

Ich und mein Ball!



sponsored by



schulspensoren
oberösterreichische

Raiffeisenbank
Die Bank für Ihre Zukunft

ENERGIEAG
Oberösterreich

ÄRZTEKAMMER
FÜR OBERÖSTERREICH

HYPO
LANDESBANK

Oberösterreichische
Versicherung AG

OÖGKK
FORUM GESUNDHEIT

LKW
FRIENDS
OF THE ROAD

WIRTSCHAFTSKAMMER
OBERÖSTERREICH

Ich und mein Ball!

sponsored by



Ballspielschulung in der Grundschule

Unterrichtspraktische
Veröffentlichung des
Pädagogischen Instituts
Linz 2001.

Leiter der Arbeitsgruppe:

OSR Manfred Wimmer, Schulleiter VS Pram
Mag. Thomas Leitner, Pädagogisches Institut

Unterstützung des Landesschulrates durch:

FI Prof. Mag. Johann Polczer, LSR f. OÖ

Redaktion:

Mag. Thomas Leitner, Pädagogisches Institut
Prof. Mag. Thomas Rotkopf, PädAK d. Diözese

Autoren und Mitarbeiter der Arbeitsgruppe:

Prof. Fritz Freimüller, Badminton
Mag. Ursula Hübinger, Volleyball
Mag. Thomas Leitner, Faustball
Mag. Robert Mühlböck, Fussball
HL Brigitte Schobesberger, Handball
Dir. Ernst Schlemmer, Basketball
OSR Manfred Wimmer, Schulleiter VS Pram

Illustrationen:

Mag. art. Elke Bachlmair



Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Ballspielschulung in der Grundschule	1
Spieldidaktische Grundsätze	3
Entwicklung der Spielfähigkeit – Phasenmodell	4

PHASE I – PRAKTISCHER ÜBUNGSTEIL

1. Der Ball - mein Spielgefährte!	5
2. Luftballons – nicht nur für die Kleinen!	6
3. Der Ball ist rund und rollt! – Geschicklichkeit	7
4. Um die Wette mit dem Ball – Staffelformen	9
5. Werfen & Fangen – Partnerübungen	10
6. Dribbeln – Ballgefühl mit dem Fuss	11
7. Der Springende Ball! – Ballgefühl	13

PHASE II & III – 17 LUSTIGE SPIELFORMEN

1. Ballablegen	15
2. Ball unter die Schnur	15
3. Ball über die Schnur	16
4. Bankball	17
5. Banktennis	18
6. Blasenball	19
7. Kick auf 4 Tore	19
8. M – Ball	20
9. Nummernball	20
10. Rollball	21
11. Schlapfenhockey	22
12. Schnappball	22
13. Schütze deinen Ball	23
14. Tigerball	23
15. Torpassspiel	24
16. Treibball	24
17. Völkerball	25
Wie organisiert man ein Ballspieltturnier?	26
Literatur	28

Vorwort

Im Spiel, im Umgang mit Spielobjekten erleben Kinder sich selbst in der Auseinandersetzung mit den MitspielerInnen. Zunächst gestalten Kinder Ihre Spiele selbst, später lernen sie in der Schulzeit eine vielfältige Palette von Spielen kennen, die miteinander, nebeneinander oder gegeneinander gespielt werden.

Ziel der Bewegungserziehung in der Grundschule ist es, Kindern eine umfassende und ganzheitliche Spielfähigkeit sowie faires Verhalten zu vermitteln. So lernen Kinder Spiele selbst zu initiieren, anzupassen, zu verändern.

Gerade der Ball spricht Kinder durch seinen hohen Aufforderungscharakter zum Spielen an. Aus diesen Überlegungen entstand die Broschüre „Ich & mein Ball“. Sie ist eine Handreichung für LehrerInnen der Grundschule, die sich mit der Entwicklung der Spielfähigkeit im Grundschulalter befassen. Die Projektgruppe, die daran gearbeitet hat, vermittelt die Idee einer vielfältigen Ballschulung, von der Entwicklung des Ballgefühls zu kleinen Spielen und deren Organisationsformen in praxisnaher, theoriegeleiteter Form.

Ich danke den Autoren für die Mitarbeit an der Broschüre „Ich und mein Ball“ und wünsche LehrerInnen und SchülerInnen viel Freude mit dem Ball!

LSI Prof. Mag. Karin Eckerstorfer

Ballspielschulung in der Grundschule

Die Hauptaufgabe in der Grundschule ist die freudvolle Ausbildung einer breitgefächerten Bewegungsgrundlage. Die gesunde Entwicklung unserer Kinder braucht viele Reize. Einen wichtigen Beitrag kann das **Spielen mit dem Ball** liefern. Bei genauer Betrachtung fördert dieses sowohl die **motorische Entwicklung** als auch die **Persönlichkeitsentwicklung**.

In bezug auf die **motorische Entwicklung** können vor allem die **koordinativen Fähigkeiten** (Differenzierungs-, Reaktions-, Antizipations-, Orientierungs-, Rhythmus- und Gleichgewichtsfähigkeit) besonders geschult werden. Diese bilden nicht nur das Fundament für das Erlernen und erfolgreiche Ausüben von Ballsportarten sondern von Sportdisziplinen jeder Art.

Kommunikation und Kooperation im Spiel, der Umgang mit sich selbst, seinen Mitspielern und Gegenspielern formen die **Persönlichkeit** der Kinder.

Das Projekt „**Ich und mein Ball**“ soll die Bedeutung des Spielens mit dem Ball für die Entwicklung der Volksschulkinder in den oben genannten Bereichen bewusst machen und einen Weg zeigen, der das Umsetzen dieser Ziele in der Praxis ermöglicht. Dazu wird eine Reihe von Spielformen aus dem Bereich der Vorbereitungsspiele der Sportarten Basketball, Faustball, Handball, Fußball, Badminton und Volleyball vorgestellt.

Das Spielen mit dem Ball lässt unsere Kinder wertvolle Erfahrungen sammeln. Daher soll hier folgendes Motto im Vordergrund stehen:

Kommt, lasst uns Spielen lernen!

Vorrangiges Ziel ist hier nicht nur die Entwicklung spezifischer Ballfertigkeiten, sondern gleichberechtigterweise die Entwicklung der allgemeinen koordinativen Grundschulung im Umgang mit dem Ball.

Diese kann im Übergangsbereich zur Sekundarstufe in das Erlernen spezifischer großer Ballspiele mit ihrem komplexen Regelwerk münden.

