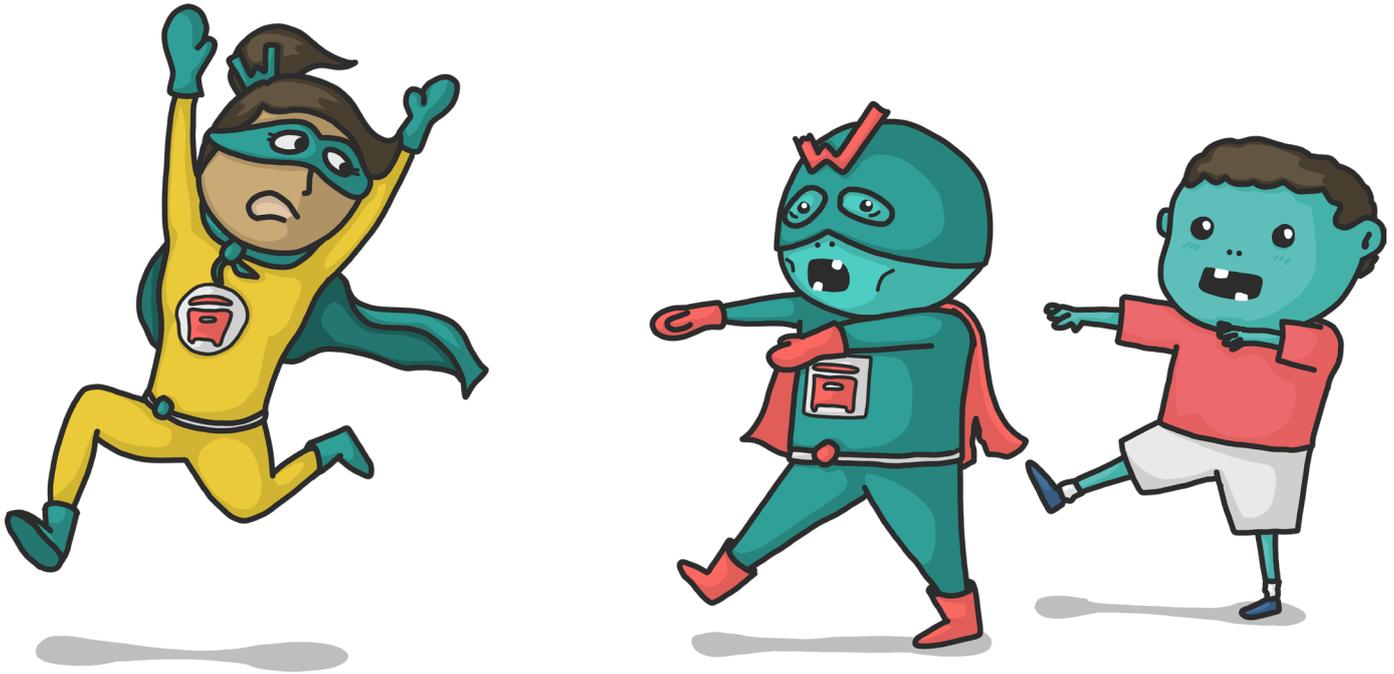


DIE SCHAUERIGSTEN ZOMBIEBALL-VARIANTEN

Autoren: Janes Veit, Leif Boe, Christoph Walther
Illustrationen: Nao Matsuyama



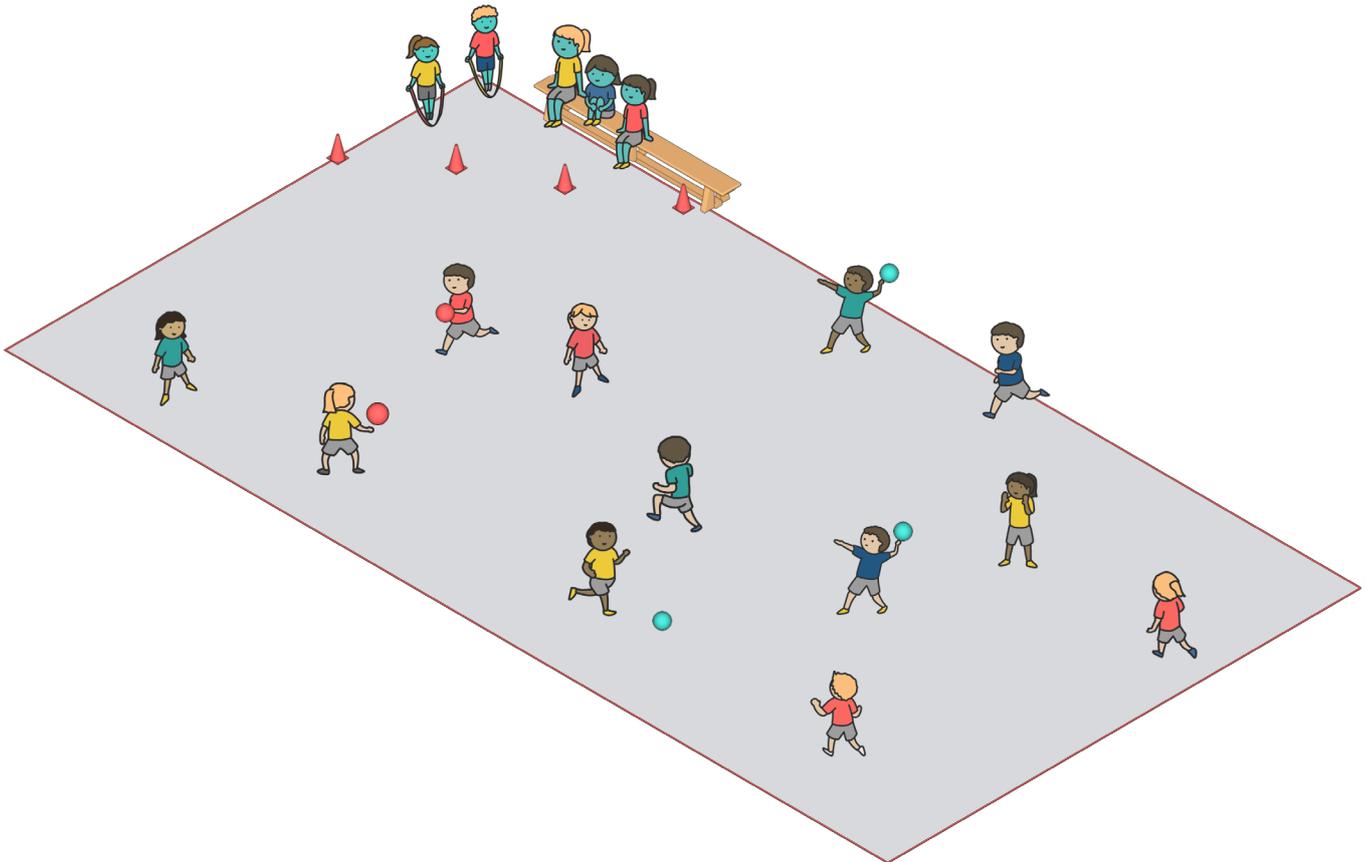
Zombieball kennt ihr nicht? Wir sind uns sicher: Ihr kennt es doch! Es ist dieses Spiel, bei dem sich alle gegenseitig mit Bällen abwerfen. Wenn man vom Ball getroffen wurde, wartet man darauf, dass endlich die Person getroffen wird, die einen selbst abgeworfen hat. Manchmal heißt es „Merkball“, aber bei uns und bei vielen anderen heißt es „modern“: Zombieball. Denn wie bei echten Zombies kann man nach dem Tod wieder zum Leben erweckt werden. In diesem Beitrag stellen wir neben dem klassischen Zombieball auch kleine, schnelle Varianten z.B. ZombieJUMPball oder ALL-IN Zombieball vor.

Wir verwenden Zombieball in allen Jahrgangsstufen und mit kleinen Veränderungen als spontanes Abschlussspiel oder zum Aufwärmen, da es ohne großen Aufbau auskommt. Viele der Spielformen des Zombieballs lassen sich aufgrund ihrer Verbindung zu bestimmten Sportarten (Fitness, Fußball o. ä.) super in Unterrichtsreihen einbauen und behalten dabei einen Bezug zum eigentlichen Unterrichtsgegenstand. Außerdem ist es Teil unseres offenen Anfangs „Time to play!“. Ihr kennt „Time to play!“ nicht?

