



Bewegte Hinführung zum Völkerball

Alle mitnehmen auf dem Weg zum Spieleklassiker

Vorbemerkungen/Ziele

Das Spiel Völkerball ist seit Jahrzehnten einer der beliebtesten Inhalte von Sportstunden. Eine stufenweise Hinführung vereinfacht die Komplexität des Spiels. Verschiedene kleine Spielformen helfen, Grundfertigkeiten wie Werfen, Fangen und Ausweichen zunächst einzeln zu entwickeln und zu vertiefen, bevor sie im Original-/Endspiel angewandt werden.

Vor allem zurückhaltende Spieler/-innen erhalten auf diese Weise die Gelegenheit, Bewegungssicherheit und Spielverständnis zu üben. Denn schließlich macht es am meisten Spaß, wenn alle mit Freude mitspielen können.

Die Beschreibung des Zielspiels Völkerball findet man in der Spiele-Online-Kartei des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen unter: www.lsb-spok.de/index.php?id=33&tx_hkkartei_pi1%5Buid%5D=278&tx_hkkartei_

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (10–15 Minuten)

● **Ankunft**

- ☉ Die Übungsleitung (ÜL) versammelt die Teilnehmer/-innen (TN) in einem Sitzkreis.

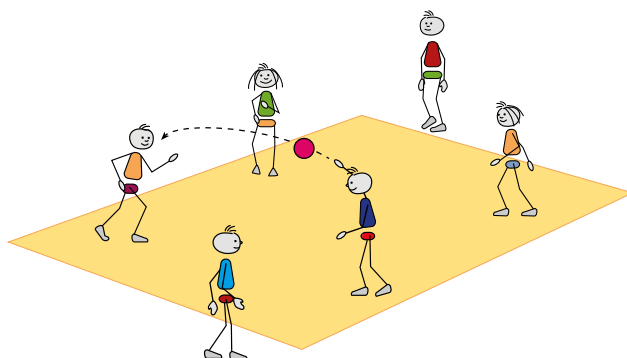
Die ÜL stellt das Stundenthema vor.

Im gemeinsamen Gespräch wird die Spielerfahrung der TN erfragt und der Spielgedanke besprochen.

● **Non-Stop-Zombieball**

- ☉ Ein Spielfeld wird durch die vorhandenen Hallenlinien und an den Eckpunkten mit Pylonen markiert.

Nach den Regeln von Zombiball darf jede Spielerin/jeder Spieler jede/n andere/n mit dem Ball im Spielfeld abtreffen. Der Ball darf nur drei Sekunden gehalten und mit Ball darf maximal drei Schritte gegangen werden. Wer getroffen wurde, geht aus dem Feld und merkt sich, wer ihn/sie abgetroffen hat. Wird diese Person dann abgetroffen, dürfen alle TN, die von ihr abgeworfen wurden, wieder ins Spiel zurück.



● = Inhalt, ☉ = Organisation, ☉ = Absicht, ✓ = Hinweis

Rahmenbedingungen

Pädagogisches Handlungsfeld:

Bewegungs-, Spiel- und Sportförderung

Zeit:

60–90 Minuten

Teilnehmer/-innen (TN):

Mindestens 10 Mädchen und Jungen ab 8 Jahren

Material:

Softbälle (zu zweit einen Ball), Markierungsbänder, Langbänke, Markierungshütchen/Pylonen

Ort:

Turnhalle oder Sporthalle mit Bodenmarkierungen/Spielfeldlinien

Absichten und Hinweise

- ☉ Begrüßung, Einstimmung auf das Thema

- ☉ Aktivierung des Herz-Kreislaufsystems, Gewöhnung an das Spielgerät Ball, Anregen unterschiedlicher koordinativer Fähigkeiten
Die TN scheiden nicht aus, sondern spielen aktiv in anderer Rolle weiter.

- ✓ Die Anzahl der Bälle und die Feldgröße werden der TN-Zahl und der Bewegungsdynamik angepasst.

- ✓ Mit dem Zuruf: „Zombiball!“ kann die ÜL eine neue Runde des Spiels starten und auf diese Weise steuernd eingreifen.

NRW bewegt
seine KINDER!
12.2016

Stundenverlauf und Inhalte

1. Variation:

Getroffenen Spieler/-innen stellen sich um das Spielfeld herum und dürfen Bälle, die sie von der Spielfeldaußenlinie erreichen können, aufnehmen und versuchen, die Feldspieler/-innen abzuwerfen. Hat man eine Spielerin/einen Spieler getroffen, darf man wieder ins Spiel zurück. Von überall auf den Außenlinien darf gezielt werden. Innerhalb des Feldes wird regulär weitergespielt.

2. Variation:

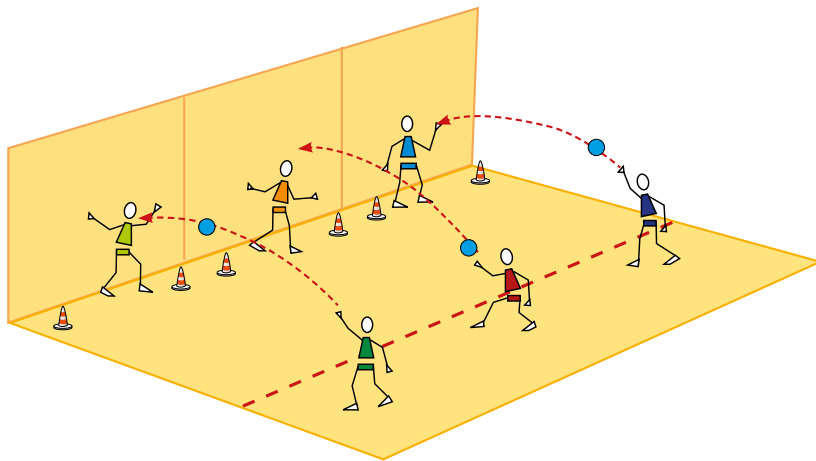
Fängt ein/e Spieler/-in einen geworfenen Ball, ist derjenige/diejenige, der/die den Ball geworfen hat, raus.

SCHWERPUNKT (40–50 Minuten)

● Zehntreff

- Paarweise (TN A und TN B) mit einem Ball stehen die Spieler/-innen einander gegenüber. TN A steht mit dem Rücken zur Wand in einem „Tor“, einer etwa 4 m breiten Zone, abgesteckt durch Pylonen. TN B steht an einer Wurfmarkierung etwa 5-7 m gegenüber.

Die Aufgabe von TN B ist es, im Rahmen von 10 Würfen TN A möglichst oft zu treffen. Nur direkte Treffer zählen. TN A darf sich vor der Wand seitlich hin und her, aber nicht nach vorne bewegen. Nach 10 Würfen werden die Rollen getauscht. Vor dem nächsten Durchgang rotieren alle TN an der Wand einen Partner/eine Partnerin weiter. Die werfende Person merkt sich ihre Treffer und nimmt diese jeweils mit in die nächste Runde. Neue Punkte werden auf die schon erzielten aufaddiert.



● Treffen und Fangen

- Die Organisationsform bleibt wie beim Spiel „Zehntreff“ bestehen.

Das Ziel in diesem Spiel ist nicht mehr, dass TN A ausschließlich dem geworfenen Ball ausweicht, sondern geeignete Würfe fängt. Belohnt wird das Fangen durch einen Punkt für den Fänger/die Fängerin.

Absichten und Hinweise

- ⊗ Kräftigung der Wurfmuskulatur, Schulung der Zielgenauigkeit, Schulung der Reaktions- und Anpassungsfähigkeit
- ✔ Die Entfernung der Spieler/-innen zueinander und die Torgrößen werden der Spielstärke der TN angepasst.
- ✔ Nach ein paar Partien sollten punktgleiche TN gegeneinander spielen.

- ⊗ Die TN lernen, geworfene Bälle einzuschätzen und passend auf sie zu reagieren (fangen oder ausweichen). In der Werfer-/Werferinnen-Rolle üben sie, Bälle so auf den Gegner/die Gegnerin zu werfen, dass sie schwer zu fangen sind.
- ✔ Die ÜL sollte in diesem Spiel den Versuch, Bälle zu fangen, in den Vordergrund stellen.

Autorin:
Natalie
Gawenat

Illustratorin:
Claudia Richter

PRÄTENSCH
für die PRAXIS

Stundenverlauf und Inhalte

● Feld frei

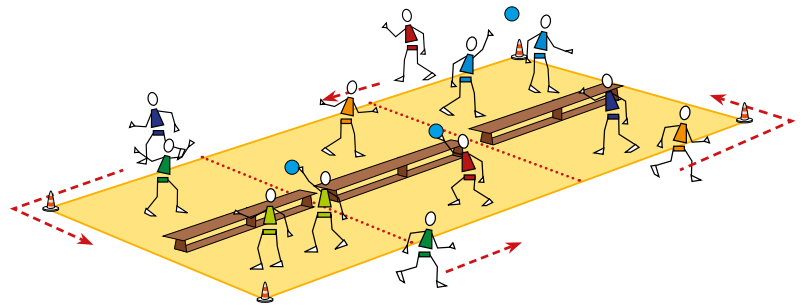
- Mit Hilfe vorhandener Bodenlinien und Pylonen werden Spielfelder abgegrenzt. Als Mittellinie der Spielfelder eignen sich Bänke.

Kleine Teams (1–3 TN) spielen gegeneinander. Ziel ist es, die TN des gegnerischen Teams abzuwerfen.

Wer getroffen wurde, läuft einmal um alle Spielfelder herum, um sich zu befreien.

Die erzielten Treffer werden als Punkte (wie bei den vorherigen Spielen) aufaddiert und auch die Gegner/-innen werden wie bei den vorherigen Spielen gewechselt. Ist ein Spielfeld leer, weil die Spieler/-innen gerade laufen, bekommt das gegnerische Team einen Punkt.

Achtung: fängt der Gegner/die Gegnerin einen Ball, muss der Werfer/die Werferin eine Runde laufen.

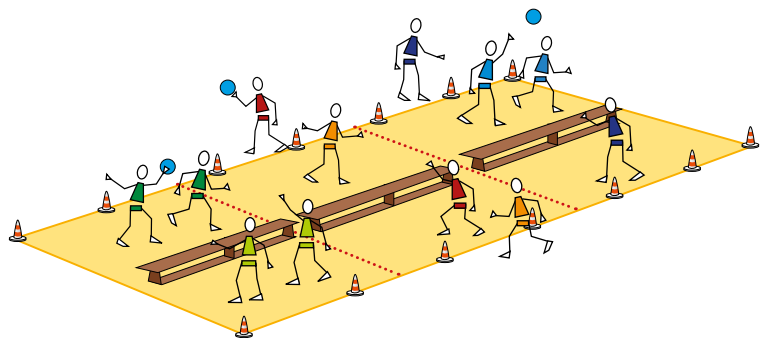


● Vis à vis

- Die Organisationsformen der Felder und Spielteams bleiben bestehen. Die Linie aus Pylonen hinter den Feldern markiert die Spielzone der Außenfeldspieler/-innen.

Wird ein/e Spieler/-in getroffen, stellt er/sie sich hinter das gegnerische Spielfeld, dem/der eigenen Partner/-in vis à vis. Von dort kann er/sie nun ebenfalls auf die Gegner/-innen werfen und sich mit einem Treffer wieder ins Spiel bringen.

Fängt der/die Feldspieler/-in den Ball, darf er/sie entweder jemand aus dem eigenen Team zurückholen oder, wenn beide Spieler/-innen im Feld sind, einen der Gegner/-innen rauschicken.



SCHWERPUNKTABSCHLUSS (15–20 Minuten)

● Völkerball

- Das Spiel wird nach regulären Regeln mit der ganzen Gruppe auf dem großen Feld gespielt.

Die Rolle des „Hintermannes“ („Spiko“), die das Außenfeld von Spielbeginn an abdeckt, kommt neu hinzu.

AUSKLANG (5 Minuten)

● Rasantes Kettenfangen

- Einige Kinder sind dauerhaft Fänger/-innen.

Das erste Kind, welches die einzelnen Fänger/-innen jeweils fangen, nehmen sie an die Hand und fangen zu zweit weiter. Sobald sie ein weiteres Kind gefangen haben, laufen die beiden gefangenen Kinder als Kette, fangen das dritte Kind und teilen sich beim vierten gefangenen Kind in zwei Zweiertrams auf.

Der/die dauerhafte Fänger/-in ist, sobald er/sie zwei Kinder gefangen hat, wieder frei und fängt allein weiter.

Absichten und Hinweise

- Die Spieler/-innen lernen, im Angriff nach vorn zu laufen bzw. in der Abwehr nach hinten und den Ball möglichst zu fangen, um Punkte zu erzielen. Die Spielform ermöglicht intensives Üben, denn niemand scheidet aus.

- ✓ Ein Team mit Bändern markieren, das macht deutlich, wer zu wem gehört.

- Zunahme der Spielkomplexität durch Außenfeld- und Innenfeldspieler/-innen, Entwickeln von Kooperation und Spielstrategien

- ✓ Weiterführung: mit Teams 3:3 oder 4:4 spielen lassen.

- Für eine kurze Spielzeit wird das Originalspiel vorgestellt und ausprobiert.

- ✓ Ein Team mit Bändern markieren, das macht deutlich, wer zu wem gehört.

- Ein dynamisches, regelarmes Spiel ohne Ball bietet zum Abschluss die Gelegenheit, gemeinsam in Bewegung zu sein und abzuschalten.

- ✓ Bei diesem Spiel darf das Spielfeld groß sein, da die Einzelfänger/-innen mobil sind.