

Korbball (3)

- wie allgemein bekannt

Alternativ

- der Fänger muss sofort stehen bleiben, bis er den Ball wieder abgespielt hat
- jeder Spieler liegt auf einer Luftmatratze. Der Ballbesitzer darf den Ball nicht auf der Luftmatratze ablegen, er muss den Ball immer mit mind. einer Hand festhalten. Durch Abspielen wird der Ball ins andere Tor befördert.

Nummernwettkampf (2, 3)

Zwei durchnummerierte Mannschaften stehen sich gegenüber. Auf Zuruf des ÜL schwimmen die entsprechenden Teilnehmer zu einem Ball und versuchen diesen zu Ihrer Gruppe zu bringen.

Raketenball (3)

Bis auf einen Mitspieler stehen alle Mitspieler in einer Reihe hintereinander und schauen dem ersten Mitspieler in die Augen. Auf ein Kommando des ÜL wirft der erste Spieler den Ball zu seinem Gegenüber, dieser fängt den Ball, wirft ihn wieder zurück, bückt sich und dreht sich um. Nun wirft der erste Spieler zum nächsten Mitspieler usw.

Reiterwasserball (3)

An den Kopfseiten des Beckens werden jeweils in einem Abstand von ca. 20 cm. über dem Wasser Leinen als Tor befestigt. In den Mannschaften bilden sich jetzt Paare die Pferd und Reiter darstellen. Wer den Ball unter die Leine bekommt, bekommt einen Punkt

Ringtennis (3)

In der Mitte des Beckens wird eine Leine in ca. 1 Meter Höhe gespannt. Ein Tauchring wird nun über die Leine geworfen und muss von der anderen Mannschaft gefangen werden. Wer den Ring nicht gefangen hat bekommt einen Minuspunkt.

Schulterball (2, 3)

Zwei Mannschaften versuchen einen Ball auf ihre Kopfseite des Beckens zu bekommen. Der Ball darf aber nur mit den Schultern berührt werden.

- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre
- 2 = Kinder bis 13 Jahre
- 3 = Jugendliche ab 14 Jahre



Unterwasserball (3)

Unterwasser zwei Tore aufstellen. Der Ball darf nicht über Wasser gesehen werden. (Wassertiefe Nichtschwimmer wie auch Schwimmer)

Wächterball (3)

Jede Mannschaft stellt einen Wächter am Beckenrand hin (der Wächter darf sich nicht von der Stelle bewegen). Jedes Mannschaftsmitglied kann seinem Wächter direkt oder über andere Mitspieler den Ball zuwerfen. Fängt der Wächter den Ball, so gibt es einen Punkt für diese Mannschaft.

Wandertor (3)

Es ist nur ein Tor im Spiel. Jede Mannschaft versucht in das Tor zu treffen. Jede Mannschaft versucht aber auch, durch wegschieben des Tores, zu verhindern, dass die andere Mannschaft das Tor trifft.



- 1 = Kleinkinder bis 7 Jahre
- 2 = Kinder bis 13 Jahre
- 3 = Jugendliche ab 14 Jahre

