

Der König hat drei Leben

– Völker- und Tchoukballspiele

Dr. Michael Bieligg, Koblenz

Zeit	2 Doppelstunden (2 x 80 Minuten)
Niveau	1. und 2. Doppelstunde (Anfänger, ab Klasse 5)
Ort	Sporthalle
Ziele	Kennenlernen von variantenreichen Völker- und Tchoukballspielen
Kompetenzen	Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Fachliche Hinweise

Was ist Völker- und Tchoukball?

Völkerball ist ein Ballspiel mit variabler Anzahl von Spielern, die sich auf zwei verschiedenen Feldern in einer festgesetzten Spielfeldgröße aufstellen. Zwei Teams spielen gegeneinander mit dem Ziel, die Spieler der gegnerischen Mannschaft mit dem Ball abzuwerfen. Völkerball ist ein geeignetes Spiel, um über die Spielfreude hinaus das Fangen des Balles in allen Situationen zu üben und reaktionsschnell Treffer zu erzielen. In Deutschland wird es als Turnspiel im Deutschen Turner-Bund von Frauen und Mädchen wettkampfmäßig betrieben. Das Spiel wird nach Punkten über drei Sätze gespielt (Spielregeln siehe M 2).

Tchoukball ist ein Ballspiel, das von zwei Mannschaften zu jeweils sechs bis sieben Spielern auf einem Spielfeld von dreißig bis vierzig Metern Länge und einer Breite von fünfzehn bis zwanzig Metern (ca. die Größe eines Basketballfeldes) gespielt wird. Der Name leitet sich vom Geräusch des Balles ab, wenn der Ball den sogenannten Tchoukballrahmen berührt. Tchoukball ist ein schnelles und abwechslungsreiches Spiel. Die angreifende Mannschaft wirft den Ball auf den Rahmen, während die verteidigende Mannschaft versucht, den zurückspringenden Ball zu fangen, bevor er den Boden berührt. Es ist also ein Punkt für die angreifende Mannschaft, wenn der Rückprall im Spielfeld zu Boden geht. Es darf auf beide Netze gespielt werden und es sind drei Pässe erlaubt. Ein Abfangen des Balles und der Körperkontakt zum Gegner sind untersagt. Tchoukball wird auch wettkampfmäßig bis hin zu Weltmeisterschaften betrieben (Spielregeln siehe M 10).

Kleine Spiele

In den Doppelstunden sollen abwechslungsreiche Varianten des Völker- und Tchoukballspieles gezeigt werden. Im Vordergrund steht dabei nicht das wettkampf- und damit regelbezogene Spiel, vielmehr soll die grundlegende Spielidee für die Umsetzung von motivierenden Kleinen Spielen für Kinder und Jugendliche genutzt werden. Es handelt sich dabei um Kleine Spiele, die folgende charakteristische Merkmale aufweisen:

- Sie benötigen häufig nur einen kleinen Spielraum.
- Sie erfordern nur wenige Mittel/Geräte.
- Sie können schon mit kleinen Gruppen gespielt werden.
- Sie verlangen in der Regel keine schwierigen Fertigkeiten.
- Sie werden nach einfachen und nicht kodifizierten Regeln gespielt.
- Die Spielregeln und der Spielverlauf können den organisatorischen Verhältnissen und gruppen-spezifischen Voraussetzungen entsprechend angepasst werden.

M 7 Völkerball „Mensch und Schutzengel“ Spiel

Material Softbälle, Parteibänder (4 unterschiedliche Farben), eventuell Markierungskegel/Hütchen

Organisation Die Organisation der Mannschaften und des Feldes erfolgt wie beim Spiel in M 3.

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

Geht innerhalb eurer Mannschaft in Paaren zusammen. Die Mannschaften erhalten jeweils 2 unterschiedlich farbige Parteibänder (zum Beispiel Gelb und Rot für die eine Mannschaft, Blau und Grün für die andere Mannschaft). Die Farbe Gelb steht für den Menschen, sein Schutzengel bekommt die Farbe Rot.



Beschreibung Der Engel ist für den Schutz seines Menschen verantwortlich, das heißt, 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.

Verlierer ist die Mannschaft, bei der das Königspaar alle drei „Leben“ verloren hat.

Regeln Siehe M 2.

