

MIT SPIELREGELN SPIELEN – NEUE LERNCHANCEN ERÖFFNEN

Michael Warm

SPIELIDEE

Als grundlegende Spielidee sollten wir davon ausgehen, dass sich 2 Parteien auf zwei Feldern gegenüber stehen, die durch ein Netz (oder möglicherweise auch eine andere Form der räumlichen Abtrennung, vielleicht eine Langbank, ein Tor, etc.) voneinander abgegrenzt sind, sodass kein Körperkontakt möglich erscheint.

Der Ball darf nach vereinbarten Regeln über dieses Netz in das andere Feld befördert werden. Die weiteren Vereinbarungen beschreiben die Spielerzahl, Feldgröße, Art und Weise der Ballkontakte, Bereiche, die der Ball überfliegen bzw. berühren darf, sowie zusätzliche Aufgaben.

Dabei kann es ein Mit- und ein Gegeneinander der beiden Parteien geben.

- Beim „Miteinander Spielen“ können Aufgaben vereinbart werden, die gemeinsam gelöst werden. Beispielsweise eine Anzahl an Ballberührungen hintereinander oder eine vereinbarte „Flugroute“ des Balles.
- Gegeneinander spielen heißt innerhalb dieses Grundspielgedankens niemals auch wirklich körperlich gegen einen Mitspieler zu spielen. Aber die spielerischen Ideen sind darauf ausgerichtet, dass der Gegner eine der vorher vereinbarten Spielregeln nicht einhalten kann! Diese „Vergehen“ können auf unterschiedliche Art addiert werden, so dass bei Erreichen einer vereinbarten Punktzahl eine der Mannschaften gewonnen hat.

VARIABLE SPIELREGELN

Alle weiteren Spielregeln ermöglichen jeweils ganz neue Spielformen. Das geschickte Variieren mit diesen Regeln ist der Schlüssel zu lohnenden Spielen,

Spieleranzahl

Die erste und wichtigste Entscheidung betrifft die Personalregeln. Unterschiedliche Spieleranzahlen auf einer Netzseite ermöglichen ganz unterschiedliche Spielformen und jeweils ganz eigene Schwerpunkte für die Spielform. Es ist auch denkbar, unterschiedliche Anzahlen an Spielern auf den beiden Spielfeldern anzubieten.

- Beim Spiel „1 gegen 1“ fokussiert sich die Kommunikation und Interaktion ausschließlich auf den Partner auf der anderen Netzseite.
Es entfällt die schwierige Entscheidung, den Ball selbst zu spielen, oder aber sofort eine andere Handlung vorzubereiten.
Die eigene Spieltaktik orientiert sich weitgehend am Verhalten des Gegenspielers und stellt in diesem Bereich der Wahrnehmung und des taktischen Handelns eine große Herausforderung dar.
- Je geringer die Spieleranzahl auf dem eigenen Spielfeld ist, desto größer ist der Anspruch an die Universalität des einzelnen Spielers. Bei vielen Mitspielern ist auch eine Spezialisierung in verschiedenen Elementen möglich.
- Je mehr Spieler auf dem Feld stehen, desto komplexer – und damit auch deutlich schwieriger – stellt sich der gesamte Bereich der Kommunikation und Interaktion auf dem Spielfeld dar.
Allerdings verteilt sich bei mehr Mitspielern scheinbar die psychische Belastung in der einzelnen Situation auch auf die gesamte Mannschaft!
Auch im Bereich der Wahrnehmung wächst die Anforderung zunehmend mit der gegnerischen Spieleranzahl, da mehrere Gegenspieler in ihren Handlungen beobachtet werden müssen. Hierzu sind dann auch gute Beobachtungsstrategien notwendig.
- Je größer die Spielerzahl ist, desto komplexer sind die Möglichkeiten, Gruppen- und mannschaftstaktische Ideen auszuprobieren: Wie viele Spieler beteiligen sich beispielsweise an der Annahme, am Block, am Angriff. Hier gibt es eine sehr große Anzahl an interessanten Alternativen.

