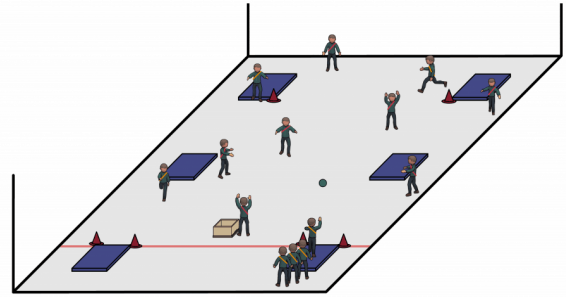


BRENNBALL KLASSISCH

Die Schülerinnen und Schüler werden in zwei Mannschaften eingeteilt, die „Werfer“ und die „Fänger“. Die Werfer stellen sich hinter der Startmarkierung auf, die Fänger verteilen sich im Spielfeld bzw. der Sporthalle. Der erste Werfer wirft einen Ball in das Feld und muss versuchen die erste, zweite, dritte, vierte, fünfte oder sechste Matte zu erreichen (wenn mit sechs Matten gespielt wird). Zwischendurch können die Werfer auf einer Matte anhalten, den Wurf des nächsten Werfers abwarten und dann weiterlaufen.



www.vlamingo.de

Die Feldmannschaft kann das Weiterlaufen der anderen Mannschaft verhindern, indem sie den geworfenen Ball unter Kontrolle bringt und diesen so schnell wie möglich zu ihrem „Brenner“ (ein vorher vereinbarter Mitspieler der Feldmannschaft) befördert. Dieser prellt den Ball in einen umgedrehten kleinen Kasten oder in einem liegenden Fahrradschlauch („Brennmal“). Daraufhin pfeift die Lehrperson. Alle Werfer bzw. Läufer, die sich nun nicht auf einer Matte aufhalten, scheiden aus und müssen sich wieder hinten anstellen.

Anschließend wandert der Ball zum nächsten Werfer, der am Start steht. Jeder Spieler der Laufmannschaft darf einmal (oder zweimal) werfen, dann wechseln die Rollen zwischen Werfern und Fängern. Alternativ kann auch mit einem Zeitlimit gespielt werden. Dann haben beide Mannschaften beispielsweise jeweils zehn Minuten Zeit um möglichst viele Punkte zu sammeln. Alle Schülerinnen und Schüler, die die letzte Matte erreichen ohne zu „verbrennen“, erhalten einen Punkt. Diese werden anschließend zusammengezählt. Schafft ein Schüler einen „Home-Run“ (als Werfer bis zur letzten Matte), so bekommt er dafür drei Punkte. Die Punkte werden von der Lehrperson gezählt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Die Feldmannschaft:

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

Die Werfer:

- dürfen den Ball beliebig ins Feld werfen, jedoch nicht nach hinten
- dürfen so lange laufen, bis der Ball im Brennmal auftrifft
- dürfen einen bereits geworfenen Ball nicht noch einmal berühren
- dürfen nicht mit mehr als drei Spielern auf einem Freimal (Matte) stehen

Häufige Zusatzregel: Fangpunkte: Wird Brennball mit Fangpunkten gespielt, dann kann die Mannschaft im Feld Punkte machen, während die Läufermannschaft an der Reihe ist. Fängt die Feldmannschaft einen Ball der Läufermannschaft direkt aus der Luft, so bekommt sie einen Zusatzpunkt. **Zusatzregel: zwei Schüler laufen gleichzeitig:** Eine Regel um die Bewegungszeit der Schüler zu erhöhen ist häufig, dass die immer zwei Schüler gleichzeitig laufen. Ein Schüler wirft den Ball ins Feld, ein zweiter läuft mit ihm die Brennmale ab. Hierbei sollte jedoch beachtet werden, dass nicht immer die gleichen Spieler den Ball in Spielfeld werden.