

SCHOOLKIDS BASEBALL

THEMA:

SPIELFORMEN





Schoolkids - Baseball

Spielformen für den Unterricht

SPIELFORMEN

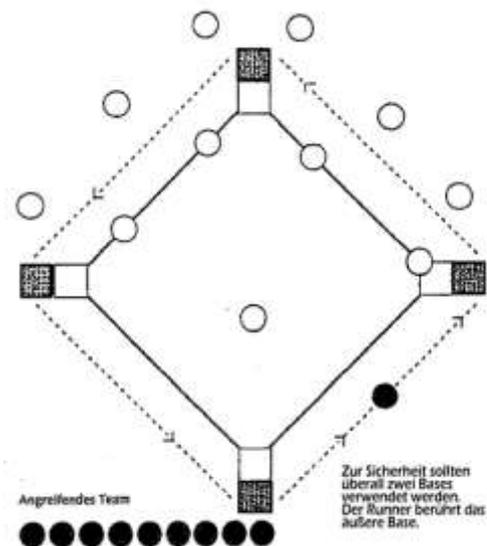
SEI SCHNELLER ALS DER BALL

Beschreibung: Normale Aufstellung wie bei Baseball oder Teeball (man kann mehr Verteidiger aufstellen als regulär, benötigt aber mindestens vier Fielder an den Bases). Jeder Spieler des angreifenden Teams schlägt einen (von unten) zugeworfenen Ball in das Spielfeld, und versucht dann, die vier Bases zu umlaufen, und schneller wieder am Home Base zu sein, als der Ball. Die Verteidiger fielden den Ball und müssen ihn dann der Reihe nach ans 1.Base, 2.Base, 3.Base und erst dann zurück ans Home Base werfen. Die zuständigen Fielder an den Bases müssen jeweils mit dem Fuß das Base berühren, bevor sie den Ball weiterwerfen dürfen. Wenn der Hitter eher als der Ball am Home Base ankommt, macht sein Team einen Punkt, ist der Ball früher da, so ist er aus. Nachdem alle Spieler der Angriffsmannschaft geschlagen haben, wechseln diese mit den Verteidigern.

Abwandlungen: Alternativ kann man einen Volleyball verwenden, den die Hitter mit der offenen Hand ins Feld schlagen. Ebenso kann man die Art des Pitches abwechseln.

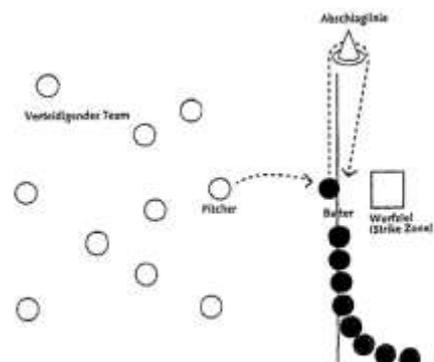
Was man benötigt: Baseball Schläger, Basebälle, Bases und zwei gleich große Teams. (Anmerkung: Pylonen können als zusätzliche Bases verwendet werden.)

Fertigkeiten: Baserunning, Fielding, Werfen, Base Fielding, Fangen und Teamwork.



NON STOPP BASEBALL

Beschreibung: Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet. Die eine schlägt, die andere verteidigt. Die Fielder verteilen sich auf der markierten Spielfläche und der Pitcher steht etwa 10 bis 12 Meter vom Wurfziel entfernt, das an der Wand angebracht ist (Wurfziel, aufgemalte Strike Zone oder Reifen). Die Fielder nehmen den Ball auf und werfen ihn zum Pitcher zurück, der versucht, diesen von unten in das Wurfziel zu werfen, egal ob der Hitter bereits wieder schlagbereit dort steht oder nicht.





