

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Völkerball war einmal ... - Zweifelderball-Variationen  
kennenlernen*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



IL.3.3  
Spiele mit und ohne Ball  
**Völkerball war einmal ... –  
Zweifelderball-Variationen kennenlernen**  
Carola Müller



In dieser Unterrichtseinheit trainieren und vertiefen die Schülerinnen und Schüler ihre Grundfertigkeiten des Werkes und Fangens sowie ihr Verständnis von Aktionsmöglichkeiten von Spielballvarianten. Kennen sie das bekannte Spiel „Völkerball“ – typischer häufig „Zweifelderball“ genannt – in unterschiedlichen Varianten kennenlernen und erlernen.

**KOMPETENZPROFIL**

Klassenstufe:	4
Stufe:	ca. 7 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Kooperatives und Fairness-, Rückmeldung- und Spielregeln-entwerfen und -speichern sowie eigenes Spielverhalten ableiten
Thematische Bereiche:	Spiele-Spiele, Ballspiele, Spielregeln
Medien:	Spielbeschreibungen, Fotoaufnahmen

## II.33

### Spiele mit und ohne Ball

# Völkerball war einmal ... – Zweifelderball-Variationen kennenlernen

Carolin Müller



© RAABE 2023

© paylessimages/istock

In dieser Unterrichtseinheit trainieren und verbessern die Schülerinnen und Schüler ihre Grundfertigkeiten des Werfens und Fangens sowie ihr Verständnis von Anforderungsprofilen von Spielsituationen, indem sie das bekannte Spiel „Völkerball“ – inzwischen häufig „Zweifelderball“ genannt – in unterschiedlichen Varianten kennenlernen und umsetzen.

---

#### KOMPETENZPROFIL

<b>Klassenstufe:</b>	4
<b>Dauer:</b>	ca. 7 Unterrichtsstunden
<b>Kompetenzen:</b>	Kooperation und Fairness, Ballgefühl verbessern, Spielfähigkeit entwickeln und in Spielsituationen taktisch agieren, Regelbewusstsein erweitern
<b>Thematische Bereiche:</b>	Kleine Spiele, Ballspiele, Spielfähigkeit
<b>Medien:</b>	Spielbeschreibungen, Beobachtungsbogen

---

## Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Der Begriff „Völkerball“ weckt wohl bei jedem von uns Erinnerungen an die eigene Schulzeit – das Ballspiel wurde bereits vor vielen Jahren im Sportunterricht „rauf und runter“ gespielt.

Diskutiert wird mittlerweile der Name des Spiels, da sich hier zwei „Völker“ gegenüberstehen und versuchen, sich aus dem Spiel zu werfen, im übertragenen Sinn also „abschießen“. Es würden dadurch Assoziationen zum Thema Krieg geweckt. Des Weiteren würden bei diesem Spiel schwächere Kinder diskriminiert und ausgegrenzt werden, da eher wurfstarke Kinder spielen und ängstliche nur zögerlich teilnehmen.

Des Weiteren fällt oft auf, dass die Schülerinnen und Schüler wenige taktische Kniffe anwenden (z. B. sich freierwerfen, Finten, schnelles Abspielen). Verändert man die Spielregeln jedoch, so ergeben sich zum Beispiel für alle klar abgegrenzte Felder oder Schutzmöglichkeiten (z. B. Matten) für die Kinder. Bei vielen anderen Sportspielen scheiden die schwächeren Kinder frühzeitig aus oder werden ausgewechselt, sodass sie nicht mehr mitspielen. Beim Zweifelderball sind alle Kinder bis zum Schluss involviert. In mancher Hinsicht geht es beim Sport um das Verlieren und Gewinnen und den Umgang damit – der richtige sollte Ziel des Schulsports sein!

In dieser Unterrichtseinheit wird das Spiel „Zweifelderball“, wie Völkerball heute vielerorts genannt wird, in unterschiedlichen Varianten vorgestellt. Bei den meisten ist eine Differenzierung möglich, die Schülerinnen und Schüler entwickeln beim Spielen Verteidigungs- und Angriffsstrategien, da sie je nach Situation schnell agieren bzw. reagieren müssen. Ihre Fertigkeiten im Fangen und Werfen werden durch die Wahl der Übungen und Spiele in den Erwärmungs- und Hauptphasen erweitert.

