

# BÄLLSCHULE

## RÜCKSCHLAGSPIELE



Klaus Roth  
Michael Ebert  
Ina Knobloch



Buchreihe  
Ballschule

10

hofmann.

# INHALT

<b>1</b>	<b>EINLEITUNG</b>	4
<b>2</b>	<b>EINORDNUNG</b>	7
	Systematik der Sportspiele	8
	Systematik der Rückschlagspiele	10
	Systematik der Ballschulprogramme	11
<b>3</b>	<b>GRUNDPHILOSOPHIE</b>	13
	Konzeptionelle Vorentscheidungen	14
	Prinzipien	16
<b>4</b>	<b>ZIELE: SPIELERISCHE BASISKOMPETENZEN</b>	21
A	Koordinative Basiskompetenzen	25
B	Perzeptiv-motorische Basiskompetenzen	26
C	Taktische Basiskompetenzen	27
<b>5</b>	<b>INHALTE UND METHODEN</b>	29
	Inhalte	30
	Methoden	31
<b>6</b>	<b>PRAKTISCHE BEISPIELSAMMLUNG</b>	34
	Gliederung und Ordnungskriterien	35
	Lernmaterialien	35
	Organisationshilfen/Tipps	37
	Darstellungsform	39
<b>7</b>	<b>KOORDINATIVE BASISKOMPETENZEN</b>	41
	Register	42
	Beispielsammlung	44
<b>8</b>	<b>PERZEPTIV-MOTORISCHE BASISKOMPETENZEN</b>	81
	Register	82
	Beispielsammlung	84
<b>9</b>	<b>TAKTISCHE BASISKOMPETENZEN</b>	125
	Register	126
	Beispielsammlung	128
<b>10</b>	<b>PRAKTISCHE UMSETZUNG</b>	163
	Lehrmaterialien	164
	Aus-/Fortbildungen	166
	Kooperationen	168
	<b>LITERATUR</b>	170

## HINWEIS

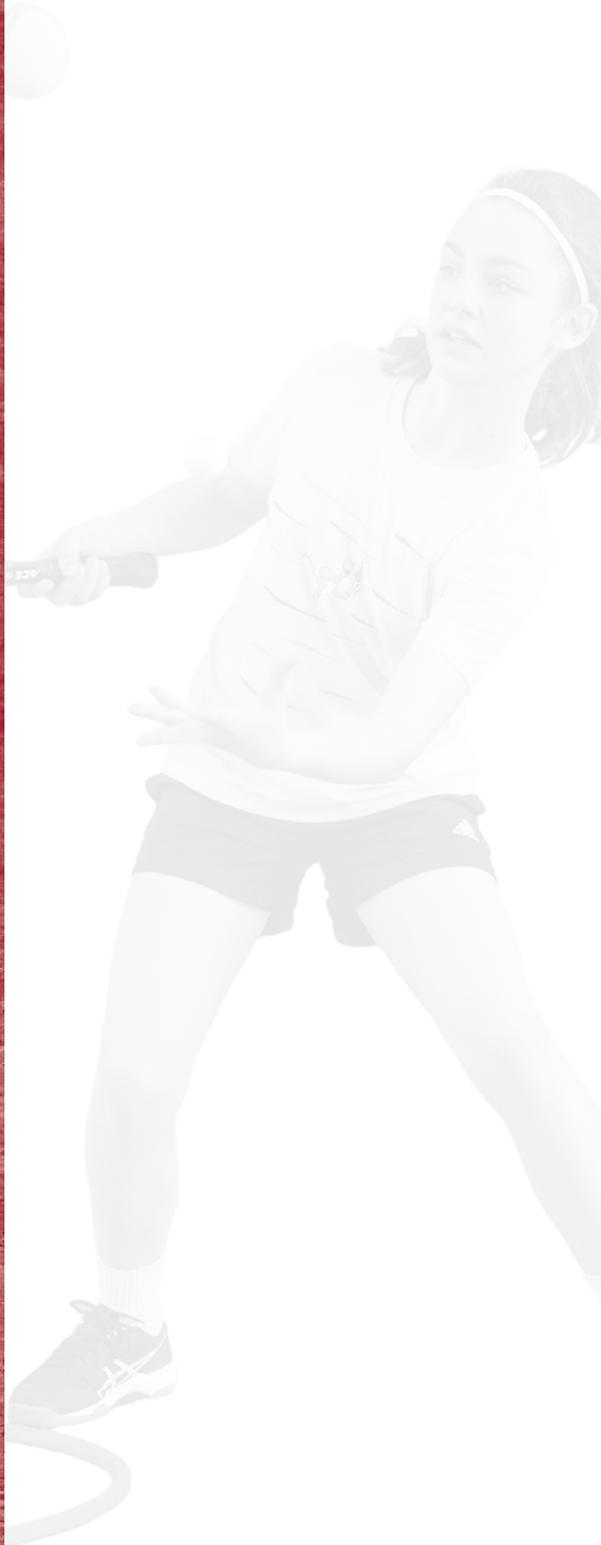
Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die männliche Form verwendet, gemeint sind immer Personen aller Geschlechter



