

4.4 Brennball-Spiele

Diese Spielreihe ist ein Beispiel dafür, wie eine einfache Spielidee über verschiedene Variationsmöglichkeiten zu einem komplexeren Spielverständnis führen kann. Ausserdem ist es wichtig, dass Brennball intensiv und kooperativ gespielt wird.

**Beobachte das Spiel -
laufe nicht einfach
drauflos!**

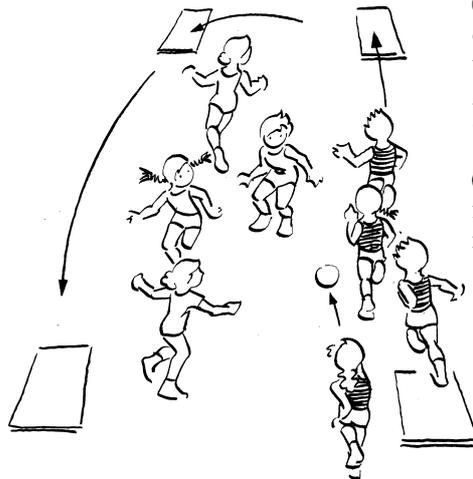
Spielidee: Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Ein Mitglied der Laufgruppe wirft/schlägt einen Ball ins Spielfeld und läuft von Laufmal zu Laufmal (= geschützt). Pro Runde erhält man einen Punkt. Nach 5 Minuten oder 10 Abwürfen/-schlägen oder, wenn alle Läufer auf der Laufrunde blockiert sind, wechseln die Rollen. Die Feldgruppe versucht, den Ball so schnell wie möglich in ein Ziel (= Brennmal) zu bringen, um so die Laufzeit der andern zu begrenzen. Direkt gefangene Abwürfe/-schläge ergeben auch einen Punkt.

Weitere Möglichkeiten für die Laufpartei:

- Es dürfen beliebig viele Kinder loslaufen.
- Kinder, die das Laufmal nicht rechtzeitig erreichen, müssen zurück und von neuem abwerfen/-schlagen.
- Auf der Laufstrecke müssen Hindernisse überwunden oder andere Aufgaben gelöst werden.

Weitere Möglichkeiten für die Feldpartei:

- Bevor der Ball «gebrannt» werden kann, müssen ihn fünf Kinder der Feldpartei berühren.
- Alle Feldspieler müssen hinter dem Fänger im Grätschstand in eine Kolonne stehen. Dieser rollt den Ball zwischen den Beinen nach hinten. Der oder die Hinterste hält den Ball hoch und ruft «Halt!».

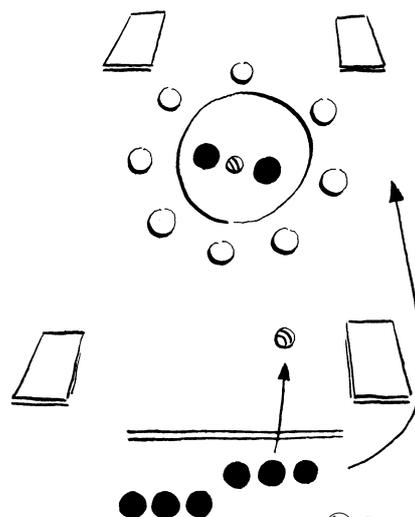


⚠ Grundsatz: Spielen dürfen und nicht warten müssen! Chancengleichheit macht das Spiel spannend.

🏃 Lauf- und Wurffelder möglichst trennen.

Brennball-Varianten:

- Die Läufer rennen keine Runden, sondern müssen drei Kinder der Feldpartei berühren und kehren dann wieder hinter die Schlaglinie zurück. Die Feldspieler dürfen ausweichen. Das «Brennen» unterbricht das Spiel, alle bleiben sofort stehen. Mit dem nächsten Wurf/Schlag bewegen sich alle wieder.
- Das Brennmal liegt im Zentrum (Mittelkreis) und wird von zwei Läufern verteidigt. Diese «Torwarte» können das Brennen erschweren. Die Feldspieler dürfen den «Torraum» nicht betreten.
- Die Feldspieler können durch Berühren mit dem Ball (mit/ohne Laufen mit dem Ball) ein oder mehrere Laufmale sperren. Die Läufer dürfen bei einem gesperrten Mal nicht anhalten und müssen zurück.
- Die Feldspieler versuchen, die Läufer mit dem Ball zu berühren (ausser auf der Matte). Nach drei solchen Berührungen erfolgt ein Wechsel der Feld- und Laufteams.
- Belastet zu grosser Ehrgeiz die Atmosphäre, kann eine Zufallskomponente oder eine zusätzliche Herausforderung eingeplant werden, z.B.: Wie viele Punkte man pro Laufrunde erhält, entscheidet der Würfel (1–6 Punkte) oder die Anzahl Treffer aus drei Freiwürfen auf ein Ziel (1–3 Punkte). Zielwurfanlage im Warteraum der Läufergruppe einrichten.



➔ Ziel: Die Spielhandlungen der einen Partei auf das Spielverhalten der andern beziehen.

🗣 Sprache: Was ist beim Spielen wichtig: Können? Fairplay? Taktik?