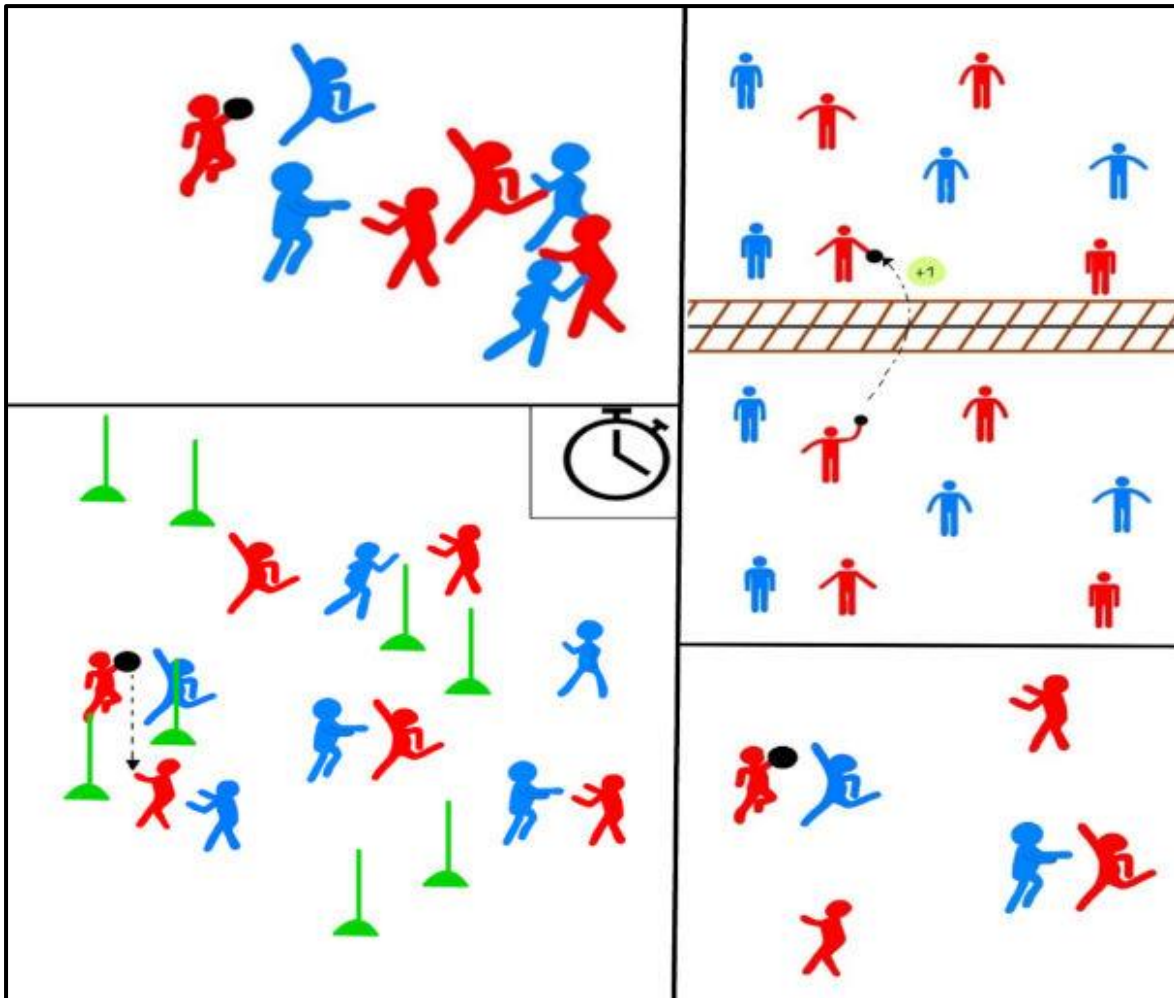


EINFÜHRUNG KLEINER PARTEIBALLSPIELE



Übersicht

- **Einleitung**
- **Sachanalyse**
- **Unterrichtsreihe**
- **Methodische Hinweise**
- **Arbeitsmaterial - Spielesammlung**
 - Einführende Spiele
 - Helferball (1)
 - 4 gegen 2 (2)
 - 3 gegen 3 mit 2 Neutralen (3)
 - Weiterführende Spiele
 - Parteischnappball (4)
 - Parteischnappball mit Stangentoren (5)
 - Kombinationsball (6)
 - Wandball (7)
 - Weiterführende Spiele mit der gesamten Klasse
 - Häuptlingsball (8)
 - Schnappball in zwei Feldern (9)
- **Videos**
 - Helferball (1)
 - 4 gegen 2 (2)
 - 3 gegen 3 mit 2 Neutralen (3)
 - Parteischnappball (4)
 - Parteischnappball mit Stangentoren (5)
 - Kombinationsball (6)
 - Wandball (7)
- **Quellenverzeichnis**

