

# BALL IN DEN REIF – MANNSCHAFTSSPIEL (J+S)

Zur Vervollständigung/Ausklang der Aufwärmphase  
(Präzision/Konzentration/Wendigkeit/Schnelligkeit/Atem)

## 1. BENÖTIGTES MATERIAL :

- Reifen (Anzahl je nach Teilnehmerzahl; bei vielen Mitspielern, halb so viele Reifen wie Spieler einer Mannschaft. Beispiel : bei 20 Spielern pro Mannschaft, braucht es 10 Reifen)
- ~2 bis 4 Schaumstoffbälle (je nach Anzahl Spieler)
- 1 Stoppuhr
- 2 Malstäbe oder Kegel

## 2. ZIEL DES SPIELS (im Stil von Sitzball)

- Alle gegnerischen Spieler, die sich im Feld befinden, abschlagen; Ziel ist es, das Feld so rasch wie möglich zu leeren. Gewonnen hat die Mannschaft, die am längsten im Feld bleiben konnte (gemäss gestoppter Zeit).

## 3. SPIELREGELN :

- 1 Mannschaft befindet sich innerhalb des Kreises oder der abgegrenzten Zone, die andere ausserhalb.
- Die Mannschaft ausserhalb der Zone zielt auf die Spieler innerhalb der Zone und versucht, das Feld so rasch wie möglich zu leeren; sie holt den Ball selbst zurück – woher auch immer. Der Ball muss immer zirkulieren (Pässe abgeben falls nötig), nie länger als 3 Sekunden in den Händen halten.
- Die Mannschaft innerhalb der Zone muss also versuchen, sich nicht treffen zu lassen und möglichst lange im Feld zu bleiben. In den Reifen sind die Spieler geschützt (Haus), sie können also nicht abgeschlagen werden, solange sie im Reif sind. Die Zeit, die im Reif verbracht werden darf, kann wie folgt variieren:  
Beispiel: Blau : 3 Sekunden Weiss : 5 Sek. Rot 10 Sek. (evtl. zusätzliche Info mit Klebestreifen auf Boden kleben)  
(Für jüngere Kinder nur eine Zeitangabe und eine Reifenfarbe wählen.)  
Damit man immer in Bewegung bleibt, springen die ausgeschiedenen Spieler einmal zu Zweit in leichtem Laufschrift um die Halle; anschliessend geben sie an die beiden nächsten Spieler weiter. Es müssen immer 2 Spieler um die Halle springen (falls dies nicht eingehalten wird, gibt es eine Strafe von 3 Zusatzsekunden).

## 4. SPIELVORBEREITUNG :

- Reifen verteilen (für die ganz Kleinen, Reifen evtl. ankleben)
- 2 Mannschaften bilden
- Feld genau abgrenzen
- Stoppuhr und 2 Malstäbe für den Start des Rundlaufs vorbereiten