Schoolkids - Baseball

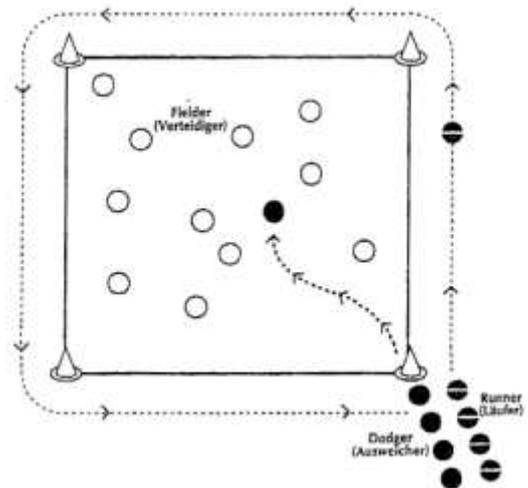
Spielformen für den Unterricht

Ausweich Laufspiel

Beschreibung: Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet. Mit vier Pylonen wird ein quadratisches Spielfeld (Diamond) markiert. Die Spieler des verteidigenden Teams befinden sich innerhalb des Spielfeldes und versuchen, durch gegenseitiges Zu passen eines Volleyballes, einen Angreifer abzuwerfen (unterhalb der Schulter), der zick-zack zwischen den Fieldern hin und herläuft und dem Ball ausweicht. Die Fielder dürfen dabei nicht mit dem Ball laufen. Das angreifende Team stellt sich paarweise hinter dem Startmal an. Der eine Spieler des Paares ist der Zick-Zack-Läufer, der den Volleyball ins Feld wirft, dann selbst ins Feld läuft und dem Ball so lange wie möglich auszuweichen versucht, wobei er das Spielfeld nicht verlassen darf. Der andere Partner läuft in dieser Zeit außen um das Spielfeld, und versucht, möglichst viele Pylonen (Bases) zu erreichen, bevor sein Partner abgeworfen wird (höchste Punktzahl pro Runner ist also vier). Wenn alle Angriffspaare an der Reihe waren, wechseln die Teams. Im nächsten Durchgang tauschen die Partner dann die Aufgaben.

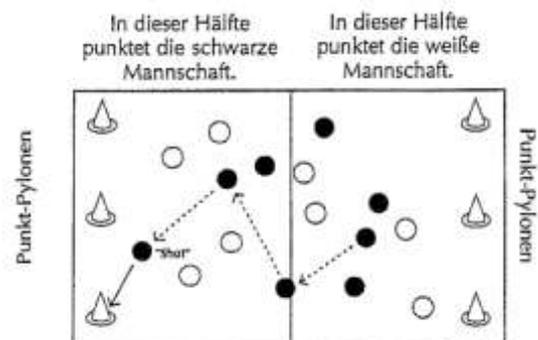
Was man benötigt: Volleyball, Pylonen, zwei gleich große Teams und Markierbänder (um die Zick-Zack-Läufer zu kennzeichnen)

Fertigkeiten: Running, Ausweichen, Fielding und Taktik.



FUSSBALLFELD FIELDING SPIEL

Beschreibung: Es werden zwei gleich große Teams gebildet. Alle Spieler tragen einen Fanghandschuh. Zu Spielbeginn ist eine Mannschaft am Anstoßpunkt in Ballbesitz. Die Spieler passen sich den Baseball innerhalb ihres Teams gegenseitig zu - nur Würfe von unten sind dabei erlaubt (Ball immer unterhalb Schulterhöhe halten) - und versuchen dabei, den Ball möglichst weit in die gegnerische Hälfte des Feldes zu bringen. Wenn ein Angreifer nahe genug an einem der Punkt-Pylonen ist, ruft er "Schuß". Alle Spieler bleiben am Platz stehen und erlauben dem Angreifer im Ballbesitz einen Wurf auf einen der Pylonen (von unten oder oben). Trifft der Spieler den Pylon direkt (ohne vorheriges Aufsetzen des Balles auf dem





Schoolkids - Baseball

Spielformen für den Unterricht

Boden), so macht er einen Punkt für sein Team. Egal ob der Spieler trifft oder vorbei wirft, bekommt nun das andere Team den Ball und beginnt seinen Angriff am betreffenden Pylon. Beim gegenseitigen zu passen muss der Ball immer aus der Luft gefangen werden. Fällt der Ball zu Boden, so verliert das Team, das den Ball zuletzt berührt hat den Ballbesitz. Laufen mit dem Ball ist nicht erlaubt.

