

II.33

Spiele mit und ohne Ball

Völkerball war einmal ... – Zweifelderball-Variationen kennenlernen

Carolin Müller



© RAABE 2023

© paylessimages/istock

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:	4
Dauer:	ca. 7 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Kooperation und Fairness, Ballgefühl verbessern, Spielfähigkeit entwickeln und in Spielsituationen taktisch agieren, Regelbewusstsein erweitern
Thematische Bereiche:	Kleine Spiele, Ballspiele, Spielfähigkeit
Medien:	Spielbeschreibungen, Beobachtungsbogen

Auf einen Blick

Legende:

L: Lehrkraft; SuS: Schülerinnen und Schüler

 Variation/Differenzierung	 Hinweis/Tipp	 Gespräch
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

1. Stunde

Thema: Zweifelderball klassisch

Einstieg: „Ente, Ente, Fuchs“: Die SuS bilden einen Sitzkreis. Es wird eine „Ente“ bestimmt, die im Außenkreis die Gruppe umrundet und jedem Kind mit der Hand leicht auf die Schulter tippt. Dabei sagt sie jedes Mal „Ente“, bis sie sich entscheidet, ein Kind mit „Fuchs“ zu titulieren. Dann rennt die Ente schnell los und der Fuchs muss versuchen, sie einzuholen, bevor sie seinen ehemaligen Platz erreicht hat. Sollte die Ente zuvor getickt werden, darf sich der Fuchs wieder setzen und die Ente wiederholt die Umrundung. Schafft es die Ente auf den Platz, wird der Fuchs zur neuen Ente und übernimmt deren Rolle.

Hauptteil:

M 1 **Spielregeln von Zweifelderball klassisch**

M 2 **Zweifelderball klassisch + Varianten**

Abschluss: Reflexion (siehe M 2)

Benötigt: Softbälle, 2 Langbänke

2. Stunde

Thema: Farben-Zweifelderball

Einstieg: „Namen-Passen“: Die SuS und L bilden zunächst einen großen Stehkreis. Jedes Kind merkt sich, wer rechts neben ihm steht. Nun laufen die SuS frei durch die Halle. L wirft dem Kind, das rechts neben ihr im Kreis stand, einen Ball zu. Die SuS passen sich nun den Ball in der Reihenfolge des Kreises zu, bis er wieder bei L ankommt.



L kann 2 oder 3 (verschiedene) Bälle nacheinander einwerfen. Die Reihenfolge kann umgekehrt werden.

Hauptteil:

M 3 **Farben-Zweifelderball**

Abschluss: Reflexion (siehe M 3)

Benötigt: verschiedene Bälle, Softbälle, 2 Langbänke

Hauptteil:**M 6** **Zweifelderball mit Bienenkönigin****Abschluss:** Reflexion (siehe M 6)**Benötigt:** 1 Ball pro Team, Softbälle, 2 Langbänke**6. Stunde****Thema:** Zweifelderball mit Kegeln**Einstieg:** „Minutenticker“: Es werden 2 Fänger bestimmt, die in einer Minute möglichst viele Kinder ticken sollen. Getickte SuS setzen sich ab. Nach Ablauf der Minute werden die sitzenden Kinder gezählt. Danach kommt ein neues Fängerpaar an die Reihe und versucht, die Zahl zu überbieten.**Hauptteil:****M 7** **Zweifelderball mit Kegeln****Abschluss:** Reflexion (siehe M 7)**Benötigt:** 9–12 Kegel pro Team, Softbälle, 2 Langbänke**7. Stunde****Thema:** Vierfelderball**Einstieg:** „Reboundball“: Die SuS spielen in 2 Gruppen auf einem Basketballfeld gegeneinander. Der Ball muss gegen das Basketballbrett des Gegners geworfen werden und bevor der Ball den Boden berührt, von einem Kind des eigenen Teams gefangen werden. Dann erhält das Team einen Punkt. Gewonnen hat das Team, das nach einer vorgegebenen Zeit die meisten Punkten erreicht hat.

- Mit dem Ball in der Hand dürfen nur 3 Schritte gemacht werden.
- Körperkontakt ist nicht erlaubt.

Hauptteil:**M 8** **Vierfelderball****Abschluss:** Reflexion zur gesamten Unterrichtseinheit:

- *Ihr habt unterschiedliche Varianten des Spiels kennengelernt. Welche hat euch am besten gefallen? Welche war schwierig?*
- *Habt ihr eigene Varianten-Ideen?*

Diese können in den nächsten Sportstunden durchgeführt werden.

Benötigt: 1 Basketballständer/-korb und 1 Ball pro Team, Softbälle, 2 Langbänke

Erste Varianten zu Zweifelderball klassisch

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.



Reflexion

- Welche Aufgabe hat der König/die Königin?
- Ist es sinnvoll, dass diese/r möglichst viele gegnerische Spielerinnen und Spieler abwirft?
- Welche Fragen haben sich für euch während des Spiels ergeben?

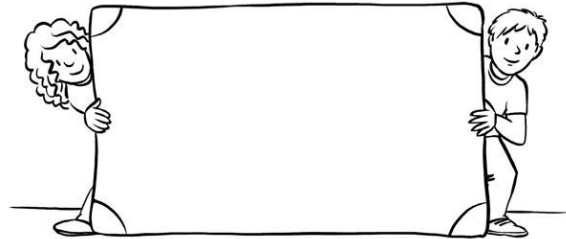
Zweifelderball mit Matten

M 4

Zusätzlich benötigtes Material: 1 Weichboden- oder kleine Matte pro Team

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.



Die Spielleitung gibt zunächst nur einen Softball ins Spiel (später ggf. mehrere) und die Teams werfen sich gegenseitig ab.



Hinweise

- 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).



Reflexion

- Wo liegen die Vor- und Nachteile dieser Variante?
- Worauf muss man besonders achten? Was ist wichtig?
- Wie kann man die Matte am besten „überwinden“, um gegnerische Spielerinnen und Spieler abwerfen zu können?

Zweifelderball „der Reihe nach“

M 5

Organisation

Jedem Team wird eine Bank auf der Mittellinie zugeteilt, auf die sich die Teammitglieder später setzen müssen.

Beschreibung

Die Kinder werfen sich gegenseitig ab. Sie begeben sich, wenn sie abgeworfen wurden, jedoch nicht an die Außenlinie des gegnerischen Felds, sondern setzen sich der Reihe nach (außen beginnend und anschließend aufrückend) auf ihre zugeteilte Bank in der Mitte. Die SuS kommen auch der Reihe nach wieder ins Spielgeschehen, wenn ein Kind aus dem gegnerischen Team abgeworfen wurde und sich auf dessen Bank begeben muss.



Hinweise

- Zum Holen der Bälle, die außerhalb des Felds liegen, darf das Spielfeld kurz verlassen werden.
- Auch hier ist es wieder möglich, eine Königin einzusetzen. Sie verlässt das eigene Feld stets wieder und begibt sich an ihre ursprüngliche Position an der Außenlinie des gegnerischen Felds, wenn sich ein Kind des gegnerischen Teams freigeworfen hat. Ihre verlorenen Leben erhält die Königin allerdings nicht zurück.



Variation: Die Kinder auf der Bank dürfen durch Hochstrecken der Arme Bälle der Gegner abfangen und ihren Teammitgliedern ins Feld geben.



Reflexion

- Wo liegen die Vor- und Nachteile dieser Variante?
- Worauf muss man besonders achten? Was ist wichtig?
- Wie kann man sich am Spielgeschehen beteiligen, obwohl man auf der Bank sitzt?