



# HOPPELBALL

## Spielideen & Inhaltsverzeichnis

Einleitung & Vorwort	2
Einführung	2
Sicherheitshinweise	3-4
Spielideen:	
<b>SUMO</b>	5
Paarspiel, Einzelspiel	
<b>Bubble Soccer – Bubble Football</b>	6
Mannschaftsspiel	
<b>Last Man Standing</b>	7
Teamspiel, Einzelspiel	
<b>Schlachtfeld</b>	8
Teamspiel	
<b>Durchkommen</b>	9
Teamspiel	



**hoppelburg | Hüpfburgen**

# HOPPELBALL

## Einleitung & Vorwort

HoppelBall begeistert mit seinen tollen Spielideen Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen. Spektakuläre Duelle und gruppendynamische Spiele lösen Anspannungen und Konflikte auf ungewöhnliche Art und fördern kommunikatives Miteinander sowie Teamwork, Respekt und Toleranz.

Die hier vorgestellten fünf HoppelBall Spiele richten sich an Sport- und Erlebnis orientierte Zielgruppen und können aktionsweise bei Freizeitaktivitäten, Tagesevents und Teambuilding Maßnahmen durchgeführt werden.

## Einführung

Zum Spielen werden aufblasbare HoppelBall´s benutzt, die man wie ein Rucksack trägt. Diese werden aus robusten TPU Kunststoff-Folien produziert. Allerdings gibt es auch andere Anbieter die diese Bälle in PVC-Ausführung anbieten (schlechtere Qualität) und somit nicht für diese Spiele geeignet sind.

Neben dem Spaß steht die Sicherheit an erster Stelle. Dazu gehört eine professionelle Einweisung und hochwertiges Equipment.

Unsere HoppelBall´s gibt es in zwei Ausführungen:  
Kinder ab 6 Jahren & Jugendliche ab 12 Jahren



# Sicherheitshinweise

Vor dem Spielen gut durchlesen und stets daran halten.

Für ein HoppelBall Erlebnis muss das Spielfeld frei von scharfen Kanten, Stolperfallen, Glasscherben, Steinen, Nägel etc. sein.

Die sollten gesund und körperlich fit sein.

HoppelBall spielen erfolgt stets auf eigenes Risiko und darf nur unter Aufsicht einem Erziehungsberechtigten/Erwachsen genutzt werden.

Jegliche Haftung der Autoren sind ausgeschlossen.

### **Vor Beginn den HoppelBall Check durchführen!**

Ist die Funktion einwandfrei? Teste ob der HoppelBall keine Luft verliert. Sind die Gurte und Gurtverbindungen festmontiert und in einem einwandfreiem Zustand, dann können die Spielgeräte für die Benutzung freigegeben werden.

Bevor sich die Spieler die HoppelBall´s anziehen, MÜSSEN alle lose und spitze Gegenstände abgelegt werden (Handys, Uhren, Ring, Kette, Ohrringe und sonstiger Schmuck). Auch die Taschen (sämtliche Taschen) müssen komplett entleert werden.

- Die HoppelBall´s werden in Eigenverantwortung verwendet. Eine Haftung durch die Deniz & Ergün Polat GbR bei eventuellen Schäden an



## **hoppelburg | Hüpfburgen**

eigenem oder fremden Eigentum sowie körperlichem Schaden kann nicht erfolgen.

- Der Mieter steht in der Verantwortung, vor Umgang mit den Bällen die Spielfläche gründlich auf Verunreinigungen und Gefahrenquellen zu untersuchen, welche die HoppelBall´s beschädigen könnten. Dazu gehören spitze Gegenstände wie Äste, Scherben, Flaschen und Ähnliches.
- Die HoppelBall´s dürfen nur fernab von tiefem Wasser, Feuer, spitzen Gegenständen und allen anderen Gefahrenquellen, welche das Material der Bälle verletzen können, verwendet werden. Dies gilt auch für alle anderen Mietgegenstände.
- Die HoppelBall´s dürfen nicht auf Beton- oder Teerflächen verwendet werden.
- Sprünge mit den HoppelBall´s aus großer Höhe sind nicht gestattet.
- Vor der Benutzung müssen alle mitgeführte spitze oder scharfe Gegenstände wie Uhren, Smartphones, Gürtel und Ähnliches abgelegt werden.
- Die HoppelBall´s dürfen nur von Personen mit einer Körpergröße ab 150 cm verwendet werden, welche über keinerlei körperliche Einschränkungen verfügen. Dazu zählen unter anderem Herzkrankheiten, Kreislaufbeschwerden oder Schwangerschaften.

