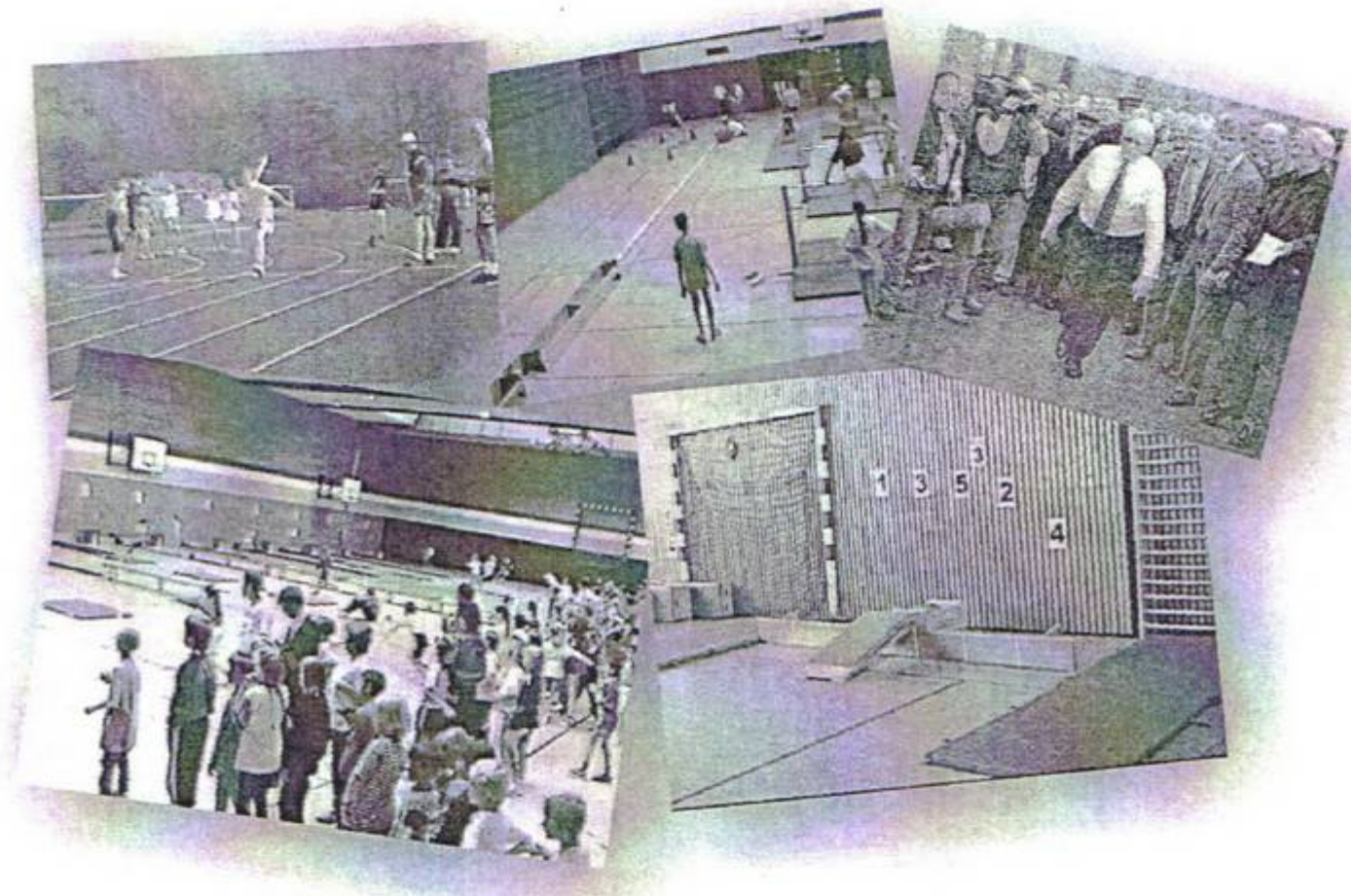


PRAXIS-WORKSHOP

Gemeinde-Unfallversicherungsverband Hannover



Johann Müller * Uwe Rolf * Thomas Kiebllich

Bobeln macht Spaß

... auch in der Schule !



Ostfriesische Landschaft



Boßelspiele in der Schule

In der Unfallstatistik der Gemeinde-Unfallversicherungsverbände stellen die Pausen- und die Sportunfälle seit Jahren mit je etwa 40 % (+- 1 bis 3%) den Hauptteil dar.

Dabei ist der Sport nicht nur ein Schulfach, für das Verletzungsprophylaxe und Unfallverhütung im Besonderen betrieben werden muss, sondern der Sport bietet sich selbst als Mittel zur Vermeidung von Unfällen an.

Die These "**Verletzungsprophylaxe im Sport durch Sport !**"

gewinnt an Gewicht, da oft gerade diejenigen verunfallen, die körperliche Defizite (sei es konditionell, durch Haltungsschwächen / -schäden, Krankheiten u.a. bedingt) aufweisen, also die "leistungsschwächeren" Schulkinder.

Da der Schulsport auf sich allein gestellt mit seinen in der Regel zwei Wochenunterrichtsstunden und somit effektiv etwa 30 nutzbaren Minuten nur eingeschränkt die körperlichen Voraussetzungen der Schulkinder (zumindest in konditioneller Hinsicht) verbessern kann, drängt sich der Gedanke an zusätzliche Bewegungsangebote auf.

Ein Bewegungs- und Spielangebot in Ergänzung zum Sportunterricht gewinnt besonders im Grundschulbereich erheblich an Bedeutung, wenn man sich den abrupten Anstieg der Anzahl der Schulsportunfälle im Vergleich der Orientierungsstufe zur Grundschule betrachtet. Diese Entwicklung lässt sich u.a. durch die gegenüber der Grundschule deutlich komplexeren Unterrichtsinhalte und auch höheren Leistungsanforderungen begründen, denen die Schulkinder oft noch nicht in ausreichendem Maße nachkommen können.

Gerade im Vorschul- und Grundschulalter kann durch ein vielfältiges Spiel- und Bewegungsangebot ein wichtiger Grundstein bei Fähigkeiten wie Koordinationsvermögen, Wahrnehmung und Einschätzung von (Bewegungs)situationen gelegt werden. Dadurch kann so manche Risikosituation im Alltag, zum Beispiel im Straßenverkehr, besser bewältigt und Verletzungen vermieden werden.

Spiele, die die Antizipationsfähigkeit, das Richtungshören, den Gleichgewichtssinn und das periphere Sehen fördern (wenn möglich auch in Kombination zu Mehrfachhandlungen), sind hier besonders wertvoll (vgl. BUK-Konzeption „Wahrnehmen und Bewegen“).

Eine *neue, innovative Spielidee* wurde von Johann Müller und Uwe Rolf (Sportlehrkräfte am Regionalen Pädagogischen Zentrum Aurich) entwickelt. Auf Grundlage der alten, traditionellen Friesensportart "Boßeln" wurden Spielformen entwickelt, die sich als sinnvolle Ergänzung zum bisherigen Sport- und Bewegungsangebot wegen der vielfältigen und motivierenden Variationsmöglichkeiten besonders gut eignen.

Praxisworkshop "Boßelspiele in der Schule"

Beim herkömmlichen Boßeln versuchen zwei Mannschaften, vereinfacht dargestellt, mit möglichst wenig Würfeln eine bestimmte Strecke zu durchwerfen. Der nächste Werfer hat seinen Abwurf dort, wo die Kugel vorher liegen geblieben ist. Grundlagen eines gelungenen Boßelwurfes sind dabei die Zielgenauigkeit, die Wurfkraft und die Beurteilung der Wurfstrecke hinsichtlich Neigung, Gefälle, Untergrund, Kurvenlage, etc.

Für die neuen "Boßelspiele", die eigentlich überall im Bereich der Schule betrieben werden können, wurden die beiden Aspekte der *Zielgenauigkeit* und der *Wurfkraft* aufgegriffen.

Die hierauf basierenden Spielformen können viele Kinder motivierend in Bewegung halten. Gefordert sind hierbei viel Geschick mit der Kugel, Koordinationsvermögen, Situationsbeurteilung und auch die Kondition - denn die Spiele können ganz schön anstrengend sein.

Für Pausenaktivitäten, Schulfeste, Klassenausflüge und natürlich auch für den Sportunterricht selbst sind Boßelspiele bestens geeignet.

Dies wurde schon eindrucksvoll durch einen großen Schulvergleichswettkampf bestätigt, bei dem in einer Dreifachsporthalle in Aurich 300 Grundschul Kinder einen ganzen Vormittag lang auf 12 Bahnen gleichzeitig um Meisterehren geboßelt haben.



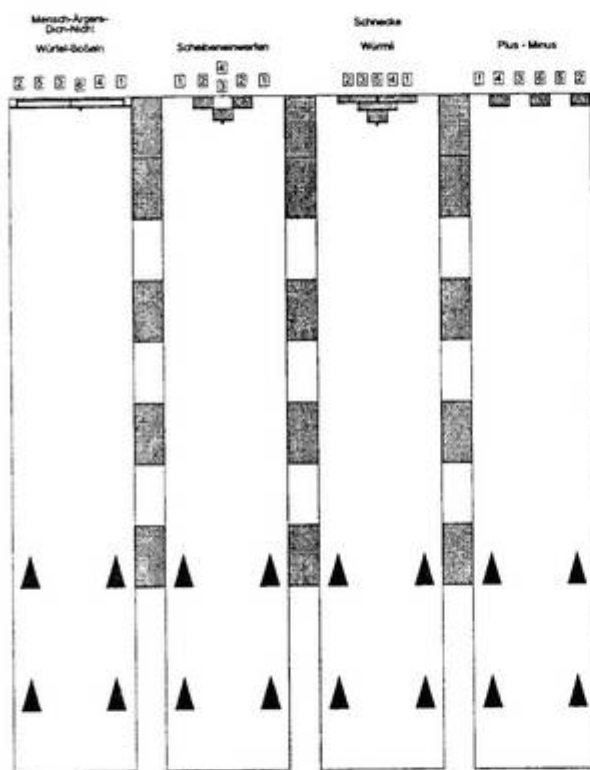
Abbildung 1: Die Schüler sind bei Boßelspielen in der Sporthalle begeistert dabei

Da sich bei Boßelspielen ein Foulspiel im Gegensatz zu vielen Ballsportarten inhaltlich von selbst ausschließt, können sich die Kinder mit- und gegeneinander ohne Aggressivität messen, wobei auch sportlich nicht so gute Kinder oft Erfolgserlebnisse haben.

