SPIKEBALL - EINFÜHRUNG

Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Autoren: Dariush Hager, Lena Grates

Übersicht

- **Einleitung**
- **Unterrichtsreihe**
- **Lehrplanbezug**
- **Übungen**
  - Parteiball
  - Staffelwettkampf
  - Ball im Spiel halten
  - Gassenspiel
- **Verlaufsplan**
- **Aufgaben für inaktive Schülerinnen und Schüler**
- **Arbeitsmaterial**
  - Ball im Spiel halten (1)
  - Musterlösung - Ball im Spiel halten (1.1)
- **Videos**
  - Ball im Spiel halten (1)
  - Gassenspiel (2)
- **Quellenverzeichnis**

 BY-SA

Einleitung

Spikeball ist ein neues dynamisches Indoor- und Outdoor-Ballspiel für den Strand, die Wiese oder die Sporthalle. Das Spiel ist dem Sport Volleyball sehr ähnlich. Ziel des Spiels ist es, im Team den Ball so geschickt auf das Netz zu bringen, dass das gegnerische Team nicht mehr an den Ball kommt und der Ball auf dem Boden aufkommt.
Gespielt wird 2vs.2. Als Team versucht man, den Ball innerhalb von drei Zügen anzunehmen, vorzulegen und auf das Netz zu schlagen. Spikeball ist ein sehr actionreiches Spiel und kann praktisch überall gespielt werden, wo ein bisschen Platz zur Verfügung steht. Egal ob im Schulunterricht in der Turnhalle, auf dem Hof, auf einem Squashfeld, am Strand oder auf dem Fußballplatz. Sport auf Sand wird zudem mit guter Laune, Sommer, Spaß, Fairplay und Spektakel assoziiert. So wird jedes Spiel zu einem einmaligen Erlebnis.
Das Untergrund Sand bietet besondere Bewegungsmöglichkeiten für Angriff und Verteidigung, die Formbarkeit und Weichheit ermöglichen waghalsige Sprünge und Ballaktionen.
Folgende Anleitung bezieht sich auf den ersten Teil einer dreistündigen Unterrichtsreihe, in der es um die Einführung des Themas Spikeball geht. Ziel der Stunde ist die Gewöhnung an den Untergrund Sand, die Ballgewöhnung und eine Einführung der Schlagvarianten.

Den zweiten Teil der "Unterrichtsreihe Spikeball" findet man auf KNSU unter:
→ Spikeball - Angriff und Verteidigung

Unterrichtsreihe

Stunde	Feinziel der Stunde
1	**Einführung** Ziel der Stunde ist die Gewöhnung an den Untergrund Sand, Ballgewöhnung und eine Einführung der Schlagvarianten.
2	**Angriff und Verteidigung** Ziel der Stunde ist das Kennenlernen von Angriff und Verteidigung, die Koordinierung von mehreren Spielern am Netz und das Spielen miteinander.
3	**Zielspiel** Ziel der Stunde ist die Einführung in die Teamtaktik und das auf Punkte ausgerichtete Zielspiel.

 BY-SA

Lehrplanbezug

Die pädagogische Leitidee des rheinland-pfälzischen Lehrplans[1] besteht primär darin, die sportliche Handlungsfähigkeit von Schülerinnen und Schülern (SuS) zu fördern. Die Grundlage dafür bildet der außerschulische Sport, auf dessen gesellschaftlichen, sowie kulturellen Veränderungen Bezug genommen werden muss. Der Sport zeichnet sich durch seine bunte Vielfalt aus und es entstehen immer wieder neue Bewegungskulturen bzw. Trendsportarten, die sich in der Gesellschaft etablieren, wie beispielsweise Spikeball.

Die allgemeinen Sportarten des Unterrichts lassen sich im Lehrplan in drei Bereiche (A-C) einteilen.