Variationen

- Erhöht die Anzahl der Softbälle.
- Werft mit der schwächeren Hand.

Beachte Falls eine Gruppe aus einer ungeraden Personenanzahl besteht, kann die Gruppe auch zwei Schutzengel für einen Menschen oder einen Schutzengel für zwei Menschen einteilen.

Ihr könnt euch absprechen, ob sich die Schutzengel einer Mannschaft verbünden dürfen, das heißt, ein Mensch wird von mehreren Schutzengeln bewacht.

M 10**Tchoukballspiel****Vorlage****Spielidee**

Tchoukball ist eine Mischung aus Handball, Volleyball und Pelota (eine baskische Variante von Squash). Das Spielfeld sollte im Schulsport etwa die Größe eines Hallendrittels (Basketballfeld) haben. An beiden Schmalseiten steht ein schräg gestellter Rahmen (alternativ Minitrampolin), auf den mit einem Ball geworfen wird.



Vor jedem Rahmen sollte ein Halbkreis mit einem Radius von zwei bis drei Metern festgelegt und markiert werden. Dieser Bereich darf nicht betreten werden, wenn man im Ballbesitz ist. Die Mannschaft, die im Ballbesitz ist, muss nach spätestens drei Spielzügen (Pässen) auf einen der beiden Rahmen werfen und darf dabei von der gegnerischen Mannschaft nicht behindert werden.

Regeln

Bei der folgenden Zusammenstellung handelt es sich um die zentralen Regeln des Tchoukballspieles. Abhängig von der Lerngruppe und den Leistungsvoraussetzungen sollten diese gegebenenfalls modifiziert und den Gegebenheiten angepasst werden:

- Ein Spieler erzielt für seine Mannschaft einen Punkt, wenn der Ball nach dem Rückprall vom Rahmen den Boden berührt, bevor ihn ein Gegenspieler innerhalb des Spielfeldes fangen kann.

Bei älteren oder fortgeschrittenen Schülern können zusätzlich folgende Regeln verwendet werden:

Ein Spieler erzielt einen Punkt für die gegnerische Mannschaft, wenn:

- der Ball den Rahmen verfehlt.
- der Ball nach dem Wurf den Werfer selbst trifft.
- der Ball nach dem Rückprall vom Rahmen in den Halbkreis („verbotene Zone“) fällt.

Ein Spieler begeht einen Fehler, wenn:

- er sich laufend oder den Ball prellend fortbewegt.
- er mit dem Ball in der Hand mehr als drei Bodenberührungen hat.
- er den Ball mit seinen Beinen oder Füßen spielt.
- er einen vierten Pass spielt (das Anspiel zählt nicht als Pass).

M 13**Tchoukball gegen ein Sprungbrett****Spiel****Material**

Handball (alternativ: Reaktions-, Gymnastik-, Tennis- oder Tischtennisball, Flummi), kleine Kästen, Sprungbretter oder Minitrampolins

Organisation

Teilt euch in Mannschaften von maximal 6 Spielern ein. Das Spielfeld sollte etwa die Größe eines Basketballfeldes haben.

Auf jeder Seite steht ein kleiner Kasten. Auf diesen wird schräg ein Sprungbrett gestellt, sodass die „Sprungseite“ in Richtung des Feldes zeigt.

**Beschreibung**

Ziel ist es, den Handball gegen das Sprungbrett zu werfen. Ein Spieler erzielt für seine Mannschaft einen Punkt, wenn der Ball nach dem Rückprall vom Sprungbrett den Boden berührt, bevor ihn ein Gegenspieler innerhalb des Spielfeldes fangen kann. Gelingt dies der Mannschaft, erhält sie einen Punkt.

Gewinner ist die Mannschaft, die nach einer festgesetzten Zeit die meisten Punkte hat.

Regeln

Siehe M 10.

Variationen

- Ihr könnt festlegen, dass nach dem Wurf gegen das Sprungbrett ein Mitspieler der eigenen Mannschaft versuchen muss, den Ball zu fangen. Gelingt dies einer Mannschaft, erhält sie einen Punkt.
- Ändert das Wurfgerät (siehe Material).
- Statt eines Sprungbrettes kann auch ein schräg gestelltes Minitrampolin oder ein „originaler“ Tchoukballrahmen für das Spiel verwendet werden.