Was man benötigt: Fanghandschuhe (einer pro Spieler), Ball und 4-6 Pylonen.

Fertigkeiten: schnelle Reaktion beim Fangen, Werfen und Teamwork.

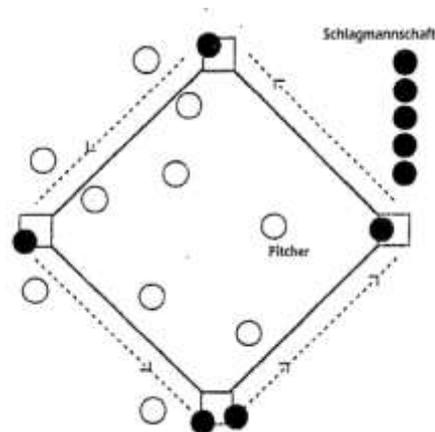
KICK BASEBALL

Beschreibung: Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet, die eine schlägt, die andere verteidigt. Die Spieler der Angriffsmannschaft stellen sich hinter dem Abschlagmal auf, kicken den vom Pitcher (von unten) zugeworfenen Ball ins Spielfeld, und versuchen dann, möglichst viele Bases zu erreichen. Die Fielder Stoppen den Ball mit den Füßen und befördern ihn per Dribbling und Passen (Fußball) zum Pitcher zurück, der „Stopp“ ruft, sobald er den Ball hat. Wenn sich der Läufer in diesem Moment zwischen zwei Bases befindet, ist er "Aus". Es können mehrere Läufer auf einem Base sein und Läufer können sich auch überholen. Alle Läufer, die sich nicht auf einem Base befinden, wenn der Pitcher „Stopp“ ruft, sind aus. Jeder Runner der es um alle vier Bases schafft, erzielt einen Punkt für sein Team. Wenn jeder einmal gekickt hat, wird gewechselt.

Abwandlungen: Man kann den Spielern erlauben, den Ball mit der Hand aufzunehmen und aus der Hand zu kicken.

Was man benötigt: Pylonen und weichen Ball (Stoff-Baseball, Tennisball, Volley- oder Fußball).

Fertigkeiten: Running, Fielding, Teamwork und Taktik.





Schoolkids - Baseball

Spielformen für den Unterricht

SPIELSITUATIONEN

Beschreibung: Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet, die eine macht Baserunning, die andere ist im Feld. Der Lehrer sagt bestimmte Spielsituationen an (z.B. Runner am 1.Base; Runner am 3.Base; alle Bases besetzt; etc.) und schlägt dann den Ball ins Spielfeld, um die Spielzüge zu üben. Er ermutigt die Baserunner und Fielder, die Spielzüge richtig und vollständig auszuführen. Die Verteidiger reagieren dabei auf das Verhalten der Läufer. Der Lehrer kann jeden Spielzug so oft wiederholen, bis er verstanden bzw. richtig ausgeführt wurde. Die Spieler können die Feldpositionen wechseln. Nach einer gewissen Anzahl von Spielzügen oder nach einer bestimmten Anzahl von Aus wechseln die Teams.

Abwandlungen: Viele verschiedene Spielsituationen und Spielzüge.

Was man benötigt: Bases, Fanghandschuhe, Schläger, Ball und zwei Teams.