Bereich	Sportart	Merkmale
A	Alle Individualsportarten des traditionellen Schulsports wie Gymnastik & Tanz, Schwimmen, Leichtathletik und Turnen	Förderung spezifischer physischer Grundeigenschaften, sowie die qualitative und quantitative Optimierung von Bewegung
B	Mannschaftssportarten wie Basketball, Handball, Fußball und Volleyball	In dieser Gruppe werden SuS dazu befähigt, technische Fertigkeiten und taktische Maßnahmen situationsgerecht anzuwenden
C	Rückschlagspiele (Badminton, Tennis und Tischtennis), ein weiteres Mannschaftsspiel (Hockey), eine Wassersportart (Rudern), eine Kampfsportart (Judo) und eine Wintersportart (Skilauf alpin und nordisch)	In dieser Gruppe werden Sportarten angeboten, die über die traditionellen schulischen Sportarten hinausgehen.

Es können weitere Sportarten hinzukommen unter der Voraussetzung, dass dem Ministerium ein "Lehrplanentwurf zur Erprobung" vorgelegt und dieser genehmigt wird. Es lässt sich konstatieren, dass in Gruppe C mehr Freiraum als in den anderen Gruppen besteht und die Beach Games sich durchaus in dieser Gruppe gut eingliedern könnten.[2]

1-2 vgl. Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung Rheinland-Pfalz, 1998, S.12

 BY-SA

Übungen

Parteiball

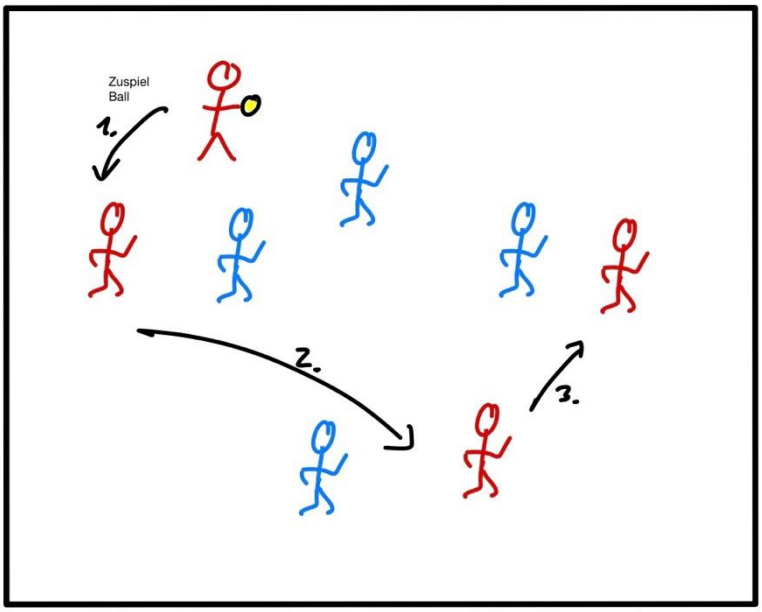
Die Übung Parteiball findet auf einem Spielfeld mit zwei Teams statt. Die Teams erhalten insgesamt einen Ball, der in mehreren Runden variiert werden kann (Volleybälle, Tennisbälle, Fußbälle, etc.).

Ziel des Spiels ist es, den Ball möglichst lange in den eigenen Reihen zu halten.

Bei 10 Pässen innerhalb des Teams (ohne Bodenberührung) gibt es einen Punkt. Der Spielfluss des gegnerischen Teams soll durch Passabfangen und Gegnerstellen (ohne Körperkontakt) unterbunden werden.
Beide Teams befinden sich bei diesem Spiel gleichzeitig in Angriff und Verteidigung. Wer am Ende der Zeit die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Variationsmöglichkeiten

- Passreihenfolge innerhalb des Teams durch Nummerierung der Mitspieler ändern
- Punkte können zusätzlich durch abgefangene Pässe erzielt werden