Je breiter der motorische Grundstock im Kindesalter angelegt wird, desto größer ist der „Vorrat“ an Bewegungsmustern, auf die später „zurückgegriffen“ werden kann, um damit dann sein Können zu erweitern.

Der rollende Ball (im zweidimensionalen Raum) muss unbedingt in der Grundstufe 1 angeboten werden. Verzichtet man bei älteren Schülern aufs Rollen, so ist das Defizit nicht allzugroß beim Schulen der koordinativen Fähigkeiten. Jedoch bei den Kleineren das Angebot von Prellen, Werfen und Fangen einzuschränken birgt ein Defizit in der Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten.

Häufig mangelt es den Kindern am einfachen „Ballgefühl“, d.h. der Fähigkeit, den Ball in seiner Form und vor allem in seiner Elastizität mit den Händen zu erfühlen und auf seine Bewegungen in angemessener Weise zu antworten.

Ballgefühl zu entwickeln gelingt nicht alleine, indem man den Kindern nur Übungsreihen und häufig Gelegenheiten zum freien Prellen des Balles anbietet.

Unser Ziel muss es sein,
zu einer offenen kreativen Form zu kommen.

Wir müssen den Kindern in freien Spielphasen unterschiedliche Gegenstände zum Werfen und Spielen zur Verfügung stellen – Beispiel „Aktive Pause“ im Freien (Indiaca, Goba, unterschiedliche Softbälle, Wurfklettball, Schweifbälle, Zeitungspapier, Tischtennisbälle, Moosgummibälle, ...)

Spieldidaktische Grundsätze

Spielen lernt man nur durch Spielen!

Spielen ist Handeln, also Wahrnehmen – Entscheiden – Ausführen / Lösen von Spielaufgaben; Nicht drillhaftes Befolgen von Anweisungen!

Kreativität und Spielverständnis

wird durch Erfinden und Verändern von Regeln gefördert. Einbeziehen der Kinder!

Die Angst vor dem Ball abbauen!

Vorsicht bei Abschiessspielen!
Verwendung geeigneter Bälle!

Die Freude am Spiel wecken!

Spiele spielend entwickeln! Ziel ist das selbstständige Handeln der Kinder! Erst das gekonnte Spiel macht Freude!



Entwicklung der Spielfähigkeit - PHASENMODELL

PHASE I	PHASE II	PHASE III
Der Ball – mein Spielgefährte	Miteinander Spielen	Team gegen Team
Ballbehandlung/Ballbeherrschung		
Bewegungs- und Materialerfahrung Entwicklung des Ballgefühls	Kooperieren mit einem / mehreren Partnern	Spielen ohne Ball: Freilaufen, Decken,... Regelverständnis – Taktik
Erwerb von elementaren, sportspiel-übergreifenden Fähigkeiten (z.B. Ballgefühl) Fertigkeiten (z.B. Prellen, Werfen, Fangen, Rollen..) und Verhaltensweisen (z.B. Fairness)!		
	Entwickeln von sportspiel-übergreifenden und sportspiel-spezifischen Fertigkeiten und Verhaltensweisen (z.B. give & go)!	
Koordinative Befähigung	Kooperation und Kommunikation	Spielsituation lösen

PHASE I – PRAKTISCHER ÜBUNGSTEIL

1. Der Ball – mein Spielgefährte

Wahrnehmungsorientiertes Heranführen

TASTEN: Ball mit geschlossenen Augen fühlen und beschreiben

HÖREN: Ball (verschiedene Arten von Bällen) fallen lassen - Welcher Ball war es?
Ball tippen: Wie oft wurde er aufgeprellt?

ORIENTIEREN: Bälle verteilen – jeder hat sein Haus – Häusertausch, Kübelball

FREIES ÜBEN: Ballschrank zur freien Entnahme, zum freien Bewegen öffnen.

Nicht gleich mit dem „Üben“ beginnen - freies Beschäftigen zulassen.

Wichtig: Viele unterschiedliche Bälle und Wurfgegenstände als Grundausrüstung in einer Turnhalle der Grundschule! Das Kind muss den Ball als „Besitz“ ausleben können.

Möglichkeiten:

Formulierung des Bewegungsproblems:

- Jedes Kind hat einen Gymnastikball oder ähnlich großen springenden Ball zur Verfügung. (Motto: Ein Ball lernt Kunststücke)
- Unterrichtssequenzen für mehrere Stunden („wachsamer Kinder“) aufteilen.
- Veranschaulichung mit Hilfe von Assoziationen zu Alltagssituationen, die allen Kindern bekannt sind (*Ball = kleiner Hund nach Idee von L. Brodtmann, Hannover*)

2. Luftballons - nicht nur für die Kleinen!

(a) Jeder spielt fortlaufend seinen Luftballon – (ohne Halten!)



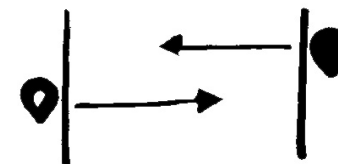
(b) In einem begrenzten Raum mehrere Luftballons spielen, ohne einen zweimal hintereinander zu berühren



(c) z.B. die roten Luftballons nur mit dem Kopf spielen, die anderen nur mit der linken Hand, usw.



(d) Zwei Gruppen in Gegenüberstellung hinter einer Linie:
Platz wechseln, dabei den eigenen Luftballon immer in der Luft halten! (Variante: mit vier Mannschaften in Vierecksaufstellung)



(e) Hindernisstafel mit Luftballon in der Hand (festhalten); z.B. ein Hindernis überqueren, ein Hindernis durchkriechen, eine Rolle auf einer Matte machen, um ein Wendemal herumlaufen, schnell zurückkehren und den nächsten Partner abschlagen.

3. Der Ball ist rund und rollt!

Einzelübungen

(a) Ball in der Hand, am gestreckten Arm, auf der Schulter, am Knie, . . . balancieren



(b) Ball von einer Hand zur anderen geben; vor und hinter dem Körper



(c) Ball zwischen den Beinen einklemmen, sich gehend, laufend, hüpfend fortbewegen



(d) Ball um den Körper rollen (im Sitzen, Liegen, ... rechts/links herum)



(e) Ball nach vorne rollen (mit der Hand mit dem Fuß führen) ihm nachlaufen und ihn mit dem Fuß, mit der Hand stoppen



(f) Ball in Achterschleifen durch die gegrätschten Beine geben, u.v.m.



