

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Tamburello (Rückschlagspiel)*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



II.B.17

Rückschlagspiele

Tamburello – ein traditionelles Rückschlagspiel mit außergewöhnlichen Schlägern

Patricia Brack und David Seif



Tamburello – dieses Rückschlagspiel wird immer häufiger in Sportunterricht. So ist schnell erkennbar und wird den Schützlingen und Schülern in dieser Übersichtlichkeit durch vielfältige Übungsaufgaben und Spielvarianten überbracht.

KOMPETENZPROFIL

Klassenziele/Wissens: 5/6. Artfragen
Dauer: 15-20 Minuten
Kompetenzen: Flug- und Sprunggeschichten des Balls erkennen, verteidigen und
traditionelle Handlungsmuster, -ereignisse, -situationen und
Anwendung der besonderen Rückschlagarten
Thematische Bereiche: Rückschlagspiele, Traditionelle, Spielregeln, Sportregeln
Medien: Übung- und Situationskarten, Liedertext

II.B.17

Rückschlagspiele

Tamburello – ein traditionelles Rückschlagspiel mit außergewöhnlichen Schlägern

Patricia Brock und David Senf



© RAABE 2022

Foto: Patricia Brock

Tamburello – dieses Rückschlagspiel setzt neue Impulse im Sportunterricht. Es ist schnell erlernbar und wird den Schülerinnen und Schülern in dieser Unterrichtseinheit durch vielfältige Übungsformen und Spielsituationen nähergebracht.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe/Niveau:	5/6, Anfänger
Dauer:	4 Doppelstunden
Kompetenzen:	Flug- und Sprungeigenschaften des Balls erkennen; individuelle und mannschaftliche Handlungskompetenz entwickeln; Erlernen und Anwenden der besonderen Schlagtechniken
Thematische Bereiche:	Rückschlagspiele, Tamburello, Spielentwicklung, Spielfähigkeit
Medien:	Übungs- und Stationskarten, Lückentext

Fachliche Hinweise

Die Herkunft von Tamburello

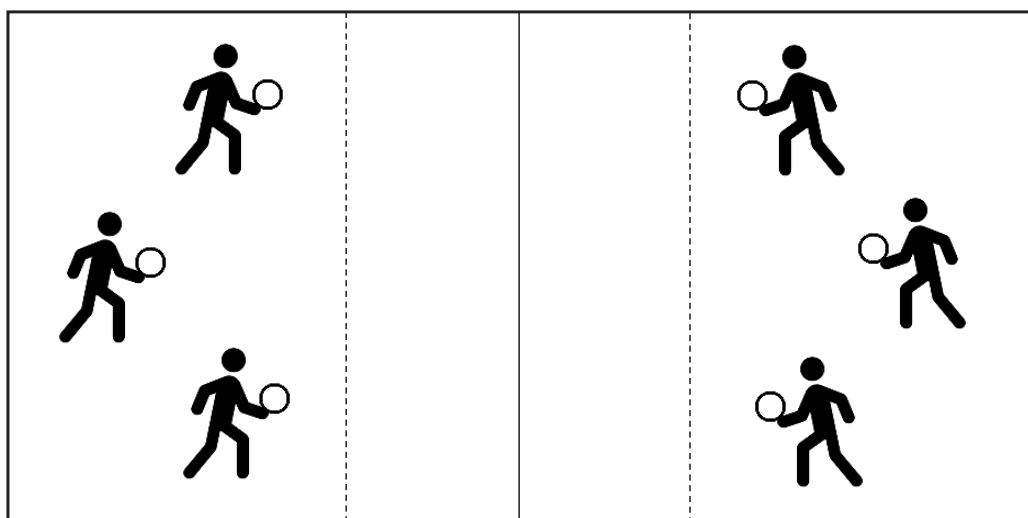
Die Randsportart Tamburello hat ihren Ursprung in Italien. Bereits in der Renaissance probierten sich die Adeligen mit Ballspielen aus. Eines davon, namens Bracciale, wurde mit einem zackenbesetzten Holzhandschuh und einem Lederball an der Burgmauer gespielt. Später wurde es weiterentwickelt und aus dem Handschuh wurde ein Holzrahmen mit Pferdehaut. Inzwischen ist es vor allem in Norditalien eine sehr verbreitete und bekannte Sportart, die mit Kunststoffschlägern auf einem Ascheplatz oder in der Halle trainiert wird.

