

# Catch-Ball

Art.-Nr. 11 132 7306

Vielen Dank, dass Sie sich für ein Sport-Thieme-Produkt entschieden haben!  
Für Fragen und Wünsche stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.



1011701 · © 2011 Sport-Thieme GmbH

**SPORT-THIEME®**  
Schulsport · Vereinssport · Fitness · Therapie

*Wir sind Ihr Team!*

### Catch-Ball...

das neue Spiel

**Das Ziel des Spiels besteht darin, den Catch-Ball an einem seiner sechs farbigen Softarme zu fangen und entsprechend Punkte zum Spieler- oder Mannschafts-Spielstand zu addieren oder subtrahieren. Ein neues Spiel, das sowohl Koordination zwischen Auge und Hand lehrt, sowie mathematische Fähigkeiten und soziales Verhalten fördert.**

Additions-Spiele beginnen bei „0“ und werden beim Erreichen von „32“ Punkten gewonnen. Subtraktions-Spiele beginnen bei „32“ und sind gewonnen, wenn die „0“ erreicht wird. Ein einfacheres Additions-Spiel kann gespielt werden, indem bei „0“ gestartet wird und derjenige verloren hat, der als erster 32 Punkte erreicht hat. Die letzten zwei Spiele sind einfacher, da sie die beiden nullwertigen, gelben Softarme wertvoller machen.

Spielern mit Schwächen in der Mathematik sollte von anderen Spielern, einschließlich ihrer Gegner, geholfen und Mut gemacht werden. Diese gegenseitige Hilfe entwickelt soziales Verhalten, fördert die Entwicklung von Führungseigenschaften und baut Vertrauen auf.

Auf Anfänger-Niveau betrachtet man das Spiel als beendet, wenn „32“ oder „0 Punkte“ erreicht oder überschritten sind (32 oder mehr; 0 oder weniger). Fortgeschrittene Spiele sind nur dann zu Ende, wenn die Zielsumme exakt erreicht worden ist.



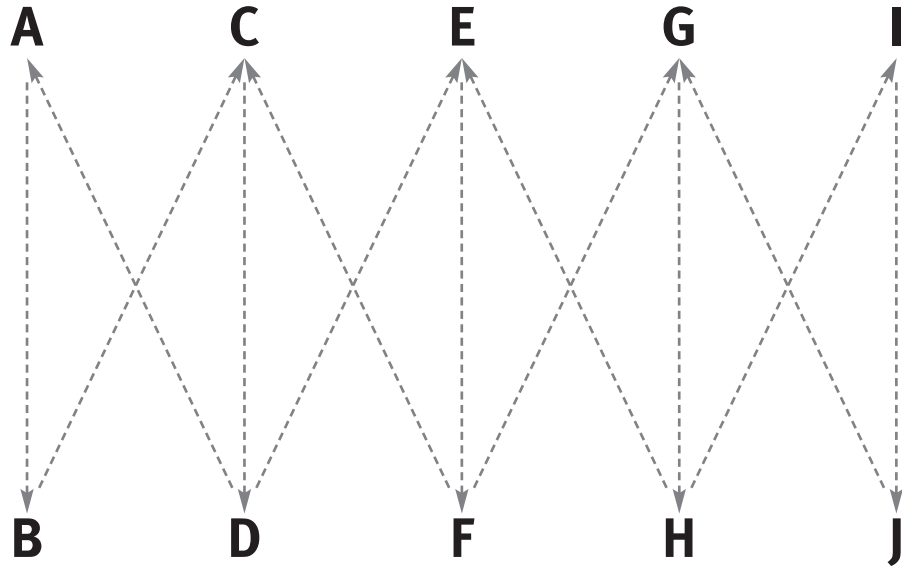
Wettbewerb-Spiele werden von zwei oder mehr Spielern gespielt. Einzelpersonen können üben, indem sie den Ball in die Luft werfen und selber auffangen.

