

Deichschutz

Um das Land vor einer Flut zu schützen, müssen die Frauschaften möglichst schnell Sandsäcke (Bälle) weiterreichen und am Deich sammeln.

Rahmenbedingungen

Spieler:	Mind. 2x7
Spielfeld:	abhängig von der Spieleranzahl
Material:	Hohlbälle (z.B.: Gymnastikball, Volleyball, Handball) Reifen 2 große Kästen

Wird das Spiel im freien gespielt, können auch Materialien aus der Natur benutzt werden (Äste, Blätter)

Spielidee

Zunächst werden je fünf bis sechs Reifen gleichmäßig (Skizze) hintereinander in zwei Reihen auf den Boden gelegt. Der Abstand zwischen den beiden Reihen sollte so gering sein, dass die Möglichkeit besteht, der gegnerischen Gruppe einen Ball "abzuluchsen". Am Start, wo sich auch direkt jeweils der erste Reifen befindet, stehen kleine Kästen (Sandgruben) in denen sich z.B. 12 blaue bzw. 12 rote Bälle befinden. An der gegenüberliegenden Hallenstirnseite befindet sich je ein großer Kasten, in den die Bälle eingeworfen werden müssen. Der Schwierigkeitsgrad kann u. a. reguliert werden, indem der Abstand des letzten Reifs zum Kasten mehr oder weniger groß gewählt wird.

Verlauf und Regeln

Zwei Gruppen werden gebildet (z.B. die 7 Omas gegen die 7 Nesthäkchen). Falls die Gruppen nicht aufgehen, kann eine Auswechselspielerin installiert werden. Die Gruppen wählen ihre Seite bzw. Ballfarbe und legen fest, mit welcher Rollenverteilung (Stellung im Reifen, Werfer, Balljunge) sie beginnen möchten. Die Spieler müssen innerhalb des Reifes bleiben (evtl. Sanktion: Punktabzug). Jede Gruppe besitzt jedoch einen Balljungen/ Ballmädchen (Bei Überlastung evtl. zweiter Balljunge). Der Balljunge muss Bälle, die ihr Ziel verfehlen bzw. nicht gefangen werden, zurück zum Ausgangsort bringen.

Variante:

Balljungen dürfen auch Jagd nach fremden Bällen machen. Die Spielerin am Start holt die Bälle aus dem Kasten und wirft sie dem nächsten Mitspieler zu. Dieser gibt ihn wieder weiter. Einzelne Feldspieler dürfen überworfen werden. Der Spieler im letzten Reif wirft den Ball in den Zielkasten. Erwischt eine Spielerin einen gegnerischen Ball, darf sie diesen für ihre Gruppe nützlich machen-eine fremde Farbe im Kasten zählt als Joker doppelt. Die Rollen (Werferin, Balljunge, ...) und Standorte der Mitspielerinnen wechseln nach jedem "Tor". (Balljunge geht nach hinten, Werferin wird Balljunge, alle rücken vor). Hat eine Gruppe alle verfügbaren Bälle eingeworfen wird das Spiel gestoppt und ausgezählt (eigene Bälle einfach, gegnerische doppelt).