Nach Deutschland kam der Sport das erste Mal Anfang des 19. Jahrhunderts und fand seine Hochzeit während des Nationalsozialismus. Als Ausgleich zum Turnen wurden verschiedene Ballspiele wie Korb- und Trommelball angeboten. Letzteres ähnelte stark dem Spielprinzip des Faustballs und wurde mit einem Tambourin-ähnlichen Schläger und einer Leine in der Mitte gespielt. Nach dieser Epoche verschwand der Sport jedoch wieder.

Ende der 1990er-Jahre brachten zwei Studierende Tamburello zurück. Seitdem wird die Verbreitung vorangetrieben und mittlerweile in einzelnen Vereinen und Schulen angeboten. Durch die Gründung des Deutschen Tamburello-Sportverbands 2012 entstand die strukturelle Voraussetzung für den organisierten Sportbetrieb. Einmal im Jahr gibt es dadurch die deutsche Meisterschaft, deren Gewinner sich für die Teilnahme am Europa-Cup qualifiziert. Auch in anderen Ländern gibt es Vereine, die sich regelmäßig zu internationalen Turnieren (z. B. Weltmeisterschaft) treffen.

Das Spielprinzip

Tamburello ist ein Ein-Kontakt-Rückschlagspiel. Zwei Teams à drei Personen stehen sich auf einem Feld gegenüber und schlagen den Ball direkt auf die andere Spielfeldseite. Das Besondere dabei ist der Schläger: ein runder Kunststoffrahmen, bespannt mit einer Membran und einer am Rand befestigten Lasche (siehe Titelbild) für einen sicheren Griff. Durch die hohe Belastbarkeit kann der Softtennisball bis zu 250 km/h erreichen, wodurch das Spiel sehr schnell und athletisch wird.



Das Feld ist 32 x 16 Meter groß und befindet sich damit zwischen Basketball- und Handballfeldgröße. In der Mitte gibt es im Gegensatz zu Tennis kein Netz, sondern nur eine Mittellinie. Diese wird bei Wettkämpfen durch einen Holzbalken verstärkt. Dadurch sind vor allem sehr flache schnelle Schläge möglich, die dem Spiel die Spannung verleihen.

Ziel ist es, als Erster 13 Gewinnsätze zu erreichen. Ein Satz besteht aus vier Punkten, die wie folgt gezählt werden: 0 – 15 – 30 – 45 – Satz. Einen Punkt erreicht man, indem man die gegnerische Mannschaft zu Fehlern zwingt. Fehler sind, den Ball außerhalb des Felds zu platzieren, an die Decke zu spielen, den Ball zweimal im eigenen Feld springen zu lassen oder den Ball nicht oder nur mit einem Körperteil, statt mit dem Schläger zurückzuspielen.

Feldpositionen der Spielerinnen und Spieler

Jedes Team besteht aus drei Spielerinnen oder Spielern auf dem Feld und maximal drei auf der Bank zum Auswechseln. Gewechselt werden kann beliebig oft und nach jedem erzielten Punkt. Der Aufschlag muss jedoch einen Satz lang von derselben Person durchgeführt werden. Die Position in der Mitte steht etwas nach hinten versetzt und übernimmt daher meistens den Aufschlag. Dieser erste Schlag muss die Aufschlaglinie auf der anderen Feldseite überqueren. Da die mittlere Position für gewöhnlich aufschlägt und die meisten Bälle bekommt, hat sie die Verantwortung, das Spiel entweder mit hohen langen oder flachen schnellen Schlägen zu lenken. Die zwei Seitenspieler machen mit ihren kurzen Schlägen von vorn Druck, müssen aber auch lange Bälle in den Ecken erlaufen. Dabei ist es wichtig, sich gut abzusprechen. In der Regel gibt die mittlere Position das Kommando, wer den Ball zurückschlägt, um Missverständnisse zu vermeiden.