**BALLSCHULE**

**RÜCKSCHLAGSPIELE**

**EINLEITUNG**



„Betrachte einmal die Vorgänge, die wir Spiele nennen. Was ist diesen gemeinsam? ... Wenn du sie anschaust, wirst du zwar nichts sehen, was allen gemeinsam ist, aber du wirst Ähnlichkeiten entdecken ... Schau z. B. die Brettspiele an, mit ihren Verwandtschaften ... Nun gehe zu den Ballspielen über. Dann bleibt manches Gemeinsame erhalten, aber viele identische Züge verschwinden, andere treten auf ... Und so können wir durch die vielen, vielen anderen Gruppen von Spielen gehen, Ähnlichkeiten auftauchen und verschwinden sehen. Ähnlichkeiten im Großen und im Kleinen. Ich kann diese nicht besser charakterisieren als durch das Wort ‚Familienähnlichkeit‘. Denn die Gemeinsamkeiten der Spiele übergreifen und kreuzen sich wie die Ähnlichkeiten, die zwischen den Mitgliedern einer Familie bestehen: Wuchs, Gesichtszüge, Augenfarbe, Gang, Temperament usw. – Und ich werde sagen: die Spiele bilden eine Familie!“ (Wittgenstein, 1960, Philosophische Untersuchungen § 66, 67)

Treffender und anschaulicher als der Sprachphilosoph Wittgenstein kann man den prägenden Grundgedanken der Ballschule Heidelberg – oder etwas genereller ausgedrückt – der sogenannten **Integrativen Sportspielvermittlung** wohl kaum beschreiben. Auch in der Ballschule werden die Sportspiele als Mitglieder einer Familie angesehen, die einander ähnlich sind. Die allgemeinen, übergreifenden und sich kreuzenden Verwandtschaftsmerkmale werden gezielt herausgegriffen und in der „Kinderstube“ der Spielanfänger geschult. Angestrebt wird ein stabiles Fundament an generalisierbaren Kompetenzen, die später ein schnelles und effektives Lernen in mehr oder weniger allen Sportspielen ermöglichen sollen.

Die Idee der Schaffung eines breiten „Kompetenz-Fundamentes“ weist auf ein weiteres bedeutendes Merkmal Integrativer Konzepte hin. Die sportspielübergreifende Ausbildung dient in der Regel als Startpunkt einer „Lernzielkette“, deren Glieder nach dem Motto „vom Allgemeinen zum Spezifischen“ gereiht werden. Auf den übergreifenden Einstieg folgen **sportspielgerichtete** Teilspezia-

lisierungen, die so etwas wie Zwischenstufen hin zu den Einführungen in die einzelnen Sportspiele darstellen. Genau auf einer solchen Zwischenstufe ist die **Ballschule Rückschlagspiele** angesiedelt. Greift man das Bild von Wittgenstein wieder auf, dann geht es hier nicht mehr um die Gesamtheit aller Sportspiele mit ihren zuweilen eher weitläufigen „Verwandtschaftsgraden“, sondern um Gruppierungen bzw. Teilfamilien von Spielen mit engeren Familienähnlichkeiten.

