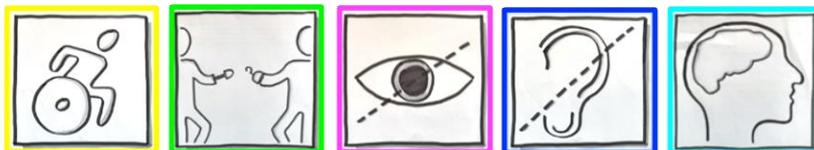


KIN-BALL (ab 6 Spieler*innen)



**

*

**

Legende:

* = weniger geeignet

** = geeignet

*** = sehr gut geeignet

Material

- KIN-BALL (Alternative: großer Luftballon mit mind. 90 cm Durchmesser)
- Farbige Leibchen (mindestens 2 Farben)
- Spielfeldmarkierung (z. B. Hütchen, Trennwände)

Spielfeld

- Maximal 20 m x 20 m (variabel, idealerweise: quadratisch)

Spielidee und Grundregeln

- Eine Mannschaft besteht aus vier Spieler*innen.
- Kein Körperkontakt.
- Aufschlag: Drei Spieler*innen halten den Ball, das vierte Teammitglied schlägt den Ball. Vor dem Schlagen muss die abwehrende Mannschaft mit „Omnikin + Farbe der Mannschaft“ von der schlagenden Mannschaft gerufen werden.
- Die gerufene Mannschaft versucht den Ball zu fangen.
- Der Ball gilt als gefangen, wenn:
 1. Eine/ mehrere Personen den Ball fangen.
 2. Alle, der gerufenen Mannschaft, den Ball berühren.
- **Mit dem gefangenen Ball darf nicht gelaufen werden.**
- Die abwehrende Mannschaft wird zur angreifenden Mannschaft und spielt mit einem neuen Aufschlag weiter.
- Eine Periode endet nach 5-10 Minuten oder nach dem Erreichen von 13 Punkten. Ein Spiel besteht aus 1-3 Perioden.
- Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten.
- **Die Punkte sollten extern gezählt werden. Während des Spiels ist es durch die drei Teams besonders schwierig zu zählen.**

→ **Ziel:** Spielt den Ball so, dass er den Boden berührt, bevor die gerufene Mannschaft ihn fangen kann.

Für weitere Regeln, siehe: <https://kinball-deutschland.de/regelwerk/>, <https://kinball-deutschland.de/was-ist-kin-ball/>

Inklusive Umsetzung



Beinbehinderung:

- Umsetzung möglich, Spielfluss kann jedoch verlangsamt werden
- Nur befestigter Untergrund geeignet (Hallenboden, Straßenbelag)
- Bei Rollis ist vor dem Fangen ein Aufpraller erlaubt
- Beim Aufschlag gibt Rolli Impuls nach oben, Mitspieler*in leitet den Ball weiter
- Ballberührung mit dem Arm und/oder Krücke gilt als gefangen



Armbehinderung:

- Umsetzung möglich, jedoch Einschränkung beim Fangen, Halten und Werfen
- Gegebenenfalls kleineres Feld
- Ballberührung mit dem Arm gilt als gefangen



Sehbehinderung:

- Grundsätzlich möglich, Anpassungen nötig
- Bei kompletter Blindheit ggf. mit Guide oder Glöckchen im Ball
- Farb- und Lichtkontraste beachten (Trikots, Ball, Halle,..)
- Auffällige Aufsteller als Feldbegrenzung
- Ballberührung mit dem Arm gilt als gefangen
- Spielgeschehen kommentieren



Hörbehinderung:

- Grundsätzlich möglich, da der Ball nicht gehört werden muss
- Teamfarbe und Ansagen gebärden, alt. Gesten festlegen oder Zahlentrikots
- Anleitung mit Bildern und/oder Videos



Geistige Behinderung:

- Grundsätzlich möglich, individuelle Regelanpassungen nötig
- Spiel in leichter Sprache erklären
- Partnerschaften/ Guides benennen
- Vor dem Fangen ist ein Aufpraller erlaubt

Tipps & Tricks:

Vorzüge des Spiels

- Drei Teams
- Auf ausgeglichene, faire Teams achten
- Drinnen und draußen spielbar
- Kein hoher Aufwand
- Viel Spaß für Jung und Alt

- Spielfluss verändern:
 - Der Ball darf einmal aufkommen
 - Spielfeld vergrößern: Spieler*innen müssen mehr laufen
 - Spielfeld verkleinern: Ball wird häufiger gespielt

- Weitere Möglichkeiten:
 - Spiel mit Luftballon: Feld tendenziell vergrößern (Achtung Latex Allergie)

Platz für eigene Notizen:

