

Baseball als Freizeitsport (2. Folge)

Vorbemerkung und Spielidee

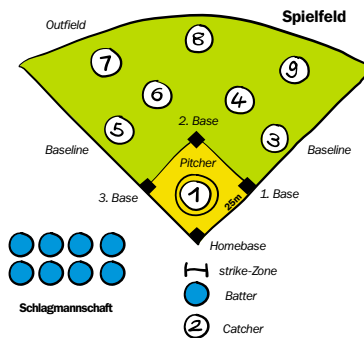
Der zweite Teil versucht das Zielspiel Baseball vorzustellen und durch Regelvereinfachungen eine schnelle Spielbarkeit für „Nicht-profis“ zu erreichen.

Spielidee des Baseball: Beim Baseball spielen zwei Mannschaften mit jeweils 9 Spielern gegeneinander. Eine Mannschaft ist für einen bestimmten Spielabschnitt (*inning* genannt) die angreifende Mannschaft (die Schlagmannschaft) und versucht durch Schlagen des Balls mit dem Baseballschläger möglichst viele Spieler auf den Weg zu bringen und die vier vorhandenen Freimale (*base* genannt) abzulaufen. Kommt ein Spieler beim letzten Freimal (*homebase*) an, erzielt seine Mannschaft einen Punkt. Nur die Schlagmannschaft kann Punkte erzielen.

Die andere Mannschaft ist in diesem Spielabschnitt die verteidigende Mannschaft (Feldmannschaft) und versucht, möglichst wenige Punkte der Angriffsmannschaft zuzulassen und möglichst schnell das Angriffsrecht zu ergattern. Das gelingt nur, indem sie drei Läufer der Angriffsmannschaft *out* macht. Ein *out* kann erzielt werden, wenn der geschlagene Ball aus der Luft gefangen wird, ein ballbesitzender Verteidiger vor dem angreifenden Läufer das *base* besetzt, ein ballbesitzender Verteidiger den Läufer vor Erreichen einer *base* abschlägt oder wenn es einem Schläger (*batter*) der Schlagmannschaft nach drei Versuchen nicht gelungen ist, den Ball in das Spielfeld zu schlagen. Erreicht ein Läufer eine *base*, kann er nicht mehr *out* gemacht werden und ist *safe*.

Wenn jede Mannschaft einmal das Angriffsrecht hatte, ist ein *inning* vorbei. Es werden insgesamt neun *innings* gespielt. Sieger ist, wer insgesamt am meisten Punkte erzielt hat.

Organisatorische Hinweise:
siehe 1. Folge (11/2000)



1/01

Stundenverlauf/Inhalte

- = Inhalte
- = Organisation

Einstimmung

- Kurze Vorstellung der Spielidee von Baseball mit Hilfe einer großen Skizze.
 1. Funktion der Angriffsmannschaft
 2. Funktion der Feldmannschaft
 3. Punkterwerb und Spielverlauf
- Gesprächskreis
- **Werfen und Fangen** (siehe „Baseball im Quadrat“ Folge 1), **spezielles Aufwärmen** (Sprint)
- **Begriffspaare bilden**
Die englischen Fachbegriffe sowie die deutsche Erklärung auf DIN A4-Zettel schreiben und an die Schüler verteilen, die nun ihre Begriffspartner finden müssen. Kinder werden somit spielerisch mit den Fachausdrücken vertraut.

Schwerpunkt

- **Brennbaseball als Einführungsspiel**
Brennbaseball ist eine dem Brennball verwandte einfache Form des Zielspiels Baseball
Spielidee: Zwei gleich große Mannschaften bilden eine Feld- und eine Läufermannschaft.
Ein Mitspieler der Läufermannschaft (*pitcher*) wirft von ca. 3-4 m Entfernung seinem *batter* den Ball zu. Wenn der Ball spätestens nach dem 3. Versuch in das Spielfeld geschlagen wird (wer es nicht schafft, muss sich wieder hinten anstellen), läuft der *batter* augenblicklich die vier *bases* nacheinander ab.

Absichten/Gedanken

- = Absichten/Gedanken
- = Hinweis
- *Einstimmung der Kinder auf Baseball*
- „Wer von den Kindern hat schon mal Baseball gespielt?“ „Wer kennt die Spielidee?“ Wenn kompetente Kinder dabei sind, sollten sie zu „Assistenten“ ernannt werden.
- Mögl. Begriffspaare:
Freimal=base, „Aus“-schlagen=out, Lauf zwischen den Freimalen=run, Läufer=base-runners, Fänger=catcher, letztes Freimal, wo gepunktet wird=homebase, Schlagmensch=batter, Werfer=pitcher, Spielfeldbegrenzung=baseline, Feldmannschaft=fielders
- *Mit unterschiedlichen Schlaggeräten (z.B. Tennisschläger statt Baseballschläger) und durch Variation der Ballgröße kann das Spiel dem Niveau der Gruppe angepasst werden.*
- *Der Ball sollte von „unten“ geworfen werden!*



An den Freimalen kann er durch die Feldmannschaft nicht *out* gemacht werden und je nach Spielverlauf verweilen oder die nächste *base* ansteuern. Die Feldmannschaft versucht so schnell wie möglich, den Ball aufzunehmen und durch schnelles Passspiel zur ersten *base* zu transportieren. Diese *base* dient als „Brenner“. Befindet sich der Läufer nach Eintreffen des Balls am Brenner noch zwischen zwei *bases* ist er verbrannt und muss sich wieder hinten anstellen. Dieses „Verbrennen“ zählt natürlich baseballgemäß als *out*. Gelingt ein *out*, wechselt das Angriffsrecht. Es dürfen sich mehrere Spieler an einer *base* aufhalten. Schafft ein Spieler alle vier *bases* mit einem Lauf abzulaufen (*homerun*) gibt es zwei Punkte.

