

II.A.18

Kleine Spiele

So vielseitig ist Zweifelderball – Variationen kennenlernen

Nach einer Idee von Carolin Müller



© RAABE 2023

© monkeybusinessimages / iStock / Getty Images Plus

In dieser Unterrichtseinheit trainieren und verbessern die Schülerinnen und Schüler ihre Grundfertigkeiten des Werfens und Fangens sowie ihr Verständnis von Anforderungsprofilen von Spielsituationen, indem sie das bekannte Spiel „Völkerball“ – inzwischen häufig „Zweifelderball“ genannt – in unterschiedlichen Varianten kennenlernen und umsetzen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	5/6
Dauer:	ca. 7 Doppelstunden
Kompetenzen:	Kooperation und Fairness, Ballgefühl verbessern, Spielfähigkeit entwickeln und in Spielsituationen taktisch agieren, Regelbewusstsein erweitern
Thematische Bereiche:	Kleine Spiele, Ballspiele, Spielfähigkeit
Medien:	Spielbeschreibungen

Erste Varianten zu Zweifelderball

M 2

Beschreibung

Die Spielleitung gibt zunächst nur einen Softball ins Spiel und die Teams werfen sich gegenseitig über die Bänke hinweg ab.



Hinweise

- Wenn die Kinder im Spielverlauf sicherer werden, können weitere Bälle ins Spiel gegeben werden.
- Gelingt es einem Team, alle gegnerischen Spielerinnen und Spieler abzuwerfen, kommt der König ins Feld und verlässt es nicht mehr (auch wenn ein Mitspieler zurück ins eigene Feld kommt).
- Das Spiel ist gewonnen, wenn der gegnerische König dreimal getroffen wurde und somit seine drei Leben verloren hat.



Variation 1

Die eingesetzte Königin verlässt das eigene Feld stets wieder und begibt sich an ihre ursprüngliche Position an der Grundlinie des gegnerischen Felds, wenn sich ein Teammitglied freigeworfen hat. Ihre verlorenen Leben erhält die Königin allerdings nicht zurück.



Variation 2

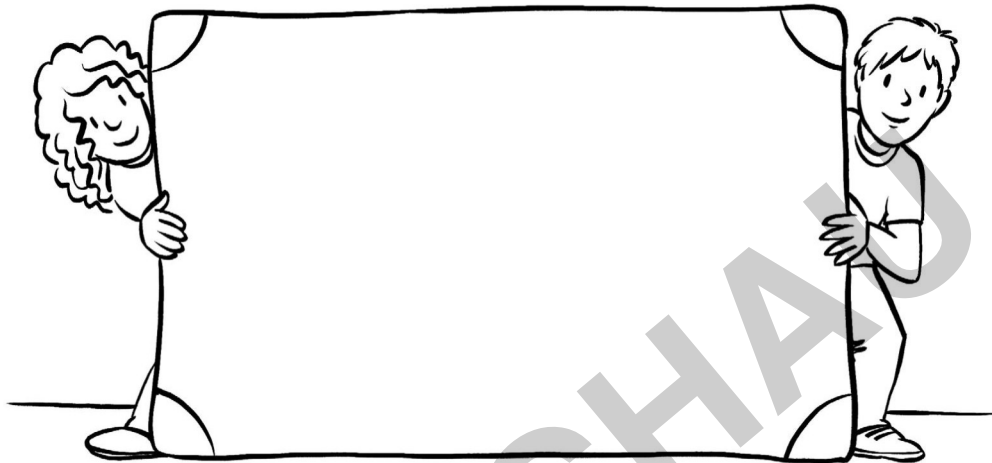
Die Spielleitung zählt die Punkte: Jeder gefangene Ball bei einem Abwurfversuch während des Spiels wird mit einem Punkt gezählt. Das Spiel endet, wenn der König des Gegners dreimal getroffen wurde. Dieses Team erhält dann 15 Punkte. Gewonnen hat jedoch das Team mit den meisten Punkten.

M 3 Zweifelderball mit Matten

Material 1 Weichboden- oder kleine Matte pro Team, ggf. große Kästen

Beschreibung

Bei dieser Variante befindet sich in jeder Spielfeldhälfte eine Weichboden- oder kleine Matte, die während des Spiels von mind. jeweils zwei Kindern aufrecht gehalten werden muss.



Hinweise

- Die Spielleitung gibt zunächst nur einen Softball ins Spiel (später ggf. mehrere) und die Teams werfen sich gegenseitig ab.
- Die Matte darf gedreht werden, muss aber immer aufgestellt stehen. Fällt die Matte um, so verliert das Team sofort.
- Die Kinder bekommen durch die Matte die Möglichkeit, sich vor dem Ball zu schützen.
- Auch hier ist es wieder möglich, einen König einzusetzen (siehe Varianten zuvor).