Und nun soll der Spaß beginnen.



## hoppelburg | Hüpfburgen

# SPIELE

## SUMO

- Equipment: 2 HoppelBall's  
Spieler: 2  
Spielfeld: rund, mit einem Durchmesser von 6 Metern  
Spielziel: Gegner aus dem Spielfeld drängen

### Spielbeschreibung:

Zwei HoppelBall Spieler stehen sich gegenüber, im Abstand von 4 Metern, in dem abgegrenzten Spielfeld. Nach dem Startpfeiff versuchen sich beide Spieler aus dem Spielfeld zu drängen.

Wer als Erstes mit dem Fuß über die Begrenzungslinie tritt oder mit dem HoppelBall außerhalb des Spielfeldes aufschlägt, verliert die Runde. Wenn ein Spieler im Spielfeld das Gleichgewicht verliert und hinfällt, darf er/sie aufstehen und weiterspielen. Der Gegner kann ihn/sie jedoch weiterhin anrempeln und aus dem Spielfeld stoßen und rollen.

### Spieldauer:

Je nach Teilnehmer wird im Vorfeld die Anzahl und Spiellänge der Runden vereinbart und festgelegt.



## hoppelburg | Hüpfburgen

Wir empfehlen 3 Runden zu spielen, mit je 1 Minute.

Am Ende gewinnt der Spieler, der mehr Runden für sich entschieden hat.

Verstöße: - GEGNER MIT DEN FÜßEN TRETEN  
- FLÜCHTEN VORM SPIELBEGINN

Strafen: Wer die Regeln missachtet, verliert die Runde und wird evtl. auch disqualifiziert.

### **BUBBLE-SOCCER**

Equipment: ab 6 HoppelBall's, 1 Fussball, 2 Tore

Teams: 2

Spieler: ab 4 pro Team

Spielfeld: Viertel eines Fußballplatzes

Spielziel : Tore schießen und verschiedene Strategien umsetzen.

#### Spielbeschreibung :

Per Münze wird ausgelost, welches Team das Anspiel und die Platzwahl bekommt. Beim Anspiel stehen sich die Teams mit Abstand von minimal 8 Meter gegenüber. In jeder Mannschaft sind alle Feldspieler auch fliegender Torwart. Rammeln, bouncen und absichtliche Tacklings sind erlaubt.

Mit dem Anpfiff geht's los.

Gespielt wird nach den Regeln des Fussballs, außer:

- Wird der Fußball ins Aus befördert, gibt es statt Einwurf mit der Hand, Kick mit dem Fuß.

- Wenn ein Spieler über die Auslinie tritt, muss er/sie 10 Sekunden warten, bis er/sie wieder das Spielfeld betreten darf.

Spieldauer :



## hoppelburg | Hüpfburgen

Das Spiel dauert 10 Minuten.

Nach 5 Minuten werden die Seiten gewechselt und weitere 5 Minuten gespielt.  
Am Ende gewinnt das Team, dass mehr Tore erzielt hat.

Verstöße : - Gegner mit den Füßen treten  
- Spieler von hinten stoßen

Strafen :

Wer die Regeln missachtet, bekommt eine Gelbe Karte. Nach 2 Gelben Karten und dem nächsten Regelverstoß folgt die Rote Karte und der Hoppelballer muss das Spielfeld verlassen.

### **LAST MAN STANDING**

Equipment: minimal 3 HoppelBall's  
Spieler: ab 3  
Spielfeld: Mindestgröße 6 x 8 Metern / oder rund: min. 6 Meter Durchmesser

Spielziel\_:

Nicht umfallen und als Letzter stehen bleiben

Spielbeschreibung :

Jeder Spieler spielt für sich. Nach dem Startpfiff müssen sich alle Hoppelballer gegenseitig zu Fall bringen oder aus dem Spielfeld schubsen.  
Wer hinfällt, hat verloren und muss das Spielfeld verlassen. Wer die Auslinie übertritt, ist draußen und hat ebenfalls verloren.