Praktische Tipps

- Das große Feld mit der geringen Besetzung scheint auf den ersten Blick nicht geeignet, um Tamburello im Sportunterricht umzusetzen. Es ist allerdings kein Problem, das Feld für diese Zwecke zu verkleinern. Eine andere Lösung besteht darin, kleinere Gruppen zu bilden oder Tamburello nur als Ganztagsangebot/AG anzubieten.
- Da der Schläger ohne einen langen Griff direkt gefasst wird, lässt sich Tamburello schnell und intuitiv erlernen. Aufgrund des geringen Kraftaufwands gibt es kaum Voraussetzungen. Es wird vor allem die Auge-Hand-Koordination geschult.
- Vorhanden sein müssen nur Schläger und Softtennisbälle. Andere kleine Bälle können auch genutzt werden, allerdings haben sie andere Sprungeigenschaften und sind dadurch weniger geeignet. Größere und schwere Bälle sind nicht zu empfehlen, da die Belastung des Handgelenks zu stark wäre.

Hinweis: In Deutschland gibt es nur einen Händler für Tamburello-Schläger (siehe Mediathek).

Mediathek

- ▶ <https://raabe.click/sp-Tamburello-Sportverband>

Webseite des Deutschen Tamburello Sportverbands mit aktuellen Informationen, Beschreibungen der Varianten und Unterstützung zur Durchführung in der Schule.

- ▶ <https://raabe.click/sp-Tamburello-Entstehung>

Hier wurde vom SWR umfassend ausgearbeitet, was Tamburello ausmacht und woher es kommt.

- ▶ <https://raabe.click/sp-mibium>

Hier können Schulsets bestellt werden. Für die Variante, die in dieser Unterrichtseinheit thematisiert wird, werden Tamburello-Indoor-Schläger benötigt, die dort als „Allrounder“ bezeichnet werden.

[Alle Internetlinks zuletzt abgerufen am 25.04.2022]

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema:	Die Sportart Tamburello und ihre Grundtechniken
M 1	Wusstest du schon ...?
M 2	Schlägerhaltung und Ausgangsposition
M 3	Hallo, Tamburello!
M 4	Der Grunds Schlag von unten, lang, hoch
M 5	Der Grunds Schlag von unten, kurz, flach
M 6	Stationsarbeit
Benötigt:	Luftballons, Tamburello-Schläger, Softtennisbälle, Turnkästen, Weichbodenmatte, Kegel, Stoppuhr

2. Stunde

Thema:	Die Grundtechniken anwenden und den Aufschlag erlernen
M 7	Rollball
M 8	Der Aufschlag – Technikleitbild
M 9	Reifen frei
M 10	Technikbogen
M 11	Zählprotokoll
Benötigt:	2 Turnbänke, Volleyball, 6 Gymnastikreifen, Tamburello-Schläger, Softtennisbälle, Pfeife

3. Stunde

Thema:	Spielfähigkeit entwickeln
M 12	Vier-Felder-Tamburello
M 13	Wir üben zu zweit
M 14	Taktikbogen
Benötigt:	4 Turnbänke, Tamburello-Schläger, Softtennisbälle, Pfeife

4. Stunde

Thema:	Fair wetteifern
M 15	Ballbude
M 16	Turnierplan
M 17	Urkunde
Benötigt:	Stoppuhr, Tamburello-Schläger, Softtennisbälle, Pfeife

Stundenverläufe

Hinweis: Im folgenden Verlauf werden „Schülerinnen und Schüler“ mit „SuS“ abgekürzt.