<https://wimasu.de/shop/time-to-play/>

ZOMBIEBALL KLASSISCH

Je nach Alter und Größe der Lerngruppe wird das Spiel mit 1-2 (Grundschule) oder mehreren (3-5) Bällen gespielt. Ziel des Spiels ist es, die anderen teilnehmenden Personen abzuwerfen. Dabei wird in einem begrenzten Feld bzw. in einer Hallenhälfte gespielt. Das Spielfeld sollte nicht zu groß, aber auch nicht zu klein sein. Wer abgeworfen wurde verlässt das Spielfeld und muss sich nach einer kleinen Bewegungsaufgabe (z. B. 20 Seilsprünge) als Zombie auf die Bank setzen. **Die abgeworfene Person darf erst wieder am Spiel teilnehmen, wenn die Person, die einen abgeworfen hat, selbst abgeworfen wurde.** Die Zombies werden wieder lebendig! Wer einen Ball in der Hand hält, darf höchstens drei Schritte laufen dann muss geworfen werden. Das bilden von Teams ist verboten (No Gank!)

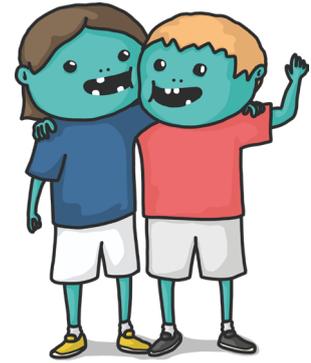


KLEINE, SCHNELLE VARIANTEN FÜR KÜRZERE WARTEZEITEN ODER MEHR BEWEGUNG

- Der Ball darf nur 5 Sekunden in der Hand gehalten werden.
- Nur eine bestimmte Anzahl an abgeworfenen Kindern darf gleichzeitig draußen sitzen. Ist die Höchstzahl erreicht, darf das Kind wieder ins Feld, das am längsten draußen saß.
- Die Anzahl der Bälle variiert.
- Wird der Ball gefangen, ist die Werferin bzw. der Werfer „ab“.
- Der Ball darf als Schutzschild genutzt werden.
- Von außerhalb des Spielfeldes dürfen abgeworfene Spielerinnen und Spieler sich wieder freierwerfen.
- Am besten probiert Ihr verschiedene Spielfeldgrößen aus und verändert die Größe des Feldes – auch mitten im Spiel.
- „Endlich Ruhe“ – die leise Variante: Dabei ist Sprechen, Rufen und Schreien komplett verboten. Wer spricht, muss das Spielfeld verlassen und darf erst nach einer vorgegebenen Zeit wieder mitspielen.

2ER-TEAM-ZOMBIEBALL

Vor dem Spiel finden sich die Schülerinnen und Schüler paarweise zusammen. Diese Variante wird identisch zu dem klassischen Zombieball gespielt, mit der Ausnahme, dass man sich mit dem Partner bzw. der Partnerin zupassen darf. Wer abgeworfen wird, muss das Spielfeld verlassen. Der/die Partner/in bleibt im Feld und sollte nun versuchen, den/die Abwerfer/in schnellstmöglich abzuwerfen, um seine/n Partner/in wieder zu befreien.



FITNESS-ZOMBIEBALL

Fitness-Zombieball wird mit unterschiedlich farbigen Bällen gespielt. Jeder Ball bekommt eine Fitnessübung zugeteilt (z. B. rot = 10 Liegestütze, blau = 15 Hampelmänner). Wer von einem Ball abgeworfen wurde, läuft in die Fitnessarena, in der die entsprechende Übung absolviert wird. Nach der Übung kann direkt wieder am Spiel teilgenommen werden. Bei dieser Variante ist es noch unwahrscheinlicher, dass jemand das Spiel gewinnt. Die Übungen können als Karten in der Fitnessarena aushängen, falls diese der Gruppe nicht gut bekannt sind.

