

Burner Games – Kommunikation: Callball

Eine ideale Übung für den Lektionseinstieg. Die Spielenden müssen schnell reagieren und sich merken können woher Bälle kommen und wohin sie gespielt werden.

Anzahl Spielende	10-30
------------------	-------

Intensität	x
------------	---

Materialaufwand	x
-----------------	---

Zeitaufwand	x
-------------	---



Die Spielenden stellen sich inklusive Spielleitendem in einem Kreis auf. Der Spielleitende hat einen Behälter mit Bällen hinter sich. Er bringt einen Ball ins Spiel: Er passt diesen zu einem Spielenden und ruft dessen Namen. Auf diese Weise wird der Ball weitergepasst, bis jeder Spielende diesen einmal hatte. Jedes Mal muss dabei der Name des Angespielten gerufen werden. Gleichzeitig müssen sich alle Spielenden merken, von wem sie den Ball erhalten haben und an wen sie ihn gepasst haben.

In der zweiten Runde muss der Ball genau demselben Weg folgen. Nun bringt der Spielleitende immer mehr verschiedene Bälle ins Spiel. Es gelten folgende Regeln: Wenn ein Spielender einen Ball fallen lässt, muss er ihn so rasch als möglich holen und weiterpassen. Wenn der Spielende, den man anspielen will, bereits einen Ball hat, wird gewartet, bis er ihn weitergepasst hat, bevor man ihm den nächsten Ball zuspielt.

Material: 8-12 verschiedene Bälle

Quelle: [Muriel Sutter, Burner Games](#)



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO