

Achtung Schneeball!

Einsatz:

Ab Klasse 2
Zur Schulung der Reaktionsfähigkeit und
Treffgenauigkeit

BuzzerBox-Funktion:

Punkte zählen



Spielorganisation:

Zwei gleichstarke Mannschaften bilden (8-15 Spieler pro Team).
Jeder Spieler der Mannschaft A bekommt einen Schneeball (=Softball).
Mit verschiedenen Geräten oder Hindernissen eine Laufstrecke in der Mitte des Spielfeldes
aufbauen; eine Wurflinie auf einer Seite der Laufstrecke festlegen (Abstand ca. 5 m).

Spielidee:

Die Spieler von Mannschaft B absolvieren hintereinander die Laufstrecke.
Die Spieler der Mannschaft A versuchen, die Kinder aus Mannschaft B dabei mit einem Schneeball
(=Softball) zu treffen. Wird ein Spieler von einem Ball getroffen, muss er zurück zur Startlinie gehen,
ohne für die Gruppe zu punkten. Spieler der Mannschaft B, die die Laufstrecke ohne Ballkontakt
absolvieren konnten, dürfen mit der am Ende der Laufstrecke aufgestellten BuzzerBox für die eigene
Mannschaft punkten.
Nach einer festgelegten Zeit (ca. 2-4 min) wechseln die beiden Mannschaften ihre Rollen: Die Spieler
der Mannschaft A überwinden nun die Laufstrecke und punkten auf dem andersfarbigen Buzzer,
sodass während des gesamten Spiels beide Punktestände sichtbar sind.

Variationen:

Die Hindernisse können je nach Schwerpunktsetzung der Unterrichtsstunde variiert werden:
Beispielsweise nur Hindernisse zum Überspringen zur Schulung der Sprungkraft oder Hindernisse
zum „Reintreten“ (z.B. Ringe) zur Verbesserung der Koordinationsfähigkeit, ...
Zwei Schüler der Schneeball-Wurfmannschaft können bestimmt werden, um die Bälle wieder zurück
zur Wurfgruppe zu werfen.
Bauen Sie auch Möglichkeiten zum Verstecken in den Laufparcours ein; z.B. einen Kasten oder eine
dicke Matte, hinter denen sich die Läufer kurzzeitig verstecken können.
Der Wurfabstand kann der Klassenstufe angepasst werden.

Skizze:

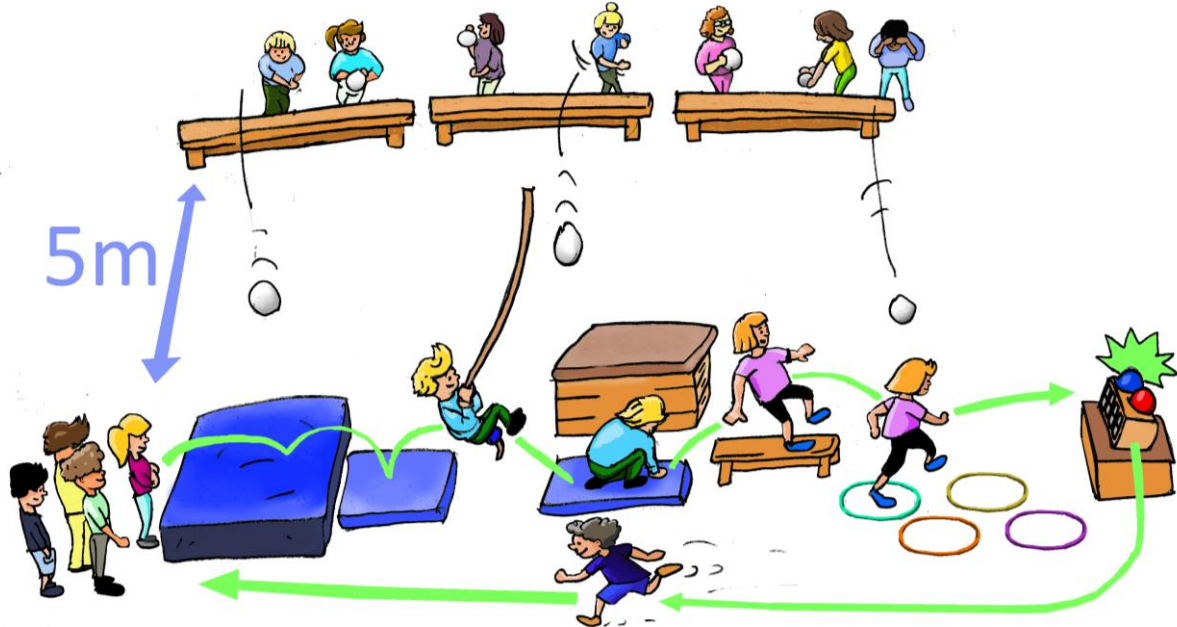


Illustration: Waldemar Klassen