












Gemetzel (ab 10 Jahre)

	nein	Mannschaftsspiel			ca. 30 min
	nein		nein		min. 1 Per.
	ja		ja		Ab 40 Per. zwei Mannschaften mit min. 20 Per.
	begrenzttes Spielfeld, Ball (Medizinbälle, Basketbälle, aufgeblasene Autoschläuche oder weiche Softbälle)				
	Bewegung, Taktik,				
	Seinen Ball ins gegnerische Loch zu bekommen				

Beschreibung des Spiels

Zur Vorbereitung:

Das Spielfeld besteht aus einem Kreis, der eindeutig abgegrenzt ist und etwa zehn Meter Durchmesser hat.

Hebt an gegenüberliegenden Seiten des Kreises zwei Löcher aus, die ungefähr einen Fuß breit sind (oder kennzeichnet zwei Löcher auf irgendeine Art und Weise).

Euren Knie zuliebe, die ziemlich strapaziert werden, sollte der Untergrund Gras oder Sand sein (**dieses Spiel beruht auf absoluter Freiwilligkeit**).

Jedes Team braucht einen Ball. Am besten eignen sich Medizinbälle, Basketbälle, aufgeblasene Autoschläuche oder weiche Softbälle.

Bildet zwei Teams mit etwa zwanzig Spielern und zieht euch alle die Schuhe aus.

Ein Team zieht sich auch die Socken aus, damit ihr euch unterscheiden könnt.

Die Bälle werden jetzt in die Löcher gelegt, und jedes Team scharf sich auf den Knien um seinen eigenen Ball.

Das Spiel beginnt:

Mit einem Startsignal versuchen nun beide Seiten, ihren Ball in das gegnerische Loch zu befördern. Solange ihr auf den Knien und innerhalb des Spielfeldes bleibt, ist alles erlaubt:

Ihr könnt den gegnerischen Ball mit Beschlag belegen, euch in das Loch des eigenen Teams setzen oder die gegnerischen Spieler aus dem Kreis werfen.

Wenn es euch gelingt, euren Gegner auch nur mit einem Teil seines Körpers über die Spielfeldgrenze zu stoßen oder zu locken, dann scheidet er aus dem Spiel aus.

Es ist nur natürlich, dass euch eure Teamgefährten dabei helfen.

Manchmal sind alle so intensiv damit beschäftigt, sich gegenseitig aus dem Kreis zu werfen, dass sie die Bälle ganz vergessen - (hier bietet sich eine strategische Chance!).

Es ist nützlich für dieses Spiel einen Schiedsrichter einzusetzen, wenn ihr im Tumult nicht wisst, ob jemand aus dem Kreis oder der Ball ins Loch geworfen wurde.

Quelle:

BPS-SP-G-004