

## Völkerball – immer wieder anders – besonders für große Gruppen!

Gespielt wird nach den Grundregeln des Völkerballspiels: 2 Mannschaften, Volleyballfeld als Spielfeldgröße (eventuell kleiner je nach Gruppengröße), 1-2 Schaumgummibälle, eventuell Mannschaftsbänder, der Hintermann hat 3 „Leben“, „Erdball“ zählt nicht

### *\*Retterball 2-3 Schaumgummibälle, denkbar mit 10-12 Sprungseilchen*

Die ganze Mannschaft befindet im Spielfeld, die hintere Linie ist das „Krankenhaus“. Wer getroffen ist, fällt „tot“ um, liegen alle auf dem Boden, hat die andere Mannschaft gewonnen (kommt eigentlich nicht vor!). Die „Toten“ können nun gerettet werden, in dem die „Lebenden“ sie ziehend, tragend oder schleppend ins „Krankenhaus“ bringen. Wird die hintere Linie berührt, ist er wieder frei. Als „Operation“ können auch 10 Seilsprünge gefordert werden.

### *\*Kanonenvölkerball 2 gr. Kästen, 2 Medizinbälle, 1 Schaumgummiball*

In der Mitte des Spielfeldes steht ein großer Kasten mit einem Medizinball darauf. Die abgeworfenen Spieler gehen zu ihrem Hintermann. Um die Spieler zu erlösen, muss der Medizinball der Gegenpartei abgeworfen werden, fällt er runter, dann können alle Abgetroffenen wieder ins Feld. Der Medizinball darf nur vom Spielball berührt werden, berührt die Gegenpartei während des Spiels, sind die Abgetroffenen automatisch frei. Von der Seite darf nur zur eigenen Mannschaft geworfen werden. Der Hintermann kommt ins Spiel, wenn nur noch 1 Spieler im Feld ist, geht aber wieder nach hinten, wenn die Spieler erlöst werden.

### *\*Mattenvölkerball 2 Turnmatten, 1- später 2 Schaumgummibälle,*

Die Matte muss von einigen Spielern aufrecht gehalten werden. Sie kann als Schutzschild gedreht werden, darf aber nicht auf den Boden fallen. Dann hat die andere Mannschaft sofort gewonnen. Die abgeworfenen Spieler verlassen das Spielfeld, können sich um die 3 Seiten verteilen und versuchen einen Gegenspieler zu treffen. Gelingt ihnen das, dürfen sie wieder ins Feld. Der Hintermann kommt ins Spiel, wenn nur noch 2 Spieler im Feld ist, geht aber wieder nach hinten, wenn sich Spieler erlösen konnten.

### *\*Paradoxvölkerball 1- später 2 Schaumgummibälle,*

Der Hintermann steht im Spielfeld! Die restlichen Spieler stehen um die 3 Außenlinien des gegnerischen Spielfelds. Die Spieler versuchen einen Gegenspieler zu treffen, dann dürfen sie in eigenes Feld. Der getroffene Spieler bleibt im Spielfeld. Die Mannschaft, die zuerst im Feld ist, ist Sieger

### *\*Völkerball mit Freilaufen 1- eventuell später 2 Schaumgummibälle, unbedingt Mannschaftsbänder*

Die abgeworfenen Spieler gehen zu ihrem Hintermann und können sich von der hinteren Linie durch das gegnerischen Spielfeld über die Mittellinie freilaufen. Werden sie dabei vom Gegner abgeschlagen, müssen sie wieder zurück. Von der Seite darf nur zur eigenen Mannschaft geworfen werden.