Praxisworkshop "Boßelspiele in der Schule"

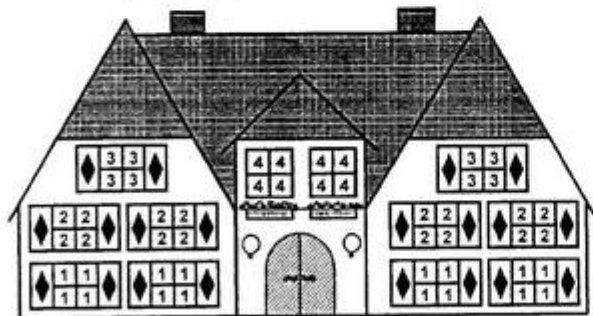
Das Grundprinzip der neuen Boßelspiele besteht darin, auf abgeteilten Wurfbahnen bestimmte Ziele zu treffen bzw. zu erreichen (Treffer von Hütchen, Kegeln, aufgemalten Zielen, Wegtreiben von etwas schwereren Gegenständen wie Medizinbällen, etc.). Der Kreativität bei der Entwicklung vielfältiger Variationsmöglichkeiten von Zielaufbauten sind keine Grenzen gesetzt.

Nimmt man Zahlenfelder von 1-6 als Ziele, können fast alle Würfelspiele zu immer neuen Spielen kombiniert werden. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. An die Stelle des Würfels tritt hierbei das Treffen des gewünschten Zahlenfeldes.



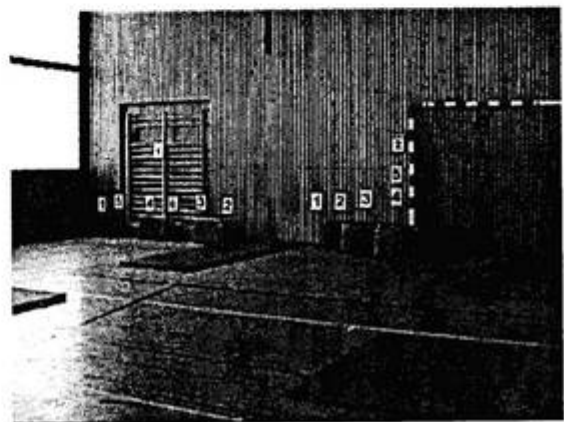
Mannschaft: _____

Punkte: _____



Pro Fenster gibt es vier Scheiben. Nur wenn alle Scheiben des Fensters getroffen wurden, gibt es einen Punkt. Sind alle vier-Scheiben abgeworfen, kann für jeden weiteren 4er-Treffer ein ganzes Fenster gewertet werden!

Abbildung 5:
Spielbogen-Beispiel
(Fensterscheiben-Einwerfen)



Abbildungen 2 und 3:
Beispiele zum Aufbau von Boßelbahnen

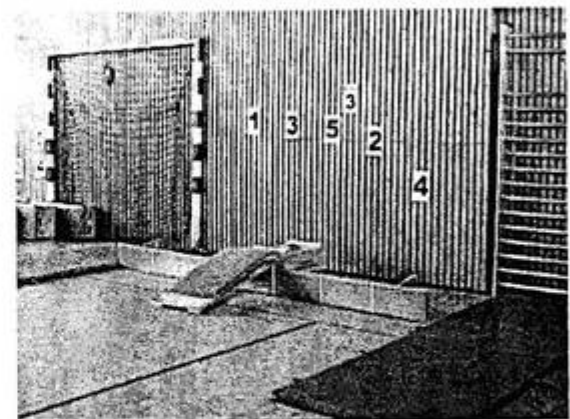


Abbildung 4: Der "Jumper";
Die maximale Punktzahl erreicht, wer die Kugel über das Reutherbrett an die Wand wirft, von wo die Kugel in den Kasten fällt.

Praxisworkshop "Boßelspiele in der Schule"

Dynamisch wird es, wenn zwei Mannschaften versuchen, in einer bestimmten Zeit möglichst viele Punkte zu erzielen, wobei pro Mannschaft nur zwei Kugeln vorhanden sind, die nach jedem Wurf wiedergeholt und dem nächsten Werfer übergeben werden müssen.

Natürlich stellt sich sogleich die Frage nach der Sicherheit. Boßelspiele auf so engem Raum erscheinen nur auf den ersten Blick gefährlich. Bei dem oben beschriebenen Boßel-Hallensportfest war bezeichnenderweise keine einzige Verletzung zu beklagen! Denn wenn ein paar grundlegende, organisatorische Aspekte beachtet werden, besteht nicht zuletzt wegen der insbesondere für Wirbelsäule und Gelenke physiologisch günstigen Bewegungsabläufe **kaum eine Verletzungsgefahr**.

Eine wichtige Maßnahme ist die *Verwendung von speziellem Wurfmaterial*. Im Wettkampfbetrieb wird mit Kunststoff- und Hartgummiboßelkugeln geworfen. Damit kann im Schulbereich, insbesondere in der Turnhalle, natürlich nicht geboßelt werden. Hierfür wurden Kugeln entwickelt, die aus einer nachgiebigen Gummi- oder Kunststoffhülle bestehen und z.B. mit Bleikügelchen gefüllt sind (ähnlich den Hallenstoßkugeln). Vor allem im Grundschulbereich sind auch kostengünstige Eigenbauten z.B. aus alten, mit verbrauchten Luftgewehrkugeln (beim Schützenverein nachfragen) gefüllten Tennisbällen gut einsetzbar.

Ein guter Organisationsrahmen ist ebenfalls erforderlich. Dazu werden ein bis zwei Wurfbahnen in geeigneten Schulhofbereichen, in der Sporthalle (Sportunterricht), auf dem Bolzplatz oder dem vielleicht angrenzenden Schulsportplatz abgeteilt.

Wichtig ist dabei, dass vor Beginn der Übungen und Spiele geeignete Rücklaufzonen geschaffen bzw. markiert werden. Zwar sind die speziellen Boßelkugeln so weich, dass auch im Falle eines Körpertreffers normalerweise keine Verletzungen eintreten, aber dennoch muss gewährleistet sein, dass solche unbeabsichtigten Treffer vermieden werden.

Des Weiteren darf der Nächste erst dann aus der markierten Anlauf- und Abwurfzone werfen, wenn die Bahn frei ist (nach dem Abwurf läuft der Werfer seiner Kugel ohne Abstoppbewegung hinterher, nimmt die Kugel am Zielaufbau auf und wechselt sofort von der Bahn auf die Rücklaufzone).

Mit der vielseitigen Einsetzbarkeit und ihren umfangreichen Variationsmöglichkeiten, des geringen Verletzungsrisikos und dem kooperativen Charakter bieten die neuen Boßelspiele motivierende Spiel- und Bewegungsanlässe auch im Sinne der Gesundheitsförderung.

Insgesamt zeigt das Beispiel der Boßelspiele Modellcharakter auf, indem eine eigentlich regionale, traditionelle Sportart aufgegriffen und für die Schule in innovativer Weise erschlossen wurde.

Praxisworkshop "Boßelspiele in der Schule"

Boßelspiele im Rahmen einer aktiven Pausengestaltung

Die Kreativität der Kinder in der Abwandlung bzw. Anpassung von bekannten Spielen auf ihre Schulhofsituation ebenso wie das Erfinden neuer Spiel- und Bewegungsideen sollten dabei nach Möglichkeit unterstützt werden.

Aber auch bei den Pausenunfällen zeigen sich mit knapp 30 % Rangeleien und aggressives Verhalten als Hauptursache. Auch hier kann der Sport dafür sorgen, dass die Kinder ihren natürlichen Bewegungsdrang besser ausleben können und somit ihr Verhalten allgemein positiv beeinflusst werden kann.

In den letzten Jahren hat die **Aktive Pausengestaltung / Bewegte Schule** verstärkt Einzug in die Schulen gehalten. Viele schöne Pausenspiele wurden aus dem (Schul)sport in die Pause übertragen oder neu erfunden. Dennoch ist jede neue Spielidee, die mit einfachen Mitteln viel Spaß und Bewegung auf die Pausenhöfe bringt, willkommen.

Auch im Pausensport können die neuen, bereits für den Bereich des Schulsportes geschilderten Boßelspiele den Schulkindern motivierende Bewegungsanreize ohne Aggressivität bieten.

Ebenso wie beim Schulsport in der Halle besteht das Grundprinzip der neuen Boßelspiele darin, auf abgeteilten Wurfbahnen mit festgelegten Rücklaufzonen bestimmte Ziele zu treffen bzw. zu erreichen (Treffen von Hütchen, Kegeln, aufgemalten Zielen, Wegtreiben von etwas schwereren Gegenständen wie Medizinbällen, etc.). Zweckmäßigerweise werden die Ziele an oder vor geeigneten Mauern bzw. Wänden in beliebigen Variationen angebracht. Fest angebrachte Zielfelder bedeuten zwar einerseits einen erheblich geringeren organisatorischen Aufwand, schränken aber andererseits die Flexibilität und spontane Entwicklung neuer Zielfeldideen ein.

