

Mannschaftsspiel Brennball – Variationen

1. Grundidee des Brennballspiels

- verwandt mit dem amerikanischen Baseball
- spielerisches Wurf-, Lauf-, und Fangtraining für Kinder und Jugendliche
- als koedukativer Sportunterricht geeignet, da keine körperliche Auseinandersetzung mit Spielgegnern stattfindet
- leistungsschwächere Schüler können sehr gut integriert werden, da keine hohen körperlichen Anforderungen gestellt werden

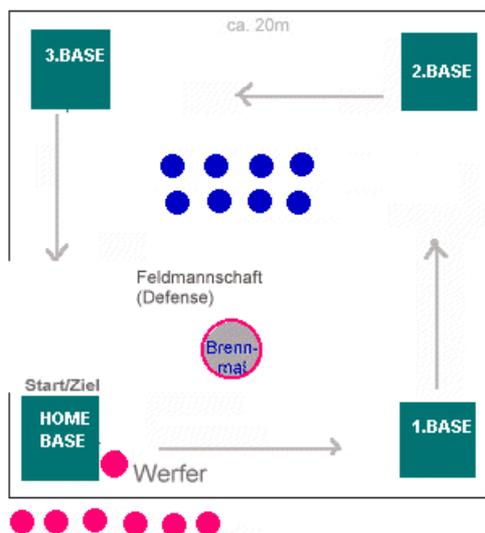
- Regeln:

Die Klasse wird in zwei ungefähr gleichstarke Mannschaften eingeteilt, die „Werfer“ (*Laufmannschaft*) und die „Fänger“ (*Feldmannschaft*). Die Werfer stellen sich hinter die Startmarkierung, die Fänger verteilen sich in der Halle. Der erste Werfer wirft einen Ball in das Feld und muss versuchen ein oder mehrere *Freimale* (Matten auf dem Boden = „Base“) zu erreichen. Die Werfer müssen ihre Läufe nicht in einem Durchgang zu Ende bringen, sondern können zwischendurch an einem ‚sicheren‘ Freimal anhalten, den Wurf des nächsten Werfers abwarten und dann weiterlaufen. Die Feldmannschaft kann dies verhindern, indem sie den geworfenen Ball unter Kontrolle bringt und ihn so schnell wie möglich zu ihrem „*Brenner*“ (ein vorher vereinbarter Mitspieler der Feldmannschaft) befördert. Dieser prellt den Ball in einen z.B. vor ihm liegenden Reifen („*Brennmal*“) und ruft laut „*VERBRANNT*“.

Alle Werfer die sich nun innerhalb der Halle und nicht auf einem Freimal aufhalten scheiden aus (der Lehrer entscheidet dies).

Der Ball wandert nun zum nächsten Werfer, der am Start steht.

Jeder Spieler der Laufmannschaft darf einmal werfen, dann wechseln die Rollen zwischen Werfern und Fängern.



Die Feldmannschaft darf:

- sich den Ball zupassen
- sich frei im Feld verteilen
- **nicht** mit dem Ball laufen
- **nicht** den Werfer bzw. Läufer blockieren und beim Wurf mind.. 3 m Abstand halten

Die Werfer dürfen:

- den Ball beliebig ins Feld werfen, jedoch **nicht** nach hinten
- so lange laufen, bis der Ball im Brennmal auftrifft
- einen bereits geworfenen Ball **nicht** noch einmal berühren

- Punkte:
Alle Spieler, die die Zielmarkierung passieren, bekommen einen Punkt. Sollte ein Spieler einen „Homerun“ schaffen, bekommt er drei Punkte.
- Sieger des Spiels ist die Mannschaft, die die meisten Punkte erreicht hat.

2. Tipps

- Die Werfer laufen immer zu zweit, wobei ein älterer Spieler mit einem jüngeren zusammenläuft (→ Gewöhnung an das Spiel für kleinere Kinder)
- Spielen auf Zeit: Eine Mannschaft hat ca. 15 Minuten Zeit
- Anstelle von Matten kann man auch Hindernisse einbauen (z.B. Kästen, auf die die Kinder klettern müssen oder Ringe, an denen sie hängen müssen um nicht „verbrannt“ zu sein → erhöhter Späßeffect, versteckte Kraftübungen)

3. Brennballvarianten

Allgemein lassen sich die Spielregeln für Brennball sehr leicht variieren um sie den Bedürfnissen der Schulklasse anzupassen, z.B. :

- Eine zuvor festgelegte Anzahl von Fängern (Feldmannschaft) muss den Ball berührt haben, bevor er zum Brennmal gespielt werden darf.
- Die Feldmannschaft muss den Ball zuerst zu einem anderen Ziel werfen, bevor er zum Brenner gespielt werden darf.
- Es dürfen mehrere Werfer gleichzeitig starten.
- Der Werfer wirft zwei Bälle ins Feld.
- Die Anzahl der auf den Freimalen wartenden Spieler kann begrenzt werden. Somit erhöht sich der Anreiz, riskantere Läufe zu wagen.
- Anstelle eines ‚Balls‘ kann man auch mit anderen Wurfgeräten gespielt werden, z.B. Frisbee, Tennisball, Flummi, Softball, Rugby, Wurfringe, Petziball (Therapieball), usw., um z.B. schlechteren Werfern den Lauf zu erleichtern.
- Die Anzahl der Brennmale kann erhöht werden.

Basketballbrennball

Ein Basketballkorb übernimmt die Aufgabe des Brennmals, d.h. die Feldmannschaft muss den Ball nicht in einen am Boden liegenden Reifen spielen, sondern in einen Basketballkorb. Hier ist darauf zu achten, dass die Feldspieler mit Ball nicht mehr als drei Schritte dribbeln.
eine weitere Variante: Jeder Läufer muss während seinem Lauf einen Basketball dribbeln

Handballbrennball

Als Brennmale dient ein Handballtor, welches durch einen Torwart aus der Laufmannschaft geschützt wird (Als Tor kann hier auch eine Matte verwendet werden.). Der Werfer (‚Läufer‘) darf so lange laufen, bis ein Tor gefallen ist. Gelingt der Feldmannschaft ein Treffer, bevor der Werfer seinen Lauf beendet hat, wechseln die Mannschaften ihre Rollen.

Frisbeebrennball

Auf dem Spielfeld dienen mehrere schmale Tore als Brennmale. Die Spieler der Feldmannschaft müssen die Frisbee so durch eines dieser Tore spielen, dass sie auf der anderen Seite von einem Spieler der eigenen Mannschaft gefangen werden kann. Im Besitz der Frisbee ist es dem Spieler nicht erlaubt zu laufen.

Abwurfbrennball

Es starten zwei ‚Läufer‘ (A&B) gleichzeitig, wobei einer von ihnen den Ball (hier vorzugsweise ein Softball) ins Feld wirft. Spieler B läuft wie gewohnt die Freimale ab. Die Feldmannschaft hat nun die Aufgabe, Spieler A abzuwerfen, wobei der ballbesitzende Spieler nicht laufen darf. Spieler A übernimmt sozusagen die Aufgabe des Brennmals.

Literatur:

- <http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/brennball.html>
- <http://www.die-schnelle-sportstunde.de/brenn.htm>
- Glorius und Leue, Ballspiele, 1998, Meyer & Meyer Verlag