Einleitung

Die Großen Sportspiele erfordern viele, koordinative und konditionelle Fähigkeiten. Die Spielfähigkeit muss daher zum einen kind- und entwicklungsgemäß und zum anderen systematisch erarbeitet werden. Beginnend bei den Kleinen Spielen, die hinführend für die Kleinen Parteiballsportspielen sind, stellen die darauffolgenden Kleinen Sportspiele die letzte Stufe vor den Großen Sportspielen dar. Dieser Beitrag soll der Lehrkraft als Spielesammlung dienen und eine Unterstützung dafür sein, Parteiballsportspiele schrittweise einzuführen.

Sachanalyse

Während die Kleinen Sportspiele durch Angleichungen und Erweiterungen der Grundregeln hinführend auf die Großen Sportspiele sind, übernehmen auch die Kleinen Parteiballsportspiele, die sich zwischen den Kleinen Spielen und den Kleinen Sportspielen befinden, eine wichtige Funktion. Sie sind "Hilfspfeiler", um die Spielfähigkeit durch eine planvolle Spielmethodik zu erreichen.²

Kleine Parteiballsportspiele können beliebig variiert werden. Richtungsweisen für das angestrebte Große Sportspiel sind sowohl das Spielgerät in allen Ausführungen als auch vertiefende und ausbaufähige Spielanweisungen.

Die Kleinen Spiele und die Kleinen Parteiballsportspiele weisen zum Teil Parallelen auf. Durch die unterschiedlichen Schwerpunkte der beiden Bereiche gibt es entscheidende Differenzen. Während bei den Kleinen Spielen das Erlernen der technischen Grundfertigkeiten und das Erkennen einer einfachen Spielidee im Vordergrund steht, fokussieren die Kleinen Parteiballsportspiele zusätzlich den Gedanken des Mannschaftsspiels.³

Gezielt geht es dabei um das Spielen mit einem oder mehreren Partnern. Dadurch werden taktisches Spielen und das Übernehmen von Positionen und Aufgaben notwendig, um durch differenzierte Spielweisen gegen die gegnerische Partei zu siegen.

Nach oben hin grenzen sich die Kleinen Parteiballsportspiele vor allem von den Kleinen Sportspielen ab, indem sie zwar das Grundthema zum jeweiligen Zielspiel beinhalten, aber die eigentliche Spielidee, wie Tore zu erzielen und gegnerische Treffer zu verhindern, nicht immer im Vordergrund steht oder gar beinhaltet.

Da das Spielen an sich sehr viele, unterschiedliche Anforderungen stellt, können die Kleinen Parteiballsportspiele so gestaltet werden, dass sie bestimmte Aufgaben thematisieren und in den Vordergrund stellen.

Das Spiel selbst schult technische und taktische Fertigkeiten. Die Aufgabe der Lehrkraft ist es, mit dem notwendigen Sachverstand und Einschätzung des Klassenniveaus, die Spiele so auszuwählen, dass sie erfolgsversprechend sind und in einer Spielreihe zusammengestellt werden können.⁴

Um die technischen und taktischen Fertigkeiten erfolgreich zu erlernen und zu vermitteln, ist zum einen das Üben von Einzelelementen in reinen Trainingsformen und












² vgl. Kerkmann 1975, S.9

³ vgl. ebd. S.10

⁴ vgl. ebd. S.13

zum anderen das Üben von Grundfertigkeiten in Kleinen Spielen, Kleinen Parteiballsportspielen und Kleinen Sportspielen, notwendig.⁵
 Auch beim Üben von Einzelelementen, sollen die Übungen immer spielerischen Charakter haben.

