

Spiele

Leintuch oder Handtuchring

Zwei Mannschaften stehen sich auf einem durch ein Netz geteiltes, Feld gegenüber. Netzhöhe je nach Alter der Spieler oder gegebenen Möglichkeiten. Die Mannschaften verteilen sich um ein Leintuch oder Handtuch und halten sich an den Seiten fest. Zu Beginn liegt der Ring auf einem Tuch, er muss dann mit gemeinsamem Schwung über das Netz geworfen werden. Punkte werden erzielt, wenn der Ring innerhalb des gegnerischen Feldes auf den Boden fällt oder die gegnerische Mannschaft den Ring auswirft. Gewonnen hat die Mannschaft die als erste eine bestimmte Punktezahl erreicht hat.

Allgemeine Staffelspiele

Zwei Mannschaften stehen in zwei Reihen nebeneinander. Der erste der Reihe muss bei Laufen oder nach dem Laufen einer bestimmten Strecke, mit dem Ring folgende Übungen machen und sich danach hinten anstellen. Gewonnen hat das Team, da als erste oder nach einer bestimmten Anzahl von Durchgängen wieder in der ursprünglichen Reihenfolge dasteht.

Übungen: Ring hochwerfen und beim Laufen fangen.
Ring über Fuss stülpen und hüpfen.
Ring auf dem Kopf balancieren.
mit Hockeyschläger Ring um Pylone herum führen
selbst Übungen erfinden

Spinnenspiel

Zwei Mannschaften sitzen sich auf einem Volleyballfeld gegenüber. Alle Spieler befinden sich in einer leichten Brückstellung, d.h. der Bauch zeigt nach oben und es wird auf allen Vieren gegangen (Spinnenstellung). Eine Mannschaft erhält nun den Ring. Dieser darf nur auf dem Bauch liegend fortbewegt werden. Er darf auch abgespielt werden, jedoch nur durch Rollen oder Schieben auf dem Boden. So muss der Ring ins gegnerische Tor befördert werden.

Springkreis

Die Teilnehmer überspringen ein Seil. Als Schwungmasse wird ein Ring verwendet. Der Springkreis kann unterschiedlich erschwert werden, z.B. durch die Anforderung an die Teilnehmer, nach dem Überspringen des Seiles den Boden mit beiden Händen zu berühren.

Treibball

Zwei Parteien stehen sich hinter Bänken gegenüber. In der Mitte liegt ein Medizinball. Beide Seiten versuchen nun, mit gezielten Würfungen des Ringes, den Ball zur gegnerischen Seite zu treiben. Überschreitet der Ball eine markierte Stelle, erhält die Gegenpartei einen Punkt.

Kasten füllen

Alle Spieler müssen versuchen eine bestimmte Anzahl von Ringen in einen Kasten zu werfen, aber nicht so fest, denn ein Mitspieler versucht den Kasten freizuhalten und die reingeworfenen Ringe wieder einzeln herauszuwerfen. Wenn alle Ringe aus dem Kasten sind, wird gewechselt.

Völkerring

Wird wie Völkerball gespielt, allerdings mit der Auflage nur bis in Brusthöhe abzuwerfen. Interessant wird's sobald zwei Ringe verwendet werden.

Häuptlingsring

Jeder Spieler erhält eine Nummer, z.B. von 1 bis 5, die jedem Mitspieler bekannt ist. Nummer 5 ist der Häuptling. Der Ring muss in der Reihenfolge der Spieler 1-5 gespielt werden. Der Gegner versucht aber dieses zu verhindern. Sieger ist die Mannschaft, die am häufigsten ihren Häuptling angespielt hat, wobei aber jeder Spielgang bei Nummer 1 beginnt.

Burgring

Zunächst wird eine Burg aufgebaut. Diese kann aus drei Keulen oder aufeinandergestellten Blechbüchsen bestehen. Einer der Spieler wird zum Burgwächter bestimmt. Seine Aufgabe ist es die Burg zu verteidigen, während die übrigen Spieler die Burg zerstören müssen. Dies soll durch das Werfen des Ringes erfolgen, den die Spieler sich untereinander zuwerfen können und sich dabei in einem bestimmten Kreis um die Burg verteilen. Wem es gelingt die Burg einzuwerfen, wird zum nächsten Wächter.

Ringwerfen

Drei kleine Kästen werden hintereinander umgedreht auf den Boden gestellt. Von einer bestimmten Entfernung aus müssen die Ringe nun in die Kästen geworfen werden. Pro Treffer erhält der Spieler eine vorgesehene Punktzahl, d.h. je weiter die Entfernung, desto höher die Punktzahl. Hierbei ist eine Einzel- und Gruppenbewertung möglich, ebenso ein Staffelspiel.

Jägerring

Aus der Gruppe wird einer zum ersten Jäger erklärt und bekommt den Ring. Alle anderen Mitspieler sind die "Hasen", die frei innerhalb eines begrenzten Feldes herumlaufen. Die Jäger versuchen nun die Hasen abzuschlagen. Jeder abgeschlagene Hase wird dann auch zum Jäger. Die Jäger dürfen sich fortan die Ringe zuspielen. Der letzte freilaufende Hase ist Sieger und eröffnet das nächste Spiel als Jäger.