Feldgröße

Die wichtigste Raumregel, die variiert werden kann, betrifft die Feldgröße. Sie bestimmt über das Verhältnis zwischen Angriff und Abwehr (wobei der Aufschlag ebenso als Angriff zu sehen ist, wie auch die Annahme als Abwehrhandlung).

- Je größer ein Feld für ist, desto schwieriger ist es zu verteidigen! Somit kann man die angreifende Mannschaft in Vorteil bringen. Lange Spielzüge werden nun kürzer, die Dynamik des Spiels nimmt zu.
- Wählt man ein kleines Feld aus, so ist die angreifende Mannschaft in ihren Möglichkeiten eingeschränkt. Die verteidigende Mannschaft wird nicht so schnell zu Fehlern gezwungen. Die Spielzüge werden oft länger. Es ist schwerer für die angreifende Mannschaft, das Feld zu treffen, als es umgekehrt zu verteidigen ist.
- Ein kleineres Feld erfordert gerade bei der angreifenden Mannschaft ein hohes Maß an Genauigkeit, ein größeres kann die Anwendung neuer Techniken im Angriff erleichtern.
- Interessant ist es oft, ein Gleichgewicht zwischen der angreifenden und abwehrenden Mannschaft herzustellen. Dann sind Spielzüge spannend! Wenn durchschnittlich 3-5 Netzüberquerungen bis zu einem Fehler / Punktgewinn passieren, ist das Gleichgewicht optimal.

Form des Spielfeldes

Neben der reinen Größe ist ebenso die Form der Spielfelder eine interessante Variable zur Veränderung der Spielform. Sie bestimmt das Bewegungs- und damit auch Handlungsrepertoire der angreifenden wie abwehrenden Mannschaft und damit die Anwendbarkeit unterschiedlicher – neuer – Bewegungsmöglichkeiten.

- Schmale, lange Felder erfordern eine genau differenzierte Spielweise bezüglich der seitlichen Abweichung und erlauben eine Variation bezüglich der Länge der Flugbahn.
- Dementsprechend sind bei schmalen Feldern in der Abwehr Bewegungen vorwärts und rückwärts wichtig. Der Abspielwinkel variiert seitlich kaum, der Ball muß immer genau in die Richtung gespielt werden, aus der er auch herkommt.
- Breite und kurze Felder ermöglichen den Einsatz von unterschiedlichen Abspielwinkeln seitlich. Gerade bei der Einführung von Zuspielen im Winkel ist dies wichtig.
- Bei der abwehrenden Mannschaft sind vorwiegend auch seitliche Bewegungstechniken notwendig.
- Auch im Bereich der Wahrnehmung wird das Spiel erheblich komplexer und damit anspruchsvoller. Das Spielfeld ist nicht mehr in einem Blickfeld einsichtbar, die Blicke müssen wandern und springen.

Netzhöhe

Die Netzhöhe ist ebenso ein tolles Mittel, um das Gleichgewicht zwischen der „angreifenden“ und der „verteidigenden“ Feldhälfte zu steuern.

- Je höher ein Netz ist, desto höher ist die Flugkurve des Balles, der darüber hinweg fliegen muss. Desto länger bleibt der Ball auch in der Luft, desto leichter ist seine Flugkurve zu berechnen und der Ball weiterzuspielen. Dies bevorteilt die abwehrende Mannschaft.
- Je niedriger das Netz, umso leichter wird die Aufgabe für die angreifende Mannschaft. Der Ball fliegt entsprechend kürzer und in einem für die abwehrende Mannschaft schwerer zu spielenden Winkel.
- Damit verbunden ist jeweils auch der Einsatz unterschiedlicher Bewegungsmöglichkeiten. Ein sehr hohes Netz kann Angriffstechniken im eigentlichen Sinn (Angriffsschlag von oben nach unten) verhindern, ein flaches dagegen akzentuieren. Ebenso betrifft dies die Anwendung von Blocktechniken.
- Durch die Netzhöhe kann man wieder sehr gut Einfluss auf die Länge der Ballwechsel nehmen. Interessante Spiele entstehen bei 3-5 Netzüberquerungen pro Ballwechsel!