- (g) Langsitz am Boden; der Ball, der auf den abgewinkelten Füßen liegt, wird so hochgeschleudert, dass er gefangen werden kann



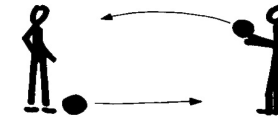
- (h) Der Ball liegt am Boden; Sprungvariationen über den Ball (Grätschsprünge vorwärts, rückwärts, Slalomsprünge seitlich.)



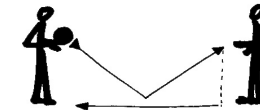
- (i) Hindernisparcour wird mit Ball absolviert; z.B. Balancieren über eine Langbank oder Wackelbrücke, über Kastenteile steigen, usw. - zusätzliche Erschwernis: Ball hochwerfen, fangen, Ball prellen...)

Partnerübungen

- (a) A rollt den Ball; B wirft ihn zurück. Aufgabenwechsel!



- (b) A prellt den Ball; B rollt ihn zurück. Aufgabenwechsel!



- (c) Zwei Bälle werden gleichzeitig zugeworfen!



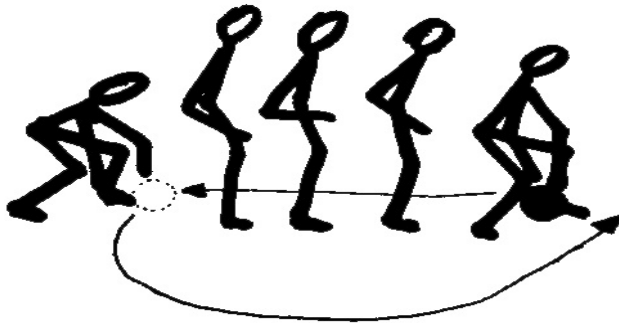
- (d) „ZehnerIn; der Ball wird gegen eine Wand geworfen.

Verschiedene Geschicklichkeitsaufgaben sind zu erfüllen. Die leichteste 10mal, die nächste 9mal, usw. Bei einem Fehler kommt der Partner dran – bei seinem Fehler setzt der erste bei der nicht bewältigten Aufgabe fort. Wer ist zuerst bei 1!

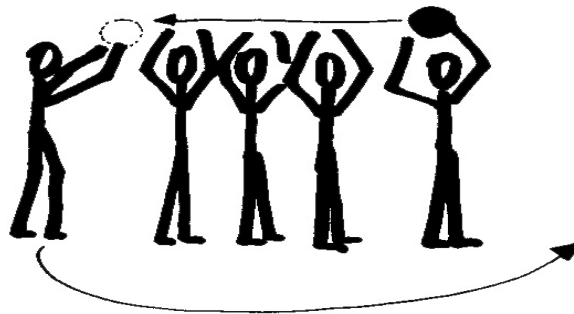


4. Um die Wette mit dem Ball - Staffelformen

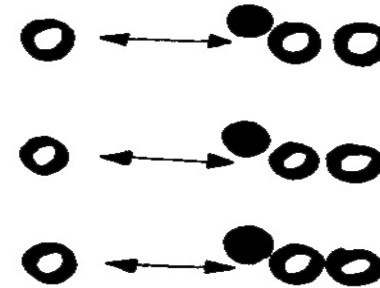
(a) Ball wird durch gegrätschte Beine gerollt (von vorne nach hinten – der Letzte nimmt den Ball und läuft nach vorne, usw.



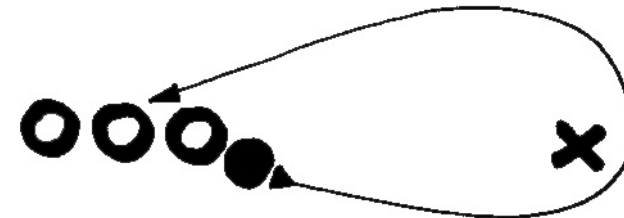
(b) Ball wird über die Köpfe nach hinten gegeben, der Letzte nimmt den Ball und läuft nach vorne, usw.



(c) Pendelstaffeln mit Ball; verschiedene Aufgabenstellungen
z.B. Ball prellen, Ball mit dem Fuß führen, usw.



(d) Umkehrstaffel mit Ball: verschiedene Aufgabenstellungen
z.B. Ball rollen, Ball prellen; mit rechter / linker Hand, usw.



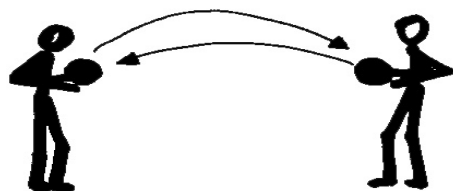
5. Werfen & Fangen - Partnerübungen

Gassenaufstellung - partnerweise – 2 Bälle

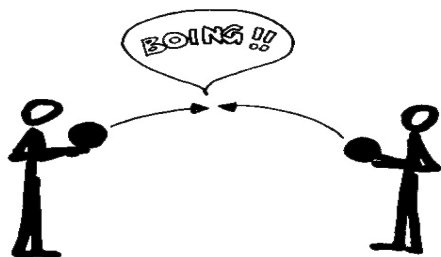
(a) Partner spielen sich Bälle zu (im Sitzen durch rollen, werfen)



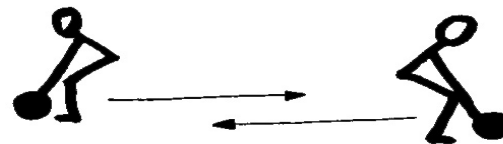
(b) A und B werfen sich den Ball gleichzeitig und direkt zu; (Ballweg: drüber, drunter u. seitlich) *Lateralität!*



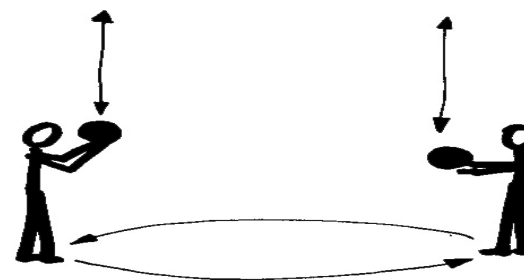
(c) A und B werfen den Ball so, dass sie sich in der Mitte treffen; den zurückspringenden Ball fangen!



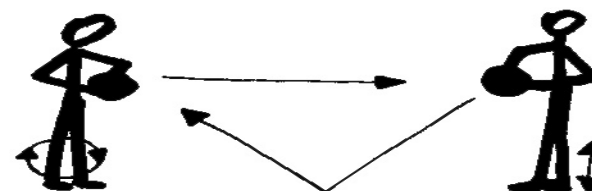
(d) A und B stehen mit dem Rücken zueinander; die Bälle werden durch die gegrätschten Beine geworfen / gerollt; umdrehen und fangen!