Doppelstunde 1: Die Sportart Tamburello und ihre Grundtechniken

Einstieg

Wusstest du schon ...? (M 1)

Als Einführung in das Thema (Kennenlernen der Sportart) dient der Lückentext, der den SuS zuvor als Hausaufgabe gegeben wurde. Die SuS tauschen sich aus.

Hauptteil

Schlägerhaltung und Ausgangsposition (M 2)

Ein großer Teil der Stunde wird zur Gewöhnung an das neue Spielgerät, den Tamburello-Schläger, und dessen Handhabung genutzt. Bei M 2 lernen die SuS die korrekte Schlägerhaltung und die Ausgangsposition kennen.

Hallo, Tamburello! (M 3)

Zunächst machen sich die SuS mit dem Tamburello-Schläger und langsamen Luftballons vertraut. Reflexion: Wie habt ihr die verschiedenen Bewegungsaufgaben bewältigt? Im Anschluss sammeln die SuS weitere Erfahrungen mit Softtennisbällen.

Der Grundschatz (M 4, M 5)

Nach erneuter Reflexion erfolgt die Vermittlung ausgewählter Grundsätze anhand einer Demonstration durch die Lehrkraft und/oder anhand der Bewegungsbilder (M 4, M 5). (Die Beschreibung der Bewegung ist für Rechtshänder ausgerichtet, kann aber auf Linkshänder übertragen werden.)

Stationsbetrieb (M 6)

Die Stationsarbeit dient der Festigung des neu Erlernten.

Ausklang

Den Abschluss bilden eine Reflexion des Gelernten und ein Ausblick auf die kommende Stunde.

Doppelstunde 2: Die Grundtechniken anwenden und den Aufschlag erlernen

Aufwärmen

Rollball (M 7)

Das Spiel dient der allgemeinen Erwärmung, dem freudvollen Stundenbeginn und der Vorbereitung auf die Schlagtechniken. Da der Ball nur gerollt werden darf, kommt die Bewegung der Schrittstellung und der Armhaltung beim Grundschatz sehr nahe und aktiviert die entsprechenden Muskeln.

Hauptteil

Der Aufschlag – Technikleitbild (M 8)

Die SuS erlernen die Technik des Aufschlags mithilfe des Technikleitbilds (M 8) selbstständig oder anhand einer Demonstration der Lehrkraft. Anschließend gilt es, den Schlag mit Zielübungen zu festigen.

Reifen frei (M 9) und Technikbogen (M 10)

Dazu dient das Spiel. Während dieser Zielübung beobachtet ein Partner/eine Partnerin die Qualität des Aufschlags mithilfe des Technikbogens (M 10). Nach einer festgelegten Zeit erfolgen die Aus-

wertung und danach der Rollenwechsel. Im Anschluss kann die Lehrkraft zu den Positionen auf dem Feld überleiten, die nach jedem Schlag wieder eingenommen werden sollen. Die SuS erkunden daraufhin die Größe des Felds und die Positionen.

Zählprotokoll (M 11)

Im zweiten Teil der Stunde sollen einige wenige Grundregeln im Spiel Anwendung finden. Dazu spielen Teams à drei Personen auf kleineren Feldern gegeneinander. Das Team, das gerade nicht spielt, kann wieder beobachten und mithilfe des Zählprotokolls (M 11) die Punkte zählen. Für den Wechsel kann eine Zeit oder die Anzahl der Gewinnsätze festgelegt werden.

Ausklang

Den Abschluss der zweiten Stunde bilden die Reflexion des eigenen Lernfortschritts anhand des Technikbogens (M 10) und der Erfahrungen sowie der Ausblick auf die nächste Stunde.

Doppelstunde 3: Spielfähigkeit entwickeln

Aufwärmen

Vier-Felder-Tamburello (M 12)

Das Spiel dient der Erwärmung und der Gewöhnung an den Schläger. Ziel ist es, mit dem Ball und dem Schläger andere SuS zu treffen und dadurch möglichst weit vorzurücken.

