

8.2 Baseball

Baseball-Spielformen sind auch ohne offizielle Baseballschläger und -handschuhe möglich. Die Jugendlichen werden in den Spielentwicklungs-Prozess mit einbezogen, indem sie z.B. mögliches Spielmaterial bestimmen oder selber herstellen, Regeln mitentwickeln und verändern.

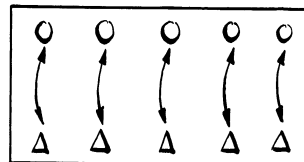
Wir lernen und entwickeln ein spannendes Spiel: Baseball!

Werfen und Fangen: Die Spielenden bilden 2er-Gruppen, ausgerüstet mit 1, evtl. 2 Handschuhen und 1 Ball. Die Paare stehen sich gegenüber und werfen einander den Ball zu. Die Jugendlichen finden heraus, worauf sie beim Fangen des Balles achten und tauschen ihre Erfahrungen aus.

- Wie viele korrekte Pässe sind in 1 Minute möglich?
- Die Distanz vergrößern und gleiche Form spielen.
- Ungenau zuspielen; das Fangen wird schwieriger.
- Die S spielen hohe Bälle und halten die Wurfhand nahe an der Fanghand (schnelles Weiterpassen).
- Zuspiel: auf den Körper. Fangen: mit dem Handschuh; Daumen zeigt nach unten.
- Die S spielen Bodenpässe oder rollen den Ball. Der Fanghandschuh berührt mit den Fingern den Boden.
- Die Spielenden trainieren weite Würfe und üben das Fangen mit Fanghandschuh.
- Passübungsformen mit Bewegung ausführen: Nach dem Passen dem Ball nachlaufen.

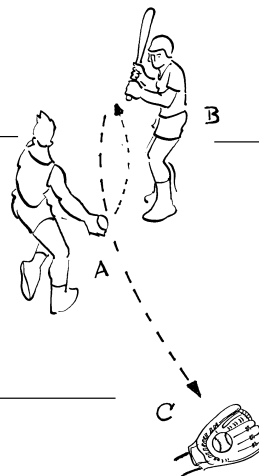


➔ Handschuhe: Wer re wirft, hat den Handschuh li (Fanghand).
Bälle: Keine «offiziellen» Bälle, sondern weichere Übungsbälle verwenden. Die Baseballform mit weicheren Bällen, geeignet für die Schule, wird auch «Softball» genannt.



➔ Schläger: Baseball-Schläger oder selbst hergestellte (z.B. PET-Schläger) verwenden:
Vgl. Bro 7/5, S. 7

Schlagen: Die S üben das Schlagen mit Goba-, Tennis- oder Baseballschlägern in 3er-Gruppen. A steht 5–10 m von B entfernt (evtl. hinter einem hochgestellten Kasten-Oberteil) und wirft mit Unterhandwurf den Ball Richtung B (= Batter). B steht seitwärts und versucht den Ball aus der Ausholbewegung heraus zu treffen. C mit Fanghandschuh fängt den Ball und wirft ihn wieder A zu. Nach 5-10 Schlägen Rollenwechsel.

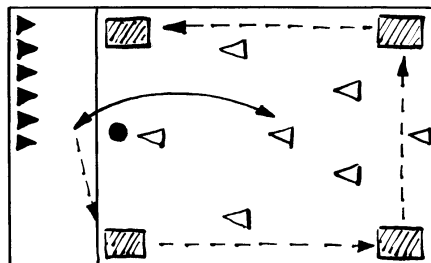


➔ Halten des Schlägers: Beidhändig, am Ende des Schlägers (Bat); wie beidhändiges Halten des Tennisschlägers.

⚾ Alle schlagen in die gleiche Richtung!

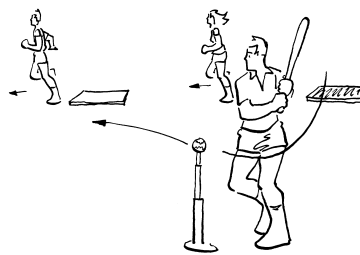
Baseball-Spiel entwickeln:

- Baseball-Tupfball: 3–5 Spielende der Gruppe A versuchen durch schnelles Passen Spielende der Gruppe B abzutupfen. Nach 3 Minuten Rollenwechsel.
- Baseball-Mattenball: In den Endzonen des Feldes liegen je 2 Matten, auf die der Ball gelegt wird.
- Baseball-Brennball: Vorgabe: der Ball wird ins Feld geschlagen. Eine eigene Form entwickeln.
- Baseball-Regeln integrieren: 1 S des Laufteams schlägt den Ball ins Feld und muss bis zur 1. Matte (Base) laufen. Weitere S des Laufteams dürfen mitlaufen. Sie holen einen Punkt, wenn sie das letzte Base berührt haben. Ein Lauf ist ungültig, wenn man sich zwischen 2 Bases befindet, während der Ball «brennt». Das Feldteam spielt den Ball so schnell als möglich nach vorne, wo er in einen Mal-Reifen getupft werden muss («brennt»). Das Feldteam erhält bei einem Fangball 1 Punkt. Feldspieler können Läufer «out» setzen, indem sie den Ball auf das anzulaufende Base spielen. Der Ball muss bei der Matte sein, bevor sie 1 Läufer berührt hat.