Erlaubte Techniken

Im Rahmen der Handlungsregeln ist die Bandbreite der Techniken, mit deren Hilfe der Ball volley gespielt werden kann und darf die wichtigste Komponente. Die erlaubten Techniken bestimmen weitgehend das eigene Bewegungsverhalten (und damit die Individualtaktik) und akzentuieren je nach Variation den bewegungstechnischen Fortschritt der Spieler.

- In den ersten Begegnungen mit dem Zielspiel ist es vielleicht sogar denkbar, dass der Ball gar nicht volley gespielt werden muss, sondern sogar kurz gefangen werden darf.
- Je besser das „volley“ spielen bereits entwickelt ist, desto mehr wird es auch als Spielregel abverlangt. Möglicherweise kann auch verlangt werden, dass der erste Ballkontakt das Fangen des Balles erlaubt. Dann muss der Ball aber zu einem Mitspieler geworfen werden, der ihn volley weiterspielen muss. Ähnliche Mischformen erleichtern den Übergang zum kompletten „volley“ spielen.
- Um bestimmte Techniken vermehrt zu üben, kann man auch vorher festlegen, dass nur einzelne Techniken erlaubt sind oder aber mit zusätzlichen Punktgewinnen verbunden werden. Wer etwa den 3. Ballkontakt durch einen Angriffsschlag vollzieht, kann jeweils 2 Punkte gewinnen. Diese Regel kann das Risiko, einen Fehler zu machen wettmachen und setzt einen Anreiz, um eine neue Angriffstechnik auch anzuwenden.
- Sind die Ballfertigkeiten schon sehr gut ausgeprägt, ist es auch denkbar, nur bestimmte Techniken zu fordern, um beispielsweise den Schwierigkeitsgrad für eine Mannschaft oder einzelne Spieler zu erhöhen. Möglicherweise erlaubt man der abwehrenden Mannschaft nur, der Ball im unteren Zuspiel – oder aber nur im oberen Zuspiel – weiterzuleiten.

Anzahl der Ballkontakte

Die Anzahl der Ballkontakte festigt entweder ein grundtaktisches Muster oder aber erhöht sowie verzögert das Spieltempo!

- Ein erlaubter Ballkontakt pro Netzseite erfordert ähnlich dem Tennis eine ständige schnelle Reaktion auf die Aktion des Gegners. Das Spiel wird sehr dynamisch. Diese Regel kann sowohl bei einem Spieler pro Netzseite, als auch bei mehreren Mitspielen probiert werden.
- Eine Festlegung auf eine unbegrenzte Anzahl an Ballkontakten (gerade im Anfängerbereich) ermöglicht vielleicht erst eine gelungene Netzüberquerung.
- Werden vorab genau 3 zu spielende Ballkontakte pro Mannschaft vereinbart, können Verhaltensweisen bei Grundspielzügen gefestigt und Überraschungen, die vielleicht noch nicht bewältigt werden können, verhindert werden.
- Will man die Genauigkeit des ersten Ballkontaktes akzentuieren, so kann man auch festlegen, dass bereits der 2. Ballkontakt den Spielzug abschließen muß, wonach der Ball zum Gegner fliegt. Zusätzlich wird auch hier das Spiel noch dynamischer.

Ballflug

Der Weg des Balles kann vereinbart werden und entwickelt somit eine taktische Aufgabe. Dies kann unterschiedliche Spielzüge vorbereiten, für die abwehrende Mannschaft eine Erleichterung ergeben und die kognitive Herausforderung erhöhen.

- Eine bestimmte Flugbahn des Balles bahnt möglicherweise auch taktisches Grundverhalten an. Beispielsweise kann vereinbart werden, dass nur ein bestimmter Spieler den 2.Ballkontakt ausführen darf.
- Ebenso wäre denkbar, daß nur ein bestimmter Spieler den Angriffsabschluss – egal mit welcher Technik - durchführen darf.
- Diese beiden Varianten können auch auf eine bestimmte Position bezogen werden (immer spielt der Spieler, der auf der mittleren vorderen Position steht, den 2.Ball)
- Wenn der Angriffsabschluss – egal mit welcher Technik – vorgegeben ist (etwa nur lang diagonal, oder aber nur kurz...), kann dies der abwehrenden Mannschaft einen Vorteil bringen, da sie sich auf die Situation besser vorbereiten kann. Dadurch werden Spielzüge länger und damit interessanter.

Zählweise

Innerhalb der Wertungsregeln steht die Zählweise als einfachste Form dar. Durch sie wird der Schwerpunkt der im Spiel angedachten Entwicklung akzentuiert.

- Beim Spiel Miteinander kann man die Anzahl der Ballkontakte oder aber der gelungenen vereinbarten Aktionen aufaddieren. Die gesamte Gruppe hat ihr Ziel erreicht, wenn eine vereinbarte Anzahl erreicht ist.
- Bei allen Spielen, die ein Gegeneinander zugrundelegen, führt auch jede Mannschaft ein eigenes Punktekonto. Wie dies nun gefüllt wird, ist sehr variabel.
- Es können Punkte gesammelt werden, wenn die andere Mannschaft eine nicht vereinbarte Handlung vollzieht. Dies wäre eine herkömmliche Zählweise, wobei die Vereinbarungen ganz unterschiedlich sind.
- Die neue Rally-Point-Zählweise ist auch in der Schule die interessanteste Zählweise. Hier wird jeder Punktgewinn gezählt – egal wer vorher Aufschlag hatte. Möglich sind aber auch Zählweisen, in denen beispielsweise nur die Mannschaft punkten kann, die vorher Aufschlag hatte.
- Ebenso können aber auch Punkte gezählt werden, wenn eine Mannschaft eine bestimmte Spielaufgaben löst. (beispielsweise das Abschließen des Spielzuges mit einer vorgeschriebenen Bewegung / Technik, das Vollenden des Spielzuges mit Hilfe einer genauen Anzahl von Ballkontakten etc.)
- Unterschiedliche Abschlüsse eines Spielzuges können auch unterschiedlich gewichtet werden. Beispielsweise bekommt die Mannschaft, die den Spielzug erfolgreich abschließt, einen Punkt. Gelingt der Punktgewinn durch einen Angriffsschlag, bekommt die Mannschaft sogar 2 Punkte.
- Der Angriffserfolg nach einer gelungenen Abwehraktion ergibt doppelte Punkte. Somit kann das Interesse an der Abwehr erhöht werden.
- Auch der Punkterfolg durch einen gelungenen Block kann höher bepunktet werden, wenn dieser gerade eingeführt oder aber vermehrt gefördert wurde.

Erweiterungen

Je nach weiteren Zielsetzungen innerhalb des Spiels können unterschiedlichste Zusatzaufgaben gefordert werden.

- Zusatzaufgaben können beispielsweise nach einem Ballkontakt beziehungsweise einem Spielzug eingebaut werden. Ein zusätzlicher Laufweg, oder aber eine andere schnell auszuführende Bewegung erschweren die Bedingungen im Sinne eines Technikergänzungstrainings und erhöhen somit die Beanspruchung.
- Koordinative Zusatzaufgaben stellen entweder an den Spieler eine zusätzliche Herausforderung bezüglich der Wahrnehmung der Spielszene oder aber der technischen Lösung des „volley“ Spielens. Beispielsweise kann verlangt werden, dass jeder Spieler einen zusätzlichen Ball in der Hand hält, den er sich selbst hochwerfen muss, um unter Zeitdruck den eigentlich Spielball zu spielen und danach seinen eigenen Ball wieder zu fangen. Dies fordert vor allem Fortschritte im Wahrnehmungsvermögen.
- Kognitive Zusatzaufgaben verlangen von den Spielern unterschiedliche taktische Lösungen aufgrund unterschiedlicher Situationen. Beispielsweise kann verlangt werden, dass ein Ball, der einhändig über das Netz gespielt wird, nur in einen bestimmten Bereich gespielt werden darf, ein beidhändig gespielter Ball dagegen in einen anderen. Dies erfordert sowohl von dem Angreifer, als auch von der abwehrenden Mannschaft eine kognitive Zusatzleistung

Spielgeräte

Das Spielgerät steuert die Schwierigkeit der Wahrnehmungs- und Bewegungsaufgaben. Die Fluggeschwindigkeit erleichtert oder erschwert die Wahrnehmung, die Form und das Gewicht beeinflussen das Umlenken.

- Der eigentliche Volleyball heißt nicht umsonst so, sondern besitzt sehr gute Eigenschaften, um auch einfach „volley“ gespielt zu werden. Daher scheint er auch für viele Spiele der geeignete Ball zu sein.
- Will man die Flugbahn des Balles zeitlich verlängern – und damit dem nächstfolgenden Spieler mehr Zeit zur Handlung geben – so können Bälle genutzt werden, die größer (und dennoch nicht schwerer) sind. Kleinere Bälle haben zwar die umgekehrte Wirkung, sind aber nur mit völlig anderen Techniken zu spielen.
- Schwere Bälle erfordern einen längeren Ballkontakt, leichtere Bälle ermöglichen eine einfachere und möglicherweise weniger differenzierte Bewegung

Übersicht über alle variablen Spielregeln.

PERSONALREGELN	SPIELERANZAHL	Die Spieleranzahl entspricht dem Grad der Komplexität und damit dem Niveau der notwendigen Kommunikation und Interaktion mit Partnern.
RAUMREGELN	FELDGRÖßE	Die Feldgröße bestimmt über das Verhältnis zwischen Angriff und Abwehr (wobei der Aufschlag ebenso als Angriff zu sehen ist, wie auch die Annahme als Abwehrhandlung)
	FORM DER SPIELFELDER	Die Form der Spielfelder bestimmt das Bewegungs- und damit auch Handlungsrepertoire der angreifenden wie abwehrenden Mannschaft
	NETZHÖHE	Auch die Netzhöhe kann das Gleichgewicht zwischen der „angreifenden“ und der „verteidigenden“ Feldhälfte steuern.
WERTUNGSREGELN	TAKTISCHE VORGABEN	Die Anzahl der Ballkontakte festigt entweder ein grundtaktisches Muster oder aber erhöht sowie verzögert das Spieltempo!
	TAKTISCHE VORGABEN	Der Weg des Balles kann vereinbart werden und entwickelt somit eine taktische Aufgabe.
	ZÄHLWEISE	Durch die Zählweise wird der Schwerpunkt der im Spiel angedachten Entwicklung akzentuiert.

WERTUNGS- UND HANDLUNGSREGELN	BINNEN-DIFFERENZIERUNGEN / ERWEITERUNGEN	<p>Je nach weiteren Zielsetzungen innerhalb des Spiels können unterschiedlichste Zusatzaufgaben gefordert werden, die neben dem Spiel noch athletische, koordinative, kognitive oder aber weitere Ziele im Unterricht implementieren</p> <p>Ein jeweiliger Nebeneffekt ist es, das die erwarteten Wahrnehmungen und Bewegungen unter Zeitdruck geschehen müssen und damit im Sinne eines technikergänzenden Übens gefestigt werden.</p>
HANDLUNGSREGELN	ERLAUBTE TECHNIKEN	<p>Die Bandbreite der Techniken, mit deren Hilfe der Ball volley gespielt werden kann und darf ist groß.</p> <p>Die erlaubten Techniken bestimmen weitgehend das eigene Bewegungsverhalten (und damit die Individualtaktik) und akzentuieren je nach Situation den technischen Fortschritt.</p>
	SPIELGERÄTE (BALL, ...)	<p>Das Spielgerät steuert die Schwierigkeit der Wahrnehmungs- und Bewegungsaufgaben. Die Fluggeschwindigkeit erleichtert oder erschwert die Wahrnehmung, die Form und das Gewicht beeinflussen das Umlenken.</p>