Variation

Statt der Matten werden 1–2 große Kästen pro Team in die Spielfeldhälften gestellt, hinter denen sich die Kinder flexibel verstecken dürfen (ggf. Vorgabe: Es dürfen sich nicht mehr als 3 Kinder gleichzeitig hinter einem Gerät aufhalten).

Zweifelderball mit „Mensch und Schutzengel“

M 7

Organisation

Statt eines „Königs“ geht dieses Mal ein „Königspaar“ (das heißt ein „Mensch“ und ein „Schutzengel“) zu Beginn des Spieles in den Außenbereich.

Die übrigen Teammitglieder gehen ebenfalls zu zweit zusammen. Sie erhalten jeweils 2 unterschiedlich farbige Parteibänder (z. B. Gelb und Rot für das eine Team, Blau und Grün für das andere). Die Farbe Gelb steht für den Menschen, sein Schutzengel bekommt die Farbe Rot.

Beschreibung

Der Engel ist für den Schutz seines Menschen verantwortlich, d. h., er darf nicht zulassen, dass ihn ein gegnerischer Ball trifft. Wenn er selbst getroffen wird, muss er das Feld nicht verlassen. Wenn allerdings sein Mensch getroffen wird, müssen beide das Feld verlassen. Beide haben die Möglichkeit, wieder ins Feld zurückzukommen, wenn einer von ihnen einen gegnerischen Menschen abwirft.

Verloren hat das Team, dessen Königspaar keine Leben mehr hat.



Hinweise

- Falls eine Gruppe aus einer ungeraden Personenanzahl besteht, kann die Gruppe auch 2 Schutzengel für einen Menschen oder einen Schutzengel für 2 Menschen einteilen.
- Die Teams können sich absprechen, ob sich die Schutzengel eines Teams verbünden dürfen, d. h., ein Mensch wird von mehreren Schutzengeln bewacht.

Vierfelderball

M 10

Material 4 Langbänke

Organisation

Das Spielfeld wird mit 4 Bänken, die im Kreuz aufgestellt werden, in 4 Felder eingeteilt. Es werden 4 Teams gebildet. Jedes Team begibt sich in sein Feld und erhält einen Softball.

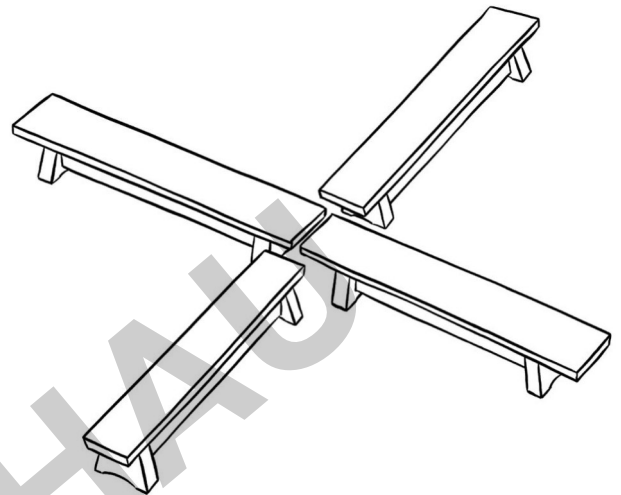
Beschreibung

Die Teams versuchen, die SuS der anderen 3 Teams abzuwerfen. Abgeworfene Kinder begeben sich in das Feld des Teams, von dem sie getroffen wurden. Das Team, das keine SuS mehr im Feld hat, hat verloren und das Spiel ist beendet.



Hinweis

Je nach Spielfluss können weitere Bälle ins Spiel gegeben werden.



Basket-Zweifelderball

M 11

Material 2 Basketballständer

Organisation

In die Mitte von jeder Team-Spielfeldhälfte wird ein Basketballständer aufgestellt.

Beschreibung

Es wird gespielt wie bei der klassischen Zweifelderball-Variante. Allerdings können sich getroffene SuS von außen nur freierwerfen, indem sie einen erfolgreichen Korbwurf auf den gegnerischen Basketballständer ausführen.



Hinweis

Wenn eine abgeworfene Person von außerhalb des Spielfelds einen Gegner trifft, ist dieser zwar raus, aber der Werfer gilt nicht als befreit. Dies führt dazu, dass sich die Kinder eine Strategie überlegen müssen: Entweder einen gegnerischen Spieler abwerfen oder sich selbst erlösen.