Die Kapitel 2 bis 6 stellen den Theorieteil des Buches dar. Er beginnt im **Kapitel 2** mit begrifflichen Vorklärungen und einer Einordnung der Ballschule Rückschlagspiele in die Systematiken der Sportspiele und der Ballschulprogramme. Im **Kapitel 3** schließt sich eine Charakterisierung der Grundphilosophie der Ballschule Rückschlagspiele an. Sie umfasst einerseits eine Kurzdarstellung der konzeptionellen Vorentscheidungen mit einem Zusatzblick auf alternative, durchaus ebenfalls erfolgreiche Lehrwege und andererseits Erläuterungen zu den vier zentralen Leitsätzen für alle Ballschulangebote. Die **Kapitel 4** und **5** beinhalten eine Kennzeich-

nung der Ziele, Inhalte und Methoden der Ballschule Rückschlagspiele. In die Auswahl der Ziele (**Kapitel 4**) fließen dabei die im Kapitel 3 beschriebenen Ballschul-Prinzipien und die Resultate der Expertenbefragungen von Haverkamp und Roth (2006) sowie Memmert und Roth (2016) ein. Die Inhalte und Methoden (**Kapitel 5**) ergeben sich dann aus einer Verschmelzung der Ballschul-Merksätze „Spielen macht den Meister!“ (Freudbetontheit) und „Probieren geht über Studieren!“ (implizites Lernen) mit zunehmend auch übungsbezogenen, expliziten Vermittlungsprozessen.

Das Herzstück des Buches bildet der umfangreiche Praxisteil in den Kapiteln 6 bis 9. Den formulierten Zielbereichen entsprechend wird den drei Ballschul-Säulen mit den koordinativen (**Säule A; Kapitel 7**), perzeptiv-motorischen (**Säule B; Kapitel 8**) und taktischen Basiskompetenzen (**Säule C; Kapitel 9**) jeweils ein eigenes Kapitel gewidmet. Dieses ABC soll den Spielanfängern genauso vertraut werden wie das normale ABC. Ähnlich wie Buchstaben das Baumaterial für Wörter und Sätze bilden, setzt sich das ABC der Ballschule Rückschlagspiele

aus einzelnen Kompetenzbausteinen zusammen, aus denen sich (aufaddiert) die sportspielgerichtete Spielfähigkeit der Kinder formiert.

Zur **Zielgruppe** der Ballschule Rückschlagspiele gehören vor allem Sportlehrer der Klassenstufen 3 bis 7 sowie die vielen engagierten (Vereins-)Übungsleiter, die in Ballschulgruppen und in der Grundlagenausbildung verschiedener Rückschlagspiele (Tennis, Tischtennis, Badminton, Volleyball, Beach-Volleyball, Faustball usw.) tätig sind. Der Ballschul-Blick – über den Tellerrand einzelner Sportspiele hinaus – liefert vielfältige Anregungen und Hilfen dafür, die früheren informellen, alltäglichen Spielerfahrungen in den Schulsport bzw. das Vereinstraining hinein zu holen. Wichtig ist, dass die Beispielsammlungen zu den Spielen und Übungen in den Kapiteln 7 bis 9 nicht als Kochbücher mit vorgefertigten Patentrezepten verstanden werden. Sie lassen sich vielmehr als Ideengeneratoren für die Erprobung eigener, kreativer Trainings-/Unterrichtsformen nutzen. Schließlich sind nicht nur die (meisten) Bälle, sondern auch der Kopf rund, damit wir in alle Richtungen denken können.

Eine abschließende Vorbemerkung ist noch wichtig. Sie betrifft die nachfolgenden Kapitel 2 bis 6. In der Ballschule werden auf der sportspielgerichteten Zwischenstufe den Rückschlagspielen die sogenannten **Zielschusspiele** gegenübergestellt. Die theoretischen Grundlagen dieser Programme sind durch viele Übereinstimmungen oder zumindest Parallelitäten gekennzeichnet. Das spiegelt sich zwangsläufig in gewissen Schnittmengen zwischen den Theorieteilern der Bände 9 und 10 wider. Die Entscheidung die entsprechenden Überlegungen und Argumentationen in beide Bücher aufzunehmen und nicht mit Verweisen zu arbeiten, beruht auf der Überzeugung, dass diese jeweils aus sich selbst heraus – ohne den Zukauf eines weiteren Buches – verständlich sein müssen. Für Käufer von (mindestens) drei Bänden der Buchreihe zur Ballschule bietet der Verlag ein rabattiertes Kombinationsangebot an.

