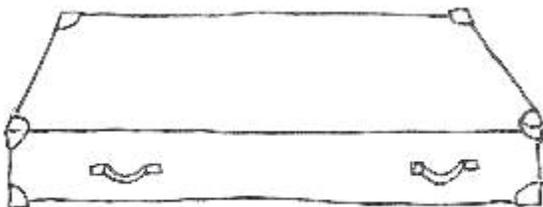
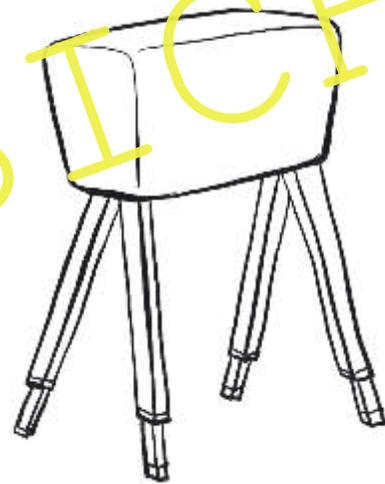
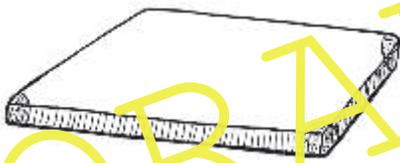


M 1

**Kartensuchstaffel**

M 2

## Brennball klassisch



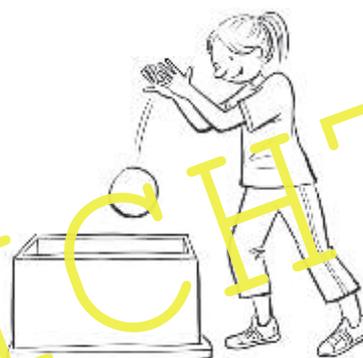
**Benötigtes Material:** 1 Softball, 6 Hütchen, 1 kleiner Kasten

### Vorbereitung

Legen Sie als Spielfeld ein Rechteck fest und verteilen Sie die Hütchen in gleichen Abständen auf dem Laufweg (ein Hütchen markiert Start und Ziel). Der kleine Kasten wird umgedreht im Spielfeld platziert.

### Beschreibung

Eine Mannschaft (A) befindet sich im Feld, die andere (B) an der Startlinie. Der erste Spieler von B wirft den Ball und versucht, eine ganze Runde ums Spielfeld zu laufen. Er kann aber auch an einem Hütchen zwischendurch stehen bleiben. Mannschaft A soll den Ball so schnell wie möglich zum Brennmeister befördern. Legt diesen Ball in den Kasten und der Läufer hat seine Runde noch nicht beendet oder befindet sich nicht an einem Hütchen, so gilt er als „verbrannt“ und muss sich hinter seiner Mannschaft anstellen.



Nach einer zuvor festgelegten Zeit tauschen die Mannschaften die Positionen.

### Punktevergabe

- Ein Durchlauf mit einem oder mehreren Stopps an den Hütchen gibt 1 Punkt.
- Schafft ein Läufer, das Spielfeld ohne Unterbrechung zu umrunden, erhält seine Mannschaft 3 Punkte.
- Fängt ein Spieler von Mannschaft A den Ball direkt aus der Luft, bekommt seine Mannschaft 1 Punkt.

## Themenstaffel „Kleiner Kasten“

M 4



M 6

Reflexion 2

# Ich fand die Station

# am einfachsten/ schwierigsten.