

# Spielanleitung

Art.-Nr. 11 132 3304  
11 132 3607

# Spaß-Ball/ Reaktionsball

**Vielen Dank, dass Sie sich für ein Sport-Thieme Produkt entschieden haben!**

Damit Sie viel Freude an diesem Gerät haben und die Sicherheit gewährleistet ist, sollten Sie diese Anleitung zunächst vollständig durchlesen, bevor Sie mit dem Spielen beginnen. Für Fragen und Wünsche stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.



0814812 - © 2014 Sport-Thieme GmbH

**SPORT-THIEME®**  
Schulsport · Vereinssport · Fitness · Therapie  
*Wir sind Ihr Team!*

Sport-Thieme GmbH · 38367 Grasleben · [www.sport-thieme.de](http://www.sport-thieme.de)  
Tel. 0 53 57-18181 · Fax 0 53 57-18190 · [info@sport-thieme.de](mailto:info@sport-thieme.de)

## Bedienungsanleitung zu Art.-Nr. 11 132 3304 11 132 3607

### Spaß-Ball – der neue Freizeitpaß!

Der Spaß-Ball entstand aus dem Bedarf an Wettspielen und der Weiterentwicklung des Aerobic. Das einzigartige Sechs-Seiten-Design fördert die Hand-Augen-Koordination durch die unterschiedlichen Reaktionen bei jedem Aufprall auf Boden oder Wände. Die Vielseitigkeit der Spaß-Bälle sorgt viele Stunden für Spaß und Bewegung. Ob Sie allein, mit Freunden, auf dem Boden oder gegen die Wand spielen – der Spaß-Ball ist wettkampfgerecht und garantiert Ihnen spannendes Spiel!

#### Material des Spaß-Balls

Aus dauerhaftem Naturgummi hergestellt, hat der Spaß-Ball eine sehr geringe Abnutzung und kann auf fast allen Belägen gespielt werden. Sollte er einmal schmutzig werden, reicht eine einfache Reinigung mit Wasser und Seife, um ihn wieder wie neu aussehen zu lassen.

Bitte beachten Sie, dass der Spaß-Ball am besten reagiert, wenn er in die Höhe geworfen wird. Werfen mit großer Kraft macht den Ball unberechenbar und ist gefährlich. Der Gebrauch durch Kinder unter 8 Jahren ist nicht empfehlenswert.

Wir freuen uns, dass Sie sich für den Spaß-Ball entschieden haben und hoffen, dass Sie, wenn Sie gelernt haben mit ihm zu spielen, viele Stunden Spaß haben werden. Die verschiedenen Spielarten, die Sie mit dem Spaß-Ball spielen können, sind nur durch Ihre eigene Kreativität begrenzt! Anleitungen für Spaß 50, Spaß-Wand-Ball und Spot-Spaß sind beigefügt.

Sollten Sie weitere Informationen über den Spaß-Ball benötigen oder wenn Sie neue Spiele mit Ihm entwickelt haben, dann geben Sie uns bitte Nachricht und berichten darüber. Möglicherweise werden wir Ihre Ideen in zukünftigen Erweiterungen des Spaß-Balls verwenden. Schreiben Sie uns.

### Übungsbeispiele

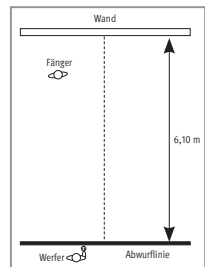
#### 1. Spaß 50

Für dieses Spiel benötigen Sie einen Werfer und mindestens zwei Fänger. Der Werfer bringt den Ball ins Spiel, indem er ihn zwischen die Fänger wirft. Punkte werden für jedes Aufhüpfen des Balles gezählt. Die Gesamtzahl wird dem Spieler angerechnet, der den Ball fängt. Sollte ein Spieler versuchen, den Ball zu fangen und ihn fallen lassen oder gar nicht fangen, werden die Punkte von seinem Gesamtergebnis abgezogen. Der erste Spieler, der 50 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

#### 2. Spaß-Wand-Ball

Für dieses Spiel benötigen Sie 2 Spieler und eine Wand von mindestens 1,20 m Höhe. Ziehen sie eine Markierungslinie (mit Kreide, Klebeband etc.) in 6,10 m Entfernung von der Mauer. Dies ist die Abwurflinie (Abb. rechts).

Alle Abwürfe müssen hinter dieser Linie gemacht werden. Der Werfer bringt den Ball ins Spiel, indem er ihn zwischen die Abwurflinie und die Wand wirft, gegen die Wand prallen und dann wieder ins Spielfeld zurückspringen lässt; der Fänger versucht ihn aufzufangen, gelingt dies erhält er die Anzahl Ballhüpfer als Punkte gutgeschrieben; lässt er den Ball fallen oder fängt er ihn gar nicht gehören die Punkte dem Werfer. Bälle, die hinter die Abwurflinie zurückprallen, werden als zu lang gewertet und der Werfer verliert den Abwurf. Punkte werden dem Werfer zuerkannt, wenn der Fänger den Ball nicht fängt. Der erste Spieler, der 18 Punkte erreicht, gewinnt.



#### 3. Spot-Spaß

Für dieses Spiel benötigen Sie zwei Spieler und einen Platz von 4,60 m Breite und 9,20 m Länge. Markieren Sie ein Quadrat von 90 x 90 cm in der Mitte des Spielfeldes (mit Kreide, Klebeband etc.). Markieren Sie die Abwurflinien jeweils 4,60 m vom Mittelpunkt des Quadrates (Abb. rechts). Der Ball wird ins Spiel gebracht, indem er von der Abwurflinie in das Quadrat geworfen wird. (Der Abwurf muss in das Quadrat treffen, ansonsten verliert der Abwerfer den Abwurf.) Der Fänger macht so viele Punkte, wie der Ball aufhüpft bevor er ihn fängt. Einmal hüpfen = 1 Punkt, 2x = 2 Punkte etc. Sollte der Fänger den Ball nicht fangen oder ihn fallenlassen, so bekommt der Werfer die Punkte. Der erste Spieler, der 21 Punkte erreicht, ist Sieger.