Variationen: Jeweils nur eine Person an einer *base*; Erwerb des Angriffsrechts erst nach drei *outs*; weitere *out*-Formen: Fangen des geschlagenen Balls, drei ungültige Schlagversuche des *batters*; jedes *base*=Brenner; Abschlagen des Läufers zwischen zwei *bases* von einem ballführenden Feldspieler.

● **Zielspiel Baseball im Freizeitsport**

Mit den Spielerweiterungen des Brennbaseballs wurden schon entscheidende Elemente des Zielspiels aktiviert. **Das Duell *pitcher* : *batter*** Im regulären Baseball-Sport ist der *pitcher* sowie der Fänger (*catcher*) ein Mitspieler der Feldmannschaft und damit Gegner des *batters*. Damit der *batter* eine Chance hat, einen scharf geworfenen Ball des *pitchers* überhaupt zu treffen, wird ein Korridor für den Ball vorgegeben, die sogenannte *strike*-Zone. Der Ball muss diese Zone (zw. Schulter und Kniehöhe, Breite 43 cm) passieren und gegebenenfalls (wenn der Ball vom *batter* nicht getroffen wird) von dem hinter dem *batter* hockendem *catcher* gefangen werden - ansonsten ist der Wurf ungültig (=ball). Der *batter* muss spätestens den dritten regulären Wurf ins Feld schlagen - ansonsten ist er *out*. Der *pitcher* hingegen darf sich nur 3 *balls* erlauben - beim 4. *ball* darf der *batter* zur 1. *base* vorrücken.

● ***pitcher* : *batter* in der Freizeitsportvariante**

Der *pitcher* ist Mitglied der Feldmannschaft. Der *pitcher* muss den Ball „von unten“ werfen. Es gibt keinen *catcher*. Stattdessen wird mit Hütchen 2-3 m hinter dem *batter* ein Dreieck gebildet (Breite der Öffnung ca. 75 cm), in das der *pitcher* den Ball hineintreffen muss.

Trifft er, zählt man einen *strike*. Beim dritten *strike* ist der *batter* folglich *out*. Trifft er nicht in das Dreieck, zählt man einen *ball*. Nach dem 4. *ball* darf der *batter* zur 1. *base* vorrücken.

Tipps: Die Größe des Spielfeldes sollte der Gruppengröße angepasst werden. Ab einer Laufdistanz von 10 m ist Baseball spielbar, gut sind 20 m - 25 m.

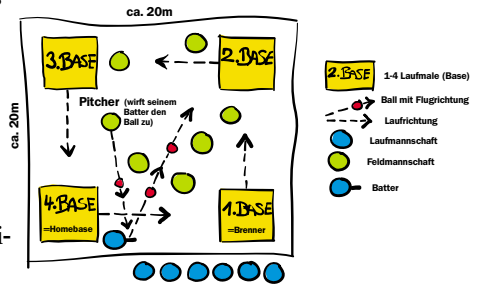
Die Wurfweite für den *pitcher* sollte je nach eingesetzten Bällen und Alter der Spieler zwischen 3 m und ca. 8 m variieren.

● **Ausklang**

● Einschätzungen der Kinder; bei Interesse z.B. Besuch eines Baseball-Bundesliga-Spiels vereinbaren

● Die Installation des Brenners nur an der 1. *base* vereinfacht das Spiel und macht es für die Kinder übersichtlicher.

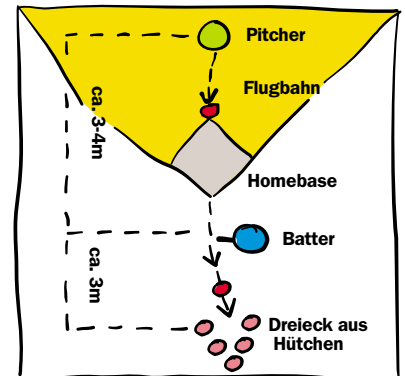
➔ Der *pitcher* sollte sich nach Beginn eines *Runs* schnell zur *homebase* bewegen, um den Ball dort als *Pass* annehmen zu können.



➔ Die Spielregelerweiterungen erst einführen, wenn die einfache Brennbaseball-Variante gut funktioniert!

➔ Das hier vorgestellte Duell ist äußerst kompliziert und führt übrigens auch bei Profispielen zu sehr viel Stillstand im Spielablauf. Um dieses zentrale Duell zu integrieren aber trotzdem ein schnelles und bewegtes Spiel zu gewährleisten wird die „Freizeitsportvariante des Duells“ empfohlen.

Ausschnitt:



➔ Man sollte die Laufdistanz verlängern, wenn die Feldmannschaft Probleme hat, das Angriffsrecht zu ergattern. Je kleiner die Wurfweite gewählt wird, um so einfacher und spielbarer ist das Spiel. So wechselt das Angriffsrecht schneller.

➔ Evtl. kann auch das in Deutschland entstandene, baseballverwandte „Schlagballspiel“ in einer der nächsten Stunden vorgestellt werden.



**Autor:
Matthias
Kringel**