Boßelspiele in der Pause bedingen natürlich einen besonderen organisatorischen Rahmen, um einen sicheren und reibungslosen Verlauf zu gewährleisten. Das lässt sich aber meist ohne großen Aufwand und schnell bewerkstelligen. Auch hier darf nur mit speziellen, weichen Boßelkugeln geworfen werden. Die Boßelbahn(en) selbst sollten möglichst in abteilbaren bzw. gut zu beaufsichtigenden Teilen des Schulgeländes eingerichtet werden.

Neu: Boßelspiele zur Natur- und Umwelterziehung **(von Johann Müller / Aurich)**

Die Idee, Boßeln mit Umwelterziehung zu verbinden, kam beim Hallentraining, das natürlich mit Spezialboßelkugeln durchgeführt wird. Es begann wohl mit einer **weggeworfenen Getränkedose** - in einer Trainingspause spielten die "Jungs" Dosenfußball. Daraus wurde ein einfaches **Boßel-Dosen-Zielspiel** - dann folgte

Praxisworkshop "Boßelspiele in der Schule"

nach und nach die Einbindung der Aspekte **Müllvermeidung und -entsorgung** - es entwickelte sich zum "Selbstgänger" - immer wieder hatten besonders **Jugendliche neue Ideen** - so kamen **Recyclinggedanken** hinzu, **Natur- und Umweltschutzmaßnahmen** wurden in **Spielformen** mit einbezogen.

Der nahegelegene Ihlower Forst inspirierte uns für die Themen: **Nutzung natürlicher Rohstoffe, Lebensraum für Tiere**; sie wurden ebenfalls in Spielformen eingebunden.

Stets werden dabei aber immer boßelspezifische Übungselemente z.B. **Wurfkraft, Wurfgenauigkeit und Wurftechnik** mit den Umweltthemen kombiniert.

Die Spiele sollen Spaß machen, sind außerdem **äußerst bewegungsintensiv** - aber mit **sehr geringem Verletzungsrisiko** - somit ist der **gesundheitsfördernde Aspekt** auch ein wesentlicher Faktor.

Will man seine Leistung in einer Sportart verbessern, so ist selbstverständlich immer eine intensive Schulung erforderlich. Die Wirkung eingefahrener Stundenmodelle und Trainingsabläufe ermüden - neue Spielideen erwecken Interesse, bedeuten Motivation, machen Freude und erhöhen somit eine aufmerksame Leistungsbereitschaft. Da der offizielle Boßelwettkampf generell als Freiluftsport **bei jedem Wind und Wetter** (nur Straßenglätte ist ein Absagegrund!) in der Küstenregion durchgeführt wird, erscheint es eigentlich fast selbstverständlich, dass sich irgendwann Spiele mit Natur- und Umweltthemen entwickeln würden. Auf der einen Seite war es also die **Suche nach neuen Spielideen**. Auf der anderen Seite sehen wir aber gerade bei der "Arbeit" mit Jugendlichen auch eine große Chance und eine selbstverständliche Pflicht, die erforderliche **Sensibilität** und das Bewußtsein für die **Verantwortung für unsere Natur und Umwelt** zu schulen und zu erhöhen.

Gerade die wohl eigentlich "unerwartete" Verbindung zwischen Sport und Umwelt hat **Aufmerksamkeit** und **viel Kreativität** bei den Sportlehrern, Trainern, Betreuern und allen Jugendlichen ausgelöst. Wir sehen es als eine sehr **wichtige Aufgabe** im heutigen „Gameboy - und PC-Zeitalter“ an, die Jugendlichen zu **sensibilisieren**, zu **aktivieren** und selbständigen Handeln zu **motivieren**. Wir sind uns sicher, daß wir mit unserer **Kombination** zwischen **Boßelsport** und **Umwelterziehung** durch **Boßelspiele** einen guten Weg eingeschlagen zu haben.

Praxisworkshop "Boßelspiele in der Schule"

Bewegter Unterricht - Lernen mit Bewegung - Bewegung mit Lernen

Ein Bereich der Schule ist *bewegter Unterricht*. Das heißt, Lernaufgaben werden mit Bewegungsaufgaben kombiniert, zum Beispiel im Mathe- oder Deutschunterricht. Aber warum sollten nicht anders herum auch mal im Sportunterricht Bewegungsaufgaben oder Bewegungsspiele mit Denk- bzw. Lernaufgaben verknüpft werden?

Beim ***Oops-Spiel*** (s. anliegende Spielbogen-Vorlage) beispielsweise kann man zusätzliche Bewegungsaufgaben, Wissenfragen, Rechenaufgaben und vieles mehr einbinden. Das kostet zwar Zeit, bringt aber andererseits Zusatzpunkte und man kann in taktischer Erwägung vor dem Wurf entscheiden, ob es sinnvoll ist, das nächste Ereignisfeld zu "treffen".

Ein weiteres Beispiel ist das „Trivial Pursuit“-Spiel. Statt Zahlen müssen farbige Wissensgebiete angeworfen werden. Punkte gibt es durch die richtige Beantwortung der nach dem Zurücklaufen gestellten Frage zum getroffenen Wissensgebiet.

Natürlich lassen sich die Originalfragen durch Fragen aus sämtlichen Unterrichtsbereichen ergänzen oder ersetzen, z.B. durch Rechenaufgaben, Sachkundefragen etc. Auch hier gibt es vielfältige Möglichkeiten zu eigenen Kreationen.

Literatur und Medien zur Thematik "Boßelspiele in der Schule"

Unter dem Titel "Boßeln im Schulsport" ist eine Broschüre in Vorbereitung, die nach Fertigstellung vom Regionalen Pädagogischen Zentrum Aurich herausgegeben wird.

Unter dem Titel **"Boßeln macht Spaß - auch in der Schule!"**

hat der Gemeinde-Unfallversicherungsverband Hannover in Zusammenarbeit mit dem RPZ Aurich einen **VHS-Videofilm** veröffentlicht.

Der Film kann in den **Kreisbildstellen**, bei den Fachberatern für Schulsport sowie beim **Gemeinde-Unfallversicherungsverband Hannover** kostenlos ausgeliehen werden.

Praxisworkshop "Boßelspiele in der Schule"

Sicherheitsregeln zum Boßeln in der Sporthalle

Nur für die Halle geeignete Kugeln verwenden !

Nur auf vorbereiteten Boßelbahnen werfen !

Nur auf den gekennzeichneten bzw. abgegrenzten Rücklaufwegen zurücklaufen ! (vorher vereinbaren, welche Gruppe auf welchem Weg zurücklaufen muss)

Die nachfolgenden Werfer halten sich hinter der markierten Anlauf- und Abwurfzone auf !

Nur dann werfen, wenn die Bahn frei ist !

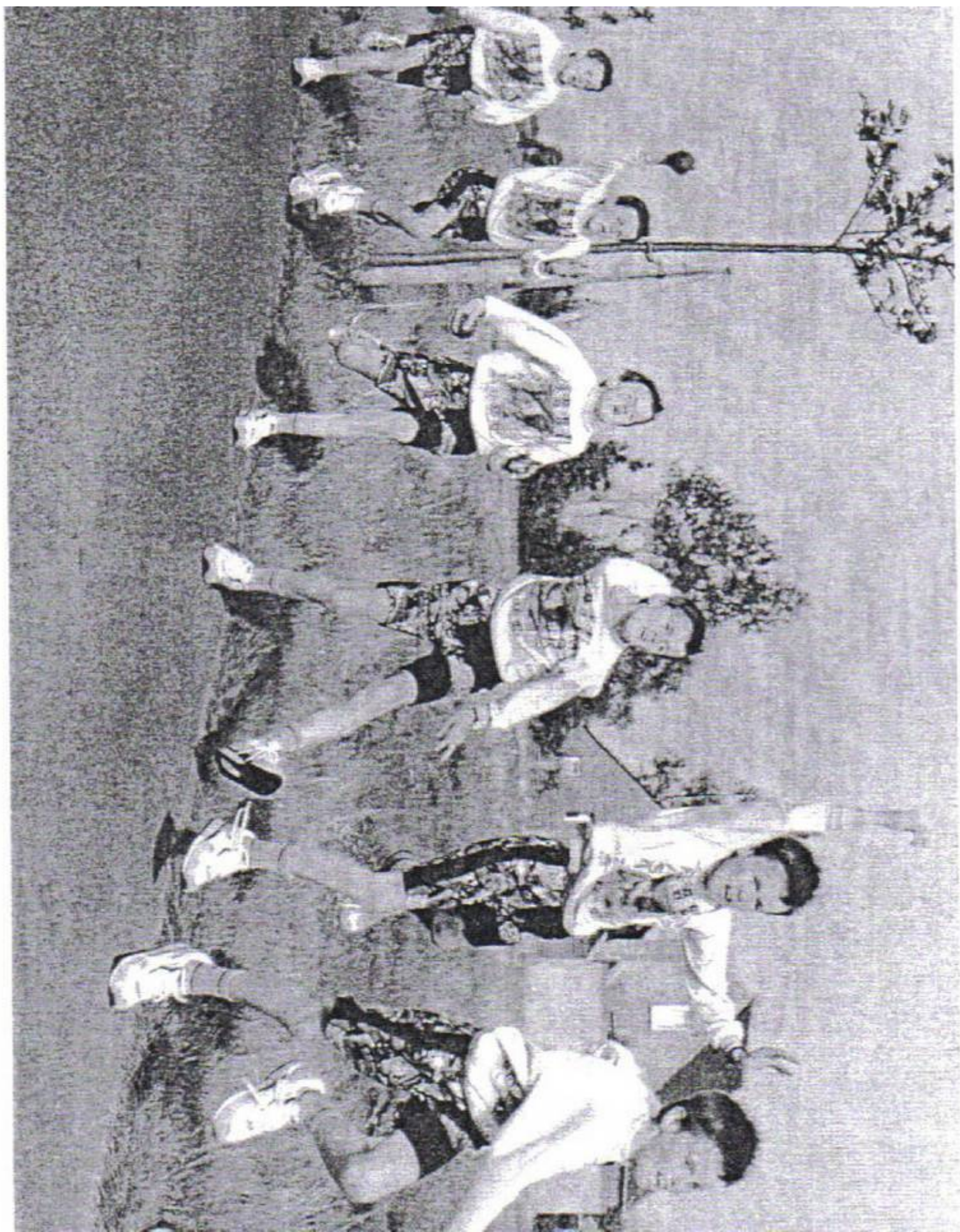
Nach dem Wurf weiter- bzw. durchlaufen (s. u.) und die Kugel schnell wiederholen !

