Spielfeldrand markiert • Innenfeld = Innere des Spielfeldes • Außenfeld = Gebiet außerhalb des Spielfeldes • Eine Mannschaft besetzt eine Seite des Innenfeldes und die gegenüberliegende Seite des Außenfeldes
Personalbedarf	• 1 Schiedsrichter
Anzahl Spielende und Auswechsel	bis zu 5 Feldspieler*innen und 1 Außenmann*frau/König*in
Spielbeschreibung (Kurzform)	Ziel ist es, alle Spieler*innen aus dem gegnerischen Team abzuwerfen. Wird man abgeworfen, muss man sich in das Außenfeld begeben. Freiwerfen ist möglich. Wenn alle Feldspieler*innen abgeworfen sind, kommt der/die Außenmann*frau mit einmalig drei Leben in das Feld. Wird diese*r 3x abgeworfen, hat das gegnerische Mannschaft gewonnen.
Spielregeln	- Außenmann*frau wird am Anfang des Spieles ausgewählt und befindet sich anfangs im Außenfeld, - Außenmann*frau geht erst ins Innenfeld, sobald alle Feldspieler*innen abgeworfen wurden und hat dann drei Leben, - Spieler*innen sind getroffen, wenn sie direkt vom Gegner abgeworfen werden (ohne Bodenkontakt durch den Ball) und müssen das Innenfeld verlassen, - Werden mehrere Spieler*innen getroffen muss nur der/die Erstgetroffene das Innenfeld verlassen, - wird der Ball nach einem Treffer direkt von einem Mitspieler gefangen, muss der/die getroffene Spieler*in das Feld nicht verlassen, - kein Übertreten der Mittellinie (dreimaliges Übertreten = Spieler/in gilt als abgeworfen), - kein Zeitspiel (= sinnloses Hin- und Herwerfen), sonst Ballgewinn für die gegnerische Mannschaft, - als Option: Treffer von Mädchen zählen doppelt, d.h. es müssen zwei Sportler aus dem Innenfeld gehen
Spielzeit	• Spielzeit wird mit Spielmodus festgelegt • zwei Halbzeiten spielen, Seitenwechsel (wenn Mannschaft gewinnt, dann vorzeitiger Seitenwechsel)
Zählweise	Nach Zeitablauf werden die Leben des/der Außenmannes/frau gezählt bzw. die Feldspieler*innen gezählt, ergänzend für die Wertung: • wie oft war Außenmann im Feld • wie viele Leben hat Außenmann noch • wie viele Feldspieler sind noch im Feld
Sicherheitshinweise	- Kopftreffer zählen nicht (Ball für die Mannschaft bei der der Kopftreffer erzielt wurde) - kein Schockwurf (Hüftwurf)
Hinweise zur Vorbereitung im Training	- Regeln kommunizieren - Mädchen ins Spiel mit einbinden und werfen lassen (Treffer zählen doppelt) - Werfen und Passen mit rechter, linker Hand und beiden üben