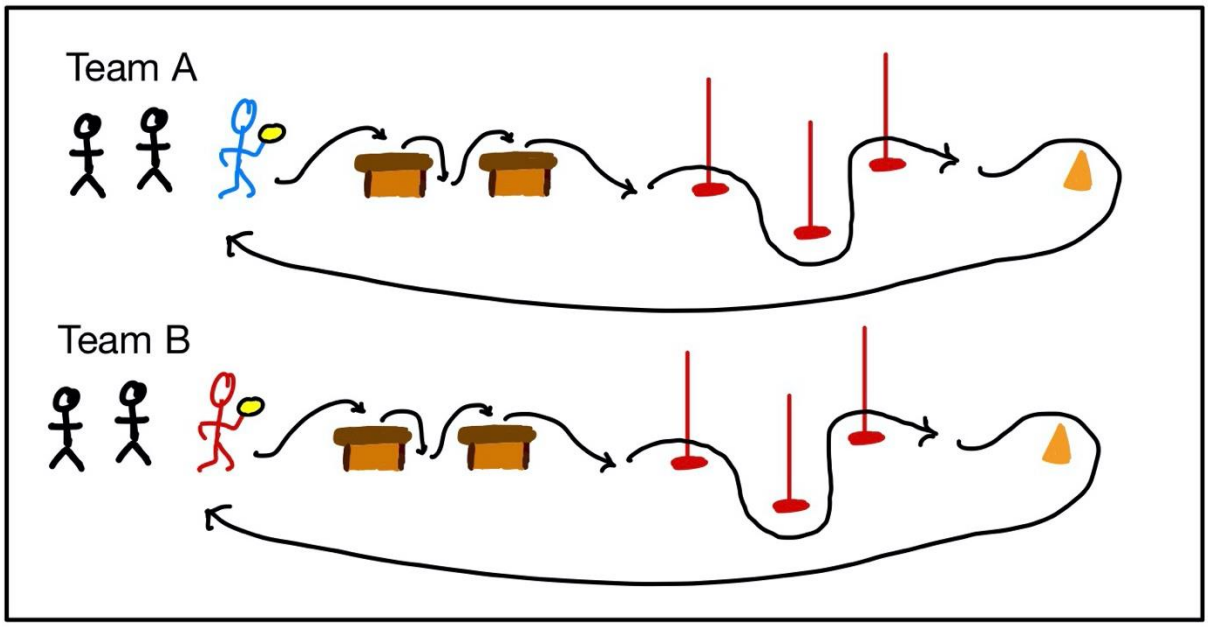
 BY-SA

Staffelwettkampf

Mehrere Teams stellen sich entlang der Längsseite eines Feldes auf. Die Teammitglieder stehen jeweils hintereinander. Die Staffel besteht aus zwei Hürden, welche übergangen werden müssen, mehreren Slalomstangen und einem Wendepunkt.

Sobald ein Teammitglied den Parcours in beide Richtungen absolviert hat, übergibt es den Ball an das nächste Mitglied. Das Team, das den Parcours zuerst vollständig durchläuft, gewinnt.

Während des Durchlaufens des Parcours soll ein Ball durch prellen mit der Handfläche hochgehalten werden. Der Ball darf dabei nicht gefangen werden. Die Bälle können variieren (Volleyball, Spikeball, Fußball, Tennisball, Tischtennisball).

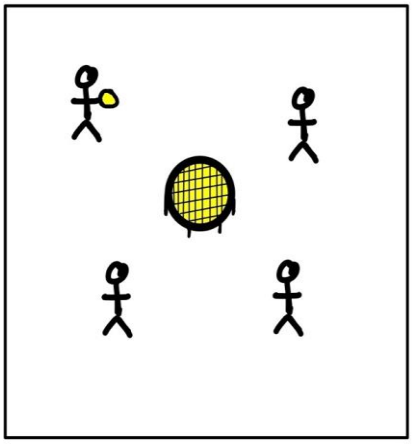


 BY-SA

Ball im Spiel halten

Vier Spieler stehen an einem Netz.

Es sollen möglichst viele Schlagvariationen beim Spielen miteinander angewendet werden.



Bei Bedarf können Spielvariationen vorgegeben werden:

- Der Ball muss drei Mal mit den Mitspielern hin und her gespielt werden, bevor er auf das Netz gespielt wird.
- Der Ball muss volley gespielt werden und darf nicht gefangen werden.
- Es wird mit Tennis- oder Spikebällen gespielt.