(e) A und B werfen ihre Bälle gleichzeitig senkrecht hoch, wechseln ihre Positionen, fangen den Ball des Partners



(f) A passt zu B direkt; B gibt gleichzeitig Bodenpass zu A!



6. Dribbeln – Ballgefühl mit dem Fuss

(a) Den Ball vor dem Körper hin- und herrollen (Innenseite – Sohle – Aussenseite); abwechselnd mit dem rechten und dem linken Fuss!



(c) Den Ball mit der Sohle schräg zurückziehen und mit der Innenseite schräg vorspielen!



(b) Den Ball mit der Sohle unter dem Körper zurückholen und mit dem Rist (Spann) vorspielen!



(d) Den Ball zwischen den Füßen (Innenseite) pendeln lassen

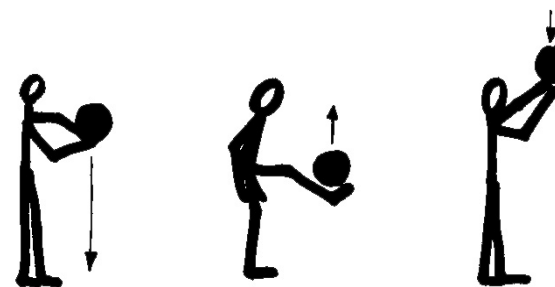


(e) Jonglieren:

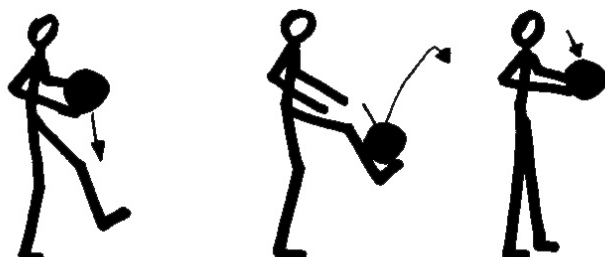
-mit Bodenkontakt und Fangen des Balles



(f) Hand-Kick: Den Ball aus der Hand fallen lassen, mit dem Rist wieder hinaufkicken und mit beiden Händen fangen!
Variation: Ball mit dem Knie hinaufkicken!

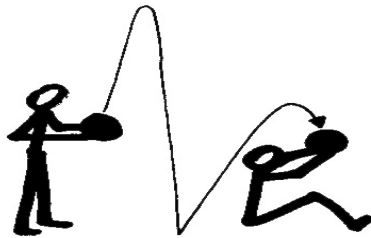


-mit Bodenkontakt ohne Fangen des Balles; usw.

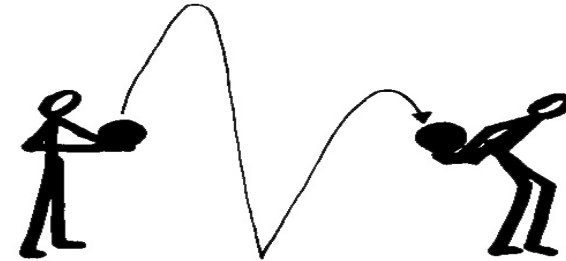


7. Der springende Ball

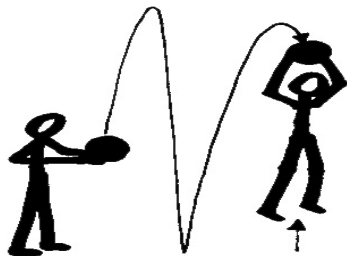
(a) Den Ball mit beiden Händen von unten hochwerfen – Ball aufspringen lassen – im Sitzen fangen!



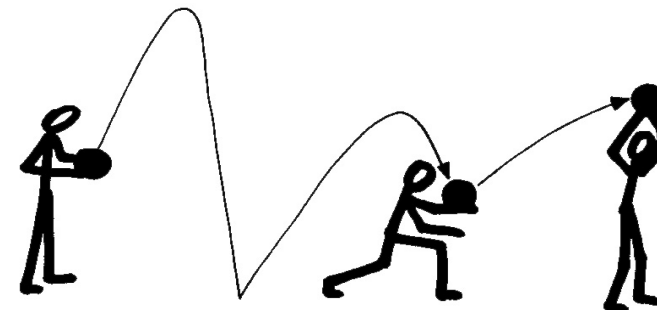
(c) Springenden Ball hinterm Rücken fangen!



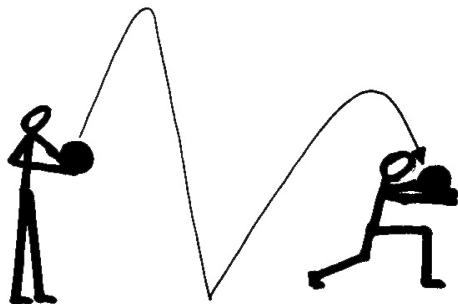
(b) Den Ball, wie oben aufwerfen und springen lassen – Ball am höchsten Punkt im Sprung fangen!



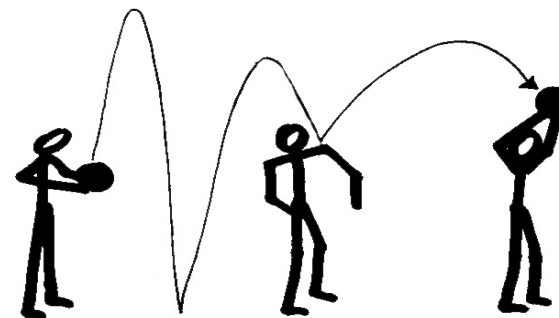
(d) Springenden Ball auf ausgestreckten Arm (Innenseite des Unterarms) fallen lassen – vom Arm abspringenden Ball überm Kopf direkt fangen!



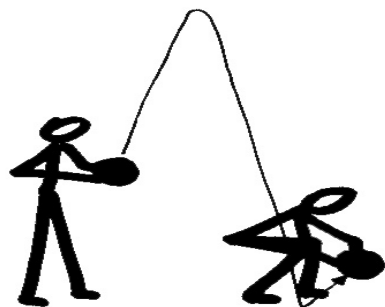
(e) Springenden Ball auf ausgestreckten Arm (Innenseite des Unterarms) fallen lassen und Ball auf gestrecktem Arm bzw. Unterarm ausbalancieren!