Niemals die Kugel gegen die Wurfrichtung zurückwerfen !

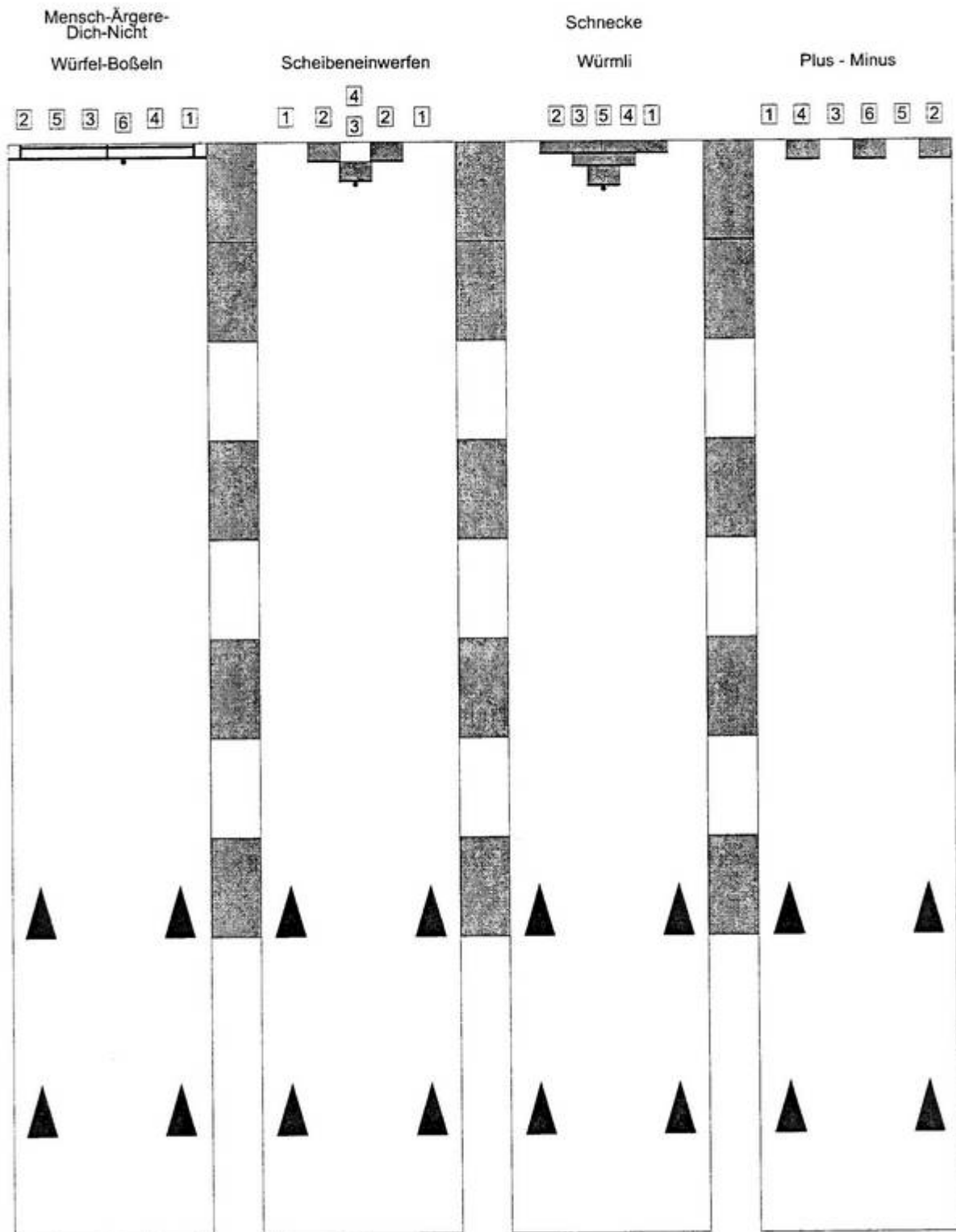
Und nun noch etwas ganz Wichtiges zur Technik:

Nach dem Abwurf nicht stehen bleiben sondern unbedingt weiterlaufen !!! (Die Boßelkugel kommt auch ohne Beobachtung und Bestaunen ans Ziel)

Boßeln ist kein Kegeln ! Der Abwurf erfolgt aus einer geraden, aufrechten Körperhaltung mit langem durchgestrecktem Arm.

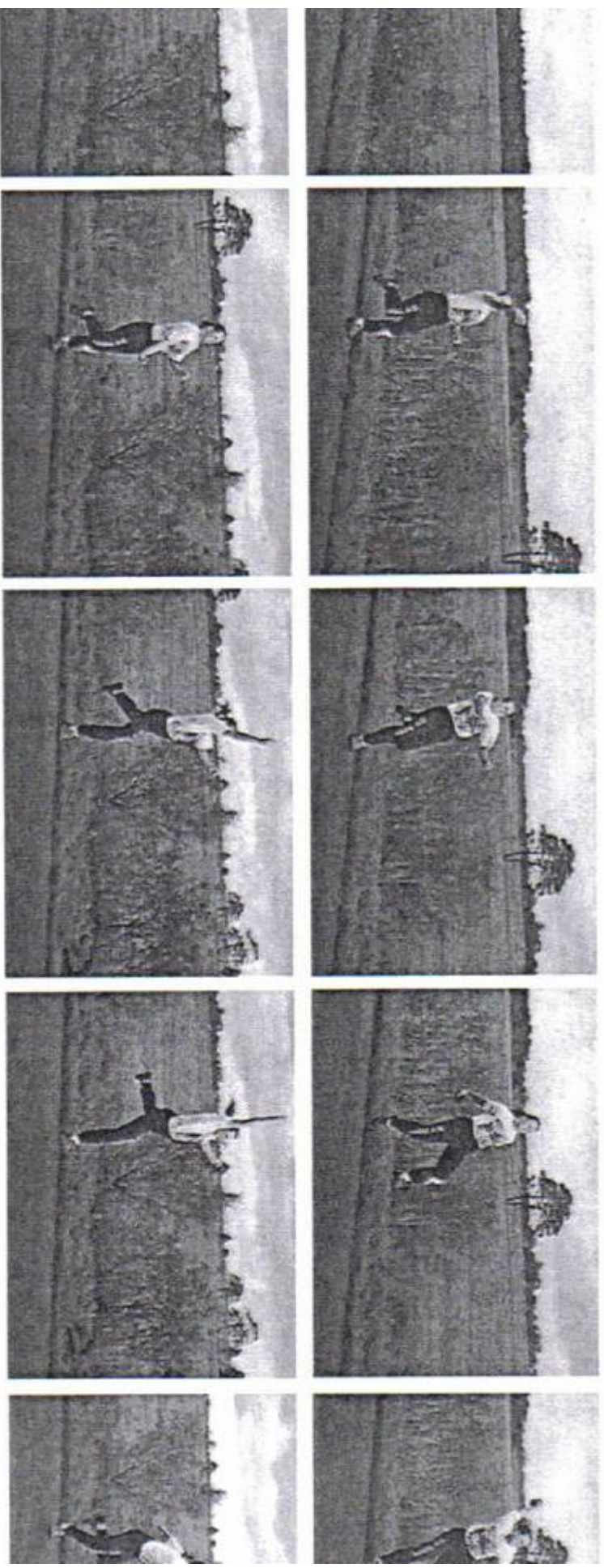


Aufbaubeispiele für Boßelbahnen in der Halle



Phasenbildreihe eines gelungenen Boßelwurfes:

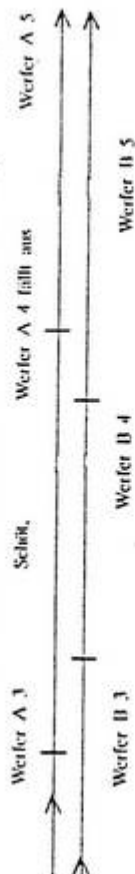
Screenshots vom Videofilm "Boßeln macht Spaß, auch in der Schule"



3.) Die Wertung

Die Wertung mit „Schöt“

Nicht ganz leicht ist für den Anfänger die Wertung des Wettkampfes nach den sogenannten „Schönen“ oder auch Würfeln. Werfen beide Mannschaften während des gesamten Wettkampfes gleichwertig, kann zum Schluß die unterschiedliche Weite durch Schritte (auf plattdeutsch „Tree“) gemessen werden. Ein Schöt wird immer dann erzielt, wenn im Laufe des Wettkampfes die führende Mannschaft mit einem Wurf weniger die gleiche Weite erreicht wie die gegnerische Mannschaft, d. h., wenn zum Beispiel ein Werfer einer Mannschaft weiter wirft als zwei Werfer der anderen Mannschaft zusammen (s. Zeichnung):



Damit bis zum Ende des Wettkampfes immer die gleichen Werfer gegeneinander werfen, muß bei einem Schöt der nächste Werfer derjenigen Mannschaft, die den Schöt erzielt hat, beim Werfen aussetzen.

