

## Donnerstag, 05.12.2024 – Schule am See / Steilshoop

Die Idee und alle Spiele z.T. in vereinfachter Form stammen aus der Fernsehshow *CATCH*. Diese neue Wettkampfform ist eine Mischung aus Parcours, Turnen und Leichtathletik. *CATCH* ist ein Klassenwettbewerb, in dem durch verschiedene Wettkämpfe der Regionalmeister (Schule) im Fangen ermittelt wird. Die Klassenmannschaften treten in vier Wettkämpfen (verschiedene Fang-Disziplinen) gegeneinander an. Rechtezeitig wird bekannt gegeben, welches Vorrundenspiel gestrichen wird. Dabei darf jeder Schüler nur an einem Wettkampf / Runde teilnehmen. Die Klasse muss also im Vorwege überlegen und dies auch schriftlich festhalten, welche Schülerin / welcher Schüler an dem jeweiligen Wettkampf teilnimmt. Eine Ausnahme bildet das Finalspiel, an dem die Klasse 5 Spieler nach dem Erreichen des Finales auswählen kann. Um sich für das Finale zu qualifizieren, muss die Mannschaft nach diesen vier Wettkämpfen (Vorrunde) zu den zwei Mannschaften mit der höchsten Punktzahl gehören. Gibt es einen Punktegleichstand, wird zwischen den Mannschaften ein Entscheidungsspiel stattfinden.

Starten dürfen nur reine Klassenmannschaften wobei Jahrgänge zusammengelegt werden.

- Jahrgang 5 & 6
- Jahrgang 7 & 8
- Jahrgang 9 & 10



### Vorrundenspiele:

Bei ***Around the Block*** versuchen drei Läufer aus jeweils einem anderen Team dem Fänger des vierten Teams innerhalb zwei Minuten zu entkommen. In jeder Runde muss immer ein anderer „Wegläufer“ starten, so dass jedes Team für dieses Spiel 4 Spieler benötigt. Jeweils die „Fangzeit“ des Wegläufers wird in die Tabelle eingetragen. Die Mannschaft mit der längsten „Durchhaltezeit“ zusammen addiert gewinnt. Auf dem Spielfeld befinden sich jedoch vier große Blöcke als Hindernisse (Kästen/Barren mit Weichböden). (<https://www.youtube.com/watch?v=FB9ol65cV0w>)

***Long Distance*** (entspricht nicht der Fernsehversion) ist ein Ausdauerlauf. Auf einer langen Strecke (Hallenrunde, Gebäudelauf), bei der es diverse kleine Hindernisse gibt, starten pro Mannschaft 2 unterschiedliche Läufer in zwei unterschiedlichen Läufen. Die Punkte werden jeweils nach dem Einlaufen im Ziel vergeben. Gelaufen werden 2 -3 Runden. Die Zeit spielt dabei keine Rolle. Hierbei gewinnt die Mannschaft, die die besten Platzierungen addiert hat. (<https://www.youtube.com/watch?v=xgljnSjTD24>)

Bei ***Open Field*** müssen jeweils 3 Spieler bei bis zu 4 Mannschaften und 2 Spieler bei 5 – 6 Mannschaften eines Teams versuchen dem Fänger aus dem letzten Team auf dem Spielfeld zu entkommen. Dieser versucht so viele Gegner wie möglich in zwei Minute zu fangen. Wer gefangen wurde, bleibt im Spiel. Der Fänger muss dann einen anderen Spieler fangen. An den Seiten stehen zwei Mitspieler des Fängers, die mit Abklatschen jederzeit eingewechselt werden können. Spieler dürfen nicht gewechselt werden und bleiben immer die Gleichen. (<https://www.youtube.com/watch?v=MbXtpkEHz88>)

Beim ***Blind Catch*** treten immer nur zwei Mannschaften gegeneinander an. Läufer und Fänger werden mit verbundenen Augen und Helm aufs Spielfeld geschickt. Um den Läufer zu fangen bzw. dem Fänger zu entkommen, mussten sich die *blinden* Spieler von

ihren Mitspieler per Funk lenken lassen. Dies übernimmt jeweils nur ein weiterer Spieler der eigenen Mannschaft. Jede Mannschaft wird dabei 1 – 3x Läufer sein und hat 2 Minuten Zeit, um zu entkommen. Dabei wird die Zeit, die der Fänger benötigt hat den Läufer zu fangen notiert. Bei diesem Spiel kann es vorkommen, dass es mehrere 1. Plätze gibt, wenn der Läufer vom Fänger nicht gefangen wird.

(<https://www.youtube.com/watch?v=JgAcHnyoRjU>)

Bei **Cross the Line** müssen aus jeder Mannschaft 4 - 5 Läufer versuchen innerhalb von 2 Minuten so oft wie möglich die markierte Mittellinien zu überqueren. In dieser Mittelzone stehen zwei Fänger einer anderen Mannschaft, die die Läufer fangen bzw. die Flags (Flagfootballbänder) abreißen müssen. Wer gefangen wird, ist sofort raus und muss das Spielfeld verlassen. Die Mannschaft, die den eigenen „Buzzer“ am häufigsten insgesamt gedrückt hat, gewinnt den Wettkampf.

([https://www.youtube.com/watch?v=RU\\_C2LxYNIM](https://www.youtube.com/watch?v=RU_C2LxYNIM))

### Finalspiel:

Beim Endspiel **The Circle** nehmen die zwei besten Teams teil. Zu Beginn starten auf gegenüberliegenden Seiten eines runden Parcours ohne Hindernisse je ein Spieler aus einem Team. Beide sind Fänger und Läufer zugleich. Ein Spieler kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt mit einem Teammitglied wechseln, jedoch darf jeder nur einmal laufen. Das Team, dessen Spieler seinen Gegner einholen und fangen kann, gewinnt das Endspiel und ist somit Regionalmeister.

(<https://www.youtube.com/watch?v=WZFHxiHctCk>)

### **Anmeldung:** [Schulsport-Harburg@web.de](mailto:Schulsport-Harburg@web.de)

Schule: \_\_\_\_\_

Ansprechpartner: \_\_\_\_\_

Klasse / Klassen: \_\_\_\_\_

Tel: \_\_\_\_\_ Mail @ \_\_\_\_\_



### **Meldungen:**

Jede Schule darf pro Jahrgang mit 1 Klasse teilnehmen. Weitere Infos zu den Spielen sowie genauer Aufbau / Uhrzeiten und Übungsformen für den Unterricht folgen nach Anmeldung.

Mit sportlichen Grüßen  
Marcus Jung,  
Liane Kemnitz  
Oliver Marien