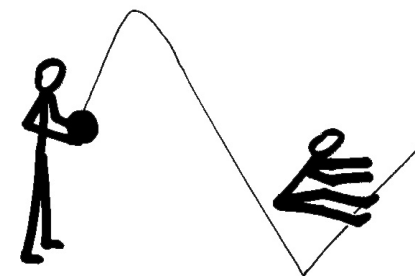
(g) Springenden Ball mit der Schulter hochspielen und Ball direkt aus der Luft fangen!



(f) Springenden Ball ganz knapp überm Boden fangen (unter Kniehöhe)! - Achtung Finger!



(h) Bocksprung über springenden Ball! (Timing!!!)



PHASE II & III - 17 lustige Spielformen

Ballablegen

Die angreifende Mannschaft (3-5 Spieler) versucht den Ball in einen der 4 Reifen, die hinter einer Linie liegen, abzulegen (nicht hineinwerfen!). Ein Spieler der abwehrenden Mannschaft ist „Torwart“. In dem vom Torwart besetzten Reifen darf kein Ball abgelegt werden!

Verboten ist: Laufen mit dem Ball in der Hand, Pellen und das Betreten der Reifenzone (außer Tormann)!

Bei Torerfolg gelangt die andere Mannschaft in Ballbesitz, indem der Torwart den Ball von einem Reifen aus ins Spiel bringt.

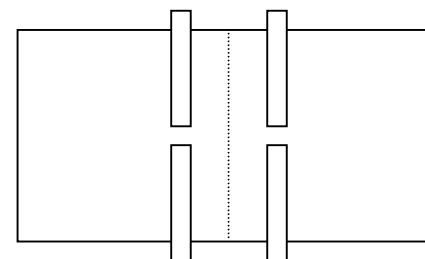


- Variation: Anzahl der Reifen
verschiedene Bälle verwenden
- Organisation: Mannschaftsschleifen
Reifen
Ball (z.B. kleiner Gymnastikball)

Ball unter die Schnur

Die angreifende Mannschaft versucht den Ball so unter der Leine ins gegnerische Spielfeld zu werfen (Bodenaufwurf!), dass ihn die andere Mannschaft nicht fangen kann, bevor er ein Zweitesmal den Boden berührt. Innerhalb der eigenen Mannschaft darf der Ball dreimal zugeworfen werden!

Verboten: - Laufen mit dem Ball!



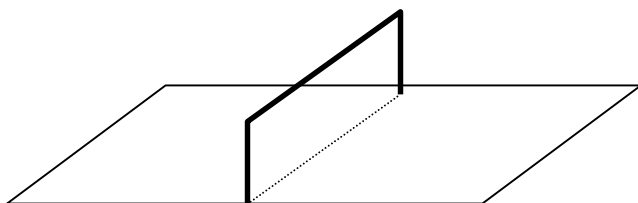
- Variation: Größe des Spielfeldes
Höhe der Schnur
Wurf- und Fangvariationen
- Organisation: Leine und Langbänke

Ball über die Schnur

Die angreifende Mannschaft (ca. 4 Spieler) versucht den Ball so über die Schnur zu werfen, dass der Ball in der gegnerischen Spielfeldhälfte zu Boden fällt!

Fehler: - der Ball fällt in der eigenen Spielfeldhälfte zu Boden
 - ein Spieler kann den Ball nicht fangen
 - Spieler oder Ball berührt die Leine

Eine Mannschaft erhält einen Punkt, wenn die andere Mannschaft einen Fehler begeht.



Variation: Spielfeldgröße (ca. 9 x 6m)

Leinenhöhe (ca. 2m)

Organisation: Leine, Schnur, Baustellenband, etc.
 Volleyball oder Plastikball

... Variationen:

Variation 1:

Das Spiel wird miteinander gespielt und es wird versucht, so viele gültige Spielzüge als möglich (ohne Fehler) zu schaffen!

Wurf- und Fangarten können variiert werden!

Variation 2:

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander, so wie auf der linken Seite beschrieben. Zusätzlich werden folgende Spielregeln eingeführt:

Spieler dürfen mit dem Ball nicht laufen

Der Fänger muss den Ball seinem Mitspieler zupassen, der ihn über die Leine wirft!

Variation 3:

Folgende Spielregeln können zusätzlich eingeführt werden:

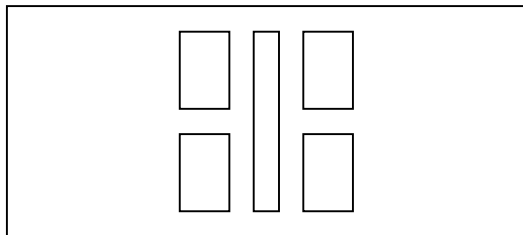
Zusatzübungen, nachdem der Ball über die Leine geworfen wurde; z.B. 10 Hampelmannsprünge, etc.

Die Spieler verlassen kurz das Spielfeld, wenn der Ball über die Leine geworfen wurde

Bankball

Der Ball wird beidarmig, von unten so über die Bänke geworfen, dass er im gegnerischen Spielfeld zu Boden fällt! Der Ball darf nur beidarmig, mit gestreckten Armen und unter der Schulterhöhe gefangen werden. Jeder Fehler ist ein Punkt für die andere Mannschaft!

- Fehler: Werfen und Fangen des Balles oberhalb der Schulter
Ball oder Spieler berührt Bank oder Matten
Ball kann nicht gefangen werden und berührt Boden



Variation: Spielfeldgröße

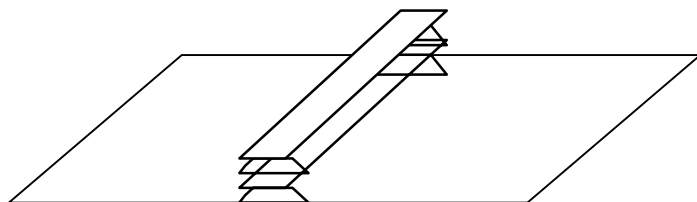
Organisation: 2 Langbänke
Matten

Banktennis

Zwei Mannschaften (2-3 Spieler) versuchen einen Ball so oft wie möglich über zwei übereinander gestellte Langbänke zu spielen. Der Ball wird mit der Innenseite des Unterarmes (gestreckter Arm!) gespielt.

Nach jeder Ballberührung darf der Ball nur einen Bodenkontakt haben.

Bei der dritten Ballberührung innerhalb einer Mannschaft muss der Ball über die Bänke gespielt werden.