Die letzten zwei Spieler, die im Feld sind und noch auf den Beinen stehen duellieren sich wie beim HoppelBall Sumo.

Je nach Teilnehmer wird im Vorfeld die Anzahl und Dauer der Runden vereinbart und festgelegt.

Wir empfehlen 3 Runden zu spielen. Eine Spielrunde dauert maximal 5 Minuten.



## **hoppelburg | Hüpfburgen**

Am Ende gewinnt der Spieler, der mehr Runden für sich entschieden hat.

Verstöße :           - Gegner mit den Füßen treten  
                          - Spieler von hinten stoßen  
                          - passives Spielverhalten  
                          - Bodenkontakt länger als 10 Sekunden

Strafen :

Wer die Regeln missachtet, verliert die Runde und muss das Spielfeld verlassen.  
Er/Sie darf erst wieder beim nächsten Spiel mitspielen.

### **SCHLACHTFELD**

Equipment:           ab 6 HoppelBall´s  
Spieler:                ab 3 je Team  
Spielfeld:             Mindestgröße 8 x 12 Metern

Spielziel :            Alle Gegner einer Mannschaft zu Fall bringen

### **Spielbeschreibung :**

Beide Teams stehen in eigener Spielfeldhälfte. Nach dem Anpfiff geht`s direkt los. Es spielt Team gegen Team mit dem Ziel alle Spieler der gegnerischen Mannschaft aus dem Spielfeld zu stoßen, schubsen oder zu drängen.  
Wenn ein Spieler hinfällt, darf er/sie aufstehen und weiterspielen.  
Die Spieler dürfen sich jederzeit attackieren und über die Auslinie drücken oder rollen.

Bleiben am Ende von jedem Team ein Spieler übrig, wird das Spiel unterbrochen. Danach wird durch das HoppelBall Sumo Spiel der Sieger ermittelt.





## hoppelburg | Hüpfburgen

Es wird eine vorher fest vereinbarte Anzahl an Runden gespielt.

Am Ende gewinnt das Team, dass mehr Runden für sich entschieden hat.

Wir empfehlen 5 Runden zu spielen.

Verstöße :           Gegner mit den Füßen treten  
                          Spieler von hinten stoßen  
                          passives Spielverhalten  
                          Bodenkontakt länger als 10 Sekunden

Strafpunkte : Wer die Regeln missachtet, muss das Spielfeld verlassen. Er/Sie darf erst wieder in der nächsten Runde mitspielen.

### **DURCHKOMMEN**

Equipment:           ab 6 Loopybälle,  
Teams:                       2  
Spieler:                    ab 3 je Team  
Spielfeld:                 Hälfte von einem Fussballfeld

Spielziel :  
Gegner abwehren, stören und Ballance halten

#### Spielbeschreibung :

Zunächst stellen sich die Mannschaften auf die Spielfeldlinie gegenüber auf. Ein Teamspieler bekommt einen Ball auf den Kopf gesetzt.

Der Schiedsrichter gibt ein Startsignal zum Loslaufen. Die Mannschaften schützen den Mitspieler mit dem Ball vor den Angriffen des Gegners und machen den Weg frei, damit ihm das Durchkommen hinter die gegnerische Spielfeldlinie gelingt.

Verliert ein Spieler den Ball, bevor er/sie die gegnerische Spielfeldlinie erreicht,



## **hoppelburg | Hüpfburgen**

muss er/sie an die eigene hintere Linie zurück und neu durchstarten.

Überschreitet ein Teamspieler mit dem Ball als Erster die gegnerische Spielfeldlinie, gewinnt dessen Team.

Die Spieler, die das Spielfeld verlassen oder die Spielfeldlinie überschreiten, dürfen nicht wieder ins Spiel kommen.

Wir empfehlen 3 Runden zu spielen.

Verstöße :           Gegner mit den Füßen treten  
                          Spieler von hinten stoßen  
                          passives Spielverhalten  
                          Bodenkontakt länger als 10 Sekunden

Strafpunkte : Wer die Regeln missachtet, muss das Spielfeld verlassen. Er/Sie darf erst wieder in der nächsten Runde mitspielen.