

Inselspiel (Genaueres weites Zuspiel)

1. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander: Gruppe A, B.
2. Jede Mannschaft teilt sich in gleich viele Fänger und Werfer auf. Die Fänger stehen auf den Matten und die Werfer stehen gegenüber (Abstand je nach Klassenstufe variieren).
3. Die Werfer versuchen, die Bälle den Fängern auf der Matte zuzuwerfen.
4. Wenn ein Fänger den Ball erhalten hat, ohne dass er dabei die Matte verlassen muss, darf er mit dem Ball zur Werfergruppe springen.
5. Wenn ein Werfer nicht auf den Mattenbereich trifft, muss er den Ball holen, zur Werfergruppe zurückrollen und als Fänger auf die Matte gehen.
6. Gewonnen hat die Mannschaft, welche zuerst alle Fänger zu Werfern gemacht hat.

