**Schnappballformen**

Schnappballformen sind ausgezeichnet geeignet zur Schulung technischer und taktischer Spielelemente wie Passen, Dribbling, Freilaufen – Decken, Täuschen etc.

**Schnappball**

Zwei Mannschaften (max. 5:5) spielen in einem begrenzten Raum (halbe Halle) gegeneinander. Jede Mannschaft versucht den Ball mittels Zuspiel möglichst lange unter eigener Kontrolle zu halten. Die gegnerische Mannschaft versucht den Ball abzufangen. Gelingt dies wechseln die Aufgaben. Nach zehn erfolgten Zuspielen erhält die Mannschaft einen Punkt. Pro Team wird ein Schüler bestimmt, welcher die Zuspiele seines Teams laut zählt.

Regeln:
Schnappball kann mit oder ohne Dribbling gespielt werden.

Varianten:
Die Grundform kann als Basket-, Handball-, Unihockey-, Fussball- oder Frisbeevariante gespielt werden.

Stufe:Unterstufe, Mittelstufe, Oberstufe

**2-Feld-Schnappball**

Zwei Parteien verteilen sich in zwei Spielfeldern, in jedem Feld stehen gleich viele Spieler von Gruppe A wie von Gruppe B. Das eigene Spielfeld darf nicht verlassen werden. Ein Punkt wird erzielt, wenn ein Spieler aus Feld 1 einem Mitspieler in Feld 2 einen Pass geben kann. Der Ball darf im eigenen Feld untereinander zugespielt werden (zur Vorbereitung des Passes über die Mittellinie).

**Tupf-Schnappball**

Zwei Parteien spielen in einer Hallenhälfte gegeneinander. Dort werden, wenn möglich entsprechend der Anzahl Spieler einer Partei, dünne Matten verteilt.
Die Partei in Ballbesitz ist Jäger, die anderen sind Hasen. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Sobald die Hasenpartei den Ball schnappen kann, wird sie sofort zur Jägerpartei.
Wer von einem Jäger abgetupft wird, muss auf eine dünne Matte stehen.
Spieler auf einer dünnen Matte, können wieder befreit werden, wenn sie

a) den Ball von der Jägerpartei selber abfangen können und dabei mit mindestens einem Bein noch die Matte berühren oder

b) wenn sie von einem eigenen Mitspieler einen Pass bekommen und den Ball dem gleichen Spieler wieder zurückpassen können.

Sobald die Schüler das Spielprinzip verstehen, sollte ein 2. Ball ins Spiel gebracht werden.

Es gewinnt die Partei, die entweder alle Spieler des Gegners mittels Abtupfen auf eine Matte verbannen kann oder nach einer bestimmten Zeit weniger Spieler auf einer Matte hat.
Sollten weniger Matten als Schüler einer Partei zur Verfügung stehen, können problemlos auch zwei Schüler auf einer Matte stehen.