### Regeln

1. Die Spieler sollten sich gegenüber stehen: Erwachsene 6 – 10 Meter und kleinere Kinder 3 Meter voneinander entfernt.
  2. Der Catch-Ball muss an einem Softarm gehalten und langsam in einem Bogen geworfen werden, so dass der Gegner ausreichend Zeit und Gelegenheit hat, den Ball zu fangen.
  3. Wenn der Catch-Ball von Gegner A richtig geworfen und von Gegner B nicht gefangen wird, verliert B einen Punkt.
  4. Wenn Gegner A den Catch-Ball zu kurz, zu weit nach links oder rechts oder zu hoch über den Kopf von Gegner B wirft, verliert A einen Punkt.
  5. Schnelle Drehungen des Catch-Balls sind nicht erlaubt, außer wenn sich die Gegner in einem fortgeschrittenen Spiel darüber geeinigt haben.
  6. Punkte werden gemäß der Ziffer des Softarms, der gefangen worden ist, hinzugefügt oder abgezogen:  
Blau = 1 Punkt  
Orange = 2 Punkte  
Grün = 3 Punkte  
Rot = 4 Punkte  
Gelb = 0 Punkte
- Zwei verschiedene Spielregeln können hinsichtlich des Fangens eines Catch-Balls an den gelben Softarmen angewandt werden:
- In einem normalen Additions- bzw. Subtraktions-Spiel wird es als 0 behandelt
  - In einem fortgeschrittenen Spiel „nullt“ es den Spielstand des Fängers bzw. der Mannschaft.
8. Ein Spieler kann die Punkte, die er bei irgendeinem Wurf bekommt, verdoppeln, indem er – bevor der Gegner wirft – ansagt, welche Farbe er fangen wird.  
Beispiel: wenn ein Spieler „Rot“ ruft und auch Rot fängt, werden bei diesem Wurf die Punkte von vier auf acht verdoppelt und vom Spielstand abgezogen.
  9. Bei fortgeschrittenem Spiel muss die Zielpunktzahl genau erreicht werden. Wenn Gegner A z. B. 31 Punkte hat kann er das Spiel nur gewinnen, wenn er den einen Punkt zählenden, blauen Softarm fängt. Das Fangen irgendeines Softarms, der die Gesamtsumme über 32 erhöht, zählt weder als Fehlfang noch als Fang. Null Punkte werden deshalb gegeben oder abgezogen.

**Zusätzliche, mögliche Regeln für vier oder mehr Spieler:**

Wenn vier oder mehr Spieler beteiligt sind bleiben die Regeln gleich.  
Der Ball sollte so geworfen werden, wie es die folgende Abbildung zeigt:



**Spielbeispiele:**

**29 Punkte – Spiel**

Wenn du den Catch-Ball mit einer Hand fängst, zählen die Punkte des Fingers, mit dem du den Ball gefangen hast.  
Wenn du den Catch-Ball weiter wirfst, werden die nächsten Punkte dazugezählt. **Gewonnen habt ihr, wenn ihr GENAU 29 Punkte erreicht.** Du musst genau darauf achten, welchen Finger du am Schluss fängst. Fällt der Ball auf den Boden, müsst ihr wieder bei 0 beginnen.

**Farbenspiel**

Bevor du den Catch-Ball wirfst, musst du eine Farbe nennen.  
Der Spieler, der den Ball fängt, muss den Catch-Ball bei dieser Farbe fangen. Gelingt ihm das, erhaltet ihr als Team 5 Punkte.  
Greift er daneben, bekommt ihr einen Minuspunkt.  
Schafft ihr es gemeinsam auf 30 Punkte?

**Reifen werfen**

Sucht gemeinsam einen Punkt, von dem ihr den Catch-Ball in den Reifen werfen müsst. Macht es euch nicht zu einfach, aber auch nicht zu schwierig. Markiert diesen Punkt mit einem Gegenstand. (z.B. Finken)  
Versucht nun, den Catch-Ball in den Reifen zu werfen.  
Wenn der Catch-Ball im Reifen landet, bekommst du die Punktzahl des Armes, der nach oben zeigt.  
Wenn der Catch-Ball neben dem Reifen landet, bekommt der Spieler einen Punkt, der dem Ring am Nächsten kommt.  
Das Spiel endet, wenn jemand 32 oder mehr Punkte erreicht hat.