- Variation: Spielfeldgröße (ca. 3 x 10m)
 Anzahl der Spieler (2-3 pro Mannschaft)
 Ballbehandlung: links & rechts
- Organisation: 2 Langbänke übereinander gestellt!
 weicher Ball (z.B. Elefantenhautball, Softball)

... Variationen!

Variation 1 - Team gegen Team

Eine Mannschaft versucht den Ball so ins gegnerische Spielfeld zu spielen, dass er von der anderen Mannschaft nicht weitergespielt werden kann. Es gelten die gleichen Spielregeln wie beim Grundspiel (linke Seite).

Eine Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn die andere einen Fehler macht.

Fehler: Ball oder Spieler berühren die Bänke!

Ball landet im gegnerischen Out!

Ball berührt zwei- oder mehrmals den Boden, ohne dass er dazwischen von einem Spieler berührt wurde!

Angaberecht hat die Mannschaft die einen Fehler begangen hat.

Wichtig: Beim Spiel innerhalb der Mannschaft wird die Feldbegrenzung aufgehoben!

Variation 2 – mit Schläger

Spieler haben einen leichten Schläger (z.B. Badminton-, Familytennisschläger, etc.) in der Hand und spielen einen kleinen Softball über die Bänke hin und her!

Blasenball

Zwei Mannschaften (4-5 Spieler pro Mannschaft) versuchen, eine Ballseele mit der flachen Hand auf die gegenüberliegende Wand zu schlagen! Der Ball wird von der Mitte aus ins Spiel gebracht! Ein Punkt wird erzielt, indem der Ball die Wand der anderen Mannschaft (Höhenbegrenzung!) berührt.

Verboten:

- der Ball mit dem Fuss zu spielen!
- den Ball zu fangen!



Variation: Spielfeldgröße & Anzahl der Spieler

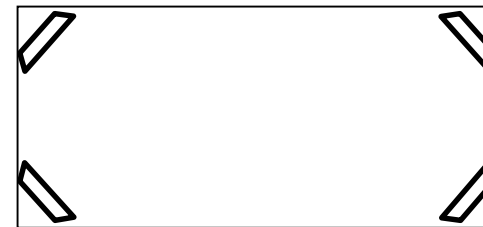
Organisation: Mannschaftsschleifen
Ballseele oder Zeitlupenball
Höhenbegrenzung an der Wand

Kick auf 4 Tore

Zwei Mannschaften versuchen einen Ball in eines der für sie bestimmten Tore (aufgestellte Kastenobertheile) zu spielen! Jeder Mannschaft (4-5 Spieler) stehen in der Spielhälfte der anderen Mannschaft 2 Tore zur Verfügung.

Der Ball wird mit dem Fuß gespielt!

Es gibt keinen Tormann, der Ball darf von keinem Spieler in die Hand genommen werden! Nach einem Torerfolg wird der Ball von hinten (Abstoß) ins Spiel gebracht!

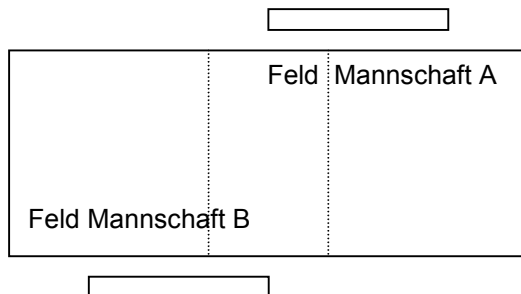


Variation: Spielfeldgröße & Anzahl der Spieler

Organisation: Mannschaftsschleifen
Ball (nicht zu hart)
4 Kastenobertheile oder ähnliches

M-Ball

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig vom eigenen Spielfeld aus abzuwerfen! Wer direkt getroffen wird, muss auf die Wartebank. Wird ein Ball von einer Mannschaft direkt gefangen, dann darf jener Spieler, der am längsten auf der Wartebank sitzt, wieder mitspielen!

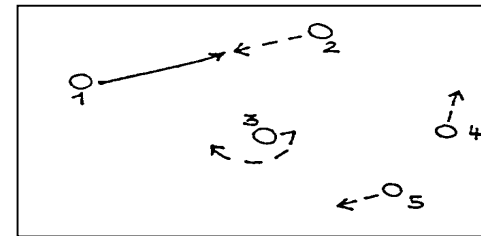


Variation: Spielfeldgröße
mehrere Softbälle gleichzeitig verwenden!

Organisation: nur Softbälle verwenden!
Spielfeldbegrenzungen

Nummernball

Eine Gruppe von Spielern (ca. 5) laufen kreuz und quer durchs Spielfeld und spielen sich den Ball mit dem Fuß oder der Hand in einer bestimmten Reihenfolge zu (1-2-3-4-5-1-...) Nachdem der Ball abgespielt wurde, macht der Spieler eine Zusatzaufgabe z.B. eine Rolle vorwärts!

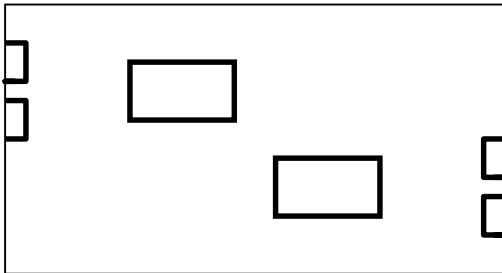


Variation: Zuspiel durch Werfen & Fangen: Bodenpass, Brustpass, beidarmiger Wurf von unten, etc.
verschiedene Zusatzaufgaben: z.B. Hütchen berühren; Drehung um eigene Achse, etc.

Organisation: Hütchen zum Abgrenzen des Spielfeldes
1 Ball pro Gruppe

Rollball

Jeder Spieler erhält einen Tennisball, den sie durch ein „Schachteltor“ rollen müssen. Dabei dürfen sie die Matte nicht verlassen! Die Mannschaft, die zuerst 5 Treffer erzielt, punktet! Anschließend erfolgt die nächste Runde!



Variation: Distanz zum Schachteltor
Größe der Schachteltore

Organisation: Bananenschachteln
Tennisbälle
Matten

Schlapfenhockey

Zwei Mannschaften (ca.4 Spieler pro Mannschaft) versuchen einen Tennisball ins Tor der anderen Mannschaft (Kastenoberteil) zu befördern!
Gespielt wird der Ball mit dem eigenen Turnschuh, der in der Hand gehalten wird.

