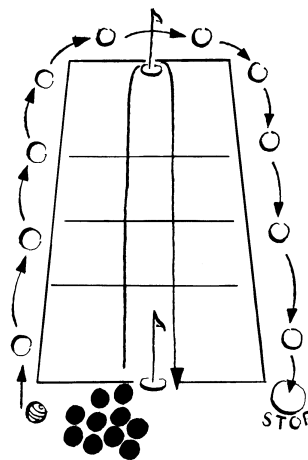


Brennball verkehrt: Die Läuferpartei bewegt sich im Volleyballfeld, die Werfer stehen ausserhalb. Die Läufer beginnen auf der Start-Ziellinie (Volleyball-Grundlinie). Nach dem Startzeichen laufen sie um einen Malstab, der 18 Meter entfernt ist und wieder zur Startlinie zurück. Wie viele Läufer sind vor dem Ball zurück. Die Werfer spielen sich den Ball möglichst schnell um das Volleyball-Feld zu. Nach ca. 4 Durchgängen werden die Rollen gewechselt.

- Erleichterung für die Werfer: Wurfedistanz verkürzen oder es sind nur 4 Werfer bzw. Fänger pro Durchgang im Einsatz.
- Erleichterung für die Läufer: Pro Durchgang sind nicht alle, z.B. nur ein Viertel, im Einsatz.
- Es werden verschiedene Laufmale angeboten: bei 18 Metern (Grundlinie bis Grundlinie) 3 Laufpunkte, bei 12 Metern 2 Laufpunkte, bei 9 Metern 1 Punkt. Die Kinder entscheiden selbst, welchen Laufweg sie riskieren wollen und melden ihre Laufpunkte anschliessend einem «Rechenbüro». Ein Kind (evtl. vom Turnen dispensiert) führt Buch, berechnet die Resultate der Parteien und gibt nach ca. 10 Spielrunden die Siegerpartei bekannt.

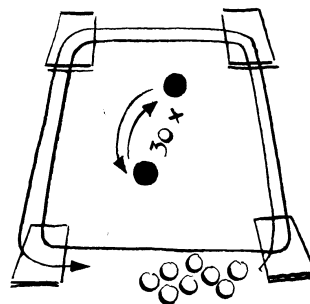


➔ Regeln festlegen: Was geschieht, wenn z.B. der Ball zu Boden fällt?

📝 Schreiben/Sprache: Wie gestalten wir ein (Wettkampf-)Blatt übersichtlich?

Menschliche Uhr: Zwei (freiwillige) Werfer treten gegen die Klasse an. In einer festgelegten Distanz zueinander (z.B. auf je einer Matte stehend) passen sich diese zwei Kinder 30-mal zu. Wie viele Läufe kann die Klasse in dieser Zeit erzielen. Pro ganze Runde 4 Punkte, pro Viertel 1 Punkt dazu. Welches Werferpaar lässt am wenigsten Läufe zu?

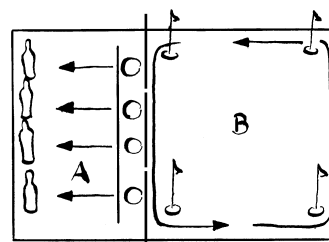
- Gleiche Distanz zwischen den Wurfenden. Sie müssen aber über eine Leine (ca. 1.80 m Höhe) spielen. Welche Gruppe kann die Differenz zum ersten Durchgang möglichst klein halten?
- Statt über eine Leine via eine Wand zuspieren.



➔ Ein Kind betreut die Werfer und zählt die gültigen, direkt gefangenen Bälle laut mit.

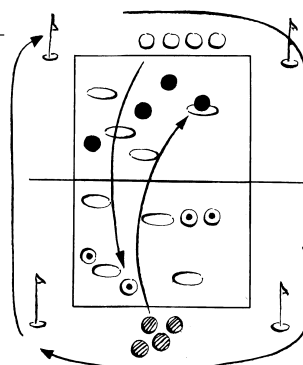
👤 Zu zweit einen Ball über eine bestimmte Distanz einander zuwerfen und fangen, ohne ihn zu verlieren.

Keulen umschieszen: Es stehen ca. 20 Keulen vor einer Wand. Standorte genau markieren, damit sie für alle über mehrere Spielrunden die gleichen sind. Hinter den Wurfenden halten Langbänke die rollenden Bälle auf. Die Werfer versuchen, die Keulen mit Soft-/Tennisbällen möglichst rasch zu treffen. Mit dem Fall der letzten Keule endet die Laufzeit der anderen Partei. Wie viele Punkte (vgl. «Menschliche Uhr») kann das Läuferteam in dieser Zeit erreichen. Die Rollen wechseln nach jedem Durchgang. Nach einigen Spielrunden wird Bilanz gezogen (evtl. «Rechenbüro» einsetzen).



➔ Werfen und Treffen: Vgl. Bro 4/3, S. 22 ff.

Übers Feld: Gleichzeitiger Wurf zweier Werfer (schwarz und weiss) in die andere Hallenhälfte zum eigenen Team. Ihre Mitspieler passen den Ball untereinander zu und müssen ihn in jedem ihrer Reifen einmal fangen. Mit dem Ball laufen, ist nicht erlaubt. Wird der Ball bei Weiss im letzten Reifen gefangen, so ist die Laufzeit für Schwarz beendet (und umgekehrt für die weissen Läufer). Die 4 Abwerfenden sind jeweils auch die Läufer, die punkten können (pro Malstab ein Punkt). Nach dem 4. Abwurf Rollentausch im Team.



👤 Pro Hallenhälfte assistiert ein Kinderschiedsrichter. Pfiff = Stopp für Weiss, «Halt» = Stopp für Schwarz.

➔ An Stelle der Reifen können auch Matten verwendet werden.