Unterrichtsreihe

Stunde	Thema der Stunde	Inhalte	Arbeitsmaterialien
1	Einstieg, Werfen und Fangen	Helferball - Werfen und Fangen - Raumorientierung - Blick für Mitspieler erlangen - gegenseitiges Unterstützen	 1
2	Überzahlspiele	 4 gegen 2  3 gegen 3 mit 2 Neutralen	 2  3
3	Ballbesitz in Gleichzahl	Parteischnappball mit Variation Zehnerfangen	 4
4	Ballbesitz in Gleichzahl mit Torerzielung	Parteischnappball mit Stangentoren	 5
5	Zielorientierte Parteiballsportspiele	Kombinationsball Häuptlingsball	 6  7
6	Weiterführung der zielorientierten Parteiballsportspiele	Wandball	 8
7	Umschaltspiel	Schnappball in zwei Feldern	 9

⁵ Kerkmann 1975, S.13

Methodische Hinweise

Bei der Gestaltung des Unterrichts sind einige Dinge grundlegend zu beachten. Da Spielformen immer die Anwendung technischer und taktischer Grundfertigkeiten unter Stress bedeutet, sollen viele Regeln und lange Erklärungen vermieden werden. Die SuS werden im Laufe des Spiels selber merken, dass zusätzliche Spielregeln sinnvoll und notwendig sind. Gemeinsam kann das Regelwerk Stück für Stück ergänzt werden.

Des Weiteren sollte auch darauf geachtet werden, dass neu eingeführte Spiele mit den SuS gemeinsam besprochen werden. Dies kann danach, bevorzugt jedoch zwischendrin, während kleinen Unterbrechungen erfolgen. Zum einen dient die Unterbrechung als Zeit für knappe Erläuterungen seitens der LK und gleichzeitig ist sie eine kurze Erholungspause für die SuS. Da die Situation bei einer Unterbrechung zwischendurch noch präsenter ist, fällt es den SuS leichter das Lernen bestimmter Fertigkeiten und die Einführung gewisser Regeln nachzuvollziehen und dementsprechend auch zu erlernen.

Passive SuS können bei Kleinen Parteiballspielen sehr gut als Schiedsrichter mit eingebunden werden. Der Lernertrag, der sich für sie ergibt, ist vor allem die Einsicht, dass "Fehlentscheidungen" nicht immer vermeidbar sind und das faire und rücksichtsvolle Spielen das Erfüllen der Aufgaben erleichtert.

Für die Lehrkraft ist es oftmals hilfreich, Spiele anspielen zu lassen, damit sich herauskristallisiert, ob die Klasse dafür geeignet ist oder nicht. Ein weiterer positiver Aspekt ist auch, dass die Lehrkraft anhand der Umsetzung des Spiels seitens der SuS sieht, ob die vorhergegangenen Unterrichtsschritte effektiv waren und beherrscht werden. Sollte dies nicht der Fall sein, gibt die LK eine sofortige Rückmeldung und kann Übungen nachträglich wiederholen und Prioritäten im weiteren Unterrichtsgeschehen anders setzen.

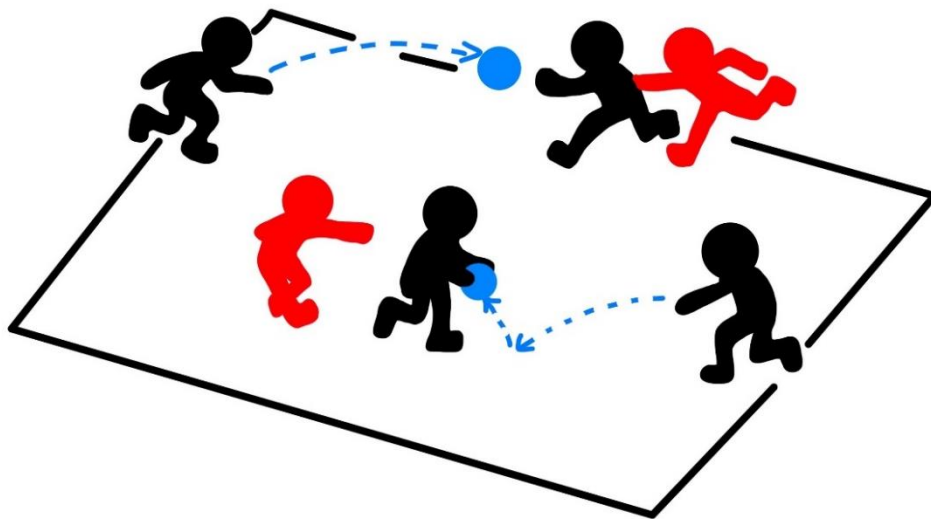
Wichtig ist, dass sich die LK vor Augen hält, dass Spiele Zeit brauchen, um richtig gespielt zu werden und, dass sie den SuS diese Zeit auch gibt. Ist das Grundverständnis für die ersten Parteiballspiele erst einmal erworben, werden die SuS das Verständnis leicht auf andere Spielformen übertragen können.