Hauptteil

Wir üben zu zweit (M 13)

Um die Technik des Grundschlags zu sichern, werden die Schläge in Partnerübungen angewandt. Dabei gilt es, verschiedene Aufgaben und Distanzen zu bewältigen.

Anschließend wird wie in Doppelstunde 2 auf Kleinfeldern gespielt. Der Technikbogen (M 10) dient der Reflexion der Grundschnitte und des Aufschlags durch das nicht aktive Team. Außerdem wird das Zählprotokoll (M 11) ausgefüllt.

Taktikbogen (M 14)

Nach dem Spiel reflektiert die Lehrkraft mit den SuS, welche taktischen Spielzüge sich eignen, um Punkte zu erzielen. Das kann zum Beispiel sein, in die Lücken zu schlagen, SuS zu überspielen, die Ecken auszunutzen oder sehr schnell zu schlagen. In der zweiten Spielrunde bekommen die SuS Gelegenheit, diese Möglichkeiten umzusetzen. Diesmal wird durch das dritte Team nicht die Technik, sondern die Taktik mithilfe des Taktikbogens (M 14) reflektiert.

Abschluss

Im Anschluss an den Hauptteil finden eine Reflexion und Auswertung der Stunde sowie ein Ausblick auf den Abschluss der Unterrichtseinheit Tamburello statt.

Doppelstunden 4: Fair wetteifern

Aufwärmen

Ballbude (M 15)

Spielbeschreibung siehe M 15.

Hauptteil

Turnierplan (M 16)

Zum Abschluss findet ein Tamburello-Turnier statt. Die Lehrkraft erläutert den Turnierplan (M 16) und hängt diesen gut sichtbar aus.

Hinweis: Eine kurze Wiederholung der Verwendung des Zählprotokolls (M 11) ist sinnvoll.

Das Turnier wird mit vier Teams gespielt, wobei jedes Team gegeneinander spielt. Mit 13 Punkten ist ein Spiel beendet. Für einen Sieg bekommt das Team zwei Punkte, bei Unentschieden einen Punkt und bei einer Niederlage keinen Punkt.

Hinweis: Zwei Kleinfelder lassen parallele Spielansetzungen zu. Trotz dieser Zeitersparnis gilt pro Spiel ein Zeitlimit von 15 Minuten. Sollten zu dem Zeitpunkt noch keine 13 Punkte erreicht sein, wird das aktuelle Ergebnis gewertet.

Abschluss

Urkunde (M 17)

Es findet eine Siegerehrung mit Urkunden statt (bei Punktgleichstand werden auch gleiche Platzierungen vergeben).

Reflexion

Das Sportspiel Tamburello als Sportart wird nun im Gesamten reflektiert. Dabei spielen die Meinungen der SuS eine wichtige Rolle, aber auch die Beobachtungen der Lehrkraft.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Tamburello (Rückschlagspiel)*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



II.B.17

Rückschlagspiele

Tamburello – ein traditionelles Rückschlagspiel mit außergewöhnlichen Schlägern

Patricia Brock und David Seif



Tamburello – dieses Rückschlagspiel wird immer häufiger in Sportunterricht. So ist schnell erkennbar und wird den Schülern und Schülern in dieser Übersicht durch vielfältige Übungsaufgaben und Spielvarianten überbracht.

KOMPETENZPROFIL

Klassenzahl/Klassen: 5/6. Klasse
Dauer: 15-20 Minuten
Kompetenzen: Flug- und Sprungbewegungen des Balls erkennen, verteidigen und räumlich-dynamische Handlungsgestaltung, orientieren, erkennen und Anwenden der besonderen Schlagtechniken
Thematische Bereiche: Rückschlagspiele, Turnspiele, Spielregeln, Spielregeln
Medien: Übung- und Stationskarten, Liederwort