## REGISTER

Name der Baustein-Übung	Komplexität	Motorische Ausführung	Seite
<b>Zeitdruck – Antizipation &amp; Reaktion</b>			
Weichbodentischtennis	I	Hand	44
Welche Farbe kommt?	II	Hand	45
Kastensmash	II	Hand	46
Tore verhindern	II	Hand, Schläger	47
Rückschlag nach Farbe	III	Hand, Fuß	48
<b>Zeitdruck – Antritt &amp; Ablauf</b>			
Wand-Tischtennis	I	Schläger	49
Treffen und getroffen werden	I	Schläger, Hand	50
Felderwechsel	II	Schläger	51
Hochball	III	Hand, Schläger	52
Mitte wechsel dich	III	Schläger, Hand	53
<b>Präzisionsdruck – Ergebnis</b>			
Bänke-Tischtennis	I	Schläger	54
Frisbeetennis	II	Hand	55
Kastentreffer	II	Schläger	56
Schlag durch den Reifen	II	Schläger	57
Zielzone	II	Hand, Schläger	58
In den Eimer	III	Schläger	59
<b>Präzisionsdruck – Ablauf</b>			
Tischtennisjonglage	I	Schläger	60
Parcours	I	Schläger	61
Wandern mit Bällen	II	Schläger	62
Duell auf der Bank	II	Schläger	63
Bänke-Ballwechsel	II	Schläger, Hand	64

Name der Baustein-Übung	Komplexität	Motorische Ausführung	Seite
<b>Komplexitätsdruck – Zeit &amp; Präzision</b>			
Slalomstaffel	I	Hand	65
Bogenlampe	I	Hand	66
Zweierprellball	II	Hand	67
Zwei Aufgaben	II	Schläger	68
Prellen und Schlagen	III	Hand, Schläger	69
<b>Organisationsdruck – Zeit &amp; Präzision</b>			
Jonglagedribbling	I	Schläger, Fuß	70
Bällezirkus	II	Schläger, Hand	71
Zahlentennis	II	Schläger, Hand	72
Zwillingstennis	III	Schläger	73
Reifenbahn	III	Schläger	74
<b>Variabilitätsdruck – Zeit &amp; Präzision</b>			
Luftballonjonglage	I	Hand, Schläger	75
Spiegelball	II	Hand	76
Schlägertausch	III	Schläger	77
Multischläger	III	Schläger	79
Rückschlagansage	III	Hand, Schläger	79

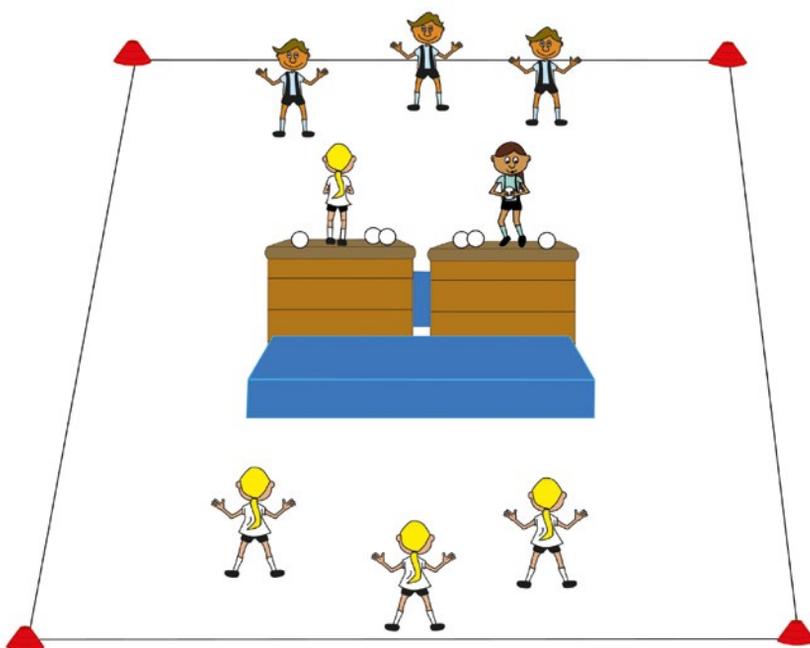
## KASTENSMASH



Zeitdruck  
Antizipation & Reaktion

Präzisionsdruck  
Ergebnis

II



## SPIELIDEE / ÜBUNGSABLAUF

Zwei große Turnkästen werden nebeneinander aufgestellt, die das Spielfeld in zwei Hälften teilen. Auf beiden Längsseiten wird zur Absicherung eine Weichbodenmatte hingelegt. In den beiden Hälften befinden sich jeweils drei bis vier Kinder. Zwei weitere Kinder stehen mit der gleichen Anzahl an Bällen auf den Kästen. Sie schlagen oder

