

# Kin-Ball

Kin-Ball ist eine kooperative Mannschaftssportart mit einem riesigen, aber erstaunlich leichten Ball. Es wird als Team agiert – nur wer zusammenarbeitet, kann erfolgreich sein.

Beim klassischen Kin-Ball treten drei Mannschaften im Spielfeld gegeneinander an. Eine Mannschaft hält den Ball. Sie ruft eine andere Mannschaft laut auf. Die Mannschaft mit Ballbesitz versucht, den Ball so zu schlagen, dass die aufgerufene Mannschaft den Ball möglichst nicht bekommt. Die aufgerufene Mannschaft versucht zu verhindern, dass der Ball den Boden berührt. Sobald die Gruppe den Ball abgefangen und unter Kontrolle gebracht hat, ist sie mit dem Angriff an der Reihe und führt den nächsten Aufschlag durch.

Beim Kin-Ball stösst ihr auf geringe Einstiegsschwierigkeiten und habt somit schnell Spass und Erfolg beim Spielen. Es bietet anspruchsvolle Entwicklungsmöglichkeiten für Fortgeschrittene in Technik und Taktik.

Kin-Ball kann in variablen Gruppengrössen, drinnen oder draussen gespielt werden. Durch einfache und leicht abwandelbare Spielregeln und Variationen eignet es sich für alle Altersklassen.

Korrektes Schlagen ist die Grundlage eines beherrschten und präzisen Angriffs. Eine Anleitung findet ihr auf YouTube:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLMUuC-couB8gpCu1b6J30tT5tD1Pkz0b3>

1. Stossen mit zwei Händen



2. Gedämpfter Stoss



3. Schlag mit gefalteten Händen



4. Lob Shot



Quelle: <https://www.kin-ball.de>

## Informationen zur Ausleihe

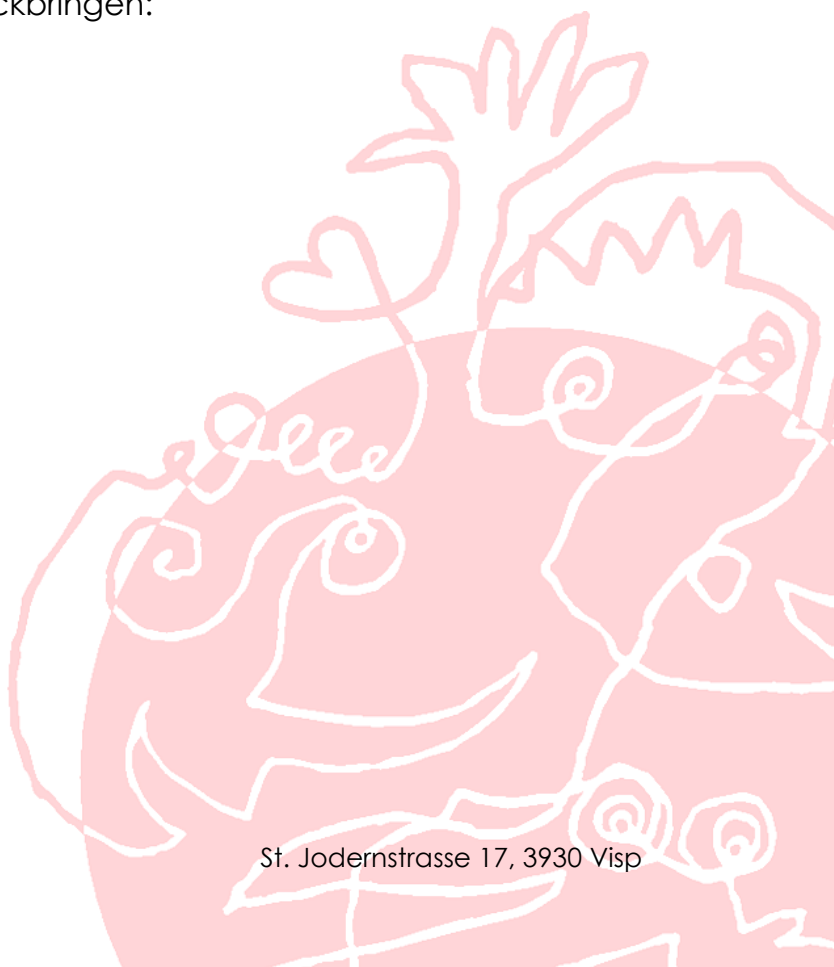
Verfügbares Material zu diesem Spiel:

- 2 KIN-BALL Sets:
  - o 2 x Ballon
  - o 2 x Blauer KIN-BALL Überzug
- Eine Luftpumpe



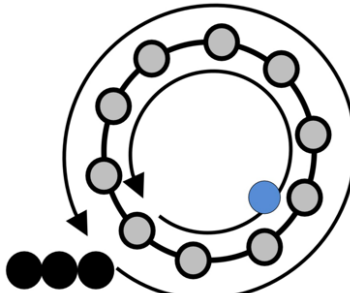
Du möchtest für einen Anlass oder ein Lager mit deiner Schar dieses Spiel ausleihen? Dann melde dich bei der kantonalen Arbeitsstelle und vereinbare einen Termin zum Abholen und Zurückbringen:

Jungwacht Blauring Wallis  
St. Jodernstrasse 17  
3930 Visp  
079 158 93 86  
[arbeitsstelle@jublavs.ch](mailto:arbeitsstelle@jublavs.ch)



## Musterblock: Thema Vögel

LS Kinball			
Datum, Zeit, Ort			
Leitung			
Material & Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apotheke</li> <li>• Kin-Ball</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Markierungen</li> <li>• Gruppen</li> <li>• Feldmarkierungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plakate</li> <li>• Ausbildungsstopps</li> <li>• Bälle</li> <li>•</li> </ul>

Zeit	Beschreibung
09:45- 10:00	<p><b>Einstieg</b> Gruppeneinteilung (5 min): Alle TN erhalten ein Puzzleteil zu einem Vogelbild. Die TN müssen die Puzzles lösen, um ihre Gruppenmitglieder zu finden. Immer 6 TN sind in einer Gruppe, sodass 6 Gruppen entstehen. Anschliessend werden die TNs in zwei Grossgruppen eingeteilt. Alle Vögel, welche auf einem Ast sitzen bilden eine Gruppe. Alle übrigen die andere Gruppe. Diese verteilen sich auf die beiden Felder.</p> <p><b>Markierung:</b> Die TN erhalten 2-3 Minuten Zeit sich im Gesicht mit Fingerfarben zu kennzeichnen.</p> <p><b>Kinball</b> Der Kin-Ball hat einen Durchmesser von 1,2 Meter und wiegt weniger als 1 Kilo- gramm. Durch seine besonderen Flugeigenschaften fordert er Koordination, Kraft, Schnelligkeit und Ausdauer der Spieler.</p> <p><b>Kreissspiel (10 min):</b> Die eine Grossgruppe bildet einen engen Kreis, so dass sie sich gegenseitig den Kin-Ball im Kreis herumgeben kann ohne, dass er runterfällt. Die andere Grossgruppe bildet eine Kolonne um den Kreis mit dem Ziel allein mit dem Ball einmal nacheinander um den Kreis zu rennen. Die TN, welche nicht an der Reihe sind mit Laufen, machen Hampelmänner. Die Mannschaft im inneren Kreis hat nun so lange Zeit, den Ball kreisen zu lassen, bis alle der äusseren Grossgruppe einmal allein mit dem Ball um den Kreis gelaufen sind. Anschliessend werden die Rollen vertauscht. Die Mannschaft, die im inneren Kreis mehr komplette Passrunden geschafft hat, gewinnt. Wenn der Ball runterfällt, muss er wieder an den Beginn des Kreises.</p> 
10:00-10:40 10:00-10:10	<p><b>Hauptteil 1</b> <b>Anspiel 10'</b> 3 freiwillige TN zeigen das Anspiel vor. In den beiden Grossgruppen wird das Anspiel kurz geübt. Dazu stellen sich jeweils 9 TN in einer Kolonne gegenüber auf. 3 TN spielen ein Anspiel zur gegenüberliegenden Kolonne. Die erste Person versucht den Ball aufzufangen. Anschliessend spielen aus dieser Kolonne 3 Personen das Anspiel usw.</p>
10:10-10:20	<p><b>Riesenvolley 10'</b> Nun versuchen die TN das erlernte direkt anzuwenden.</p>