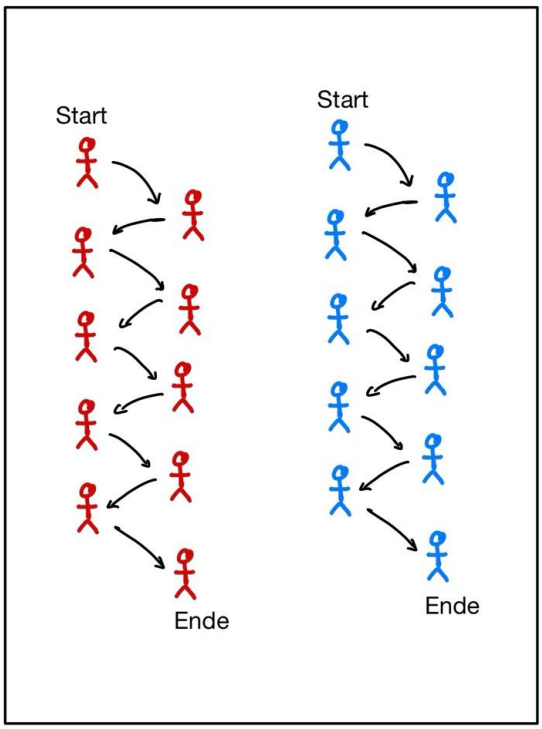
▶ 1

Gassenspiel

Zwei Teams stellen sich versetzt in einer Gasse auf.

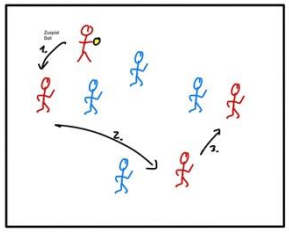
Ziel ist es, den Ball von Anfang bis Ende der Gasse durchzuspielen. Jeder Spieler muss und darf den Ball nur einmal berühren.

▶ 2

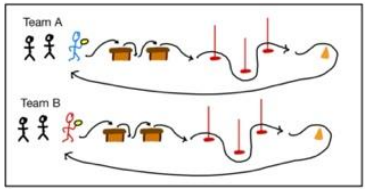


 BY-SA

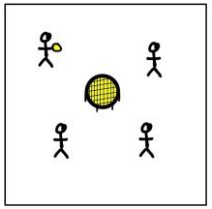
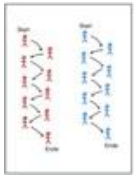
Verlaufsplan

Uhrzeit	Dauer	Phase/Organisation	Inhalt/Übung	Lernziel	Material
	2'	Begrüßung der Gruppe/ Plenum	Begrüßung und theoretische Einführung. Vorstellung des Lernziels.		
	8'	Aufwärmspiel Parteiball Aufteilung in vier Mannschaften Spiel auf Größe des Volleyball-felds 	Die Übung Parteiball findet auf einem Spielfeld mit zwei Teams statt. Die Teams erhalten insgesamt einen Ball, der in mehreren Runden variiert werden kann (Volleybälle, Tennisbälle, Fußbälle, etc.). Ziel des Spiels ist es, den Ball möglichst lange in den eigenen Reihen zu halten. Bei zehn Pässen innerhalb des Teams (ohne Bodenberührung) gibt es einen Punkt. Der Spielfluss des gegnerischen Teams soll durch Passabfangen und Gegnerstellen (ohne Körperkontakt) unterbunden werden. Beide Teams befinden sich bei diesem Spiel gleichzeitig in Angriff und Verteidigung. Wer am Ende der Zeit die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel. ***Variationsmöglichkeiten*** Passreihenfolge innerhalb des Teams durch Nummerierung der Mitspieler ändern. Punkte können zusätzlich durch abgefangene Pässe erzielt werden.	Sandgewöhnung, körperliche Aufwärmung, kognitive Aktivierung, allgemeine Ballgewöhnung, Teamfähigkeit	Leibchen, Hütchen, Volleyball, Tennisball