Gewonnen hat die Mannschaft, die zum Schluß bzw. am Ausgangspunkt am meisten Schöt und die größte Weite erreicht hat. Ein Schöt wird bei der Endabrechnung mit der durchschnittlichen Weite eineswurfes (ca. 120 m) bewertet.

Den Hobbyobblern bleibt es unbenommen, die Siegerwertung nur für die einzelnen Mannschaften oder alternativ eine Gesamtwertung vorzunehmen. Bei einer Gesamtwertung ist es durchaus möglich, daß durch sehr gute Wurfleistungen in der einen Gruppe geringe Niederlagen in mehreren anderen Gruppen ausgeglichen werden können. Es empfiehlt sich, die Art der Wertung vor Beginn des Wettkampfes einvernehmlich festzulegen.

Die Wertung ohne „Schöt“

In der Praxis hat es sich oft gezeigt, daß die vorgenannte Wertung mit dem „Schöt“ ohne fachkundige Erläuterung vor Ort oft schwierig ist. Ähnlich dem „Abschts“ beim Fußballspiel ist die Erklärung des „Schötes“ nicht ganz einfach.

Einfacher dagegen ist es, entsprechend der Werferliste die Werfer in der festgelegten Reihenfolge (ohne Ausfall) einzusetzen. Sind die Mannschaften am Ziel wieder eingetroffen, läßt sich anhand der insgesamt von den Mannschaften absolvierten Würfe feststellen, wer hier gewonnen hat.

Zum Beispiel:

Gruppe A: 9 volle Durchgänge (45 Würfe) und 2 Wurf = 47 Würfe
(5 Werfer)

Gruppe B: 8 volle Durchgänge (40 Würfe) und 4 Wurf = 44 Würfe
(5 Werfer)

Sieger: Gruppe B mit 3 Wurf

Hinzu käme noch der nach den beiden letzten Würfeln festgestellte in Metern gemessene Vorsprung der in Führung liegenden Mannschaft.

b) Standboßeln

1.) Beim Standboßeln wird die Straße auf einer Strecke von ca. 200 m ausgemessen und jeder Meter gekennzeichnet. Auf dem Sportplatz bzw. auf einer Weide ist eine Strecke von ca. 90 m ausreichend, die durch Markierbleche mit Zahlenangaben unterteilt ist.

2.) Jeder Werfer einer Mannschaft wirft die Boßelkugel zweimal von der Abwurflinie aus in die vorgegebene Richtung. Die erzielten Meter der beiden Würfe werden addiert und so ggfs. der Einzel- oder der Mannschaftssieger ermittelt.

Allgemeine Spielregeln für das Hobbyboßeln

Die offiziellen Wettkampfbedingungen für das Boßeln in den verschiedenen Verbänden sind ähnlich wie bei fast allen Sportarten vom „Friesischen Klootschießer-Verband“ genau festgelegt. Der Hobbyboßler sollte sich jedoch mit einigen Grundsätzen und einfachen Wettkampfregeln begnügen.

Hier die wichtigsten Hinweise:

A. Allgemeines

- 1.) Der Boßelwettkampf auf öffentlichen Straßen muß grundsätzlich von der Straßenverkehrsbehörde genehmigt sein. Für einige Straßen mit untergeordneter Verkehrsbedeutung liegt diese Genehmigung oft langfristig vor. Fragen Sie den örtlichen Boßelverein, den Fremdenverkehrsverein oder die Gemeinde- bzw. Stadtverwaltung.
- 2.) Andere Verkehrsteilnehmer dürfen nicht behindert oder gefährdet werden. Der allgemeine Straßenverkehr hat Vorrang.

Obwohl speziell an den Wochenenden das Boßelspiel in Ostfriesland zum gewohnten Straßenbild gehört, sind die einzelnen Boßelgruppen am Anfang und Ende jeweils durch Beauftragte oder Mannschaftsmitglieder mit einer roten

Fahne zum Abwinken zu sichern. Besondere Vorsicht ist bei Straßenkreuzungen, Einmündungen und Kurven geboten. Denken Sie daran, der Veranstalter haftet bei evtl. Schadensfällen.

- 3.) Der übermäßige Alkoholgenuß vor und während des Wettkampfes schadet der Kondition und gefährdet den Werfer und andere Teilnehmer. Lender sind schon Mitwerfer und Zuschauer durch einen unkontrollierten Boßelwurf verletzt wurden.

- 4.) Verhalten Sie sich umweltbewußt und werfen Sie bitte keine leeren Flaschen oder sonstigen Abfall in den Straßenseitenraum.

B. Wettkampfregeln

- a) Streckenboßeln

- 1.) Mannschaftsaufstellung

Für jeden Wettkampf werden vor dem Spiel zwei etwa gleichstarke Mannschaften gewählt bzw. bestimmt. Jede Gruppe bzw. Mannschaft besteht aus max. 6 Personen. Bei mehr als 12 Personen sollten mehrere Mannschaften gebildet werden.

z. B. bei 14 – 24 Personen – 4 Mannschaften
bei 26 – 36 Personen – 6 Mannschaften usw.

Die Zahl der Mannschaftsmitglieder muß in den beiden sich gegenüberstehenden Gruppen übereinstimmen. Sollte dies bei ungerader Personenzahl nicht möglich sein, weil z. B. in der einen Mannschaft 5 und in der anderen Mannschaft nur 4 Werfer antreten, darf ein Mitglied der kleineren Gruppe in jeder Runde 2 Würfe machen. Es kann während des Wettkampfes aber auch ein Werfer ausgetauscht werden (Ersatzwerfer). Die Reihenfolge der Werfer in jeder Gruppe ist vorher genau festzulegen und in die anliegende Werferliste einzutragen. So erhält der erste Werfer die Nr. 1, der folgende Werfer die Nr. 2 usw. Kleine Anstecknadeln mit der Werfernummer (1 – 6) und der Angabe der Gruppe (z. B. A und B bzw. verschiedene Farben, Namen oder Symbole) erleichtern die Mannschaftsaufstellung und das Werfen. In der einmal festgelegten Reihenfolge muß während des gesamten Wettkampfes geworfen werden. Der erste Werfer ist der Mannschaftsführer. Sobald die Mannschaften aufgestellt sind, geht es los.

2.) Der Wettkampf

Jede Mannschaft erhält einen Boßel. Der Herausforderer bzw. der Gastgeber macht den ersten Wurf. Er wirft nach einem kurzen Anlauf – dem Kegeln gleich – am Startpunkt in die vorgegebene Richtung ab. Beim Abwurf darf der Startstrich nicht überschritten werden. Der erste Wettkämpfer der gegnerischen Mannschaft wirft ebenfalls bei der Startlinie ab und versucht, wie alle Mannschaftsteilnehmer, mit dem Wurf die größtmögliche Weite zu erreichen. Den anderen sei bei den Würfen empfohlen, vor den „Wurfgeschossen“ in gebührendem

Abstand Deckung zu nehmen. Ein Mitglied sollte als „Bahnweiser“ fungieren. Hierzu stellt er sich etwa 70 m vom Werfer entfernt auf die Straße, um die für den Boßel günstigste Straßenseite bzw. die Richtung des Wurfes anzuzeigen. Gleichzeitig achtet er darauf, wo die Kugel die Straße verläßt bzw. im Straßengraben verschwindet. Mit einem an einem Stiel befestigten Boßelfangkorb wird die Suche nach dem Boßel im Graben erleichtert. Der Bahnweiser ist auch mitverantwortlich, daß die Straße für den Abwurf frei ist und keine anderen Verkehrsteilnehmer oder parkende Fahrzeuge gefährdet werden.

Abwurfpunkt für den Wurf des 2. Mannschaftsmitgliedes ist die Stelle, wo die Boßelkugel der eigenen Mannschaft nach dem Ausrollen liegengelieben ist. Sollte die Kugel im Straßenseitenraum bzw. im Graben ausgerollt sein, wird der neue Abwurfpunkt rechtwinklig dazu auf der Straße markiert. Bei dem 2. Wurf und bei den nachfolgenden Würfen muß immer die Mannschaft zuerst werfen, deren Kugel am weitesten zurückliegt.

Obwohl bei einem Wettkampf die Zahl der Durchgänge in den Hin- und Rückrunden überwiegend auf je 5 festgelegt wird (das sind bei einer Mannschaftsstärke von 6 Teilnehmern insgesamt 30 Würfe je Mannschaft in eine Richtung), kann auch ein vorgegebenes Ziel einvernehmlich festgesetzt werden. Dieses Ziel muß mindestens von der führenden Gruppe erreicht bzw. überwunden werden.

Die Standorte der Kugeln sind gleichzeitig die Wendepunkte für beide Mannschaften. Zu beachten ist hierbei, daß die Mannschaften jeweils die Boßelkugeln ihres Gegners erhalten bzw. von dort aus zurückwerfen.

Wer mehr über Boßeln wissen will:

Diese Internet-Links sind besonders lohnend !!!

<http://www.google.de>

(es reicht wenn man auf die letzten blauen Worte klickt, das ist ein "Link")
dann dort bei "Suchen" -> "Boßeln" eingeben.

Dann erscheint eine hübsche Liste mit diversen Seiten, z. B.:

<http://www.nordwestreisemagazin.de/bosseln.htm>

(Hier sind Regeln mit gut erklärenden Grafiken zu finden !)

<http://www.bosseln-online.de>

(Mit Direkt-Link auf Bestellseite für Boßel-Hallenkugeln bei Sport-Thieme !!)

