

## Merkball

### Material

- ein Ball (möglichst ein Softball)
  - eventuell: zwei Gymnastikbälle, 2 Turnbänke, 4 Gymnastikreifen, Kluppen, bunte Bänder

### Regeln

Der Ball wird ins Spiel gebracht und die Spieler können sich nun gegenseitig abwerfen. Wer abgeworfen ist, verlässt das Spielfeld, und merkt sich, von wem er getroffen wurde. Erst wenn diese Person selber getroffen wird, dürfen die von ihm abgeworfenen Personen wieder mitspielen. Bleibt ein Spieler alleine übrig, dann hat er gewonnen, es kann eine neue Runde starten.

Eine Person gilt nur dann als getroffen, wenn diese am Körper unterhalb des Brustbereichs getroffen wurde (so wird der Kopfbereich geschützt).

### Varianten

Angepasst an das Alter der Mitspieler und die Gruppengröße können weitere Regeln eingeführt werden, um die Sicherheit und den Spielspaß zu erhöhen:

- Anzahl der Schritte, die mit dem Ball gelaufen werden dürfen
- Anzahl der Bälle
- Spielfeldgröße
- Art des Balles (zB: Gymnastikball statt Softball → mit dem Gymnastikball wird immer mit beiden Händen geworfen)
- Regel: Alle spielen mit dem weniger geübten Arm einen Durchgang. (li-re)
- Regel: Es dürfen immer nur höchstens 4 Personen auf der Bank sitzen. Die restlichen Personen kommen automatisch wieder ins Spiel.  
Alternativ – Ampelball: Die abgeworfenen Schüler\*innen stellen sich in aufgelegte Gymnastikreifen und rücken bei jedem Treffer um einen Reifen nach. Nach dem letzten (grünen) Reifen kommen sie wieder ins Spiel.
- Regel: Die Personen die auf der Bank sitzen dürfen „fischen“ und sich so freierwerfen.
- Partner-Merkball: Es werden Zweierteams gebildet. Einer ist der Schutzschild und darf nicht werfen, kann aber auch nicht abgeworfen werden. Der Andere darf werfen, ist jedoch „verwundbar“. Somit muss immer einer der beiden Spieler den anderen beschützen und der „Schutzschild“ darf den Ball fangen und ihn an seinen Mitspieler weitergeben. (Bunte Bänder zur Verdeutlichung, wer das Schutzschild ist und wer nicht)
- Regel: Anstatt der Bank, müssen die Spieler, wenn sie abgeworfen wurden, auf die Sprossenwand hinaufklettern und sich dort festhalten.
- Regel: Wird man abgeworfen, muss man das Spielfeld nicht verlassen, sondern man nimmt sich eine Kluppe und hängt sich diese an die Kleidung. Man kann zB nach 3 Minuten schauen, wer die meisten/die wenigsten Kluppen gesammelt hat.
- Wer abgeworfen wurde spielt außerhalb des Spielfeldes „Schere, Stein, Papier“. Der/die Gewinner\*in darf wieder ins Spiel.