 BY-SA

Uhrzeit	Dauer	Phase/Organisation	Inhalt/Übung	Lernziel	Material
	8'	Ballgewöhnung Staffel in vier Gruppen 	Mehrere Teams stellen sich entlang der Längsseite eines Feldes auf. Die Teammitglieder stehen jeweils hintereinander. Die Staffel besteht aus zwei Hürden, welche übergangen werden müssen, mehreren Slalomstangen und einem Wendepunkt. Sobald ein Teammitglied den Parcours in beide Richtungen absolviert hat, übergibt es den Ball an das nächste Mitglied. Das Team, das den Parcours zuerst vollständig durchläuft, gewinnt. Während des Durchlaufens des Parcours soll ein Ball durch prellen mit der Handfläche hochgehalten werden. Der Ball darf dabei nicht gefangen werden. Die Bälle können variieren (Volleyball, Spikeball, Fußball, Tennisball, Tischtennisball).	Peripheres Sehen, körperliche Wahrnehmung, spezifische Ballgewöhnung, zielgerichtete Einführung in das Zuspiel mit dem Spikeball	Minihürden, Slalomstangen, Hütchen
	2'	Explorationsphase (kognitive Phase) / offenes Unterrichtsgespräch im Innenstirnkreis	Lehrerfrage: „Wie kann der Spikeball gespielt werden?“ - Die Lernenden werden aufgefordert zu überlegen und ihre Gedanken im Plenum zu äußern - Sammeln der Ideen	Schülerzentrierte Erschließung der Schlagvarianten	

 CC BY-SA

Uhrzeit	Dauer	Phase/Organisation	Inhalt/Übung	Lernziel	Material
	5'	Erprobungsphase „Miteinander“ im freien Raum  ▶ 1	Aufgabe: Die SuS sollen möglichst viele Variationen beim Spielen miteinander anwenden. - der Ball muss drei Mal mit den Mitspielern gespielt werden, bevor er aufs Netz gespielt wird - der Ball muss volley gespielt werden (nicht fangen) - es wird mit Tennis- oder Spikebällen gespielt	Differenzielle Erfahrungen mit dem „Schlagen des Balles“ sammeln, Hinführung zum „Zuspielen zum Mitspieler“ (freundlicher Pass)	Tennis- und Spikebälle
	2'	Explorationsphase und Reflexion offenes Unterrichtsgespräch im Innenstirnkreis	Lehrerfrage: „Welche Schlagtechniken funktionieren gut und welche schlecht?“ - sammeln der Erfahrungen der Schüler/innen - anschließend fasst die Lehrkraft die Beiträge zusammen und erläutert die Zieltechnik	Reflexive Auseinandersetzung mit den Schlagvarianten	
	5'	Erprobungsphase (wie zuvor!)	Wie zuvor! Jedoch kann nun versucht werden, den letzten Pass zur gegnerischen Mannschaft ‚schärfer‘ und ‚härter‘ zu spielen	Erneutes Erproben der Schlagvarianten und der Zieltechniken, Einführung in den Angriffsschlag	Tennis- und Spikebälle
	4'	Abschlussspiel Gassenaufstellung  ▶ 2	Gassenspiel Zwei Teams stellen sich versetzt in einer Gasse auf. Ziel ist es, den Ball von Anfang bis Ende der Gasse durchzuspielen. Jeder Spieler muss und darf den Ball nur einmal berühren.	Gruppendynamik, Stundenausklang	Spikebälle

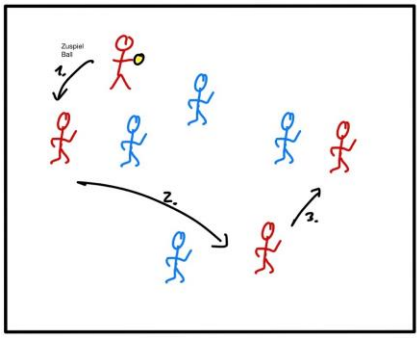
 BY-SA

Aufgaben für inaktive Schülerinnen und Schüler

Aufgabe 1

Die inaktiven SuS fungieren als Schiedsrichter beim Parteiballspiel.