Schöne Landkartengrafik zu Boßelgegenden in Europa in bunt und toll:

http://brunsb-nord.lernnetz.de/ep/bosseln/Bosseln_uberall/bosseln_uberall.html

<http://www.spielederwelt.de/spiele/bosseln/index.html>

bzw.

www.spielederwelt.de/spiele/bosseln/regeln.html

Und dann der Hammer:

Boßeln in Amerika:

http://www.upschoert.de/HB_Deut.htm

als Unterseite von:

<http://www.kbv-grabstede.de/> und dann folgend:

<http://www.kbv-grabstede.de/hp/historie/historie.htm>

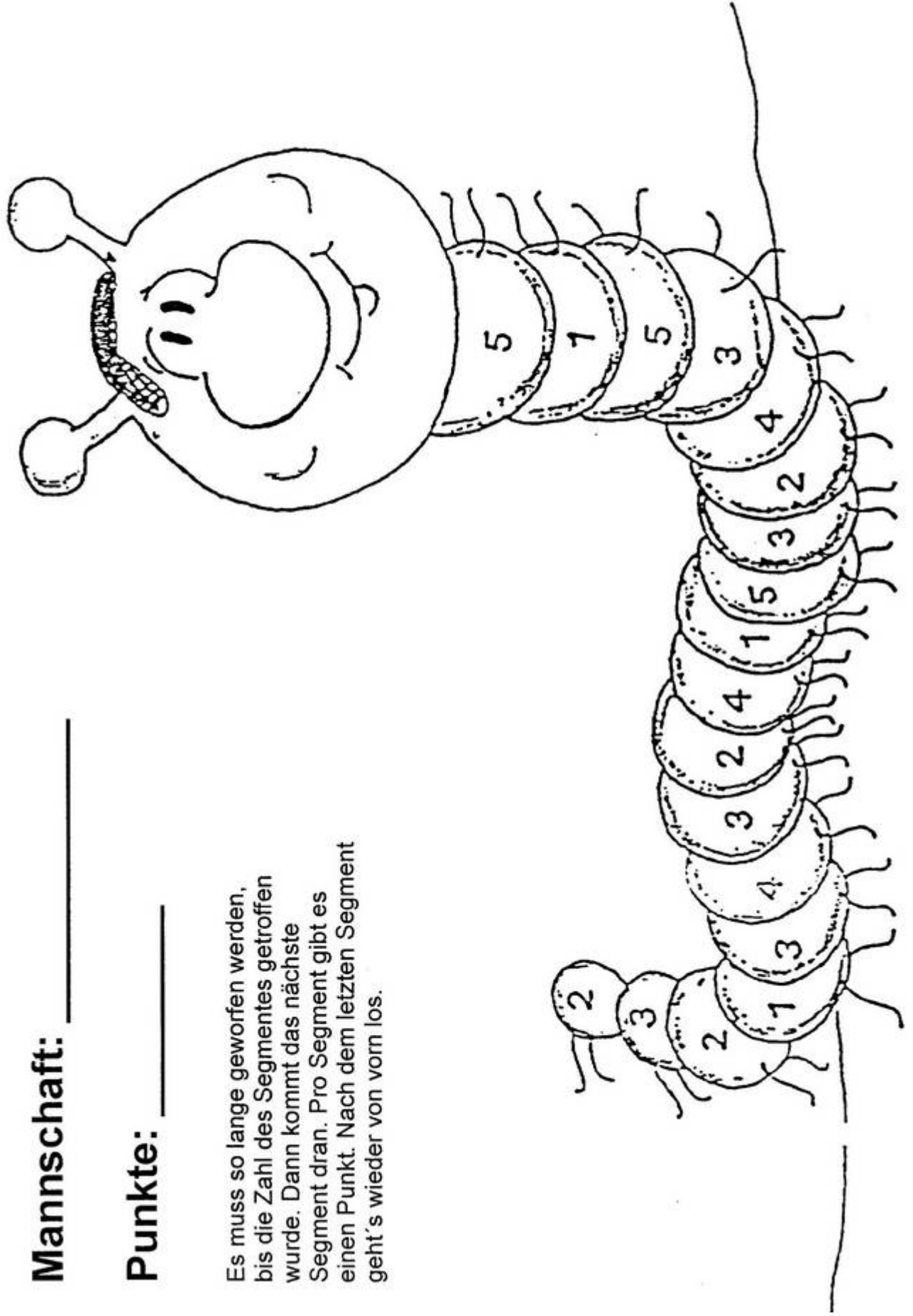
Sport-Thieme ist derzeit (Stand 01.05.2002) einziger Sportartikel-Versand, bei dem die Hallenkugeln bestellt werden können. Hier nun der Direkt-Link zum Bestellen der Boßel-Hallenkugeln bei Fa. Sport-Thieme:


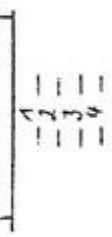
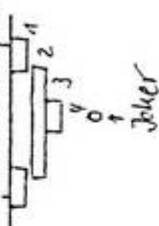

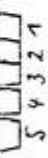
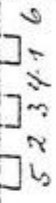
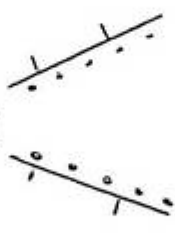
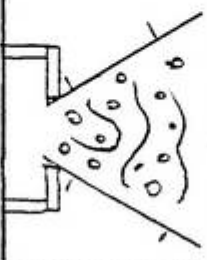
<http://eshop.sport-thieme.de/cgi-bin/SportThieme.storefront/DE/Product/611343465>

Mannschaft: _____

Punkte: _____

Es muss so lange geworfen werden, bis die Zahl des Segmentes getroffen wurde. Dann kommt das nächste Segment dran. Pro Segment gibt es einen Punkt. Nach dem letzten Segment geht's wieder von vorn los.



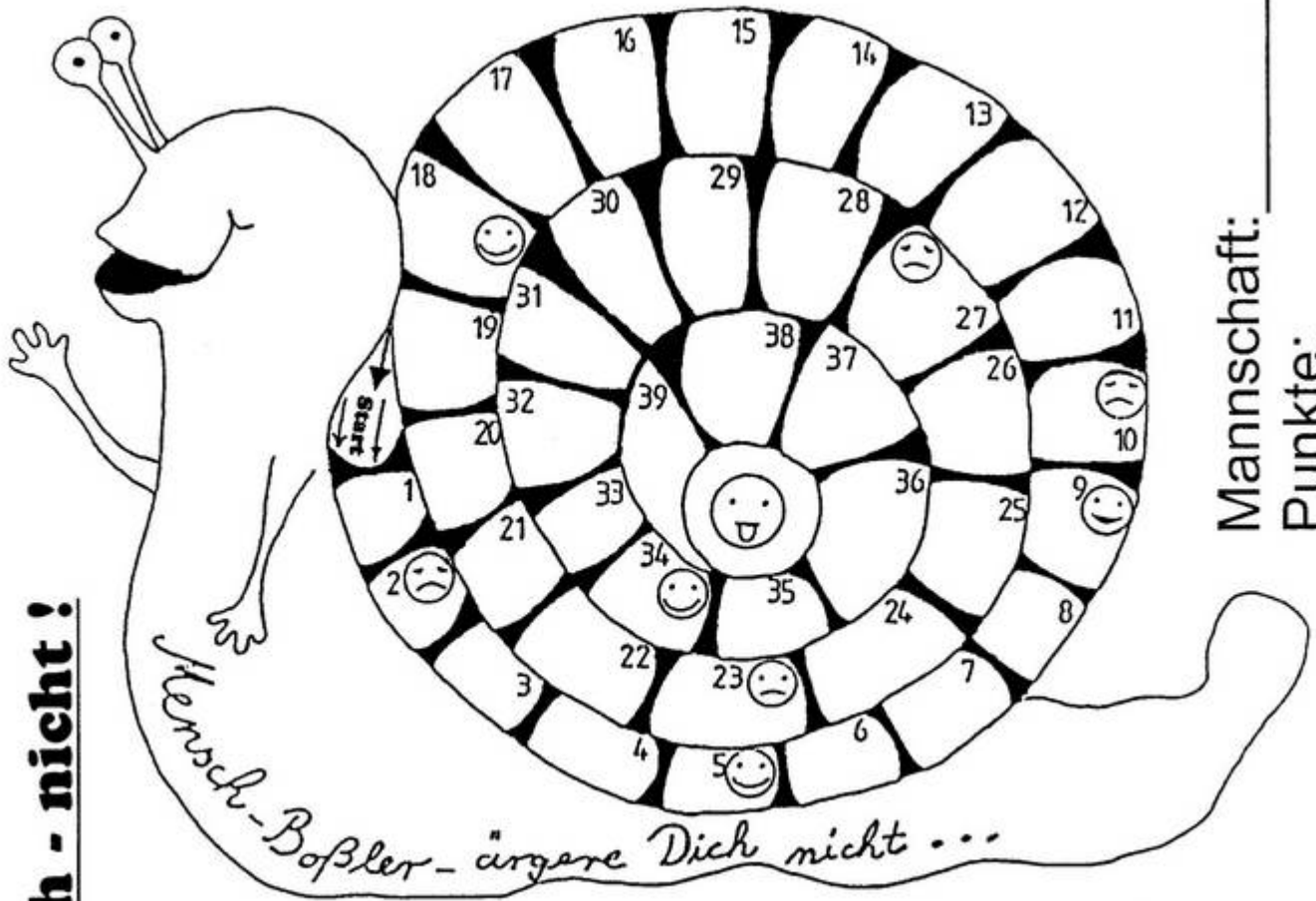
Bahn 1	Bahn 2	Bahn 3	Bahn 4	Bahn 5	Bahn 6
Kegelspiel 	Rückprall 	Schiebenspielen 	Boßelsport 	Würmli 	Würfel 
Material: 10 Kegel Klebeband für die Standortmarkierung	Material: Markierungsmaterial und Wertungszahlen	Material: Aufbau und Wertungszahlen Spielvorlage	Material: Spezialhölzer oder Markierungshütchen	Material: Wertungszahlen und Spielvorlage	Material: Würfel Wertungszahlen
	Müll-Meide-Spiel 			Schweinetreiben 	
Hinweise Durch kraftvolle Würfe auch Treffer durch einen möglichen Rückprall	Material: 10 Müllteile Klebeband für die Standortmarkierung Hinweise Je nach Altersgruppe: Entsorgung und Energiesparmaßnahmen mit einplanen	Hinweise „einweisender“ Schiedrichter erforderlich!	Hinweise Genügend Ziele aufstellen u. Ziele nicht zu klein wählen; sonst Frust! Evtl. versch. Wertigkeiten anbringen	Material: ca 20 Bälle - oder sonstige Materialien Hinweise Sehr gut sind defekte Bälle - auch Pylone geeignet - ein paar Springseile haben Wirkung - Ziehtau	Hinweise

1

Mensch - Boßler - ärgere - Dich - nicht !

