

(Mit-)Spielen-Können im Mannschaftsspiel – Völkerballvariationen

Völkerball gehört noch immer zu den am häufigsten gespielten Spielen im Sportunterricht. Gemeinsam gegen eine andere Mannschaft antreten, sich den Ball zuwerfen, fangen, sich gegenseitig abtreffen, all dies sind Dinge, die den Kindern Spaß und Freude machen. Bei aller Euphorie für das Spiel muss man jedoch auch einige kritische Punkte anmerken. Beobachtet man nämlich Kinder beim Völkerballspiel, so fällt auf, dass sich vor allem die schwächeren Schüler beim Spiel benachteiligt fühlen und nicht selten "zu kurz kommen". Sie werden meist zu schnell abgeworfen, stehen zu lang um das gegnerische Spielfeld herum und schaffen es oft nicht, sich wieder zu erlösen.

Dies sollte aber nicht so sein. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Spiel wieder für alle Kinder interessant zu gestalten. Manchmal reichen bereits kleine Regeländerungen dafür aus.

Neben der Verbesserung der Fang- und Wurf Sicherheit kann das Spiel so gemeinschaftliches Denken und Handeln fördern: um im Spiel erfolgreich zu sein, müssen die Mannschaften Absprachen treffen, Spielstrategien entwickeln und Vereinbarungen im Spielverlauf umsetzen.

Empfehlungen zur Durchführung von Völkerballspielen

- Wenn möglich nur mit Softbällen bzw. Weichbällen spielen (Unfallgefahr)
- Keine zu großen Mannschaften gegeneinander antreten lassen (zu geringe Bewegungsintensität)
- Wenn möglich mit Freilaufen spielen (höhere Bewegungsintensität)
- Wer den Ball hat, wirft selbst und gibt ihn nicht an seinen Mitspieler weiter (alle Kinder sollen sich im Ballwerfen verbessern)
- Wenn möglich mit zwei oder drei Bällen gleichzeitig spielen (mehr Action)

Grundform des Völkerballspiels:

In die zwei gleichgroßen Felder verteilen sich zwei Mannschaften. Beide wählen ihren "König". Dieser stellt sich irgendwo außerhalb des gegnerischen Spielfeldes auf. Nun geht es los: Wer abgeworfen wird, muss aus seinem Spielfeld zum "König". Der Spieler darf wieder zurück, wenn er es schafft eine Person aus der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen. Ist kein Spieler mehr im Spielfeld, betritt der "König" dieses. Er erhält den Ball und hat drei Leben, wird aber abgelöst falls sich ein Spieler frei wirft. Berührt der Ball den Boden, ist er nicht mehr "scharf".

- Die Regel "**Freilaufen**" besagt, dass sich ein abgeworfener Spieler jederzeit befreien kann, indem er von der generischen Grundlinie aus so schnell wie möglich durch das Feld der Gegenmannschaft läuft, ohne von einem Spieler mit der Hand abgeschlagen zu werden. Durch diese Regel wird das Spiel wesentlich interessanter, schneller und pädagogisch wertvoller. Auch Schüler, die noch nicht so gut werfen können, haben die Möglichkeit, sich

wieder zu befreien um so am weiteren Spielverlauf teilzunehmen.

Hinweis: Auch für Feldspieler wird das Spiel durch die Regeländerung interessanter. Sie müssen nicht nur aufpassen, dass sie nicht vom Ball abgetroffen werden, sondern müssen auch die gegnerischen Spieler, die bereits abgetroffen wurden, beobachten und verhindern, dass sie sich nicht durch ihr Spielfeld freilaufen.

- ➔ Völkerball mit Zusatzaufgabe: Jeder, der abgeworfen ist, kann sich durch Erfüllung von Zusatzaufgaben (Liegestützen, Runde ums Feld, Hampelmann....) wieder ins Spiel bringen.

