

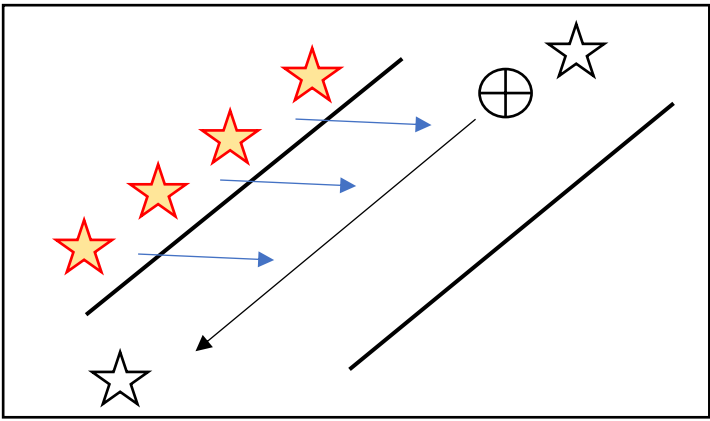
Modifikation

Impuls

Durchführung

Reflexion

Transfer

Spiel	Gorri
Hintergrund	Ein Spiel, um die Jagdfähigkeiten zu verbessern. Das Zielobjekt des in ganz Australien praktizierten Spiels war eine aus Holz/Birke geschliffene ovale Kugel, mit Federn verziert und angemalt. Mit verschiedenen Wurfgeräten versuchte man, das Zielobjekt zu treffen (Boomerang, Speere,...).
Ziel des Spiels	Ein rollender Gegenstand wird abgeworfen.
Was wird benötigt?	- abgestecktes Spielfeld; Spielfeldmarkierungen; Hacky Sack (1-2 pro Spieler*in); unterschiedlich große Bälle (als Ziel) Skizze: 
Ablauf	- zwei Spieler*innen rollen sich Zielball mit den Worten „Gorri-Gorri“ zu - die Werfenden befinden sich hinter Spielfeldlinie und versuchen den Zielball innerhalb der Wurfzone zu treffen - pro Treffer einen Punkt
Modifikation	- aus unterschiedlichen Entfernungen werfen - mehrere (unterschiedliche) Zielbälle verwenden - Klingelball/ Basketball in einer Plastiktüte - Augenbinden (ggf. mit Partner*in) verwenden - statt Wurfgerät wird eine Schwimnudel (Berührung des Zielballs) eingesetzt - springenden (schnellen oder langsamen) Zielball treffen - unterschiedliche Wurfvariationen (rollen, direkt, indirekt) - usw.
Material	- Hacky Sack, Pezziball, Basketball, Plastiktüte + Kreppband, Augenbinden, Schwimnudeln, Spielfeldmarkierungen
Sicherheit	- Tennisbälle auf ein Signal einsammeln lassen (Rücksichtnahme) - Wurfzone durch eine Hallenwand abgrenzen

Modifikation



Spiel	Burojin
Hintergrund	Ein Spiel, um Beziehungen zu stärken und das Wohlbefinden zu fördern. Entstanden ist das Spiel in Queensland/New South Wales und wurde mit einem Ball (= Burojin) aus Känguru-Haut, gefüllt mit Gras, mittels Sehen vernährt, gespielt.
Ziel des Spiels	Der Spielball in die Endzone gebracht.
Was wird benötigt?	- abgestecktes Spielfeld; Spielfeldmarkierungen; Spielball Skizze:
Ablauf	- das angreifende Team steht an Grundlinie - das verteidigende Team steht an der Mittellinie - Spieler*innen dürfen mit dem Ball in alle Richtungen passen, laufen - der Spielball (Burra-Jin) muss über die gegnerische Grundlinie getragen werden (Punkt) - wenn Angreifer*in (mit Spielball) von Verteidiger*in berührt/ angetippt wird, muss der Spielball abgespielt werden (keine Schritte mehr möglich) - geht der Spielball verloren, kann er wieder aufgenommen werden - Foul: Klammern, Schuppsen, Halten, Schlagen - Angriffswechsel: Ausball, 4 x Antippen, Foulspiel, Punkt - Referee zählt laut das Antippen: 1, 2, 3, 4 - Wechsel - 2 Meter Abstand beim Einspielen einhalten
Modifikation	- Anzahl an Zuspielen festlegen, alle haben den Spielball berührt - mit dem Spielball darf nicht gelaufen werden - Zonierung – Ball muss durch alle Zonen gepasst werden - berührungsfreie Zonen - Unterschiedliche Passarten (indirektes Zuspiel) - kleine Teams - Anzahl der Berührungen - unterschiedliche Spielbälle verwenden (Softball, Basketball, Fußball, usw.) - usw.
Sicherheit	- kein (übertriebener) Körperkontakt, nur antippen
Material	- Spielball (Softball, Volleyball), Spielfeldmarkierungen, Trikots

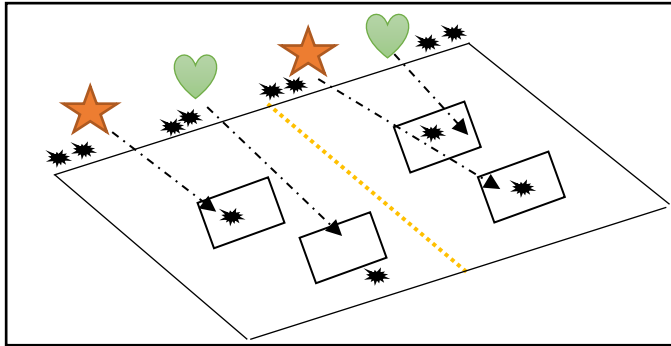
Modifikation

Impuls

Durchführung

Reflexion

Transfer

Spiel	Kolap
Hintergrund	Ein Spiel, um die Kulanz untereinander zu fördern. Gespielt wurde es vorwiegend in der Inselgruppe Torres Strait. Der Name stammt von der Pflanze Kolap, dessen Bohnen man für das Spiel verwendet hat.
Ziel des Spiels	Kolaps in eine gekennzeichnete Fläche werfen
Was wird benötigt?	- Kolap – Hacky Sack; fixierte Ziele – Reifen; ein abgestecktes Spielfeld mit Spielfeldmarkierungen Skizze: 
Ablauf	- Einteilung der Teams - Verteilung der Kolaps (gleiche Anzahl) an die Teams - Aufstellung der Teams an der Spielfeldlinie - Positionierung der Ziele im Spielfeld (ein oder mehrere Ziele pro Team) - Punktverteilung nach Treffer (Kolap befindet sich im Ziel) - Addition der Punkte (nach Wurfversuchen, Zeit oder Trefferanzahl z.B. 20)
Modifikation	- Teams spielen miteinander (Vorgabe der Trefferanzahl) - o lautes chronologisches Mitzählen der Trefferanzahl - Abstände der Ziele zur Spielfeldlinie verkürzen (Wertigkeit der Treffer) - unterschiedliche Ziele (z.B. Kisten statt Reifen) verwenden - Ausgangsposition verändern (z.B. sitzend statt stehend) - unterschiedliche Wurfgeräte (Papierknäuel, Bocciaball, usw.) - unterschiedliche Ziele (Bananenkiste, Fahrradreifen, Handtücher, usw.) - Winkel der Ziele verändern - usw.
Sicherheit	- ausreichend Platz für alle Spieler*innen, Kolaps auf ein Signal einsammeln lassen
Material	- Reifen, Spielfeldmarkierungen, Hacky Sack