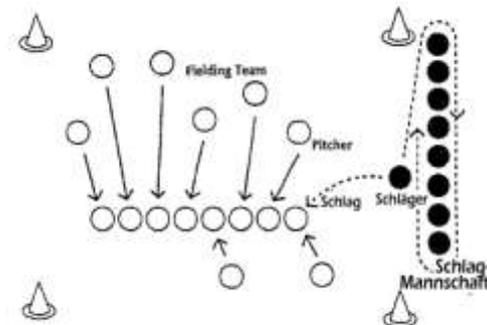
Anmerkung: Zu den Positionen siehe auch "Baseball / Teeball", Seite 20

STOPP BALL

Beschreibung: Der Pitcher wirft dem Hitter einen Volleyball von unten zu (der Ball muss einmal vor ihm aufspringen), Der Batter schlägt den Ball an der Abschlaglinie mit der offenen Hand nach vorne ins Spielfeld. Nachdem er den Ball geschlagen hat, läuft der Hitter um seine Teamkameraden herum, die Schulter an Schulter in einer Reihe entlang der Abschlaglinie stehen. Der Batter macht einen Punkt für jede volle Runde um sein Team. Er kann so lange laufen, bis die verteidigende Mannschaft "Stopp" ruft. Die Fielder verteilen sich auf dem Spielfeld. Sobald einer der Verteidiger den Ball aufgenommen oder gefangen hat, laufen alle seine Mitspieler so schnell wie möglich zu ihm und stellen sich in einer Reihe hinter ihm auf. Sobald das ganze Team diese Schlange gebildet hat, wird der Ball zwischen den Beinen der Fielder von vorne nach hinten durch die Schlange gerollt. Der letzte Fielder der Schlange nimmt den Ball auf, läuft an das vordere Ende der Reihe und ruft "Stopp". Die Teams wechseln, wenn alle Angreifer einmal geschlagen haben.

Was man benötigt: Volleyball, Pylonen und zwei gleich große Teams.

Fertigkeiten: Running, Fielding und Teamwork.



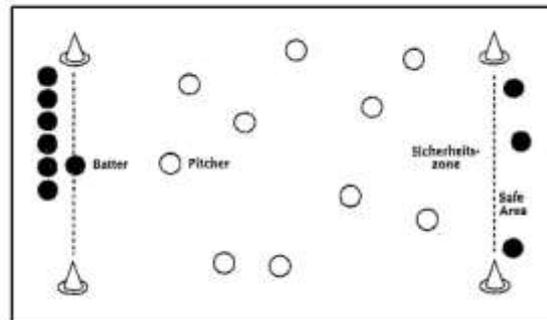


Schoolkids - Baseball

Spielformen für den Unterricht

BASEBALL VARIATION

Beschreibung: Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet, die eine schlägt, die andere verteidigt. Die Hitter sitzen außerhalb des Spielfeldes auf dem Boden. Der erste Hitter kommt an die Schlaglinie und versucht, einen ihm vom Pitcher von unten zugeworfenen Volleyball mit der offenen Hand nach vorne ins Spielfeld zu schlagen. Der vom Pitcher geworfene Ball muss einmal vor dem Hitter aufsetzen. Wenn er den Ball ins Spielfeld geschlagen hat, muss der Hitter in die "Sicherheitszone" auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite laufen. Hat er diese erreicht, kann er wählen, ob er zunächst dort bleibt und wartet, oder sofort zurück zur Schlaglinie läuft und somit punktet: hat er die "Sicherheitszone" aber einmal verlassen, so muss er Home laufen (Schlaglinie) und kann nicht mehr umkehren. Dann kommt der nächste Hitter an die Reihe. Es dürfen sich dabei nicht mehr als drei Spieler der Angriffsmannschaft gleichzeitig in der Sicherheitszone befinden. Die Fielder versuchen, den Volleyball aufzunehmen und den / die Runner (unterhalb der Schultern) abzuwerfen, während diese zwischen der Abschlaglinie und der Sicherheitszone unterwegs sind. Die Verteidiger können sich den Ball gegenseitig zupassen, ein Fielder in Ballbesitz darf aber nicht laufen. Die Mannschaften wechseln, wenn alle Angriffsspieler einmal geschlagen haben. Angreifer, die zwischen den Linien gefangen oder mit dem Ball berührt werden, sind aus.



Was man benötigt: Volleyball, Pylonen und zwei Teams.

Fertigkeiten: Running, Fielding, Schlagen und Taktik.