➔ Baseball-Schnappball: Vgl. Schnappball: Bro 5/5, S. 6

Schlag und Geh: Die Spielenden der *Laufpartei* schlagen nacheinander den Ball ins Spielfeld und laufen zur ersten Base. Bei jedem Schlag müssen sie eine Base weiterrennen (Laufpflicht; nur 1 S auf einer Base). Pro gelaufene Runde gibt es 1 Punkt. Die *Feldpartei* kann einen Läufer (Runner) «out» setzen, indem sie den Ball auf das anzulaufende Base spielt. Durch schnelles Zuspiel können mehrere Runner out gesetzt werden. Die im Feld Spielenden dürfen mit dem Ball laufen. Die Feldpartei erhält für jedes «Out» 1 Punkt. Bei 3 Schlagfehlern erhält die Feldpartei ebenfalls 1 Punkt. Wechsel nach 3 Punkten.



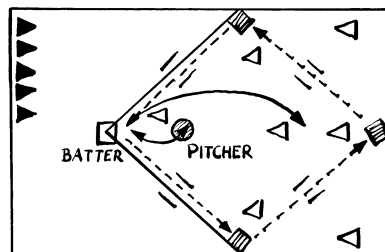
⊙ Die S sollen die taktischen Möglichkeiten spielend erkennen.

⊙ 1 Inning: Jedes Team ist 1-mal Lauf- und 1-mal Feldpartei.

⊙ Improvisierte Abschlagstelle («T-Base») mit Verkehrshut o.Ä.

Goba-Baseball: Die Laufmale sind wie beim Baseball angeordnet. 1 S der Laufpartei steht als Zuwerfer (Pitcher) im Werfermal (Reif) und wirft mit Unterhandwurf dem Batter den Ball zu. Der Tennisball darf vor dem Schlagen einmal den Boden berühren. Der Gobaschläger muss danach auf das Schlagmal abgelegt werden. Die Runner dürfen sich nicht überholen und pro Base darf sich nur ein Runner befinden. Ein Runner ist nur gezwungen weiterzulaufen, wenn die Base hinter ihm besetzt ist. Unterbrochen wird das Spiel bei ungültigem Schlag des Batters und wenn kein Runner mehr weiterläuft.

Weitere Regeln: Out des Batters: Bei 3 ungültigen Schlagversuchen und wenn er nach dem Schlag nicht zur ersten Base läuft. Out der Runner: Wenn 2 Runner auf der gleichen Base stehen ist derjenige out, der kein Recht auf das Base hat. Punkte der Feldpartei: Siehe oben. Wenn ein Feldspieler den Ball direkt in der Luft fangen kann, ist der Batter (Schläger) out (= Flyball).

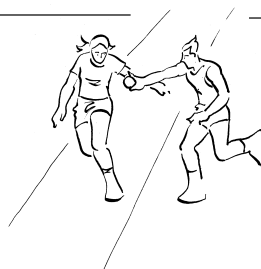


⊙ Das Schlagen mit dem Gobaschläger erleichtert das direkte Fangen = Flyball.

⚠ Die Out-Regeln bestimmen im Wesentlichen die taktischen Möglichkeiten des Spiels. Sie müssen also von allen Spielenden verstanden und abrufbar sein, damit das Zusammenspiel klappt.

Baseball mit «Tagging»: Die Feldspieler können einen Runner (nur dann) out machen, wenn sie ihn mit dem Ball zwischen 2 Bases berühren. Die 4 Bases sind wie oben angeordnet. Der Laufweg wird als 2 m breite Bahn markiert (Skizze). Der Runner ist auch out, wenn er die Bahn verlässt.

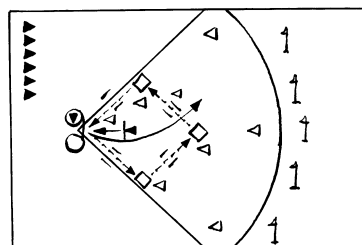
- Es dürfen mehrere gleichzeitig laufen und pro Laufmal mehr als 1 S stehen.



⊙ Weil das Tagging später im Spiel oft zu wenig beachtet wird, sollte es zuerst separat geübt werden (siehe auch Baseball-Tupfball, S. 52).

Beginner-Baseball: 1 S der Laufpartei wirft dem Batter den Ball mit Unterhandwurf auf Bauchhöhe zu. Der Batter schlägt mit dem Baseballschläger. Die Runner dürfen erst nach dem Schlag laufen. Sie können laufen, bis das Spiel unterbrochen wird, d.h. bis die Feldpartei dem Zuwerfer übergeben hat. Bereits bekannte Regeln einbeziehen. *Weitere Regeln:*

- Home-Runs: Halle: Wenn der Ball die Wand ab einer bestimmten Höhe trifft. Im Freien: Wenn der Ball über das Spielfeld hinausgeschlagen wird. Beim «home-run» dürfen der Batter sowie alle Runner auf den Bases die Runde fertig laufen, alle erhalten 1 Pt.
- Flyball (Fangball) bedeutet jetzt, dass alle Runner zur Ausgangsbase zurückzukehren müssen.
- Stolen Base: Die Runner können jederzeit laufen, solange keine Spielunterbrechung vorliegt. 1 S kann also 1 Base erlaufen, ohne dass geschlagen wurde.



⊙ Die Spielenden immer in den Regelbildungsprozess mit einbeziehen und ermutigen, eigene Regeln festzulegen. Für sie soll das Spiel spannend sein.

⊙ Weitere Regelerläuterungen, Technikbeschreibungen und spezielle methodische Hinweise: Vgl. OWASSAPIAN, D.: «Baseball entdecken». SVSS-Verlag 1993.