1

Einführende Spiele

Helferball



Aufbau

- abgestecktes Spielfeld
- 1-2 Fänger
- 2 Softbälle

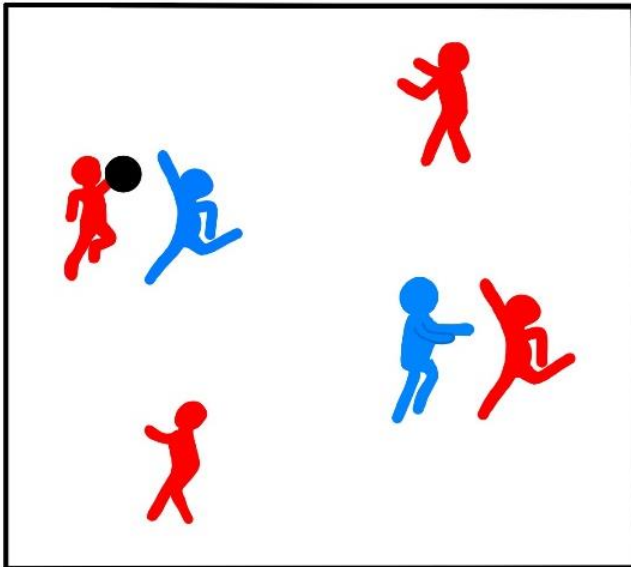
Ablauf

- Die Fänger müssen die Gejagten durch Abschlagen fangen.
- Die Gejagten haben 2 Bälle zur Verfügung, die sie sich untereinander zuwerfen dürfen.
- Diejenigen, die in Ballbesitz sind, können nicht gefangen werden und dürfen nicht laufen.
- Wird ein Gejagter gefangen, wird dieser zum Fänger und zieht auch ein Leibchen an.
- Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Gejagte übrig sind.



Einführende Spiele

4 gegen 2



Aufbau

- mehrere Felder á 9x9m, in denen gleichzeitig gespielt werden kann
- 6 Spieler pro Feld

Ablauf

- Die Angreifer spielen mit vier Spielern, die Abwehr nur mit zwei.
- Die Angreifer versuchen den Ball so oft es geht innerhalb des eigenen Teams zu spielen, während die abwehrenden Spieler versuchen den Ball zu erobern.
- Hat die Abwehr den Ball 3x erobert, werden die Rollen gewechselt.
 - 2 von den 4 Angreifern werden zur Abwehr.
- Nach weiteren 3 Eroberungen werden die Rollen erneut gewechselt, sodass diejenigen, die bisher noch nicht in der Mitte waren zur Abwehr werden.
- Das stetige Rotieren sichert für alle genügend Spielzeit in der offensiven Position.

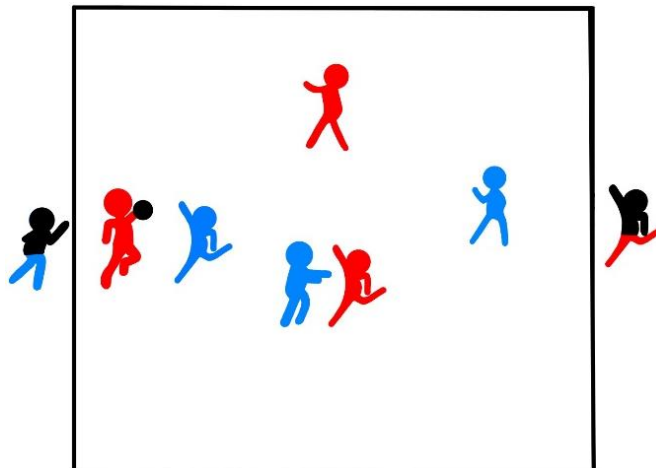
Variation

- Der Angreifer, der einen Pass spielt, muss sofort im Anschluss um eins der vier Hütchen laufen, die das Spielfeld begrenzen, und spielt anschließend wieder mit.