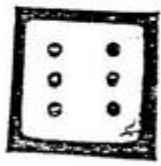
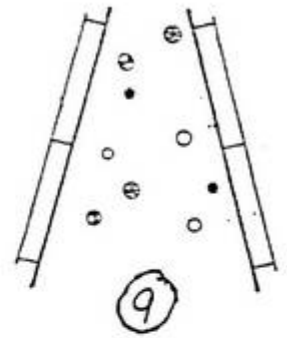
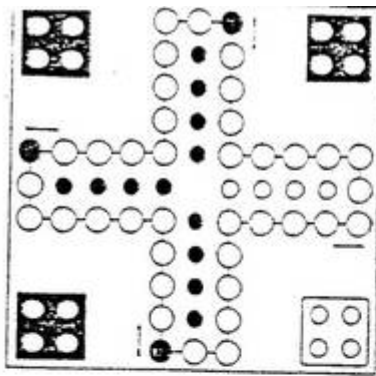
Ereignisfelder:

- 2 Die Bofel wurde von einem Mitspieler angehalten!
Der Wurf ist ungültig.
Ihr müßt zurück an den Start !!
Der nächste Teilnehmer deiner Mannschaft muß neu anwerfen.
- 5 Die Bofel läuft an der Bordsteinkante immer weiter!
Deine Mannschaft rückt vor auf 8 !!
- 9 Die gegnerische Mannschaft hat sich in der Reihenfolge geirrt!
Zähle zum nächsten Wurf 2 dazu !
- 10 Du hast die Ersatzbofel und das Bofelsuchgerät liegen lassen!
Der Nächste darf erst werfen, wenn Du fünf Liegestütz gemacht hast !
- 18 Deine Bofel ist nach einer langen Geraden auch noch durch die nächste Kurve gerollt!
Ihr dürft vor auf 22 !!
- 23 Vor eurer Mannschaft liegt eine schmale Brücke.
Ihr müßt unbedingt eine 3 werfen,
um auf die andere Seite des Kanals zu kommen.
- 27 Die Bofel ist in den Kanal gerollt. Ihr müßt suchen!
Der Nächste darf erst werfen, wenn Du zehn Seilsprünge gemacht hast !
- 34 Du hast dem Bahnweiser genau durch die Beine geworfen!
Geht ein Feld vor auf 35 !!
Ihr müßt solange werfen, bis der letzte Wurf das Ziel erreicht !

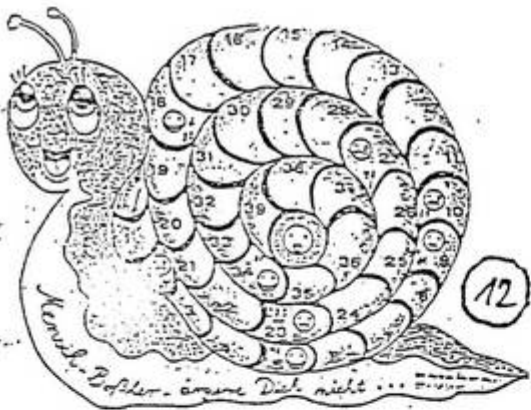


Mannschaft: _____

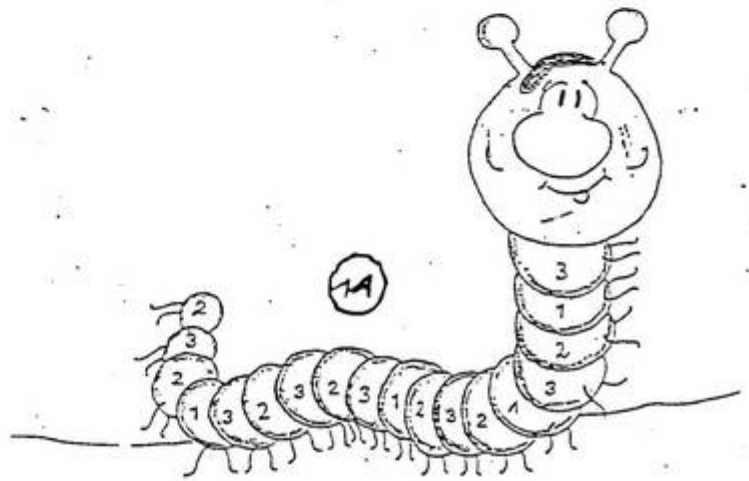
Punkte: _____



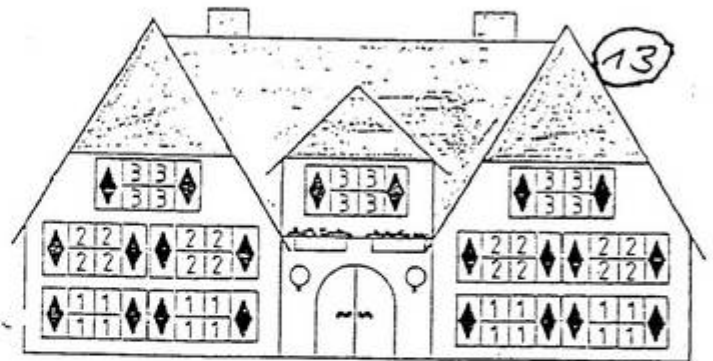
10



12



14



13



14



OKTOBER 1996

KONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SONNABEND	SONNTAG
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27

Spielbogen Mannschaft _____

OOPS !!!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120

Bei einer "Schnapszahl" automatisch 5 Felder vorrücken !!!

Wer auf die folgenden Felder kommt, dem "blüht" dieses:

Bewegungsaufgaben kosten Zeit, werden aber mit 5 Zusatzpunkte belohnt.
Wissensaufgaben ergeben 3 Punkte Bonus.

3 = Werfer läuft rückwärts zurück !

7 = 1 Feld vor !

14 = 5 Liegestütz, erst dann darf der Nächste werfen (**Werferaufgabe !**)

18 = 2 Felder zurück !

25 = 10 Seilsprünge, ... (**Werferaufgabe !**)

29 = 2 Felder vorrücken !

36 = **Denkmal 1:** 3 Spieler bauen ein Denkmal. Dabei dürfen insgesamt nur zwei Füße den Boden berühren.

40 = Vorrücken auf 47 !

47 = **Denkmal 2:** Jeder Spieler einer Mannschaft bringt 1 Ohr, 1 Hand, 1 Knie und eine Fußspitze gleichzeitig auf den Boden.

Auswertungsbogen Mannschaft : _____

Jumper

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	Bingo

Bei einer "Schnapszahl" automatisch 5 Felder vorrücken !!!

Ergebnis: _____

PLUS - MINUS

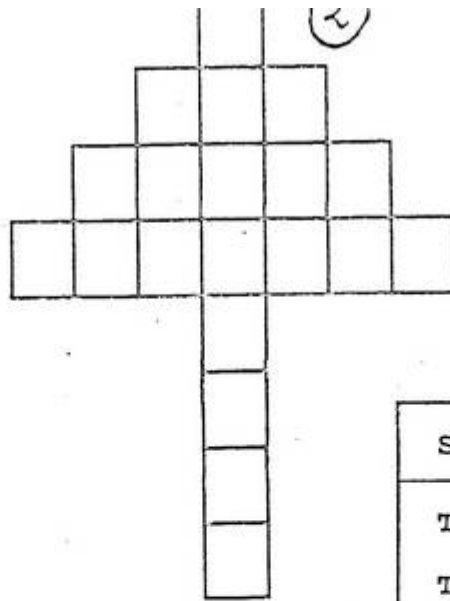
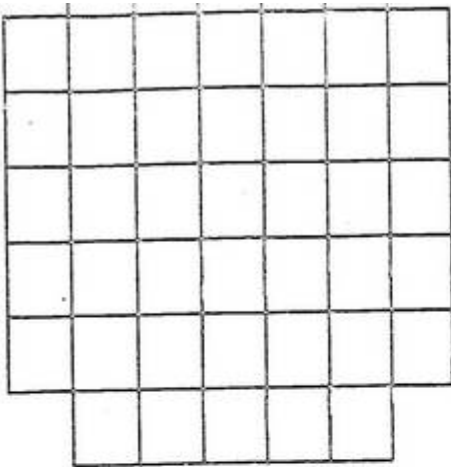
2	4	6	1	3	5

