

M 1

Gruppenauftrag**Spiele spielen**

1. Überlegt euch ein bekanntes Spiel, das ihr testen möchtet.

Name des Spiels: _____

Beachtet:

- Alle Gruppenmitglieder sollen mitspielen können.
- Keiner darf ausscheiden.
- Wenn ihr Geräte oder sonstige Hilfsmittel benötigt, fragt zuerst eure Lehrerin.

2. Probiert das Spiel einmal aus und bewertet es danach.

3. Verändert die Regeln, wenn ihr meint, dass ihr das Spiel dadurch verbessern könnt.

Testen	Bewerten	😊	☹️	Verändern
Besprecht die Spielregeln, teilt ggf. Rollen ein (z. B. Fänger) und wählt einen Schiedsrichter aus. Wechselt euch mit den Rollen ab.	Bewegen sich alle Kinder gleich viel?			Was möchtet ihr verändern, damit das Spiel besser/spannender wird und allen Spaß macht? Schreibt es auf ein Extrablatt.
	Wie findet ihr, dass es Gewinner und Verlierer gibt?			
	Macht das Spiel allen Spaß?			
	Ist das Spiel fair?			
	Verbessert ihr mit dem Spiel eine sportliche Fähigkeit (z. B. Ausdauer, Reaktion, Kraft)?			
	Sind die Spielregeln gut zu verstehen?			



Achtet auf die Größe des Spielfelds und die Gruppen neben euch.
Respektiert die Entscheidungen des Schiedsrichters.

Unser Brennballspiel – Fänger-Mannschaft

M 4

1. Wie sieht unser Brandmal aus? Wo befindet es sich?



Unsere Regel: _____

2. Dürfen wir mit dem Ball in der Hand laufen?



Unsere Regel: _____

3. Wann gilt ein Spieler der Läufer-Mannschaft als „verbrannt“?



Unsere Regel: _____

4. Darf jeder Brennmeister sein?



Unsere Regel: _____

5. Wie groß ist das Spielfeld und wie sieht es aus?



Unsere Regel: _____

6. Wie können wir der Läufer-Mannschaft den Weg erschweren?



Unsere Regel: _____

7. Platz für eigene Fragen:

Tipps und Ideen für das Brennballspiel

M 6



Ideen für die Läufer-Mannschaft:

- Es laufen immer Paare mit Handfassung.
- Variation:* „Verbrennt“ ein Paar, so darf einer der Partner trotzdem im Spiel bleiben.
- Ein ausgewählter Spieler darf ins Spielfeld und die Spieler der Fänger-Mannschaft beim Zuwerfen des Balls „stören“ (auch hier Regeln vereinbaren, was erlaubt ist und was nicht).
- Die wartenden Kinder können Bewegungs- oder Knobelaufgaben bekommen, für deren Lösung die Mannschaft zusätzliche Punkte erhält.
- Es wird mit alternativen Wurfgeräten gespielt (z.B. ein Softball mit dem Fuß geschossen, ein Flummi/eine Frisbeescheibe geworfen).
- Bevor ein Spieler den Ball wirft, wirft er einen Würfel. Die Zahl auf dem Würfel wird seiner Mannschaft angerechnet, wenn er es durchs Ziel schafft.



Ideen für die Fänger-Mannschaft

- Das Brandmal kann auch ein Basketballkorb/ein aufgezeichneter Kreis an der Wand/ein Handballtor usw. außerhalb des Spielfelds sein.
- Der Ball muss von mindestens zwei/drei Spielern berührt worden sein, bevor er zum Brennmeister gespielt werden darf.
- Der Ball muss prellend zum Brandmal befördert werden.
- Der Brennmeister muss knien/liegen usw.
- Es gibt zwei/drei Brennmeister bzw. jeder kann Brennmeister sein.

Variation: Der Ball wird von einem Spieler gefangen und alle anderen müssen sich so schnell wie möglich mit gegrätschten Beinen in einer Reihe hinter ihm aufstellen. Der Ball wird nun durch den „Beinetunnel“ gerollt. Wenn der letzte Spieler ihn in den Händen hält, ruft er laut „Verbrannt!“.