werfen einen Volleyball ins gegnerische Spielfeld. Der Ball darf einmal aufspringen und muss dann von einem Kind hochgespielt werden und von einem anderen Kind desselben Teams gefangen werden. Jeder korrekt hochgeschlagene und gefangene Ball gibt einen Punkt. Welches Team fängt die meisten Bälle?

## HINWEISE

- Mehrere Spielfelder werden parallel aufgebaut

# TREFFEN UND GETROFFEN WERDEN

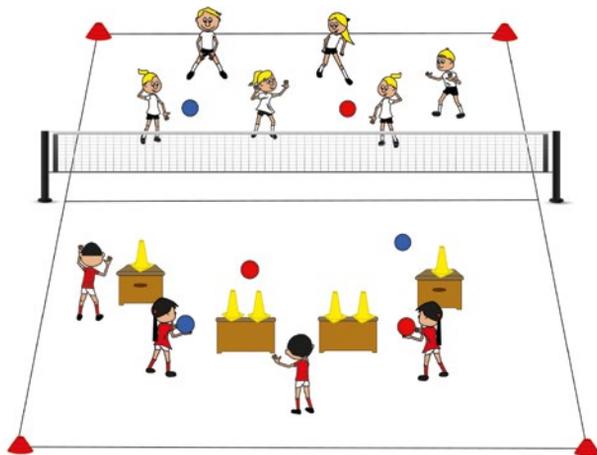
(Roth, Kröger & Memmert, 2015, S. 79)



Zeitdruck  
Ablauf

Präzisionsdruck  
Ergebnis

I



## SPIELIDEE / ÜBUNGSABLAUF

Zwei Mannschaften mit jeweils fünf bis sechs Kindern werden gebildet. Gespielt wird auf einem Volleyballfeld (oder einem Feld mit ähnlicher Größe). Die Netzhöhe beträgt ca. 1,5 Meter. Auf einer Spielfeldhälfte werden Hütchen auf mehrere kleine

Kästen gestellt. Es sind fünf bis sechs große, weiche Bälle (Softbälle) im Spiel. Die Kinder der Mannschaft A versuchen, nach eigenem Anwurf die Bälle so über das Netz zu schlagen, dass die Hütchen getroffen werden. Mannschaft B darf den geschlagenen Ball nicht abwehren, aber die Kinder dürfen versuchen, mit den Bällen Kinder der Mannschaft A abzuwerfen. Ein Team erzielt Punkte durch das Treffen der Hütchen, das andere Team durch das Treffen eines Kindes auf der gegnerischen Seite.

## HINWEISE

- Anstelle eines Netzes kann eine Zauberschur oder ein Baustellenband verwendet werden
- Ist kein kontrolliertes Schlagen der Bälle möglich, wird eine Zone nah am Netz eingeführt. Die Gegenspieler dürfen nur innerhalb dieser Zone abgeworfen werden

## VARIATIONEN

- Mit Badmintonschlägern und -bällen spielen. Ziele sind nicht die Hütchen, sondern das Treffen in den umgedrehten kleinen Kästen (II)

## REGISTER

Name der Baustein-Übung	Komplexität	Motorische Ausführung	Seite
<b>Flugbahn des Balles erkennen</b>			
Vorne sagt an	I	Hand	84
Reifenindica	II	Hand	85
Wann landet der Ball?	II	Schläger	86
Prellschlag-Squash	II	Hand, Schläger	87
Welches Farbfeld?	II	Hand, Schläger	88
Mit Reifen und Händen	III	Hand	89
Punkte für dieselbe Farbe	III	Hand, Schläger	90
<b>Laufweg und -tempo zum Ball bestimmen</b>			
Rückwärts-Ball-Gewitter	I	Hand	91
Links oder Rechts	II	Hand	92
Eins gegen Zwei	II	Schläger	93
Hagelsturm	II	Hand, Schläger	94
Hütchen wechsel dich	III	Hand	95
Raupe	III	Hand	96
Welche Zone, welcher Schlag?	III	Hand, Schläger	97
<b>Schlagposition finden</b>			
Aufpreller	I	Hand	98
Selbstvorlage	I	Hand	99
Mit Fuß und Hand	II	Hand	100
Kontrollschlag	II	Schläger	101
Runter vom Hütchen	II	Schläger	102
Wechselschlag	II	Hand, Schläger	103
Abpraller	III	Hand, Schläger	104

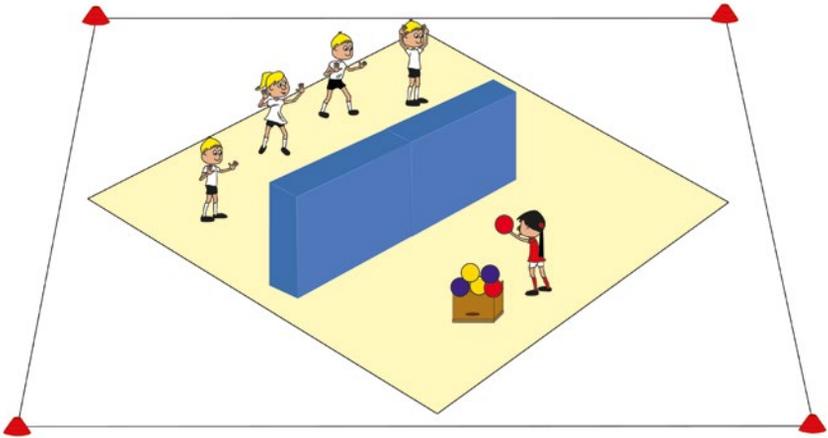
Name der Baustein-Übung	Komplexität	Motorische Ausführung	Seite
<b>Spielpunkt des Balles bestimmen</b>			
Schläger-Stationsbetrieb	I	Schläger	105
One Touch	II	Hand	106
Bänke-Tischtennis	II	Schläger	107
Über die Wand	II	Schläger	108
Farbenüberraschung	III	Hand	109
Ohne Hände	III	Hand	110
Wandball	III	Hand	111
<b>Schlagwinkel steuern</b>			
Über und unter	I	Hand	112
Prellball	I	Hand	113
Kastentreffer	II	Hand	114
Zurück zu mir	II	Hand	115
Hütchentrefferstaffel	II	Hand, Schläger	116
Zuspieler	III	Hand	117
<b>Schlaglänge (Krafteinsatz) steuern</b>			
Badminton-Golf	I	Schläger	118
Zonenwandern	I	Hand, Schläger	119
Bälle versenken	II	Schläger	120
Chinesische Mauer	II	Schläger	121
Nah dran	II	Schläger	122
Hinter welche Bank?	II	Hand, Schläger	123
Auf Zuruf	III	Hand, Schläger	124

## FARBENÜBERRASCHUNG



Spielpunkt des Balles bestimmen

III



### SPIELIDEE / ÜBUNGSABLAUF

Ein Spielfeld wird mithilfe von ein bis zwei Weichbodenmatten in zwei gleich große Felder geteilt. In einem Spielfeld befinden sich drei bis vier Kinder, im anderen steht ein Kind mit einer Ballkiste (z. B. einem umgedrehten kleinen Kasten). In der Kiste befinden sich Bälle in drei verschiedenen Farben, die in beliebiger Farbreihenfolge nacheinander über die Matten geworfen werden. Sie sollen – wie beim Volleyball – von den Kindern auf der anderen Seite spätestens nach dem dritten Kontakt zurück-

gespielt werden. Die gelben Bälle müssen aus der Luft gespielt werden und dürfen den Boden nicht berühren. Rote Bälle müssen nach jedem Kontakt einmal aufspringen. Blaue Bälle dürfen aus der Luft oder mit Bodenkontakt gespielt werden, allerdings ist ein Fußkontakt Pflicht.

### VARIATIONEN

- Den Ball fangen, anstatt ihn direkt zu schlagen. Das Kind wirft sich den Ball dann selbst an und schlägt ihn weiter oder zurück (II)

### HINWEISE

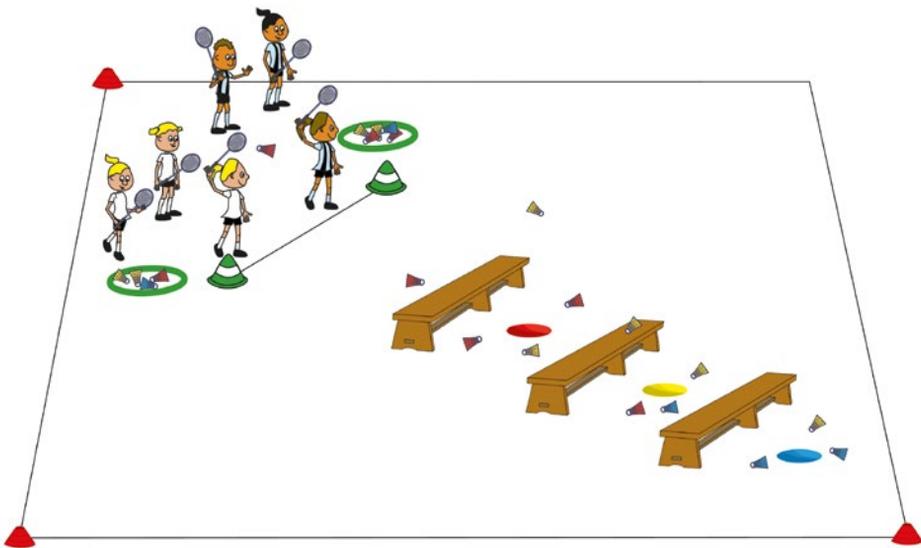
- Große, leichte Bälle sind am einfachsten zu spielen
- Damit die Weichbodenmatte sicher steht, kann sie zwischen die Holmen eines Barren gestellt werden, auf dem Mattenwagen bleiben oder von zwei Kindern gehalten werden

## HINTER WELCHE BANK?



Schlaglänge (Krafteinsatz)  
steuern

II



### SPIELIDEE / ÜBUNGSABLAUF

Mehrere Turnbänke werden hintereinander mit einem Abstand von ein bis zwei Metern aufgestellt. Die Zonen zwischen den Bänken sind die Zielzonen, in die die Kinder Badmintonbälle schlagen sollen. Etwa drei Meter vor der ersten Bank wird eine Abspießlinie festgelegt. Zwei Teams mit je drei bis vier Kindern treten gegeneinander an. Jedes Team hat einen Reifen mit verschiedenfarbigen Badmintonbällen. Jeder Zielzone wird eine Farbe zugeordnet. Die Kinder versuchen nun, ihre Bälle je nach Farbe in die entsprechenden Zielzonen zu schlagen. Haben die Teams alle Bälle geschlagen, werden die erzielten

Punkte addiert. Das Team, das die meisten Bälle in die korrekte Zielzone geschlagen hat, gewinnt.

### HINWEISE

- Stehen keine farbigen Bälle zur Verfügung, wird festgelegt, dass zunächst jedes Kind einen Ball in Zone 1 und danach in die folgende Zone usw. schlagen muss

### VARIATIONEN

- Den Zielzonen können unterschiedliche Punktwerte zugeordnet werden (II)