3

Einführende Spiele

3 gegen 3 mit 2 Neutralen



Aufbau

- mehrere Felder á 9x9m, in denen gleichzeitig gespielt werden kann
- 8 Spieler/ Feld → jeweils 4 Spieler/ Team
 - von jedem Team 1 neutraler Spieler auf der Seitenlinie

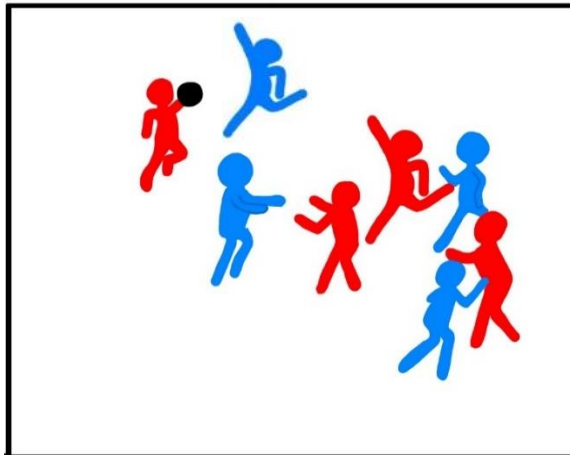
Ablauf

- Zwei Mannschaften spielen in einem Feld.
- Drei Spieler jeder Mannschaft befinden sich *im* Feld und jeweils ein Spieler der Mannschaft bewegt sich *auf einer beliebigen Seitenlinie* als „neutraler“ Spieler.
- Im Feld versuchen die beiden Mannschaften fünf Pässe hintereinander innerhalb ihres Teams zu spielen.
- Danach wechselt der Ball zur anderen Mannschaft.
- Berührt die abwehrende Mannschaft den Ball, beginnen die Pässe wieder bei 0.
- Beide neutralen Spieler dürfen auf den Seitenlinien von allen Angreifern angespielt werden. Pässe zu und von den neutralen Spielern werden nicht mitgezählt.
- Die Lehrkraft gibt nach 2-3 Minuten Spielzeit Anweisung zum Wechseln der neutralen Spieler.



Weiterführende Spiele

Parteischnappball



Aufbau

- **Feld** → max. 20m x 20m
- **2 Teams** → max. 6 Spieler/ Team

Ablauf



- **Kampf um den Ballbesitz**
- **Jeder Zuwurf innerhalb des eigenen Teams wird gezählt.**
- **Schafft eine Mannschaft 10 Pässe hintereinander, erzielt sie einen Punkt.**
- **Die gegnerische Mannschaft versucht durch Abfangen selbst in Ballbesitz zu kommen.**

Regeln

- **Unfares Angehen ist nicht erlaubt. → gilt bei allen Spielen**
 - Stoßen, Schlagen, Wegreißen des Balles, Festhalten des Gegners
- **Mit Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.**

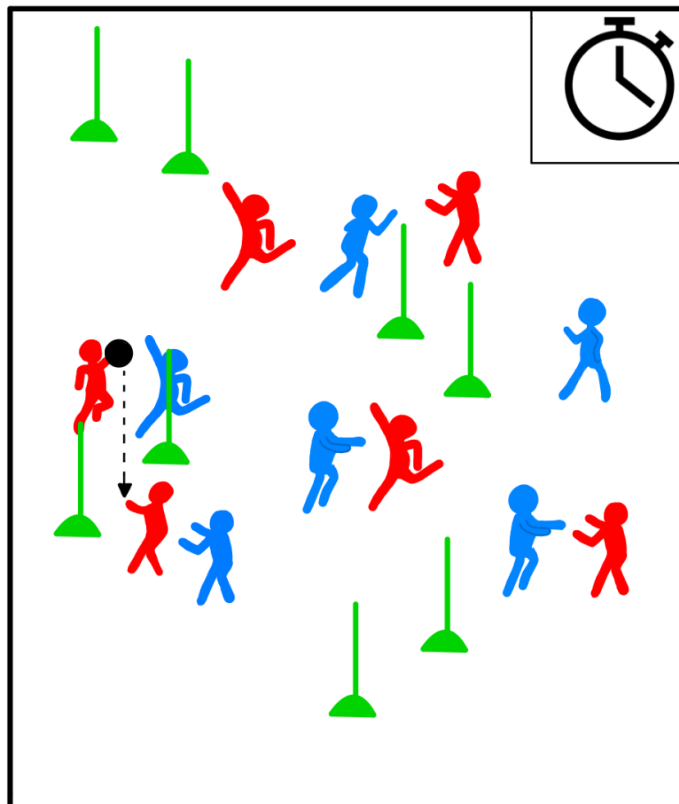
Variation

- **Zehnerfang**
 - Erst wenn zehn Pässe ohne Berührung des Gegners hintereinander innerhalb eines Teams gespielt wurden, gibt es einen Punkt.