Die schönsten Spielvariationen

- ◆ **Das Schiff geht unter**
Jede Mannschaft hat eine aufgestellte Weichbodenmatte (Schiff) in ihrem Spielfeld. Diese muss über den gesamten Spielverlauf hinweg von den Schülern aufrecht gehalten werden. Vor oder hinter der Matte können sich die Spieler auch verstecken. Das Spiel ist beendet, wenn das Schiff untergeht (wenn die Matte umfällt).
- ◆ **Reaktions-Völkerball**
Gespielt wird mit drei "Freispielern" pro Mannschaft. Sie stellen sich zu Beginn des Spiels hinter die gegnerischen Auslinien (je Auslinie ein "Freispieler").
Ein Spieler ist nur dann abgetroffen, wenn der Ball nach Berühren des Spielers über eine der Begrenzungslinien rollt (inklusive Mittellinie). Jeder kann sich also selbst "retten" oder von einem Mitspieler "gerettet" werden. Verlässt also der Ball das eigene Spielfeld, ist man abgetroffen und muss sich hinter die gegnerischen Feldlinien stellen. Von hier aus kann man sich freierwerfen, indem man einen Gegner regelgerecht abwirft.
Anmerkung:
Bei dieser Variante des Völkerballspiels trauen sich die Schüler eher den Ball zu fangen, denn nach einem Fangfehler können sie ja noch gerettet werden.
- ◆ **Völkerball über die Zauberschnur**
Zwischen den beiden Spielfeldern wird in ca. 1,50 m Höhe eine Zauberschnur gespannt. Abwürfe sind nur dann gültig, wenn der Ball über diese Schnur geworfen wurde. Abwerfen dürfen nur die Feldspieler.
Anmerkung: Diese Variante sollte man immer mit Freilaufen spielen, da sonst die bereits abgeworfenen Spieler nicht mehr die Chance hätten, zurück ins Spielfeld zu gelangen.
- ◆ **Völkerball mit Joker**
Gespielt wird mit 2 bis 3 Softbällen. Jede Mannschaft hat einen "Joker", d.h. einen durch ein Spielband gekennzeichneten Spieler. Dieser Spieler bleibt immer im Feld. Er kann aus dem gegnerischen Feld nicht abgeworfen werden, d.h. er kann so seine eigenen Feldspieler vor dem Abwerfen schützen. Wird er jedoch von draußen abgeworfen, so dürfen alle Mannschaftsmitglieder des Werfers wieder in ihr Feld hinein. Andere Feldspieler, die getroffen werden, müssen nach draußen. Wirft jemand einen "einfachen" Gegner ab, so darf er allein wieder ins Feld. Die "Freispielern" bleiben bei diesem Spiel immer draußen. Sie können ihr "Abwurfrecht" an andere Mitspieler weitergeben, also jemanden anderes ins Feld schicken, wenn sie einen Gegner getroffen haben.
Anmerkung: Diese Spielvariante bietet neue taktische Möglichkeiten (Schutz des Jokers vor Würfen von draußen, Schutz von einfachen Spielern durch den Joker) Daneben sind wurfschwache Spieler schnell wieder im Spiel. Dadurch, dass der Joker von außen getroffen wird, ist ein Spielende kaum möglich. So ist das Spiel besonders bewegungsintensiv.

◆ Dreierball

Gespielt wird mit 3 Weich- bzw. Softbällen (es wird ausgelost, wer mit 2 Bällen beginnt). Alle Spieler einer Mannschaft stehen in ihrem Feld. An der Seite des Spielfeldes steht jeweils eine Strafbank. Ein abgeworfener Spieler setzt sich auf die Strafbank (jeder Treffer zählt, also auch der sogenannte "Bodenball"; einzige Ausnahme: der gefangene Ball). Die Strafbank wird in der Reihenfolge besetzt, in der die Spieler abgeworfen werden. Wird im eigenen Team ein Ball gefangen, so darf derjenige Spieler wieder am Spiel teilnehmen, der auf der Strafbank ganz vorne sitzt. Man darf das Spielfeld nur verlassen, um einen außerhalb des Spielfeldes liegenden Ball zu holen. Das Spiel ist gewonnen, wenn sich nur noch drei (oder zwei) Spieler im Spielfeld befinden.

Bemerkung: Der Reiz des Spiels liegt darin, dass sich die Spieler nicht auf alle Bälle gleichzeitig konzentrieren können und somit trotz höchster Konzentration und Gewandheit immer wieder "Opfer" eines plötzlich irgendwoher auftauchenden Balles werden. Durch die festgesetzte Reihenfolge auf der Strafbank müssen auch die "guten" Sportler solange warten, bis sie ganz vorne sitzen.

Alternative: Das Spiel ist gewonnen, wenn sich kein Spieler mehr auf dem Spielfeld befindet.

◆ Völkerball verkehrt herum

Nur zwei Spieler pro Mannschaft befinden sich auf dem Feld. Alle anderen Spieler stehen zu Beginn um das gegnerische Spielfeld herum und müssen sich durch Abwerfen befreien. Feldspieler dürfen selbst keine Gegner abwerfen. Sie dienen lediglich als Zuspieler für andere Mitspieler, denen es noch nicht gelungen ist, sich zu befreien. Diejenige Mannschaft, die zuerst komplett auf dem Feld ist, hat gewonnen.

◆ Sanitäterball oder Krankenhausspiel

Gespielt wird ohne Freimann bzw. Hintermann. Beide Mannschaften sind nur durch die Mittellinie getrennt. Gespielt wird je nach Schülerzahl mit etwa 4 bis 6 Softbällen. Wie beim gewöhnlichen Völkerball kann der Ball gefangen werden. Ein abgeworfener Schüler muss sich auf der Stelle hinlegen und wird von den eigenen Mitspielern (Sanitätern) hinter die hintere Spielfeldlinie transportiert (Krankenhaus). Dort wird er "gesund" und kann sofort wieder mitspielen. Die Sanitäter dürfen beim Transportieren nicht abgeworfen werden. Das Spiel findet normalerweise kein Ende, macht den Kindern aber enormen Spaß.

Alternative: Auch die Sanitäter können beim Transportieren abgeworfen werden.

◆ Königsvölkerball

Jedes Team bestimmt im Geheimen einen König und einen Hofnarren. Nur der Spielleiter wird über die Wahl informiert. Wird während des Spiels der König getroffen, ist das Spiel zu Ende. Der Hofnarr kann nicht abgeworfen werden, er beschützt die anderen Spieler und den König.

Quellen:

www.schulsport-unna.de/mariona/volkerball.htm

www.members.aol.com/kakoja/voelker.htm