Idee von @Mimue (über Instagram)



ZOMBIEJUMPBALL

Jetzt wird gehüpft! Wer abgeworfen wird, versucht den Abwerfer bzw. die Abwerferin mit Schlussprüngen oder Einbeinsprüngen zu verfolgen und zu fangen. Es ist möglich, dass hinter einzelnen Spielenden mehr als 10 Kinder hinterherhüpfen. Wird der Abwerfer bzw. die Abwerferin berührt oder abgeworfen, sind alle hüpfenden „Zombies“ wieder frei. Natürlich dürfen die abgeworfenen hüpfenden Zombies ansonsten nicht am Spiel teilnehmen bzw. eingreifen.

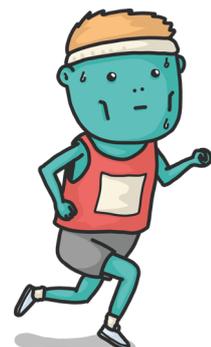


AUSDAUERZOMBIEBALL (POWERBALL)

Beim Powerball spielen alle gegeneinander in einem begrenzten Feld (z.B. Volleyballfeld) Zombieball. Wer abgeworfen wird, muss um das Spielfeld joggen.

Als Variante können verschiedene Laufformen vorgegeben werden (z. B. an der Längsseite der Halle Seitgalopp). Zusätzlich kann nach jeder Runde eine kurze Fitnessübung folgen (z. B. 20 Sekunden an der Wand sitzen).

Idee von @chris_kaizen / Christos Baltatzis (über Instagram)



ZOMBIEFUSSBALL - ANNA MARCIAK-SPEZIAL

Hier wird gekickt. Mit Softbällen wird das Spiel identisch zu Zombieball gespielt, allerdings werden die Bälle nicht geworfen, sondern geschossen. Der Ball darf, wie beim Fußball auch, gedribbelt werden und ggf. bekommt man diesen auch abgenommen. Abhängig von der Lerngruppe kann eine maximale Schusshöhe vereinbart werden (z. B. nur unter Hüfthöhe schießen). Die Anzahl der Bälle sollte ca. ein Drittel der mitspielenden Personen sein. Mr. Wimasu munktelt, das Spiel sei im Training des 1. FFC Frankfurt erfunden worden.



SUPERHELDEN-ZOMBIEBALL

Diese Version erfordert ein gutes Klassenklima und Vertrauen untereinander. Vor Beginn des Spiels überlegen sich die Spielenden einen individuellen Jubel bzw. „Superheld/innen-Move“. Nach einem erfolgreichen Treffer wird dieser „Move“ mitten auf dem Spielfeld als Action- bzw. Schauspieleinlagen zelebriert. Der Jubel muss klar erkennbar sein und darf nicht länger als 4 Sekunden dauern. In dieser Zeit sind die Akteurinnen und Akteure unbesiegbar und können daher nicht abgeworfen werden. Zitat Mrs Wimasu: „Ich habe noch heute die Helden-Moves der ersten Stunde im Kopf. Es war eine unglaubliche Atmosphäre. Diese Variante kann für mache Klassen ein richtiges Highlight sein, dann ist eine Erweiterung der „Moves“ möglich (z. B. beim Abgeworfen werden und beim „Wieder ins Spiel kommen“. Hier ist als Lehrkraft Mitspielen Pflicht.“

Idee von Mr. Und Mrs. Wimasu



ALL-IN Zombieball

Hier geht's ab wie bei keiner anderen Zombieballversion! Organisation und Spielablauf sind identisch zum klassischen Zombieball. Die einzige kleine, aber entscheidende Änderung ist, dass alle Spielenden zu Beginn des Spiels einen Ball haben. Auf Startsignal fliegen dann viele bunte Bälle durch die Halle und ein großes Durcheinander und ganz viel Spaß sind garantiert! Es ist nicht erlaubt, mehr als einen Ball auf einmal in den Händen zu halten.



 **DIESES DOKUMENT ZITIEREN**

Veit, J., Boe, L. & Walther C. (2019).
Die schaurigsten Zombieballvarianten.
Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/zombieball/>

KLICK' HIER & FOLGE UNS!



wimasu.de
Wir machen Sportunterricht.

WIMASU