1. Strichliste führen
2. Aufsummieren (grau = plus und weiß = minus)

3. Gesamtsumme Plus-Minus: _____

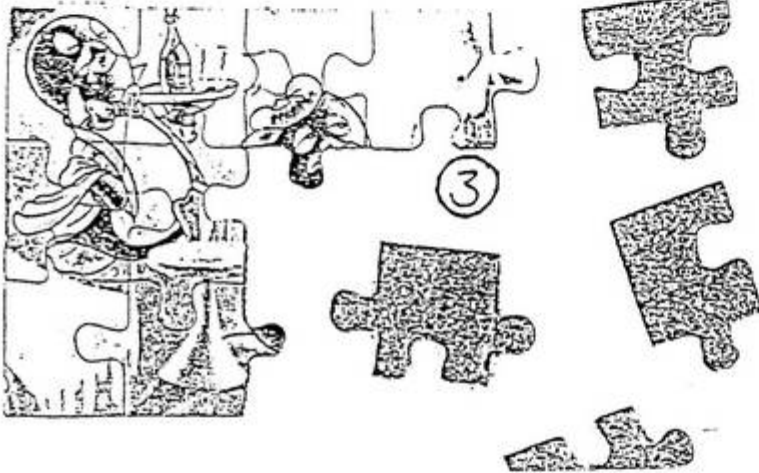
Würfelboßeln (Strichliste)

Summe: _____



"Schätze sammeln":

Schätze:	Punkte:
Tischtennisball	1
Tennisball	2
Gymnastikball	3
Plastikball	4
Handball	5
Volleyball	6
Basketball	7
Medizinball	10



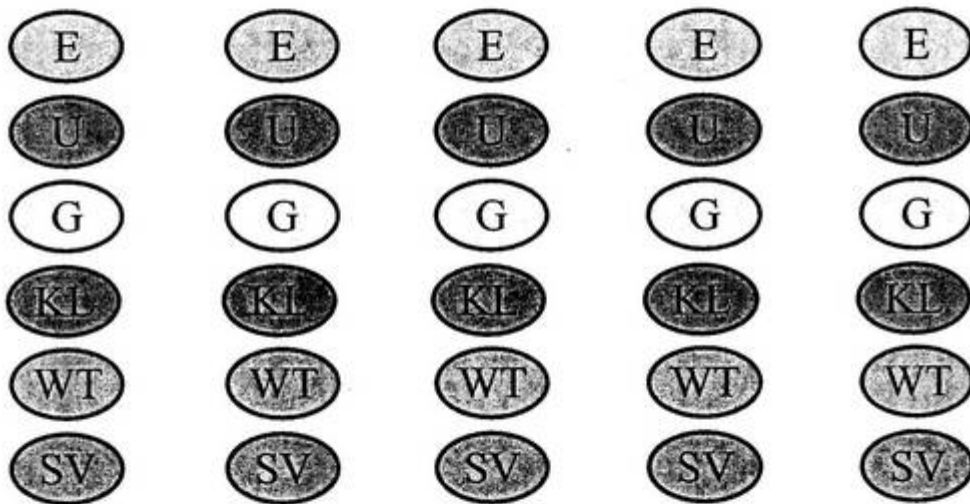
SCHLES WIG- HOL STEIN
 MECK LEN BURG-
 VOR POM MERN
 HAM BURG
 BRE MEN
 BER LIN
 NIE DER SACH SEN
 SACH SEN- AN. HALT
 BRAN DEN BURG
 NORD RHEIN- WEST FA LEN
 SACH SEN
 THÜ RIN GEN
 HES SEN
 RHEIN LAND- PFALZ
 SAAR LAND
 BAY ERN
 BA DEN- WÜRT TEM BERG







1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88
89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104
105	106	107	108	109	110	111	Super

Trivial Pursuit™

Bobel-Edition

Mannschaft



- | | |
|--|--|
|  Erdkunde |  Kunst / Literatur |
|  Unterhaltung |  Wissenschaft / Technik |
|  Geschichte |  Sport / Vergnügen |

Fortsetzung des Spielbogens zum Oops-Spiel

51 = 3 Felder zurück !

58 = **Denkmal 3:** 4 Spieler bringen folgende Körperteile und nur diese gleichzeitig auf den Boden und berühren sich möglichst untereinander:
2 Knie / 5 Füße / 1 Stirn / 6 Zeigefinger / 2 Ellenbogen / 3 Hände

62 = 2 Felder vorrücken !

69 = Rolle vorwärts auf einer Matte (**Werferaufgabe** !)

73 = 2 Felder zurück !

80 = Trivial Pursuit: **Sportfrage für den Werfer**
(solange eine neue Sportfrage bis Antwort richtig beantwortet ist)

84 = 3 Felder vor !

91 = Trivial-Pursuit: **Wissenschaftsfrage für den Werfer**
(solange eine neue Frage bis Antwort richtig beantwortet ist)

95 = 2 Felder zurück !

102 = Trivial-Pursuit: **Kunst- bzw. Literaturfrage für den Werfer**
(solange eine neue Frage bis Antwort richtig beantwortet ist)

106 = 3 Felder vor !

114 = Trivial-Pursuit: **Geschichtsfrage für den Werfer**
(solange eine neue Frage bis Antwort richtig beantwortet ist)

118 = zurück auf 114 dort jedoch Fragengebiet nach Wahl

120 = **Alle Spieler brechen in kollektiven Jubel aus und fangen die nächste Runde an (bei 1) !!**

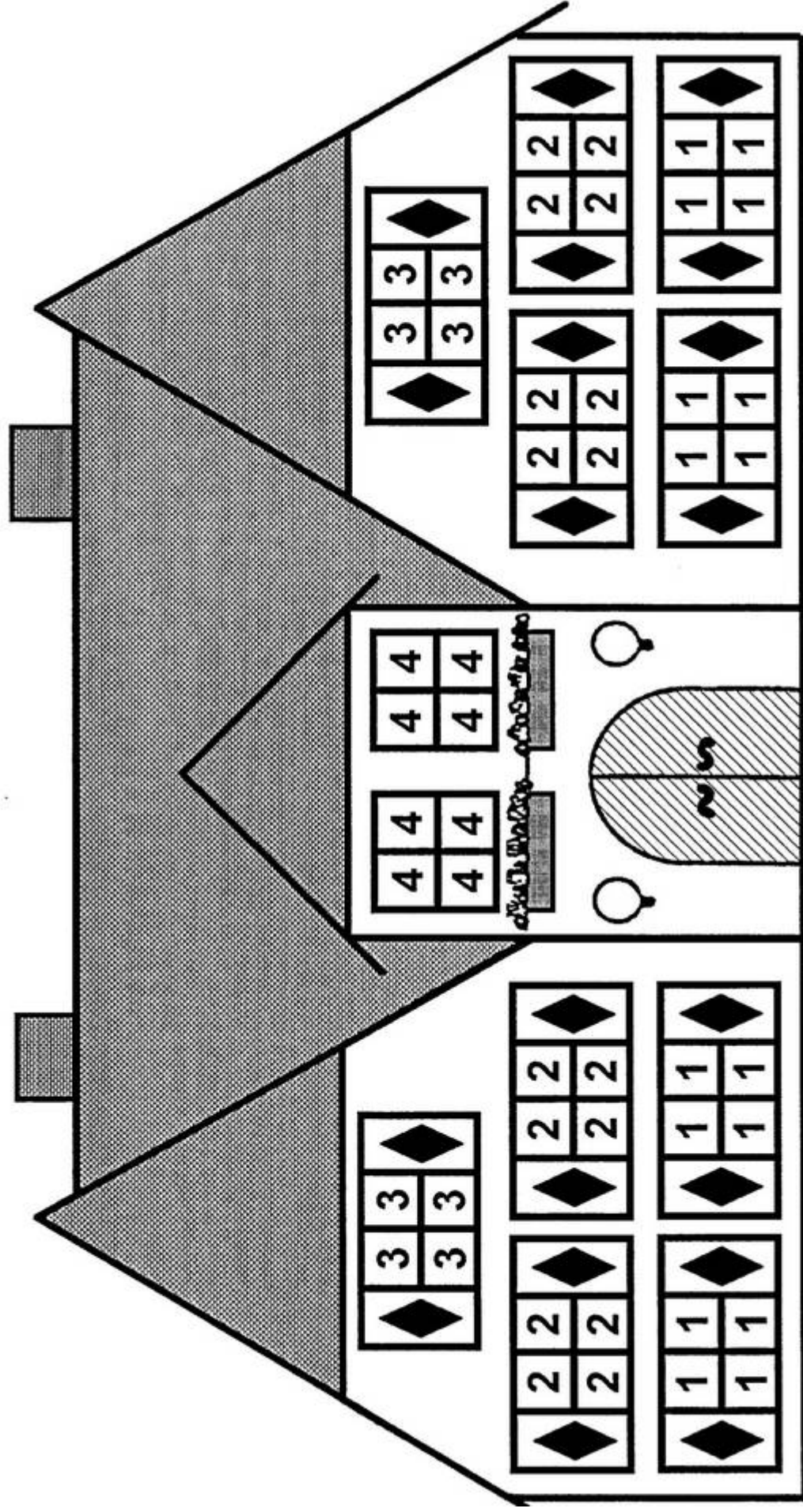
Der nächste Werfer darf erst dann werfen, wenn die Bewegungs- oder Wissensaufgaben gelöst wurden !!!

Was bieten Boßelspiele in der Turnhalle ?

- Extrem hoher Spaßfaktor
- Vielfältige, beliebig variierbare Spielmöglichkeiten
- Für praktisch jedes Alter (ab ca. 4 Jahren geeignet)
- Motivierende Möglichkeiten intensiver Konditionsschulung
- Geringer Aufbauaufwand
- Kooperative Sportform
- **Sehr geringes Verletzungsrisiko**
- **Physiologisch günstige Bewegungsabläufe**

Mannschaft: _____

Punkte: _____



Pro Fenster gibt es vier Scheiben. Nur wenn alle Scheiben des Fensters getroffen wurden, gibt es einen Punkt. Sind alle 4er-Scheiben abgeworfen, kann für jeden weiteren 4er-Treffer ein ganzes Fenster gewertet werden !



3

4



XX GUVV Hannover

Wir bringen Bewegung ins Spiel - mit Sicherheit

