

Burner Games – Vollgas: Neandertaler-Völkerball

Eine Völkerball-Variante, die es in sich hat: Die Spieler im Himmel können Feldspieler auch ohne abwerfen in den Himmel zerren.



Anzahl Spielende 12-36

Intensität xxx

Materialaufwand x

Zeitaufwand x

Völkerball Grundform 2 (pdf) wird mit folgenden Zusatzregeln gespielt: Jedesmal, wenn jemand aus dem Himmel einen Feldspieler abwirft, darf er zurück ins eigene Feld. Neben dem Abwerfen besteht für die Spieler im Himmel die Möglichkeit, gegnerische Spieler aus dem Feld in den Himmel zu zerrren (bitte nur grosse Körperteile packen, NICHT die Haare, den Turnbündel, etc.). Dabei muss immer ein Fuss im Himmel bleiben. Sobald der gegnerische Spielende mit beiden Füßen im Himmel steht, gilt er als «gestorben» und muss in den eigenen Himmel gehen. Der erfolgreiche Spielende darf ins Feld zurückkehren. Die Mitspielenden dürfen einem Gezogenen helfen, indem sie ihrerseits an ihm ziehen, um ihn im Feld zu behalten. Wenn mehrere Spielende im Himmel sind, darf auch eine Kette gebildet werden, um gegnerische Spielende zu erwischen. Dabei muss der hinterste Spielende immer einen Fuss im Himmel haben. Die Kette darf nicht zerreißen. Ketten dürfen auch eingesetzt werden, um Bälle zu fischen oder gegnerische Spielende festzuhalten, um sie dann abzuwerfen.

Material: Spielbündel, 2 Softbälle

Bemerkung: Dieses Video zeigt eine Mischform zwischen dem Spiel «Neandertaler»- und dem «Fludernvölkerball».

Quelle: [Muriel Sutter, Burner Games](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO