

Spikeball (ab 4 Spieler*innen)



**

**

**

Legende:

* = weniger geeignet

** = geeignet

*** = sehr gut geeignet

Material

- In einer Halle (auf einer Wiese oder am Strand) spielbar
- Spikeballset bestehend aus einem speziellen Netz (ähnlich einem Mini-Trampolin) und einem Ball



Spielfeld

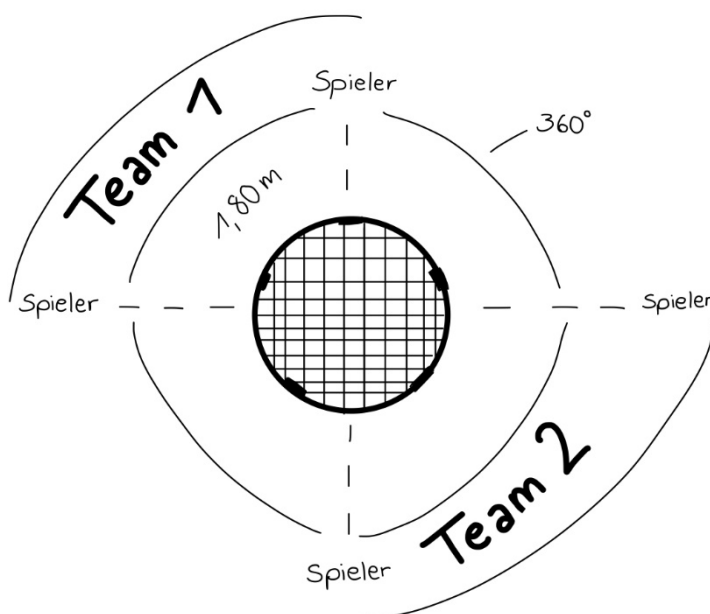


Abbildung 1: Spikeball-Kit

(https://cdn.shopify.com/s/files/1/1835/1319/products/Combwhite2_grande.jpg?v=1489091483)

Spielidee und Grundregeln

- 2 Teams mit je 2 Spieler*innen
- Regeltechnisch gespielt wird wie beim Volleyball
- Pro Spielzug eines Teams sind 3 Berührungen frei, danach hat der Gegner 3 freie Berührungen
- Jede Berührung des Balles zählt als solche
- Das Team hat keine eigene Seite → es existiert ein 360 Grad Spielfeld
- Gewinner*innen: Team mit mehr Punkten

→ Ziel: Ball auf das Netz am Boden so zu spielen, dass das gegnerische Team den Ball nicht mehr erreichen und zurückspielen kann

Für weitere Regeln, siehe: <https://www.spikeball-deutschland.de/spikeball/regeln/>

Inklusive Umsetzung

- Der 360° Bereich um das Netz wird in 4 Zonen unterteilt
- Jede*r Spieler*in ist einer Zone zugeordnet
- Beide Teams sollen möglichst gleich stark sein
- Die Spieler*innen dürfen sich frei bewegen, aber ihre Zone nicht verlassen



Beinbehinderung:

- Alle Spielenden sitzen
- Ball darf einmal pro Team den Boden berühren
- Ball darf mehr als 3 mal im Team gespielt werden



Armbehinderung:

- Ball darf einmal pro Team den Boden berühren
- Ball darf mehr als 3 mal im Team gespielt werden



Sehbehinderung:

- Klingel am oder im Ball
- Spielfeldgrenzen „tastbar“ abkleben



Hörbehinderung:

- Keine Einschränkung



Geistige Behinderung:

- Sich auf wenige klar definierte taktische Maßnahmen beschränken und diese im Vorfeld besprechen
- Klare Zonen auf dem Boden abkleben
- Klare und einfache Gruppenzuordnungen

Tipps & Tricks:

- Spielfluss verlangsamen:
 - Die Anzahl der Male, die der Ball hochgespielt werden darf, erhöhen
 - Der Ball darf zwei Mal auf dem Boden aufkommen, bevor er weitergespielt wird
- Spielfluss beschleunigen:
 - Die einzelnen Zonen aufgeben und zur nicht inklusiven Version wechseln

Platz für eigene Notizen:

Stundenverlaufsplan

Phase	Zeit (min)	Material	Inhalt
Aufwärmen	15-20		<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung Gesundheitszustand abfragen Schmuck ablegen Ausblick auf die Sportstunde geben • Aufwärmspiel Vorbereitung auf den Hauptteil und allgemeine sowie spezielle Erwärmung der Körperpartien. Sinnvoll ist eine spezifische Erwärmung in Hinblick auf die Bewegungsmuster beim Spikeball
Hauptteil	30-35		<p>Spikeball spielen Alle Teilnehmer*innen einbeziehen und Trinkpausen einplanen</p>
Abschluss	5		<ul style="list-style-type: none"> • Abbau • Abschlusskreis: Es wird ein Abschlusskreis gebildet. Feedback der Teilnehmer*innen einholen: <ul style="list-style-type: none"> • Was hat dir heute am besten gefallen? • Wie hast du dich in das Spiel eingebunden gefühlt? • Was hat dir nicht gefallen?