



Foto 2: Spielszene „Ketten-Brennball“.

Spielvorbereitungen

Beim Ketten-Brennball spielen 4 gleich große Mannschaften gegeneinander. Jede Mannschaft erhält eine Gruppenfarbe (rot, gelb, grün, blau) zugewiesen. Jeder Mitspieler erhält jeweils ein Leibchen oder Parteiband in seiner Gruppenfarbe. Das Spielfeld wird „traditionell“ aufgebaut, d.h. neben 6 Turnmatten, die die Abwurfzone und 5 Freimale bilden, wird ein kleiner Kasten umgedreht innerhalb des Spielfeldes aufgestellt („Brennmal“). Hinzu kommen zwei kleine Kästen, die im Wartebereich der Werfermannschaften stehen (s. Abb. 1). Auf ihnen befinden sich ein Stift und vier Arbeitsblätter (s. Abb. 2)¹. Jede Mannschaft erhält ein Arbeitsblatt, indem eine darauf befindliche Farbmarkierung die jeweilige Gruppen signalisiert. Auf jedem Arbeitsblatt ist ein Gitternetz mit insgesamt 50 Kästchen gedruckt (s. Abb. 2)¹. Als Spielball sollte ein Weichball verwendet werden, dessen

Größe von der Wurf- und Fangfähigkeit der Schülerinnen und Schüler abhängig gemacht werden kann.

Spieldurchführung

Vor Beginn des Spiels stellen sich drei Mannschaften (in diesem Beispiel rot, gelb, grün) hinter der Abwurfmatte auf. Sie sind die Werfermannschaften und müssen sich paarweise gruppieren. Dabei können sie auch farblich gemischte Paare bilden (bei einer ungeraden Anzahl wartet der zuletzt stehende Spieler auf ein ankommendes Spielerpaar. Einer der Ankommenden bildet dann mit dem Wartenden ein neues Werferpaar usw.). Bei farblich gemischten Paaren erhält jeder der Partner einen Punkt bei Erreichen des letzten Freimal.

Eine Mannschaft (im Beispiel blau) stellt die Fängermannschaft dar und verteilt sich im Spielfeld. Im Gegensatz zur traditionellen Spielform befindet sich nun nicht die Hälfte der Spieler im Spielfeld, sondern lediglich ein Viertel. Dies hat zur Folge, dass sich die Spielan-

teile eines einzelnen Mannschaftsmitgliedes mit großer Wahrscheinlichkeit erhöhen.

Mit Beginn des Spiels tritt das erste Werferpaar mit dem Ball auf die Abwurfmatte. Es hat sich vorher darüber verständigt, wer von beiden den Ball abwirft. Sobald der Abwurf erfolgt ist, muss das Werferpaar in Handfassung (als „Kette“) loslaufen und das nächste (oder ein weiteres) Freimal zu erreichen versuchen. Hat die Fängermannschaft den Ball in den umgedrehten Kasten geworfen, erfolgt ein Pfiff des Schiedsrichters. Für den Fall, dass eine „Kette“ in diesem Moment auf einem Freimal steht, ist diese „sicher“ und kann weiterspielen. Den Ball erhält dann das nächste Werferpaar an der Abwurfmatte. Hat dieses den Ball geworfen, versuchen „Ketten“, die auf den Freimalen warten, sicher die letzte Matte zu erreichen. In diesem Fall gehen die Kettenpartner zu dem Arbeitsblatt ihrer Mannschaft und kreuzen ein Kästchen (= 1 Punkt) an. Sie stellen sich anschließend zu den Wartenden im Werferbereich bis sie erneut an der Reihe sind.

Wenn eine „Kette“ das Freimal nicht beim Pfiff des Schiedsrichters erreicht haben sollte, gilt die gewohnte Regel, dass die Kinder sich unverzüglich im Werferbereich einfinden müssen und erst in der nächsten Runde wieder Punkte sammeln können.

Nach einer festgelegten Spielzeit (ca. 5 Minuten) wird das Spiel unterbrochen und eine der drei Werfermannschaften wird neue Fängermannschaft. Die bisherige Fängermannschaft wechselt zu den zwei verbliebenen Werfermannschaften und bildet wiederum neue „Ketten“.

Ist jede Mannschaft einmal Fängermannschaft gewesen, endet das Spiel nach ca. 20 Minuten reiner Spielzeit. Durch zusätzliche Wechselzeiten ist von einer Durchführungsdauer von insge-

¹ Die Arbeitsblätter und die Aufbauskeizze können unter www.haltungsbewegung.de – Fachzeitschrift – Arbeitshilfen heruntergeladen werden.