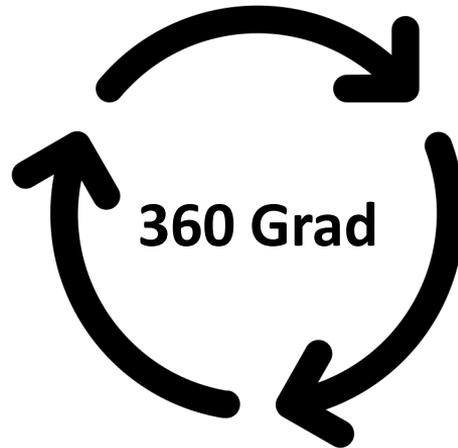




WORKSHOP

SPIKEBALL - Ein 360 Grad Spiel selbst entwickeln



Referent:

Janes Veit & Christoph Walther

wimasu.de





LETZTE SEITE



DOWNLOAD der Präsentation auf
wimasu.de/fortbildungen

Passwort: Heidelberg2019





ABLAUF DES WORKSHOPS

- VORSTELLUNG 
- DENKEN IN UNTERRICHTSREIHEN 
- VORSTELLUNG DER UNTERRICHTSIDEES 
- DURCHFÜHRUNG DER ZENTRALEN UNTERRICHTSIDEES 
- ABSCHLUSSBESPRECHUNG 



Unterrichten in Reihen



aktivierend

demokratisch



zielorientiert





BEISPIELZIELE FÜR UNTERRICHTSREIHEN

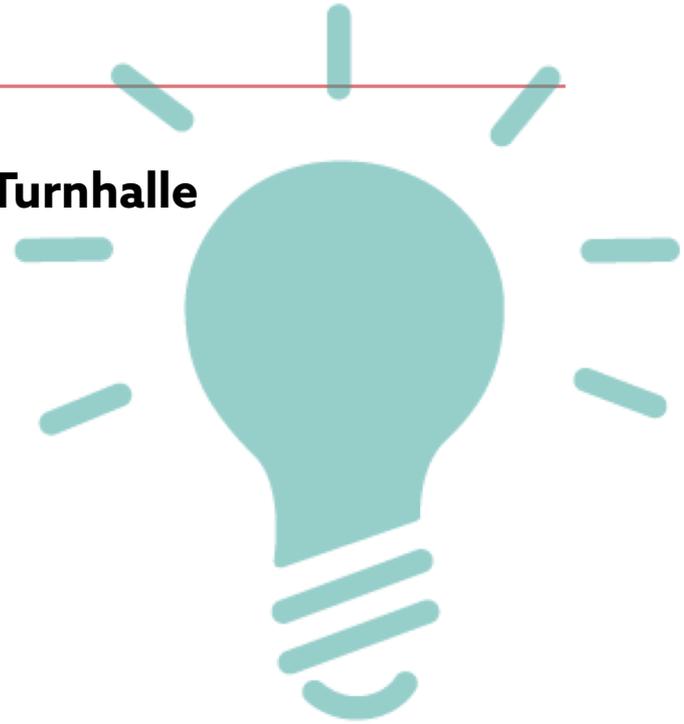
1. Etwas präsentieren
 - 2. An einem Wettkampf teilnehmen**
 3. Spielfähigkeit erwerben
 4. Etwas Technisches demonstrieren
 5. Die eigene Leistung verbessern
 - 6. Ein Spiel / eine Challenge entwickeln**
 7. Einen Gegenstand differenziert erfahren
- **SPAß HABEN**
 - **PROBLEME IN DER GRUPPE LÖSEN**





GRUNDIDEE

Den neuen Nischen-Trendsport „Spikeball“ in die Turnhalle bringen – auch ohne Spikeballmaterial.



WER KENNT SPIKEBALL?



SCHWERPUNKT DER UNTERRICHTSREIHE

SCHWERPUNKT

Das Spiel kennenlernen und
Spielen lernen



SCHWERPUNKT

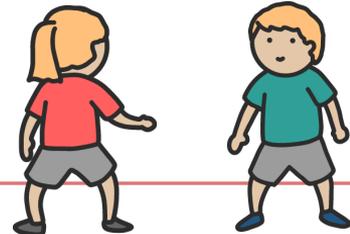
Eigene Spielfelder
entwickeln

SCHWERPUNKT

Pro- und Handicaps entwickeln und anwenden



Möglicher Reihenverlauf



SPIKEBALL-COURTS ENTWICKLEN

COURTS AUSPROBIEREN UND REGELN FESTHALTEN

SPIELQUALITÄT VERBESSERN

Pro- und Handicaps erfinden und ausprobieren.

DAS TURNIER VORBEREITEN

DAS TURNIER



REGELN ENTWICKELN

Spielplan Spikeball

Abschlag

- Teams auf einer Seite
- 1 Aufschlagsversuch
- Auf das Netz

Fair

Torrierregeln

- Ziel
- Spaß
- Handicap
- Procap

- fangen ist erlaubt
- 2 Pässe
- 3 Kontakte
- 1 Pass ist Pflicht!
- Berührt der Ball das Netz ist das andere Team dran!

• Karten-Punkt für den Gegner

• 2x Netz = Punkt



PRO- HANDICAPS WARUM?

„Im Sinne der Fairness lassen sich über Pro- und Handicaps aus zunächst ungleichen Paarungen vielleicht gerechtere Duelle herstellen, die für beide Spielenden gleichermaßen spannender werden, wenn die Erschwerungen bzw. die Erleichterungen auch wirklich etwas bringen und nicht zu wenig oder zu gewichtig wirken.“ (...)

<https://wimasu.de/fairness/>



Spikeball

- Beim Spikeball geht es darum, den **Ball auf das Netz am Boden so zu spielen**, dass das gegnerische Team den Ball nicht mehr erreichen und zurückspielen kann.
- **Anzahl der Berührungen:** Der Spikeball selbst darf pro Spielzug bis zu 3x vom eigenen Team berührt werden. Im Anschluss muss das gegnerische Team den Ball annehmen und hat ebenfalls 3 Berührungen frei.
- **Erlaubte Berührungen:** Der Ball darf mit allen Körperteilen berührt werden. Jede Berührung zählt als solche. Der Ball muss also entweder vom Mitspieler angenommen oder direkt auf das Netz gespielt werden.
- **Komplettes Spielfeld:** Im Unterschied zu Volleyball gibt es nicht die eigene Seite. Sondern beide Teams haben die volle Fläche von 360 grad um das Netz/Trampolin herum.

Offiziell: <https://www.roundnet-deutschland.de/spikeball/regeln/>



LETZTE SEITE



DOWNLOAD der Präsentation auf
wimasu.de/fortbildungen

Passwort: Heidelberg2019





ENDE



Vielen Dank

für Ihre Aufmerksamkeit.



EINLADUNG ZUM WIMASU STAND





UNTERRICHTS REIHEN MATERIAL



UM-0002-WIMASU-Stationkarten-Kaempfen.jpg



UM-0006-WIMASU-Freerunningkarten.jpg



UM-0006-WIMASU-Parkourkarten.jpg



UM-0007-wimasu-akrobatikkartei.jpg



UM-0008-wimasu-Papierflug-Info.jpg



UM-0009-wimasu-reifen-beschreibung.jpg



UR-0017- wimasu-Wimasu_Games_.jpg



UR-0018-wimasu-Rollbrettfuehrerschein.jpg



UR-0019-wimasu-fussball-im-coaching-system-



UR-0020-wimasu-ausdauernd-laufen-info.jpg



UR-0021-wimasu-Jonglieren-Info-Material.jpg