

TAMburello - das vielseitig einsetzbare Rückschlagspielgerät

Wir erfinden Spiele mit dem TAMburello

Vorbemerkungen/Ziele

Das TAMburello eignet sich hervorragend zum Erfinden und Umsetzen eigener Spielideen rund um das Spiel mit Schläger und Ball. Zum einen können die Ideen der bereits bekannten Rückschlagspiele erfolgreich unter variierten Bedingungen nachvollzogen werden (z.B. Tischtennis, Squash, Tennis, Badminton etc.), zum anderen können die Teilnehmer ihrer Phantasie freien Lauf lassen, da mit dem Schläger auch Geschicklichkeitsübungen und kreative Spiele durchführbar sind. In der vorangegangenen Stunde sollte die Schlägergewöhnung erfolgen, so dass die Teilnehmer die Eigenschaften des TAMburellos in Verbindung mit verschiedenem Ballmaterial bereits kennen. In Kleingruppen (3-5 Spieler) haben die Teilnehmer die Möglichkeit, aus einer Fülle von Geräten und Ballmaterialien auszuwählen und, in Abstimmung mit den anderen Gruppen, an einem Platz in der Halle ein Spiel zu erfinden. Der Fähigkeitsstand der einzelnen Gruppen muss berücksichtigt und eventuell als Entscheidungshilfe eine Gerätevorgabe (Art des Balles) gegeben werden. Der eigene Spielgedanke soll erprobt, verbessert letztendlich schriftlich auf einem Plakat festgehalten werden. Ziel ist es, die Spiele der anderen Gruppen mit Hilfe der Plakate durchzuführen.

Stundenverlauf / Inhalte

● = Inhalt

□ = Organisation

Einstimmung

- Begrüßung, Vorstellung des Themas und des Stundenverlaufs, Einteilung in Gruppen

□ Sitzkreis

- „Ball- und Schlägergewöhnung“

TN wählen einen Ball, den sie mit dem TAMburello hochhalten. ÜL gibt verschiedene Bewegungsanweisungen z.B.: Hochhalten des Balles im Gehen, Sitzen, Aufstehen; hohe, flache Bälle spielen.

□ TN bewegen sich frei in der Halle.

Schwerpunkt

- Besprechung organisatorischer, inhaltlicher und materieller Bedingungen.
 - Jede Gruppe versucht gemeinsam, ein Spiel zu erfinden
 - Geräte (s.o.), die in der Mitte gesammelt sind, stehen zur Verfügung
 - Entscheidung je nach Spielgedanke für einen Ball
 - Absprachen mit den anderen Gruppen über Materialien und Spielraum in der Halle müssen selbständig geführt werden
 - Wählen eines Gruppensprechers, der sich bei Bedarf an ÜL wendet
 - Austeilen eines Plakates und eines Stiftes an jede Gruppe
 - Regelkarte wird verteilt:

Zeit: ca. 90 Minuten

Teilnehmer/innen: Jugendliche

Material: Alles was der Geräteraum hergibt und was beim Spiele-Erfinden gefahrenlos eingesetzt werden kann: z.B. Kästen, Bänke, Tischtennisabsperungen, Matten, Reifen, Kegel, Keulen, Netze, Markierungen und Seile, Tennisball, Federball, Tischtennisball, Schaumgummiball, Indiaka und natürlich TAMburellos

Ort: Sporthalle



Absichten / Gedanken

● = Absichten / Gedanken

➤ = Hinweis

- *Motivation, Zieltransparenz. Einteilung der Gruppen je nach Intention des ÜL*

- *Allgemeine Erwärmung und Sensibilisierung für Schläger in Verbindung mit verschiedenen Ballmaterialien*

- *Die Rahmenbedingungen müssen klar abgesteckt werden. Bewusstmachen der Sicherheitsbedingungen je nach Gruppe notwendig.*

- *ÜL kann bei Bedarf Hilfestellungen geben.*

Auseinandersetzung in der Gruppe fördert soziales Lernen.





**Autorin:
Anke
Laumann**

Stundenverlauf / Inhalte

REGELKARTE

Geräte: _____ Ball: _____

Name des Spiels: _____

- Denkt euch in der Gruppe ein eigenes TAMburello-Spiel aus.
- Schreibt die 3 wichtigsten Regeln und den Geräteaufbau zu eurem Spiel so auf das Plakat, dass auch andere Gruppen das Spiel spielen können.
- Löst Probleme selbstständig in der Gruppe.

Grundregeln:

- 1) Verletze keinen Mitspieler!
- 2) Die Schläger dürfen nicht zusammenstoßen!
- 3) Haltet den Ball in eurem Hallenviertel!

☐ Sitzkreis

„Spiele erfinden“

- Die TN erfinden und erproben ihre Spielideen in ihren Gruppen. An der Hallenwand werden die bereits fertigen Plakate mit den TAMburello-Spielen aufgehängt.

„Spiele nachspielen“

- Die einzelnen Gruppen spielen fremde Ideen nach.

☐ Gruppen halten sich in ihrem Hallenteil auf

Schwerpunktabschluss

- Die bereits nachgespielten Ideen werden kritisch betrachtet und bei Bedarf optimiert. Der Prozess in der Gruppe wird reflektiert und eventuelle Probleme werden erörtert.

☐ Sitzkreis

Ausklang

- Geräteabbau
Jede Gruppe baut ihre Spielstation gemeinsam wieder ab. Die Bälle werden auf die jeweiligen Materialschränke verteilt.



Absichten / Gedanken

- Regelkarte gibt für jeden noch einmal kurz und knapp die Aufgabe wieder.

Beispiel für ein Plakat

Tam-Squash

1. Boden- und Höhenmarkierungen an der Wand je nach Spielvermögen selbst abkleben
2. Nach den Basisregeln des Squash (abwechselnd schlagen, den Gegner nicht behindern, ...) spielen
3. Spielgewinn bei 15 Punkten

Tennisball, Wand, Klebeband

(Geräte/Raum)

- Das vielen TN unbekanntes TAMburello gibt die Möglichkeit, sportartunabhängigen Spielideen Raum zu geben. Indem die bereits fertigen Gruppen ihre Ideen schon untereinander austauschen und nachvollziehen, findet automatisch eine zeitliche Differenzierung statt.

- Rückmeldung für die einzelnen Gruppen, aber auch für den ÜL.

➤ Falls noch Zeit sein sollte:

Affentanz:

Der „Oberaffe“ gibt auf seinem Tamburello zur Übung einfache Rhythmen vor. Seine „Affenschar“ macht sie mit dem Tamburello richtig nach. Die Halle wird in 5 Zonen (Feldlinien) eingeteilt. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Jedesmal, wenn eine „Affenschar“ den Rhythmus ihres „Oberaffen“ richtig und deutlich nachgemacht hat, darf sie eine Zone vorrücken. Wer als erster die Zielzone erreicht hat gewinnt.