## Was Sie bei der Vorbereitung und Durchführung beachten sollten

Wichtiger Bestandteil der einzelnen Stunden sind die Reflexionsgespräche (siehe Reflexionsimpulse direkt bei den Materialien). Dafür sollten Sie genügend Zeit einplanen, denn in diesen Phasen können die Kinder die jeweiligen Anforderungsprofile der Spielvarianten erkennen und taktische Überlegungen verbalisieren. In den Folgestunden können dann die Absprachen und Maßnahmen in weiteren Spielsituationen umgesetzt und verbessert werden.

Die Schülerinnen und Schüler haben jederzeit die Möglichkeit, eigene Ideen zur Optimierung des Spielflusses, der Fairness und der Taktik einzubringen. Des Weiteren können sie eigene Spielvarianten erfinden, die in Folgestunden durchgeführt werden können.

## Was machen Sie, wenn ...

... Kinder Angst vor dem Ball haben?

Es kommt häufig vor, dass Kinder Angst vor dem Ball haben. Oftmals ist dies auf zu wenig Bewegungserfahrung mit dem Ball als Spielgerät zurückzuführen. Sie können dann die reinen Übungsphasen des Werfens und Fangens in der Erwärmungsphase und die entsprechenden Vorbereitungsspiele für diese Kinder ausdehnen. Zudem sollte diese Angst in den Reflexionsgesprächen sensibel thematisiert werden, ohne einzelne Kinder bloßzustellen. Es könnten gemeinsam taktische Überlegung angestellt werden, z. B. könnten diese Kinder in ihren Teams von Mitspielern abgeschirmt werden oder sie übernehmen Aufgaben wie das Verteilen der Bälle innerhalb der Teams. Keinesfalls sollten diese Schülerinnen und Schüler nicht miteinbezogen werden, sonst können Ängste nicht überwunden werden.

## Welche weiteren Medien Sie nutzen können

**Jakob, Matthias:** Völkerball verstehen. Neue Lerngelegenheiten in einem bekannten Spiel erkennen und nutzen. sportpädagogik 38 (2/2014), S. 6–11

- ▶ <https://wimasu.de/voelkerball-2/>
- ▶ <http://www.die-schnelle-sportstunde.de/voelker.htm>

Auf diesen zwei Seiten finden sich weitere Ideen und Varianten zum Spiel.  
[letzter Abruf: 17.11.2022]

## Auf einen Blick

### Legende:

L: Lehrkraft; SuS: Schülerinnen und Schüler

	Variation/Differenzierung		Hinweis/Tipp		Gespräch
---	---------------------------	---	--------------	---	----------

### 1. Stunde

**Thema:** Zweifelderball klassisch

**Einstieg:** „Ente, Ente, Fuchs“: Die SuS bilden einen Sitzkreis. Es wird eine „Ente“ bestimmt, die im Außenkreis die Gruppe umrundet und jedem Kind mit der Hand leicht auf die Schulter tippt. Dabei sagt sie jedes Mal „Ente“, bis sie sich entscheidet, ein Kind mit „Fuchs“ zu titulieren. Dann rennt die Ente schnell los und der Fuchs muss versuchen, sie einzuholen, bevor sie seinen ehemaligen Platz erreicht hat. Sollte die Ente zuvor getickt werden, darf sich der Fuchs wieder setzen und die Ente wiederholt die Umrundung. Schafft es die Ente auf den Platz, wird der Fuchs zur neuen Ente und übernimmt deren Rolle.

#### Hauptteil:

**M 1** **Spielregeln von Zweifelderball klassisch**

**M 2** **Zweifelderball klassisch + Varianten**

**Abschluss:** Reflexion (siehe M 2)

**Benötigt:** Softbälle, 2 Langbänke

### 2. Stunde

**Thema:** Farben-Zweifelderball

**Einstieg:** „Namen-Passen“: Die SuS und L bilden zunächst einen großen Stehkreis. Jedes Kind merkt sich, wer rechts neben ihm steht. Nun laufen die SuS frei durch die Halle. L wirft dem Kind, das rechts neben ihr im Kreis stand, einen Ball zu. Die SuS passen sich nun den Ball in der Reihenfolge des Kreises zu, bis er wieder bei L ankommt.

L kann 2 oder 3 (verschiedene) Bälle nacheinander einwerfen. Die Reihenfolge kann umgekehrt werden.

#### Hauptteil:

**M 3** **Farben-Zweifelderball**

**Abschluss:** Reflexion (siehe M 3)

**Benötigt:** verschiedene Bälle, Softbälle, 2 Langbänke



### 3. Stunde

**Thema:** Zweifelderball mit Matten

**Einstieg:** „Zehnerball“: Die SuS bilden 2 Teams. Team A erhält einen Ball und soll ihn sich 10-mal zupassen (die Anzahl der Pässe wird laut mitgezählt). Gelingt dies, bekommt das Team einen Punkt. Team B versucht, das Passspiel zu unterbinden und in Ballbesitz zu kommen. Nun sind sie an der Reihe, sich den Ball 10-mal zu passen usw.  
Es gewinnt das Team, das in einer vorgegebenen Zeit die meisten Punkte gesammelt hat.

