9 Andere Spiele Band 4 Broschüre 5 59

9 Andere Spiele

9.1 Schlagball

Die Spielreihe «Vom Brennball zum Baseball» zeigt, wie eine einfache Spielidee zu einem komplexeren Spielverständnis führen kann. Im Band 4 dieser Lehrmittelreihe stehen die Schlagtechnik und eine Schlagball-Grundform im Zentrum.

Der Unterricht soll möglichst im Freien stattfinden.

Wir spielen Schlagball!

→ Ball: Jägerball

Schlagen und Laufen: Schlagtechnik: Ausgangsposition: Blickrichtung 90 Grad zur Schlagrichtung. Mit ausgestreckten Armen werden Stock und Ball vor dem Körper gehalten. Während nun die eine Hand den Ball leicht nach oben wirft und dann fallen lässt, schwingt gleichzeitig die andere Hand mit dem Stock nach unten (1). Der fallende Ball wird nun mit einem Schlag leicht schräg von unten nach oben getroffen (2).

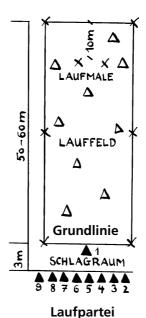
- Üben zu dritt mit einem Stock und 3 Bällen: Jeder S holt seinen geschlagenen Ball und läuft um das Laufmal (ca. 20 m) und zurück.
- Welche Dreiergruppe hat nach 3 Minuten am meisten gültige Läufe?
- Zu dritt mit 1 Ball: 1 S schlägt und läuft um das Mal. Die beiden im Feld stehenden S holen den Ball und rollen ihn über die Grundlinie. Wer ist schneller bei der Grundlinie: Der S, der den Ball geschlagen hat oder der Ball?
- Wie oben: Die beiden S im Feld versuchen, den laufenden S mit dem Ball abzutupfen.
- Wie oben, jedoch 3 gegen 3. 1 S der Laufpartei schlägt den Ball weg und probiert, 1 Lauf zu erzielen. Gelingt dies, erzielt er 1 Punkt für sein Team. Gelingt es nicht und wird er abgetupft (= mit Ball berührt), gewinnt die Feldpartei 1 Punkt. Rollenwechsel nach z.B. 9 Ballabschlägen.

oder Schaumstofftennisball (Durchmesser 9 cm)

- → Stockersatz: Baseballschläger, GOBA-Schläger, Tennisracket, Gymnastikkeule o.Ä.
- S Baseball-Schläger aus Plastikflaschen selber herstellen: Vgl. Bro 7/5, S. 9

Schlagball-Grundform: 1 S der Laufpartei schlägt den Ball ins Spielfeld und läuft von der Grundlinie aus um die 2 Malstäbe (Laufmale) und wieder zurück, wobei er sich am Laufmal festhalten darf, wenn der von der Feldpartei geholte Ball die Grundlinie überrollen wird, bevor er diese erreichen kann. Ist der Läufer unterwegs (auf der Laufrunde, nicht bei einem Laufmal), wenn der Ball die Grundlinie überquert, muss er hinten an der Kolonne der Laufpartei anstehen. Wertung: 1 Lauf = 1 Punkt für die Laufpartei. Ein aus der Luft gefangener Ball = 1 Punkt für die Feldpartei. Rollenwechsel nach 5 Minuten oder 10 Abschlägen. Anschliessend Punktevergleich.

- Es dürfen jeweils 2 oder beliebig viele S der Laufpartei mit dem Abschläger starten. Wenn alle S der Laufpartei unterwegs (auf der Laufrunde oder beim Laufmal) sind, so gilt die Partei als «ausgehungert» und es erfolgt ein Rollenwechsel mit der Feldpartei.
- Höchstens 2 S dürfen beim selben Laufmal anhalten.
- Die Feldpartei beendet die Laufzeit, indem sie den Ball in einen Reifen legt. Sie kann zusätzlich Punkte erzielen, indem sie vorher Läufer abtupft.
- Die Parteien entwickeln eigene Variationsformen.



Regelentwicklung: Der Feldpartei vorerst das Laufen mit dem Ball erlauben, später nicht mehr.

→ Brennball: Vgl. Bro 5/3, S. 33; Baseball: Vgl. Bro 5/5, S. 50