



Thema: BEWBUNGSSPIEL

Spielname: Brennball		Spieler: 10-30	Teams: 2	Schulstufe: 2-12
YouTubelink: falls vorhanden				
Zeit	Erklärung	Organisation (Skizze)		Geräte/Material
4 Min.	Aufbau <ul style="list-style-type: none"> Ein rechteckiges oder kreisförmiges Spielfeld wird mit Stationen/Matten markiert (4–5 Matten). Eine Weichbodenmatte ist die Start-/Ziellinie (Heimbasis). 			1 Weichbodenmatte 4 Niedersprungmatten 1 weicher Ball 1 Eimer (Kastendeckel) 2 Hütchen Evtl. Klicker zum Zählen
18 Min.	<u>Spielerklärung/Spiel:</u> Es gibt 2 Teams: Werfer-Team und Fänger-Team. Das Werfer-Team (gelb) steht an der Startlinie. Ein Spieler wirft den Ball so weit wie möglich ins Spielfeld. Laufen: Nach dem Wurf rennt der Spieler los und versucht, möglichst viele Matten zu erreichen. Auf jeder Matte darf man stehen bleiben (sicherer Ort). Wer es schafft, wieder zur Startlinie zurückzukommen, macht einen Punkt für sein Team. Fangen: Das Fänger-Team (grün) holt den Ball so schnell wie möglich. Ziel: Den Ball auf die Brennmatte (meist eine große Matte in der Nähe der Startlinie) legen oder werfen und laut „Verbrannt“ schreien. In dem Moment ist der Läufer gestoppt. Wer dann nicht auf einer Matte steht , ist „verbrannt“ u. geht zum Startpunkt zurück.			
4 Min.	Wechsel: Wenn alle Spieler des Werfer-Teams einmal dran waren, wechseln die Teams. Ziel: Am Ende gewinnt das Team mit den meisten Punkten (erfolgreich absolvierte Laufrunden). Abbau			

Variante:

Statt den weichen Ball zu werfen, kann dieser auch mit einem weichen Baseballschläger in die Halle geschlagen werden.

Thema: BEWBUNGSSPIEL


Spielname: Militärbrennball		Spieler: 10-30	Teams: 2	Schulstufe:2-12
YouTubelink: falls vorhanden				
Zeit	Erklärung	Organisation (Skizze)		Geräte/Material
5 Min.	Aufbau <ul style="list-style-type: none"> Es gibt zwei Teams: Werfer-Team und Fänger-Team. Beliebige Hindernisse werden eingebaut. Ganz normale Brennballregeln 			1 Weichbodenmatte 4 Niedersprungmatten 1 weicher Ball 1 Eimer (Kastendeckel) 2 Hütchen 1 Bock 2 Kästen Evtl. Klicker zum Zählen
14 Min.	<u>Ablauf wie Brennball nur der Weg ist schwieriger:</u> Wer auf einem Element getroffen wird, ist auch ab.			
4 Min.	Abbau			
		Variante: Undenkbare viele (Bänke, Kästen (z. B. zum unten durchkriechen)...		
		Vorsicht, SuS sind oft unvorsichtig. Hindernisse sollen so eingebaut werden, dass im Falle eines Sturzes die Verletzungsgefahr gering ist.		

Thema: BEWBUNGSSPIEL

Spielname: Casinobrennball		Spieler: 10-30	Teams: 2	Schulstufe:2-12
YouTubelink: falls vorhanden				
Zeit	Erklärung	Organisation (Skizze)		Geräte/Material
4 Min.	Aufbau Die 4 Aufbauten in die Nähe der 4 Ecken stellen, sodass sich weite Laufwege ergeben.			1 Weichboden 1 Kasten 2 Niedersprungmatten 1 Hürde 1 Kastenelement 1 Ring 1-2 weiche Bälle Evtl. Klicker zum Zählen
10 Min.	Ablauf: Es gibt 2 Mannschaften, wobei die eine Mannschaft A im Feld steht und die Mannschaft B am Spielfeldrand sitzt. Zwei Personen der Mannschaft B gehen in die Mitte auf die Weichbodenmatte und werfen den Ball weg. Die beiden Spieler der Mannschaft A müssen versuchen, die Element zu überwinden und bekommen dafür Punkte , die sie verdoppeln können, wenn sie auf der Matte eine Rolle machen. Die andere Mannschaft versucht die beiden Spieler abzuwerfen, wobei mit dem Ball nur 3 Schritte erlaubt sind. Die Punkte werden gezählt und nachdem alle Teammitglieder an der Reihe waren, wechseln die Teams.			
4 Min.	Abbau			

- 1 Element:
Einmal durch den Reifen gehen = **1 Punkt**
- 2 Element:
Sprung über den Kasten und zurück = **2 Punkte**
- 3 Element
über die Hürde springen und darunter durchzutauchen = **3 Punkte**
- 4 Element
Durch das Kastenteil kriechen = **4 Punkte**
Punkte werden gezählt, danach Wechsel. Sieg bei Punktüberlegenheit

Thema: BEWBUNGSSPIEL

Spielname: Matterhornbrennball		Spieler: 10-30	Teams: 2	Schulstufe:2-12
YouTubelink: falls vorhanden				
Zeit	Erklärung	Organisation (Skizze)		Geräte/Material
6 Min.	Aufbau <ul style="list-style-type: none"> Es gibt zwei Teams: Werfer-Team und Fänger-Team. Aufbau etwas aufwändiger, siehe Sizzle Normale Brennballregeln 			2 Weichbodenmatte 5 Niedersprungmatten 1 weicher Ball 1 Eimer (Kastendeckel) 3 Hütchen Evtl. Klicker zum Zählen
18 Min.	<u>Ablauf wie Brennball nur der Weg ist ein anderer:</u> In der Mitte der Halle wird das „Matterhorn“ errichtet. Der Werfer läuft zum 1 Trampolin springt aufs Matterhorn, läuft über die Weichbodenmatte, springt auf die Weichbodenmatte am Boden, läuft von Matte zu Matte zum 2 Trampolin, springt wieder aufs Matterhorn, springt auf der anderen Seite herunter und läuft um das Hütchen zur Matte, die an der Wand liegt.			
5 Min.	Abbau			
		Variante: Statt den weichen Ball zu werfen, kann dieser auch mit einem weichen Baseballschläger in die Halle geschlagen werden.		