Verboten ist:

- das Werfen des Turnschuhs
- Spielen des Balles mit dem Fuß
- Schlagen des Balles über Kniehöhe

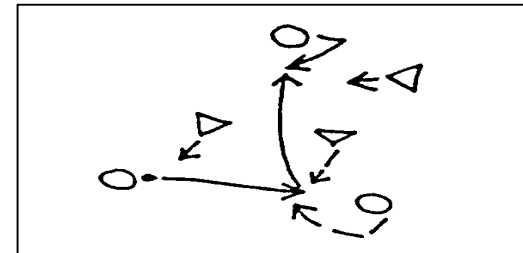


Variation: Spielfeldgröße und Anzahl der Spieler

Organisation: 2 Kastenoberteile aufstellen (→Tore)
Tennisball
Mannschaftsschleifen

Schnappball

Eine Mannschaft versucht sich möglichst oft den Ball zuzupassen, ohne dass ihn das andere Team erwischt. Gezählt wird die Anzahl der Passes!
(keine Doppelpasses!) Fehler (z.B. Fangfehler) bedeutet Ballverlust!
Verboten ist: Laufen mit dem Ball, Ball aus der Hand reißen!



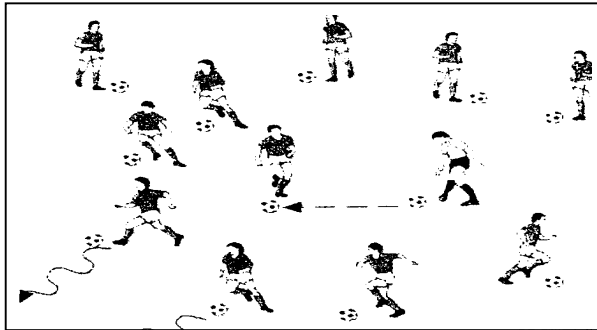
Variation: Zuspielarten: Bodenpass, Brustpass, Pass mit dem Fuß

Doppelpasses verbieten!

Organisation: 1 Ball
2 Teams
Mannschaftsschleifen

Schütze deinen Ball

Jeder Spieler hat einen Ball und dribbelt im abgegrenzten Feld durcheinander. Der Lehrer versucht mit seinem Ball, einen ungeschützten Ball abzuschießen. Jeder Spieler, dessen Ball getroffen wurde, holt sich eine Markierungsschleife und spielt weiter. Sieger ist, wer die wenigsten Schleifen hat.

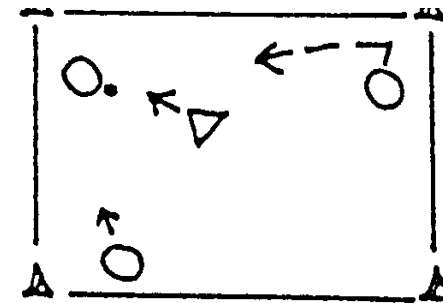


Variation: Partnerübung: 1 Ball pro Paar;

Organisation: 1 Ball pro Spieler, Markierungsschleifen
Hütchen zum Abgrenzen des Spielfeldes

Tigerball

Ein Spieler in der Mitte versucht den Ball zu erwischen, den sich seine Mitspieler zuwerfen, oder er berührt einen Spieler in Ballbesitz. Schafft das der Spieler, so wechselt er mit jenem Spieler, der den Fehlpass begangen hat! Erster Pass ist ein „Freipass“!

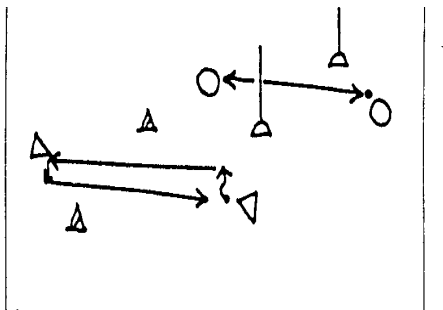


Variation: Zuspielarten: Bodenpass, Brustpass, Pass mit dem Fuß

Organisation: Hütchen zum Markieren des Spielfeldes
1 Ball

Torpassspiel

Mehrere Paare spielen sich den Ball durch Tore zu. Die Entfernung der Partner beginnt bei ca. 2m und kann je nach Geschicklichkeit vergrößert werden.

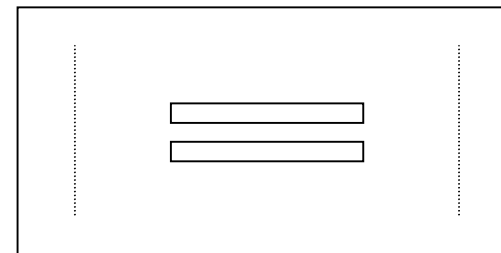


- Variation: Direkter Pass – Bodenpass
 Brustpass – Kernwurf (mit einer Hand)
 mit dem Fuss hin und her passen
- Organisation: Hütchen zum Markieren der Tore
 1 Ball pro Paar

Treibball

Zwei Mannschaften versuchen durch Treffen mit verschiedenen kleinen Bällen einen Medizinball (Basketball), der in der Mitte des Spielfeldes auf zwei Langbänken liegt, auf die jeweils gegenüberliegende Seite zu treiben, so dass er von den Langbänken herunterfällt.

Die Abwurfbegrenzung darf nicht überschritten werden! Wenn keine Bälle mehr zum Werfen vorhanden sind, dürfen im Spielfeld herumliegende Bälle geholt werden!



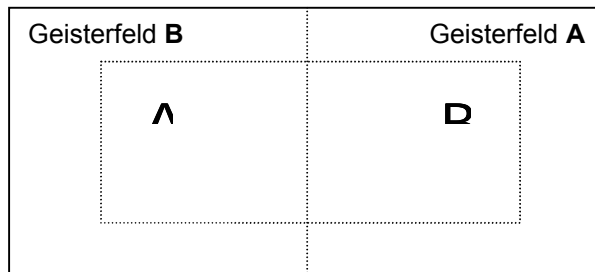
- Variation: verschiedene Bälle verwenden
- Organisation: 2 Langbänke
 Medizinball (er sollte leicht rollen!)
 Tennisbälle, Gymnastikbälle, etc. zum Werfen

Völkerball

Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig vom eigenen Spielfeld aus abzuwerfen! Wer direkt getroffen wurde, wechselt ins „Geisterfeld“!

Im jeweiligen „Geisterfeld“ befindet sich von Beginn an ein Spieler, der „Geist“! Er besitzt „2 Leben“, d.h. er kann sich jederzeit ins Spielfeld einwechseln und muss zweimal getroffen werden, damit er wieder in sein „Geisterfeld“ zurück muss!

