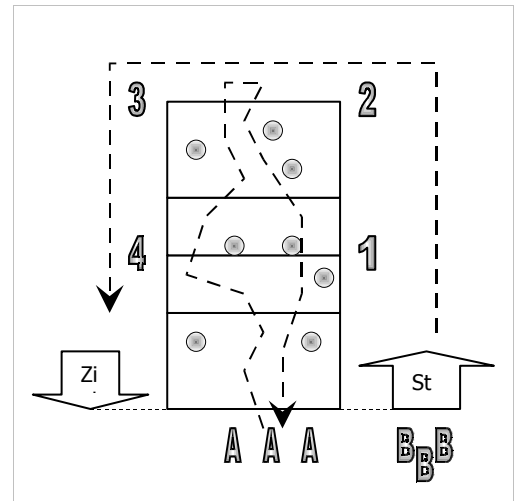


Brennball - Variante 1

Auf einem ca. 20 mal 20 m großen Feld (Volleyballfeld) spielen 2 Mannschaften gegeneinander. Die Feldmannschaft () steht im begrenzten Feld. Die Schüler der Laufmannschaft, die sich außerhalb des Spielfeldes befinden, gehen paarweise zusammen. Nun wirft ein Spieler (A) der Laufmannschaft den Ball (Volleyball, Softball, Zeitlupenball) in das Feld und rennt sofort danach durch das Spielfeld und zurück. Die Spieler der Feldmannschaft versuchen ihn durch gescheitertes Zuspiel abzuwerfen. In der gleichen Zeit läuft der jeweilige Laufpartner (B) von Mal zu Mal (es können auch Ständer oder Hütchen genommen werden) und erhält für jedes erlaufene Freimal einen Punkt. Wird der Spieler (A) im Feld abgetroffen, müssen der Läufer B und A aufhören und zum Start zurück. Nun kommt das nächste Paar an die Reihe. Die Aufgaben A und B können pro Durchgang festgelegt werden oder frei gestellt werden, auch die Spielzeiten können variiert werden (2-5 Minuten).

Sieger ist die Gruppe, die die meisten Punkte erlaufen konnte.



Brennball - Variante 2

Gespielt wird entweder in der Halle auf dem Volleyballfeld, oder draußen im Freien auf dem Sportplatz (ca. 30 mal 30 m). Man benötigt ein Tennisball und ein Schlagholz. Wir nehmen meist eine alte Holzgymnastikkeule oder einen Kinderbase-ballschläger, der mit Schaumgummi überzogen ist (Spielwarenladen). Als Brennmal dient ein altes Tamburin oder ähnliches). Das Spielfeld wird mit Stangen oder Hütchen begrenzt, das Brennmal liegt in der Mitte des Feldes. Zu Beginn des Spiels steht die Fangmannschaft im Feld oder in dessen *Verlängerung nach hinten*. Die Spieler der Schlagmannschaft stehen an der Grundlinie.

Spielgedanke: Die Schlagmannschaft versucht den Tennisball mittels Keule so weit wie möglich ins Feld zu schlagen. Hat der Spieler gut geschlagen, läuft er von Mal zu Mal. Insgesamt muss er drei Stangen passieren, um einen Punkt zu machen. Die erste Stange ist der Start. Die Fangmannschaft versucht, den geschlagenen Ball durch schnelles Zuspiel zum Brennmal zu bringen und macht ihn dort "tot". Wenn sich der Läufer bzw. Schläger in diesem Augenblick zwischen zwei Laufmalen befindet, ist er "verbrannt". Allerdings darf der Läufer an jedem Mal stehen bleiben und dann beim nächsten Schlag weiterlaufen. An jedem Mal dürfen maximal drei Läufer stehen, auch am Startmal, das Ansammeln ist aber nicht immer ratsam. Zum einen machen die Spieler keine Punkte wenn keiner das letzte Mal passiert und zweitens haben sie ja keine neuen Schläger zur Verfügung, denn wer durchkommt, darf ja erneut schlagen und laufen. Das Spiel geht so lange, bis alle Schläger "verbrannt" sind, dann erfolgt der Wechsel der Mannschaften. Man kann aber auch nach Zeit spielen. Zum Beispiel jeweils fünf Minuten.

Punktewertung für die Schlagmannschaft:

- 1 Punkt wenn man durchkommt mit Zwischenstopps.
- 2 Punkte wenn man den Ball in Verlängerung des Spielfeldes schlägt.
- 3 Punkte für ein "whole-run", wenn der Schläger mit seinem eigenen Schlag ohne Stopp durchkommt.

Punktewertung für die Fangmannschaft:

- 1 Punkt für den unmittelbaren Fang eines geschlagenen Balles.
- 2 Punkte, wenn der Ball bis zum Brennmal nicht den Boden berührt.

Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt hat. Das Spiel beinhaltet nicht nur sportliche Werte. Es müssen auch viele taktische Entscheidungen getroffen werden.

Geeignet für alle Alterstufen

Organisation:

Mit Hütchen werden wie in der Abbildung vier sogenannte Ruhezonen gebildet und ein Tor aufgestellt. Die rote Mannschaft positioniert sich an der Startlinie. Jeder Spieler hat einen Ball und der erste Spieler hat zusätzlich einen zweiten Ball. Die blaue Mannschaft verteilt sich frei über das Feld.

Ablauf:

Der erste Spieler der **roten** Mannschaft spielt einen langen Ball in das Spielfeld. Mit dem zweiten Ball dribbelt er so schnell wie möglich zu der ersten Ruhezone, danach zur zweiten usw.

Die **blauen** Spieler versuchen so schnell wie möglich, den Ball unter Kontrolle zu bringen und durch

schnelles Dribbling oder Passspiel ein Tor zu erzielen. Erzielt die blaue Mannschaft ein Tor, so sind alle roten Spieler "verbrannt", die sich zu diesem Zeitpunkt nicht in einer Ruhezone befinden. Die verbrannten Spieler müssen sich wieder bei der Startlinie in die Mannschaft einreihen. Die Spieler in der Ruhezone dürfen beim nächsten gespielten Ball wieder weiterdribbeln. Durchdribbelt ein roter Spieler den Parcours, ohne zu "verbrennen", erhält die rote Mannschaft einen Punkt. Schafft die rote Mannschaft einen "Homerun" (d.h. durchdribbelt der rote Spieler, der den Ball auch ins Feld gespielt hat, den Parcours in einem Stück), so werden drei Punkte gutgeschrieben. Nach einer bestimmten Anzahl von Durchläufen (bzw. bestimmte Zeit) wechseln die Teams ihre Aufgaben.

Variante:

Zwischen der zweiten und dritten Ruhezone werden Stangen zum Durchdribbeln aufgestellt.