Weiterführende Spiele

Parteischnappball mit Stangentoren



Aufbau



5

- Feld → Hallenhälfte/ ganze Halle
→ Je nach Anzahl der SuS
- mehrere ca. 2m breite Stangentore
- 2 gleichgroße Teams

Ablauf

- Die SuS versuchen den Ball innerhalb der Mannschaft so oft es geht per Direkt- oder Bodenpass durch die Tore zu passen.
- Welche Mannschaft hat nach der vorgegebenen Zeit die meisten Pässe durch die Tore erzielt?

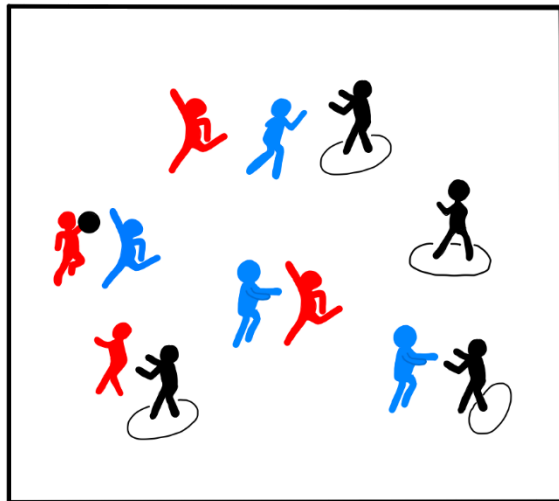
Regeln

- Es darf nicht zweimal hintereinander durch das selbe Tor gepasst werden.
- Ball darf mit der Hand geprellt werden.
- Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.



Weiterführende Spiele

Kombinationsball



Aufbau

- **Feld** → max. 20m x 20m
- **2 Teams** → mind. 5 Spieler/ Team

Ablauf



- Aus jeder Mannschaft werden je nach Anzahl der SuS 1-2 Spieler ausgewählt, die sich als neutrale Spieler in die Gymnastikreifen stellen.
- Durch Zuwerfen und Fangen versuchen nun beide Parteien in Ballbesitz zu kommen.
- Ein Anspiel des „Kreispielers“ führt zum Punktgewinn.

Regeln

- Kreispieler dürfen die Reifen nur mit einem Fuß verlassen.
- Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.
- Der Ball darf nicht mit der Hand geprellt werden.

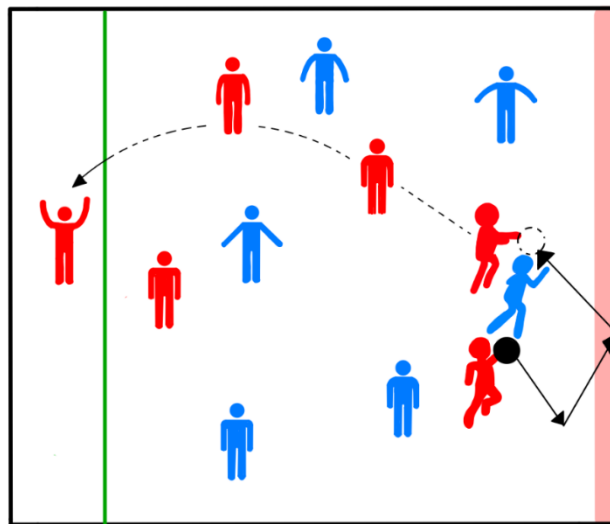
Variation

- Zahl der Kreispieler erhöhen
- Die Reifen liegen ohne „Kreispieler“ im Raum.
 - Wenn der Ball in einen Kreis geprellt wird und von einem Mitspieler aufgefangen wird, gibt es einen Punkt



Weiterführende Spiele

Wandball



Aufbau

- Feld → Hallenhälfte/ ganze Halle
- Tor → gesamte Wandbreite
- 2 gleichgroße Teams

Ablauf



- 2 Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen Punkte zu erzielen
- Punktgewinn durch ein "Aufsetzertor" an die gegnerische Wand → Boden-Wand-Boden

Regeln

- Torwurf von überall erlaubt
- Laufen mit Ball verboten
- Prellen verboten.
- Torwurf abgewehrt, wenn Abwehrspieler, den von der Wand zurückprellenden Ball, abfängt.
- Wenn ein Tor erzielt wurde, muss erst wieder hinter die grüne Linie gespielt und von dort aus der neue Angriff gestartet werden.