Wer sich im „Geisterfeld“ befindet kann durch direktes Abwerfen eines Spielers der anderen Mannschaft wieder ins Spielfeld wechseln!



Variation: mehrere Bälle verwenden (max. 3 Bälle)

Bodenauf abwerfen

Organisation: Spielfeldbegrenzungen wichtig!

Softbälle verwenden!

...Variationen!

Variation 1 – Kasten

In beiden Spielfeldhälften wird jeweils ein Kasten aufgestellt, der als Deckung gilt!

Variation 2 – Weichboden

In beiden Spielfeldhälften wird jeweils eine Weichbodenmatte aufrecht gehalten. Diese dient einerseits als Deckung, andererseits hat jene Mannschaft das Spiel verloren, deren Weichbodenmatte umfällt!

Variation 3 – „Geisterfeld“

Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen nur vom „Geisterfeld“ abgeworfen werden!

D.h. die Spieler in der anderen Spielfeldhälfte passen die Bälle immer gleich weiter an ihre Mitspieler im „Geisterfeld“!

Wie organisiert man ein Ballspielturnier?

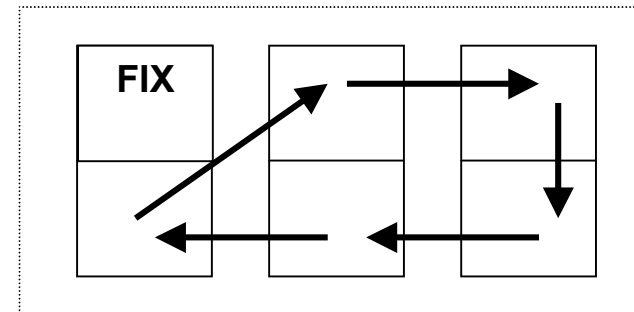
Rotation

Das ist die klassische Organisationsform für ein Ballspielturnier schlechthin. Gut geeignet für den Sportunterricht spielt bei diesem System jede Mannschaft gegeneinander. Die Vorteile von „Alle gegen Alle“ liegen im geringen Aufwand für die Vorbereitung und in der einfachen Organisation bzw. Durchführung.

Mit den teilnehmenden Spielern werden mindestens vier Mannschaften gebildet. Dabei sollte darauf geachtet werden, daß das Leistungsniveau der Mannschaften halbwegs ausgeglichen ist. Die Spieldauer wird vom Lehrer festgelegt, der das Signal zum Spielbeginn und zum Spielende gibt.

Für jede neue Spielrunde verschieben sich alle Teams im Uhrzeigersinn um ein Spielfeld weiter. Ein vorher festgelegtes „Eckteam“ bildet die Ausnahme. Es bleibt für die gesamte Turnierdauer auf seinem Spielfeld und rotiert nicht weiter.

Bei einer der *geraden Mannschaftszahl* (n) haben alle Teams nach $(n-1)$ Spielrunden gegeneinander gespielt.



Wertung: Für einen Sieg erhält die Mannschaft 2 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt und für eine Niederlage 0 Punkte. Jede Mannschaft zählt am Ende der letzten Spielrunde ihre Punkte zusammen, somit kann eine Gesamtwertung erstellt werden.

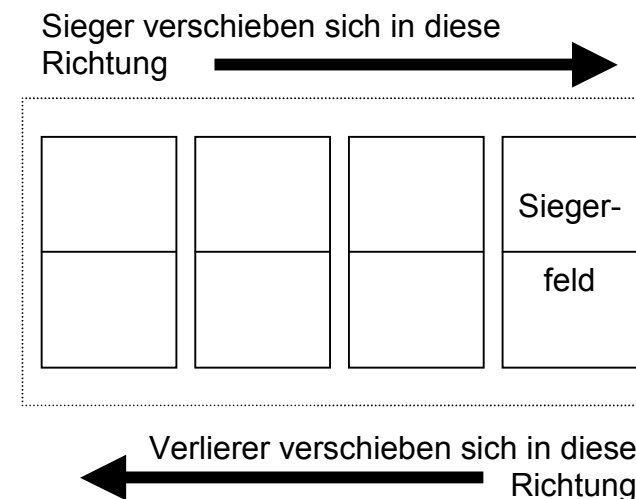
Up & Down

Auch diese Organisationsform eignet sich bestens für eine Ballspielstunde in der Schule. Beim Up & Down, auch unter den Namen „Auf- und Abstieg“, „Kaiserturnier“ oder „Ligameisterturnier“ bekannt, spielen eine gerade Anzahl an Mannschaften, die auf eine ganz spezielle Weise nach jeder Runde die Spielfelder wechseln, gegeneinander. Das Besondere dieser Turnierform liegt darin, daß für die Attraktivität des Turniers nicht unbedingt leistungshomogene Mannschaften notwendig sind.

Hier spielen nicht alle Mannschaften gegeneinander, sondern Sieger wechseln für die nächste Spielrunde ein Feld weiter nach oben (rechts), bzw. Verlierer ein Feld weiter nach unten (links).

Es werden mindestens so viele Spielrunden gespielt, wie Spielfelder vorhanden sind. Bei Up & Down muß jedes Spiel entschieden werden, d.h. bei Unentschieden nach der regulären Spielzeit wird ein Entscheidungsspiel noch ausgespielt.

Sieger bei dieser Turnierform ist jene Mannschaft, die in der letzten Spielrunde auf dem „Siegerfeld“ gewinnt!



Methodischer Tip: Stärker eingeschätzte Mannschaften sollen zu Beginn des Turnieres auf dem „Verliererfeld“ (in dieser Skizze: das ganz linke Feld) anfangen, damit es zu einer „mannschaftsmäßigen Durchmischung“ im Verlauf des Turniers kommt!

Literatur

Bucher Walter (Hrsg): 1000 Spiel- und Übungsformen... (in vielen Sportarten), Verlag Hofmann-Schorndorf

Döbler Erika & Hugo: Kleine Spiele, Sportverlag, Berlin 1994

Gregor B. & Roithingr S. & Schwarz H.: Wertvolle Spiele, Wien 1995

Lang Heinz: Spielen, Spiele, Spiel, Verlag Hofmann-Schorndorf

Schraag & Jansen: Geräte und Materialien in der Bewegungserziehung, In: „Sportpädagogik“ – Zeitschrift für Sport, Spiel und Bewegungserziehung