10:20-10:50	<p>Das Spiel „Riesenvolley“ funktioniert wie Volleyball, nur gibt es kein Netz. Es gibt die zwei Grossgruppen, die pro Spielzug zweimal innerhalb des Teams passen dürfen, bevor sie den Kin-Ball in die gegnerische Hälfte spielen müssen. Dabei sollten die Spieler beachten, dass die Flugbahn des Kin-Balles immer horizontal oder aufsteigend ist. Einen Punkt gibt es, wenn der Ball in der gegnerischen Hälfte den Boden berührt. Dieses Spiel wird falls nötig variiert, indem noch mehr Bälle ins Spiel eingeworfen</p> <p><b>Hauptteil 2 30'</b></p> <p>Für das Brennball-Spiel benötigt man vier Matten, zwei Kin-Bälle und einen Ring. Es gibt die zwei Mannschaften als Grossgruppen, wovon eine Mannschaft das Fängerteam und eine Mannschaft das Werferteam ist. Die Spielfeldgröße kann beliebig groß gewählt werden. An jeder Ecke des Spielfelds wird eine Matte platziert. Den Ring platziert man in der Nähe der Startmatte. Das Fängerteam verteilt sich im Innenfeld (Verteidigungszone) und die Werfermannschaft (offensives Team) stellt sich an die Startmatte. Nacheinander werfen die Spieler des offensiven Teams den Kin-Ball in die Verteidigungszone. Nach einer gewissen Spielzeit, werden dabei immer zwei Kin-Bälle eingeworfen. Nach dem Einwurf läuft der werfende Spieler dann von der Startmatte so weit wie möglich und das Fängerteam versucht so schnell wie möglich, den Kin-Ball in den Ring zu platzieren. Ist der Kin-Ball im Ring, muss sich der werfende Spieler auf einer Matte befinden. Steht dieser nicht auf einer Matte, verbrennt er und ist ausgeschieden. Jede abgeschlossene Runde (Spieler hat das Spielfeld umrundet und befindet sich wieder auf der Startmatte) gibt einen Punkt für das Werferteam. Schafft es eine Spielerin ohne Unterbrechung nach ihrem (ersten) Wurf das Feld zu umlaufen (Home-Run), erhält das Team vier Punkte. Die Runde endet, wenn das Werferteam keinen Werfer mehr hat, beispielsweise wenn alle Spieler sich noch auf ihrer Umrundung befinden oder verbrannt sind, oder die Zeit abgelaufen ist. Um die Kin-Bälle einzuwerfen, werden pro Ball 2 aus dem Team ihn festhalten, und einer schlägt den Ball.</p>
10:50-11:00	<p><b>Ausstieg</b></p> <p>In der Vorbereitung müssen sich die Spieler in einem Kreis auf den Boden legen und die Füße sollten in die Kreismitte zeigen. Im Spiel wirft die Spielleitung den Kin-Ball in die Kreismitte und die Spieler:innen versuchen, ihn ausschließlich mit den Füßen möglichst lange in der Luft zu halten. Auch dieses Spiel kannst Du variieren bzw. anpassen, in dem man mit zwei Kin-Bällen oder in zwei Teams spielt. Mit diesem Spiel („Popcorn“) kommt es ebenfalls zum ersten Kontakt mit dem Kin-Ball und die Kooperationsfähigkeit wird geübt.</p>

Sicherheits-überlegungen	<p>Keine Gefahren bekannt. Wasser für die Verpflegung Untergrund Rasen auf Steine oder andere gefährliche Gegenstände Prüfen. Ausrüstung prüfen</p>
Schlechtwetter-variante	<p>Bei schlechtem Wetter kann das Spiel in der Turnhalle gespielt werden. Hier muss die Raumgröße und die Abgrenzung durch die Wände beachtet werden. Für die Sicherheit auch die Turnschuhe mitnehmen.</p>