**Hauptteil:**

**M 4** **Zweifelderball**

**Abschluss:** Reflexion (siehe M 4)

**Benötigt:** 1 Ball und 1 Weichboden- oder kleine Matte pro Team, Softbälle, 2 Langbänke

---

### 4. Stunde

**Thema:** Zweifelderball „der Reihe nach“

**Einstieg:** „Haltet die Halle frei“: Es stehen 2–3 umgedrehte Kästen mit Bällen gefüllt in der Halle. Es werden 2–3 Kinder bestimmt, die die Kästen leeren sollen (Bälle einzeln herausnehmen und in die Halle werfen). Die übrigen SuS laufen durch die Halle und sollen die Bälle wieder zurück in die Kästen befördern. Wie ist der Stand nach einer vorgegebenen Zeit? Liegen mehr Bälle in der Halle oder in den Kästen?

**Hauptteil:**

**M 5** **Zweifelderball „der Reihe nach“**

**Abschluss:** Reflexion (siehe M 5)

**Benötigt:** 2–3 kleine Kästen, verschiedene Bälle, Softbälle, 2 Langbänke

---

### 5. Stunde

**Thema:** Zweifelderball mit Bienenkönigin

**Einstieg:** „Bombe“: Es werden 2 Teams gebildet. Team A erhält 2 Bälle und wirft einen davon in die Halle. Damit startet der Countdown: Team B versucht, diesen Ball möglichst schnell zu fassen. Das Kind, das zuerst am Ball ist, stellt sich an der Stelle auf, alle anderen Teammitglieder stellen sich hinter ihm in einer Reihe auf. Der Ball wird dann von vorn nach hinten zwischen den Beinen hindurchgereicht. Ist er beim letzten Kind angekommen, so ruft dieses „Stopp“. Parallel zu diesem Ablauf versuchen die Mitglieder von Team A, sich den anderen Ball möglichst schnell 15-mal zu passen. Ist dies gelungen, ruft das Team ebenfalls „Stopp“. Welches Team war schneller?  
Danach werden die Rollen getauscht.

**Hauptteil:****M 6**                    **Zweifelderball mit Bienenkönigin****Abschluss:**            Reflexion (siehe M 6)**Benötigt:**             1 Ball pro Team, Softbälle, 2 Langbänke**6. Stunde****Thema:**                Zweifelderball mit Kegeln**Einstieg:**             „Minutenticker“: Es werden 2 Fänger bestimmt, die in einer Minute möglichst viele Kinder ticken sollen. Getickte SuS setzen sich ab. Nach Ablauf der Minute werden die sitzenden Kinder gezählt. Danach kommt ein neues Fängerpaar an die Reihe und versucht, die Zahl zu überbieten.**Hauptteil:****M 7**                    **Zweifelderball mit Kegeln****Abschluss:**            Reflexion (siehe M 7)**Benötigt:**             9–12 Kegel pro Team, Softbälle, 2 Langbänke**7. Stunde****Thema:**                Vierfelderball**Einstieg:**             „Reboundball“: Die SuS spielen in 2 Gruppen auf einem Basketballfeld gegeneinander. Der Ball muss gegen das Basketballbrett des Gegners geworfen werden und bevor der Ball den Boden berührt, von einem Kind des eigenen Teams gefangen werden. Dann erhält das Team einen Punkt. Gewonnen hat das Team, das nach einer vorgegebenen Zeit die meisten Punkten erreicht hat.

- Mit dem Ball in der Hand dürfen nur 3 Schritte gemacht werden.
- Körperkontakt ist nicht erlaubt.

**Hauptteil:****M 8**                    **Vierfelderball****Abschluss:**            Reflexion zur gesamten Unterrichtseinheit:

- *Ihr habt unterschiedliche Varianten des Spiels kennengelernt. Welche hat euch am besten gefallen? Welche war schwierig?*
- *Habt ihr eigene Varianten-Ideen?*



Diese können in den nächsten Sportstunden durchgeführt werden.

**Benötigt:**             1 Basketballständer/-korb und 1 Ball pro Team, Softbälle, 2 Langbänke

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Völkerball war einmal ... - Zweifelderball-Variationen  
kennenlernen*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

