



Pfeifer & Langen

SPORTJUGEND
LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN



Anregungen / Spielanleitungen zur Action-Bag:

Softball

Brennball

Man benötigt:

- 4 Matten oder Reifen, welche man als Bases ausgelegt (bei jüngeren Spieler*innen legt man 6 Matten/Reifen aus, damit die Laufwege kürzer sind)
- 1 Reifen als sogenanntes „Brennmal“
- Ball

Mannschaften:

Teilt die Gruppe in zwei weitestgehend gleich starke Mannschaften auf. Es sollte ein guter Mix von leistungsstarken und schwachen bzw. jüngeren und älteren Mannschaftsmitgliedern sein, denn nur so ist Chancengleichheit gewährleistet. Beide Teams sollten die gleiche Spieler*innenzahl aufweisen.

Vorbereitung:

Alle Spieler*innen sollten sich vor dem Spiel ein klein wenig aufwärmen, da es sonst leicht zu Muskelverletzungen kommen kann. Insbesondere sind die Bein- und Armmuskulatur gefordert, was man beim Aufwärmtraining beachten sollte.

Normalerweise reichen 3 Bases und eine Homebase für das Spiel Brennball. Spielt man es mit jüngeren Kindern, kann zwischen Base 1 und 2 sowie Base 3 und der Homebase jeweils ein/e weitere/r Matte/Reifen ausgelegt werden.

Zunächst bestimmt die Mannschaft der Fänger*innen eine*n „Brenner*in“. Diese*r ist der*die letzte Fänger*in am Brennmal, der*die den Ball in die Markierung prellt und „Verbrannt“ ausruft.

Die Fänger-Mannschaft darf

- sich den Ball gegenseitig zupassen/-werfen
- sich frei im Feld bewegen und aufteilen
- nicht den*die Läufer*in blockieren
- nicht den*die Werfer*in blockieren (mind. 3m Abstand)
- nicht mit dem Ball laufen

Die Läufer*innen dürfen

- beliebig den Ball ins Feld werfen
- nicht nach hinten werfen
- so lange weiterlaufen, bis der Ball im Brennmal auftrifft
- nicht den bereits geworfenen Ball erneut berühren

Die Läufer*innen-Mannschaft stellt sich am Startpunkt auf, die Fänger*innen verteilen sich im Spielfeld. Nun wirft eine*r der*die Läufer*innen den Ball in Richtung einer freien Stelle im Spielfeld. Während die Fänger*innen den Ball einfangen bzw. holen und ihn Richtung Brenner*innen werfen, startet der*die Läufer*in und versucht die erste Basis zu erreichen. Solange der geworfene Ball nicht im Brennmal aufprallt, kann der*die Läufer*in die Bases der Reihenfolge nach anlaufen. Sobald der Ball im Brennmal landet, muss der*die Läufer*in sicher in einer Base stehen. Ist er*sie außerhalb, scheidet er*sie aus dem Spiel aus.

Bleibt ein*e Läufer*in in einer Basis stehen, darf er*sie seinen*ihren Weg fortsetzen, wenn der*die nächste Werfer*in den Ball abgeworfen hat. Auch jetzt heißt es, möglichst viele Basen abzulaufen und in die Heimbasis zu kommen. Es dürfen auch mehrere Spieler*innen in einer Basis stehen.

Nur der*die „Brenner*in“ darf den Ball ins Brennmal prellen. Er*Sie ruft dabei laut „Verbrannt“ aus. Hat ein*e andere*r Fänger*in den Ball versehentlich ins Mal geworfen, muss dieser erneut eingefangen und zum*r Brenner*in geworfen oder gerollt werden. Idealerweise steht am Brennmal ein*e gute*r Fänger*in, denn meist wird der Ball zu ihm*ihr geworfen. Man darf ihn nicht zu ihm*ihr bringen, denn mit ihm in der Hand darf man nicht laufen. Auf den Boden „aufdotzen“ lassen ist hingegen erlaubt.

Punktevergabe:

Jede*r Läufer*in erhält für das Erreichen der Homebase einen Punkt. Schafft ein*e Spieler*in den „Homerun“, erhält er*sie drei Punkte. Ein Homerun bedeutet, dass der*die Läufer*in zwischendurch in keiner Base gestoppt hat, sondern alle Bases – inklusive der Homebase – in einem Lauf erreicht hat. Die Punkte werden vom*von der Spielführer*in (Lehrkraft) notiert.

Tausch der Mannschaften:

Man tauscht, wenn die Läufer*innen-Mannschaft ihren ersten Durchlauf beendet hat und alle Werfer*innen/Läufer*innen an der Reihe waren. Nun ist die Feldmannschaft dran mit Werfen und Laufen. Auch hier notiert man die Punkte der einzelnen Spieler*innen.

Siegerteam ist die Mannschaft, die nach beiden Durchläufen die höchste Punktzahl erreicht.

Quellenangabe:

<https://www.spielregeln.de/brennball.html>, 29.08.2023