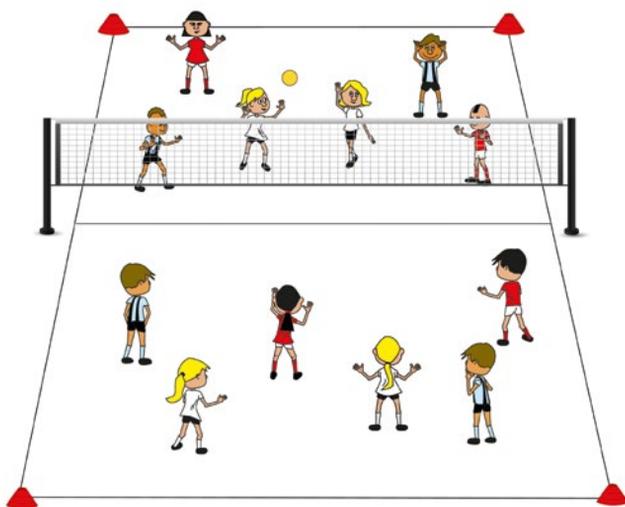
## FARBENDUO



Orientieren  
auf dem Platz

Lücke  
erkennen

III



### SPIELIDEE / ÜBUNGSABLAUF

Ein Netz trennt ein Spielfeld (etwa in der Größe eines Badmintonfeldes) auf ca. zwei Meter Höhe in zwei Hälften. Auf jeder Seite befinden sich sechs Kinder. Jeweils zwei Kinder tragen Mannschaftsbänder, Leibchen oder Hemden der gleichen Farbe (z. B. zweimal gelb, zweimal rot und zweimal

blau). Zwei Kinder der gleichen Farbe bringen einen Kinder-Volleyball ins Spiel. Dabei wirft ein Kind den Ball an und das andere Kind der gleichen Farbe schlägt ihn aus der Luft über das Netz. Auf der anderen Seite darf der Ball von jedem Kind gefangen werden, muss aber sofort wieder hochgeworfen und vom Kind der gleichen Farbe über das Netz zurückgeschlagen werden.

### HINWEISE

- Anstelle eines Netzes kann eine Zauberschur oder ein Baustellenband verwendet werden
- Es sind immer nur zwei Berührungen von Kindern der gleichen Farbe erlaubt (Fangen und Schlagen)

### VARIATIONEN

- Der Ball wird vom zweiten Kind nicht geschlagen, sondern gefangen und sofort über das Netz geworfen (II)
- Der Ball wird vom ersten Kind nicht gefangen, sondern hochgeschlagen (III)

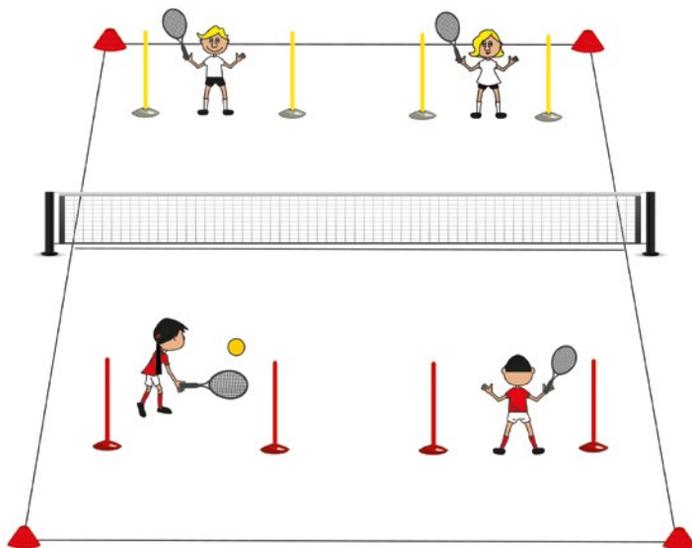
## TOREBALL



Lücke  
erkennen

Abschlussmöglichkeit  
nutzen

III



## SPIELIDEE / ÜBUNGSABLAUF

Ein Spielfeld (etwa in der Größe eines Volleyballfeldes) wird durch ein Netz geteilt. In jeder Spielhälfte werden mit Stangen drei gleich große Tore markiert. Jedes Team besteht aus zwei Kindern, die sich zwischen die Stangen der beiden äußeren Tore positionieren. Der Soft-Tennisball wird von

einem Kind mit dem Schläger ins Spiel gebracht. Ziel ist es, den Ball durch ein gegnerisches Tor zu spielen und entsprechend das eigene Tor und gemeinsam das mittlere Tor zu verteidigen. Ein erfolgreicher Schlag durch die äußeren Tore gibt einen Punkt, durch das mittlere Tor zwei Punkte. Die Bälle dürfen aus der Luft oder nach einmaligem Aufspringen geschlagen werden. Beim Schlag durch ein Tor muss der Ball im Spielfeld aufspringen, damit der Punkt zählt. Welches Team hat zuerst 15 Punkte?

## HINWEISE

- Anstelle eines Netzes kann eine Zauberschur oder ein Baustellenband verwendet werden
- Mit dem ersten Schlag kann kein Punkt erzielt werden

## VARIATIONEN

- Es wird nur auf zwei Tore gespielt (II)