

# Rennball

## (Übung 2-8)

### ***Fachliche Begründung:***

Zusammenspiel und das Arbeiten im Team sind Voraussetzungen für eine gute Klassengemeinschaft und im späteren Leben. Sich anzupassen, rasch und überlegt zu handeln werden bei diesem Spiel gefordert.

### ***Zielstellung:***

Verbessern des Werfens und Fangens;  
Teambereitschaft, Koordination und Kooperation werden geschult

### ***Durchführung:***

#### Ausgangsposition:

2 Mannschaften werden gebildet (farbig gekennzeichnet);  
1 Mannschaft ist die Gruppe der Werfer – die Mitspieler (MS) stehen hinter einer Linie im Raum – sie sammeln Punkte;  
1 Mannschaft ist die Gruppe der Fänger – sie sind verteilt im Raum; 1 Mitspieler dieser Mannschaft steht auf einer Matte neben der Werfer-Gruppe.

#### Material:

1 Ball, 3 Hütchen, 1 Matte

#### Spielverlauf:

Der 1. MS der Werfer-Gruppe wirft den Ball möglichst weit weg und läuft unmittelbar nach dem Abwurf zu einem Hütchen, passiert dieses und läuft weiter; während dieser Zeit versuchen die MS der Fänger-Gruppe den Ball zu erhaschen und ihn ihrem „Tormann“ zuzuwerfen. Das Spiel stoppt, sobald der Tormann den Ball gefangen hat. Je nachdem, wie viele Hütchen der Werfer passiert hat, werden die Punkte gezählt.

Wenn alle MS der Werfer-Gruppe ein Mal im Spiel waren, ist dieser Durchgang vorbei und die Punkte aller Werfer werden gezählt.

#### Wechsel der Gruppen:

Das Spiel wird nochmals gespielt im Rollentausch;  
Sieger ist die Gruppe mit den meisten Punkten.

Variante: „Brennball“ – das Spiel wird gleich gespielt, anstatt der Hütchen gibt es Reifen; Punkte zählen nur, wenn man rechtzeitig im Reifen anhält, während der Ball beim Fänger gelandet ist; Bonuspunkte gibt es bei einem Durchlauf ohne anzuhalten.

#### Hinweise:

- Wird das Spiel mit jungen Spielern (GST I) durchgeführt, empfiehlt sich, das Feld entsprechend zu verkleinern, denn sowohl das Werfen, als auch das Fangen breitet in diesem Alter noch Schwierigkeiten
- Wird „geschwindelt“, d. h. werden Kinder beim Laufen behindert, ist es möglich einen Punkteabzug („Strafpunkte“) einzuführen
- Spielregeln lassen sich beliebig verändern (Tipps werden oft von Kindern selbst erfunden)