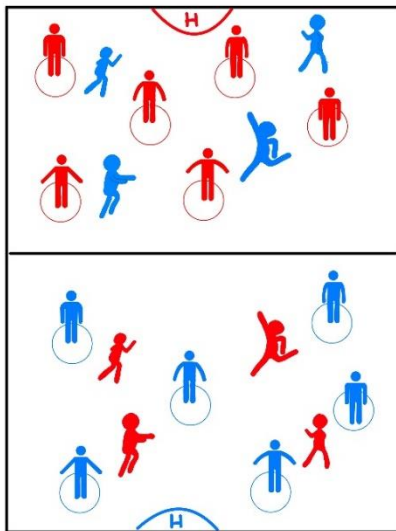
Beachte

- Wandtor an die Lerngruppe anpassen



Weiterführende Spiele im Klassenverbund

Häuptlingsball



Aufbau

- **Feld** → ganze Halle
 - 6 Reifen auf jeder Hallenseite ausgelegt
- **2 Teams** → 10 Spieler/ Team

Ablauf

- Jede Mannschaft besetzt in einer Spielfeldhälfte alle Reifen und schickt vier bis fünf weitere Spieler ins gegnerische Feld.
- Beide Mannschaften versuchen in Ballbesitz zu kommen und ihn sich zuzuwerfen.
- Gegnerischen Spieler, die nicht an Reifen gebunden sind, versuchen den Ball abzufangen und Kreismitspielern den Ball zuzupassen.
- Ziel: Häuptling den Ball zuwerfen → 1 Punkt

Regeln

- Kreisspieler dürfen nur mit einem Fuß den Reifen verlassen.

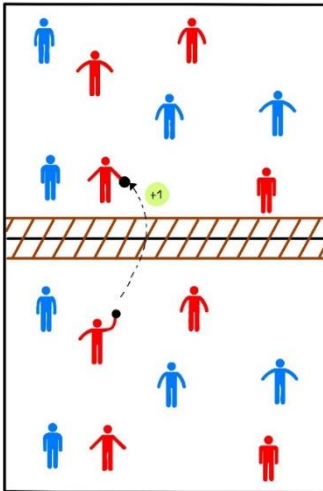
Tipp

- Die Zahl der freilaufenden Spieler sollte um eins bis zwei geringer sein.



Weiterführende Spiele im Klassenverbund

Schnappball in zwei Feldern



Aufbau

- Feld → 9m x 18m (Volleyballfeld)
- Durch Turnbänke werden zwei gleichgroße Felder gebildet
- 2 Teams → 8 Spieler/ Team

Ablauf

- Beide Mannschaften stellen gleichviele Spieler in jede Spielhälfte.
- Der Ball muss den eigenen Mitspielern zugepasst werden.
- Punktgewinn nur, wenn Ball über Mittelgrenze zu einem Mitspieler gespielt und angenommen/ gefangen wurde

Regeln

- Unfares Angehen nicht erlaubt.
 - Stoßen, Schlagen, Wegreißen des Balles, Festhalten des Gegners
- Ball darf nicht mit der Hand geprellt werden.
- Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.

Variation

- Die Felder werden durch eine Schnur oder ein Netz getrennt, über die der Ball geworfen werden muss

Quellenverzeichnis

Literatur

Autor	Literaturname	Erscheinungsort	Erscheinungsjahr	Verlag
Klaus Kerkmann	Kleine Parteiballspiele	Schorndorf	1975	Verlag Karl Hofmann

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle	Marie Schäfer

Video

Nummer	Urheber
1-7	Aryan Yussof, Dennis Schmidt, Filoreta Muharemi, Florian Sopp, Janek Müller, Jannik Dahm, Lucas Rennau, Marie Schäfer, Max Tolksdorf, Theodor Sauerwein

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Marie Schäfer, Aryan Yussof, Dennis Schmidt, Filoreta Muharemi, Florian Sopp, Janek Müller, Jannik Dahm, Lucas Rennau, Marie Schäfer, Max Tolksdorf, Theodor Sauerwein / Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis; Backes Alexander	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz