



Wettbewerbsaufgabe

Gerätebrennball

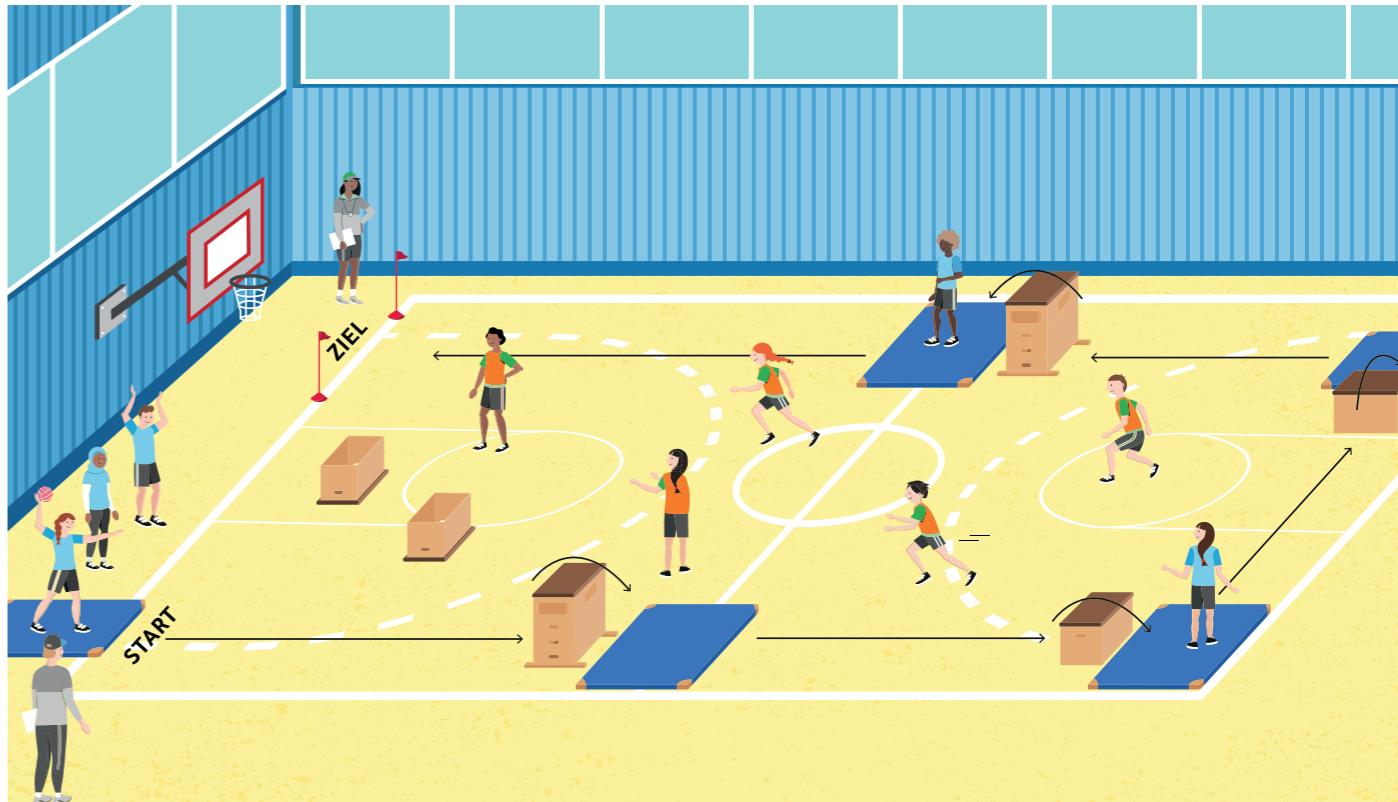
Ablauf/Organisation

- Zwei Teams spielen gegeneinander. Sie werden zu Beginn in ein Lauf- und ein Feldteam eingeteilt.
- Für die Laufrunde werden vier Stationen mit jeweils einer Turnmatte aufgebaut. Mindestens zwei Stationen bestehen aus großen Kästen als Hindernis und der dahinterliegenden Turnmatte.
- Im Feld wird ein Brennmal aufgestellt.
- Das Laufteam hat acht Würfe. Jedes Kind muss mindestens einmal werfen.
- Nach dem Startkommando wirft das erste Kind den Ball ins Feld. Der erste Bodenkontakt des Balls muss innerhalb der Laufrunde sein. Danach versucht das Kind die erste Station zu erreichen, bevor der Ball vom Feldteam in das Brennmal geworfen wird.
- Das Feldteam kann den Ball untereinander passen, um näher an das Brennmal zu kommen. Mit Ball darf nicht gelaufen werden.
- Kommt der Ball ins Brennmal, pfeift die helfende Person und alle Kinder des Laufteams, die nicht auf einer Matte sind, werden „verbrannt“ (scheiden aus).
- Die Kinder des Laufteams müssen jede Station in der vorgegebenen Reihenfolge anlaufen und dabei die Kästen überwinden. Auf den Matten sind sie frei.
- Fängt ein Kind des Feldteams einen Ball direkt nach dem Abwurf des Laufteams aus der Luft, sind alle Kinder des Laufteams, die nicht auf einer Matte sind, „verbrannt“.
- Nach acht Würfen wechseln die Rollen, das Laufteam wird zum Feldteam, das Feldteam zum Laufteam.

Variante:
Das Spiel kann mit Floorball-Schlägern und Tennisbällen gespielt werden. Der Ball wird vom Laufteam von der Startlinie ins Feld geschlagen. Das Feldteam versucht den Ball mit den Schlägern unter Kontrolle zu bringen und in oder an das Brennmal zu passen.

Leistungsermittlung

- Jede erreichte Station gibt 1 Punkt. Das Überlaufen der Ziellinie ergibt insgesamt 5 Punkte.
- Ein „Home-Run“ (Durchlaufen aller Stationen ohne Stopp) gibt 6 Punkte.



Materialien

- Markierung der Start- und Ziellinie
- 2 große Kästen mit je 2 Einsätzen
- 4 Turnmatten
- 1 Ball (z.B. Soft-, Hand-, Gymnastik-, Volley- oder Basketball)
- 1 kleiner Kasten als Brennmal

Alternativ lt. Variante:

- Floorball-Schläger in der Anzahl der Kinder des Feldteams
- 1 Floorball-Schläger für den Abschlag des Laufteams
- 1 Tennisball
- 1 Reifen als Brennmal

Sportstätte

- ebene Spielfläche (Sporthalle)

Helper*innen

- 2–3 Helfer*innen für die Kontrolle des Brennmals, den Ziel- bzw. Stationsdurchlauf, das Startkommando und die Protokollführung

Wertung

- Die Punkte des Teams werden addiert und ergeben das Teamergebnis.