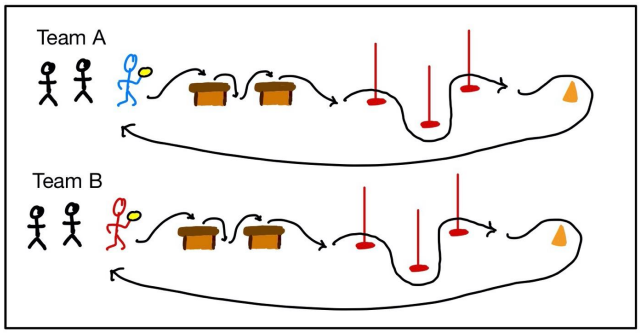
- Legt Augenmerk auf die Einhaltung der Spielregeln (Pässe abfangen/Zustellen erlaubt, Körperkontakt/greifen in Wurfarm verboten) und das richtige Zählen der Pässe/ Punkte.



Aufgabe 2

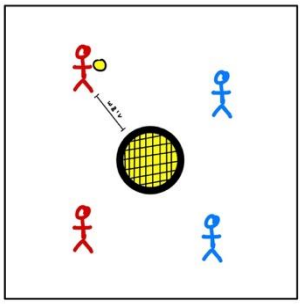
Beobachtet beim Staffelwettkampf die verschiedenen Techniken, wie der Ball hochgehalten wird.

- Welche Technik wird oft benutzt? Welche funktioniert am besten, welche weniger gut?



Aufgabe 3

Welche Techniken werden im Spiel "Zwei gegen Zwei" miteinander angewandt?



Siehe KNSU-Beitrag → Spikeball Angriff und Verteidigung.

- Was fällt dir bei den Zuspielen zum jeweils eigenen Mitspieler auf?
- Wie sollten diese optimaler Weise gespielt werden?

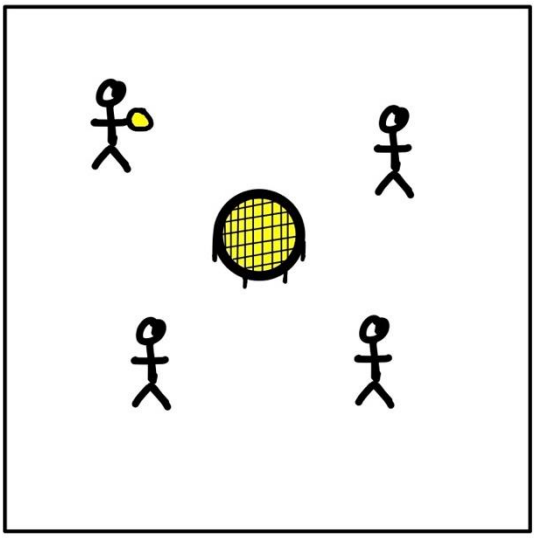
 BY-SA

Ball im Spiel halten

1

Schaut euch das Video „Ball im Spiel halten“ an.

▶ 1



Beschreibt den Ablauf des Spiels.

Findet heraus, wie das Spiel ohne Unterbrechung laufen kann.

Schreibt die Spielmerkmale in Stichworten auf.

 BY-SA

Musterlösung - Ball im Spiel halten 1.1

Ballkontakte

- bis zu drei Kontakten möglich, bevor der Ball auf das Netz geschlagen wird

Der Ball soll…

- das Netz berühren
- nicht den Rand berühren
- möglichst mittig ins Netz gespielt werden

Pässe und Schläge

- nicht zu hart
- möglichst mit der Handinnenseite
- möglichst nah am Netz, sodass die Mitspieler keine weiten Laufwege haben und ein sicheres Spiel möglich ist

Spielverhalten

- dynamische Bewegungen

 BY-SA

Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle Abbildungen	Dariush Hager

Video

Nummer	Urheber
1-2	Dariush Hager, Lena Grates

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Dariush Hager, Lena Grates/ Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz

 BY-SA