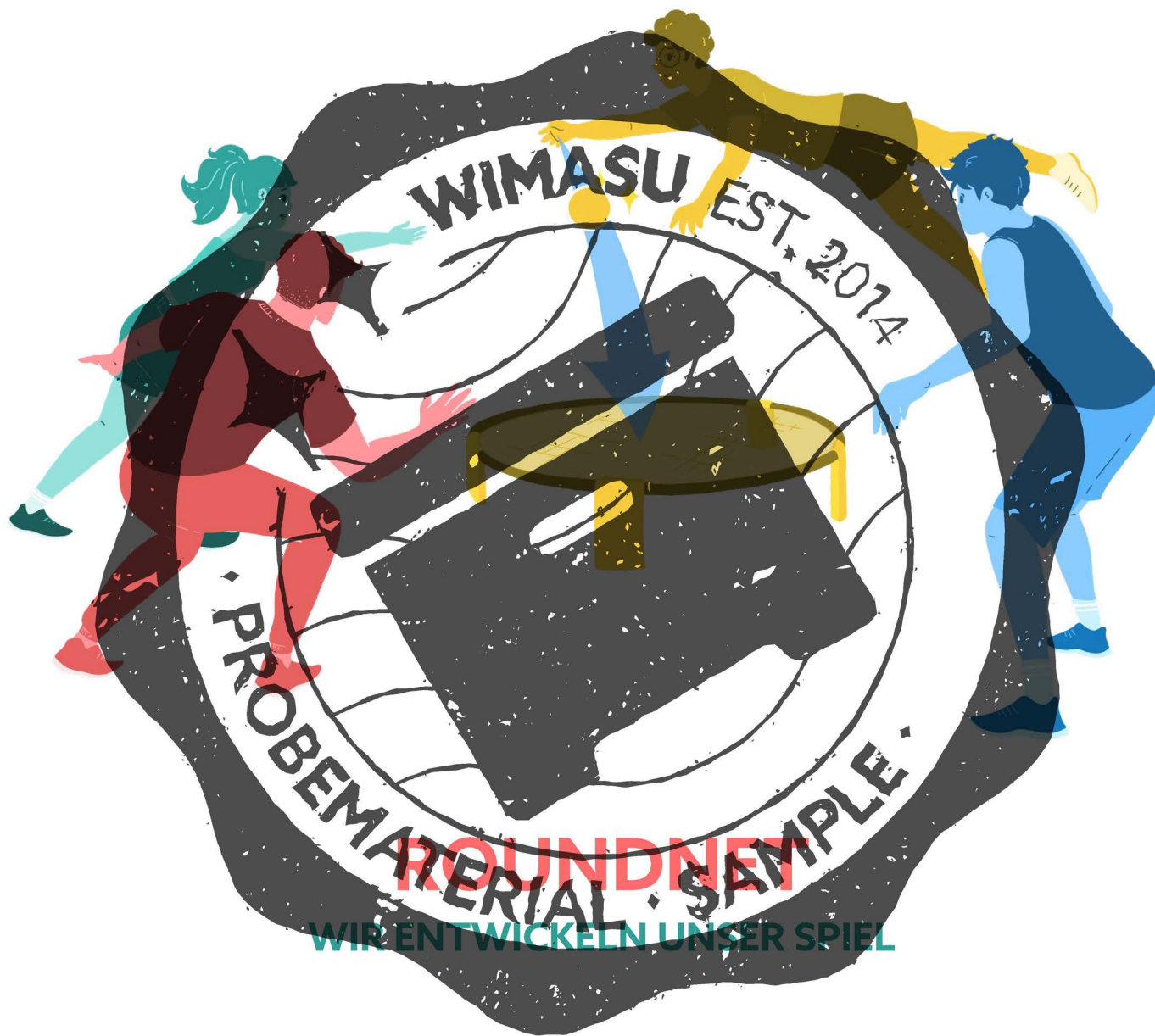




DER AUTOR



Simon Drost ist Lehrer für Sport- und Deutschunterricht an einem Gymnasium. Er betrachtet Sportunterricht als Fach, welches sich sowohl methodisch als auch inhaltlich immer an der Lebenswelt der Lernenden orientieren muss und sich somit in einem permanenten Prozess befindet.

Dank an Nick Dreiling für Idee und Initiative.



INHALT

Vorbemerkungen zur Unterrichtsreihe	3
Was ist Roundnet?	4
Die drei Fragezeichen des Roundnets	6
Unterrichtsreihe – Wir entwickeln unser eigenes Roundnet-Spiel	7
Tabellarischer Überblick	8
Übersicht über das Material	9
Stunde 1 – Kein Material? Kein Problem!	
Wir entwickeln eigene Roundnet-Settings	10
Stunde 2 – Vom Miteinander zum Gegeneinander	
Wir nähern uns dem Zielspiel mit Hilfe verschiedener Spielmodi	13
Stunde 3 – Take It Easy	
Wir vereinfachen das Spiel mit Hilfe von Procaps	15
Stunde 4 – Challenge Accepted	
Wir sorgen für Spannung mit Hilfe von Handicaps	17
Stunde 5 – Playtime!	
Wir spielen ein gemeinsames Kleingruppenturnier	19
Kommentare und Fazit	21
Über WIMASU	22
Material	23

IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2021
 Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit
 ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
<https://wimasu.de/shop/roundnet>
 1. Version

Fotos / Illustrationen: Simon Drost, Julia Schäfer
 Satz / Layout: Nao Matsuyama, Julia Schäfer
 Redaktion: Janes Veit, Christoph Walther
 Autor: Simon Drost

DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Drost, S. (2021). Roundnet – Wir entwickeln unser Spiel.
 Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<https://wimasu.de/shop/roundnet>



KLICK' HIER & FOLGE UNS!

VORBEMERKUNGEN ZUR UNTERRICHTSREIHE

Nordseestrand im Sommer: Wir beobachten vier Personen, die einem kleinen gelben Ball rund um ein Netz nachjagen. Es wird geschmettert, gehechtet, sich abgeklatscht und viel gelacht. Ein Spielfeld ohne Begrenzungen mit einem zentralen Mittelpunkt, der ein 360-Grad-Spiel erlaubt? Und das alles als eine Art Beachvolleyball 2.0? Genau dies bietet der **Trendsport Roundnet**, der in den vergangenen Jahren aus Amerika den Weg nach Europa gefunden hat und sich nun auch in Deutschland zunehmender Popularität erfreut. Was Roundnet ausmacht und wie es sich im Sportunterricht gewinnbringend umsetzen lässt, klärt dieser Beitrag.

- Wie können wir Roundnet im Sportunterricht spielen, obwohl unsere Schule **kein Roundnet-Equipment** besitzt?
- Wie spielen wir mit größeren Lerngruppen Roundnet, wenn wir nur **wenig Raum** zur Verfügung haben?
- Wie sorgen wir trotz **hoher koordinativer Anforderungen und vorherrschender Heterogenität** für ein spannendes Spiel, das uns Spaß bereitet?

Aber der Reihe nach



WAS IST ROUNDNET?

SPIELIDEE

Roundnet ist ein Rückschlagspiel, das in mancher Hinsicht dem Beachvolleyball ähnelt. Die Spielidee des Spiels besteht darin, den **Ball volley so in ein gespanntes Rundnetz (engl. „Roundnet“)** zu spielen, **dass er nach dem Netzkontakt auf den Boden springt bzw. fällt**. Das andere Team hat die Aufgabe, diese Bodenberührung zu verhindern und muss nun per Rückschlag ebenfalls versuchen, den Ball via Netzberührung auf den Boden zu befördern.

GRUNDREGELN

Roundnet wird auch regeltechnisch ähnlich gespielt wie Beachvolleyball. Im Folgenden werden die wichtigsten Grundregeln kurz dargestellt:

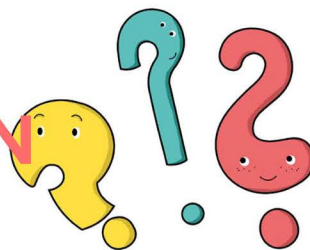
- Zu Beginn des Spiels stehen sich **zwei Teams mit je zwei Spieler:innen** gegenüber.
- Zwischen ihnen befindet sich ein auf ca. 10 cm hohen Füßen stehendes **Rundnetz** mit einem Durchmesser von 90 cm.
- Der Spielgegenstand, ein **kleiner Gummiball** mit einem Durchmesser von ca. 9cm, wird in der Regel **mit der flachen Hand in das Netz gespielt** und nach dem Herauspringen vom gegnerischen Team angenommen. Der Ball darf **mit allen Körperteilen gespielt** werden.
- Das **Spielefeld ist nicht begrenzt** und nach dem Aufschlag gibt es keine festen Spielhälften mehr, was bedeutet, dass sich beide Teams frei rund um das Netz bewegen dürfen.
- Wie beim Volleyball muss beim Roundnet ein **Spielzug spätestens nach drei Berührungen** (z.B. Annahme, Zuspiel, Schlag) beendet sein. Wenn der Ball dann vom Netz auf den Boden springt, wird ein Punkt erzielt. Rahmenberührungen des Balls, sowie Doppelkontakte mit dem Netz führen genauso wie Gegnerbehinderungen zum Punkt für das gegnerische Team.
- **Erzielt ein Team einen Punkt, schlägt es als nächstes auf.** Hierbei bleibt der oder die Aufschlagende bis zum nächsten Punktverlust gleich. Lediglich die Positionen muss das aufschlagende Team nach jedem Punktgewinn untereinander tauschen, damit auf der gegneri-

schen Seite nicht immer der- oder dieselbe Spieler:in den Ball annehmen muss. **Trifft der erste Aufschlag nicht, hat das Team (wie beim Tennis) einen zweiten Aufschlagversuch.** Der Aufschlag erfolgt hierbei von oben, aus **1,80m Entfernung zum Roundnet** und in der Regel mit der flachen Hand.

Die Zählweise erfolgt, wie beim Volleyball, nach dem **Rally Point System**, wobei ein Satz entweder bei 15 oder 21 erspielten Punkten endet. Bei der Deutschen Meisterschaft im Roundnet umfassen Gruppenspiele einen Satz bis 15 und K.O.-Spiele zwei Gewinnsätze (Best of 3) bis 15.

Das 360-Grad-Spiel mit Spielzügen rund um das Netz eröffnet den Teams somit neue Chancen gegenüber bekannten Rückschlagspielen. Zugleich stellt es die Spieler:innen mit sehr dynamischen Ballwechseln vor besondere Herausforderungen. Ausführliche Regelerklärungen, Videos und Bilder sind z.B. [unter www.roundnet-deutschland.de](http://www.roundnet-deutschland.de) zu finden.

DIE DREI FRAGEZEICHEN DES ROUNDNETS



MATERIALBEDARF?

Nur wenige Schulen werden das Originalmaterial für ein Roundnetspiel mit 30 Schüler:innen bereits besitzen. Nicht alle werden bereit sein, kurzfristig sieben oder acht Spielsets anzuschaffen, um eine ganze Klasse zu versorgen. Die Spielidee lässt sich jedoch auch **mit alternativem, bereits vorhandenem Material** gut – in vielen Fällen sogar besser und einfacher – umsetzen. Dabei bleibt das Spielkonzept weitgehend unangetastet und ist nach den bisherigen Erfahrungen für Schüler:innen sogar leichter umsetzbar, als mit dem Originalmaterial. Die **Gestaltung eigener Roundnetvarianten** wird hierbei zur Aufgabe der Schüler:innen und somit direkt zum Thema des Unterrichts gemacht. Sowohl verschiedene Bälle als auch verschiedene Untergründe können zu einer Variation des Spiels führen und das Spiel für die Schüler:innen zusätzlich interessant machen. Verschiedene eigene Roundnet-Aufbauten werden im Anhang des Materials vorgestellt.

HETEROGENITÄT?

Es ist naheliegend, dass wenig ballerfahrene Schüler:innen Schwierigkeiten mit dem Handling des kleinen Balles und der relativ kleinen Trefferfläche haben könnten, sodass Aufschlag, Annahme und Passspiel große Herausforderungen darstellen. Durch die eigene Entwicklung von Roundnet-Varianten findet zunächst eine selbstgesteuerte Differenzierung statt, um Überforderung entgegenzuwirken. Es gibt dabei zwei Ansatzmöglichkeiten:

1. Die **Auswahl des Spielmaterials** (z.B. Größe/Art der Trefferfläche; Art, Größe und Haptik des Balles etc.) richtet sich so nach den Fähigkeiten, Fertigkeiten und physischen Dispositionen der Schüler:innen.
2. Zudem die **Modifizierung der Spielregeln** (bspw. Aufschlagregeln, Annahmeregeln, etc.).

Der Gefahr von Frustration (z.B. aufgrund des Nichtzustandekommens eines Spiels oder fehlender Erfolgsmomente) soll weiterführend vorgebeugt werden, indem die Schüler:innen eigenständig sogenannte **Pro- und Handicaps entwickeln**, um ein spannendes Roundnet-Spiel für alle in Gang zu bringen. So könnten Schüler:innen, die noch Probleme beim Handling des Balles zeigen, beim Aufschlag näher an das Netz heranrücken, den Ball wäh-

rend einer Rallye einmal auffangen dürfen, statt ihn volley zu spielen oder ihn in das Netz zu werfen statt zu schlagen. Der genaue Charakter sowie detaillierte Vorschläge zum Finden und Einsetzen von Pro- und Handicaps im Unterricht finden sich auf den Folgeseiten.

RAUMBEDARF?

Um möglichst viele Schüler:innen ins Spielen und in Bewegung zu bringen, gibt es im Rahmen der Schule für Roundnet mehrere Möglichkeiten:

1. Für ein Spiel ohne Feldgrenzen ist viel Platz optimal, sodass sich vor allem **Plätze im Freien**, wie der Schulhof, der Sportplatz, die Schulwiese oder der naheliegende Park besonders gut eignen.
2. In der **Sporthalle** ist Roundnet ebenfalls gut umsetzbar. Gute Erfahrungen haben wir mit sogenannten **Blocktagen** gesammelt. An diesen steht einer Klasse die gesamte Sporthalle einen Tag lang zur Verfügung und es kann projektartig gearbeitet werden.
3. In einem **Hallendrittel** mit 30 Schüler:innen ist eine gute Organisation von Noten. Wir arbeiten dabei in der Regel mit fünf Spielfeldern, die wie eine Würfelfünf angeordnet sind [M01] und je sechs Schüler:innen pro Feld. Je zwei Teams spielen mit- bzw. gegeneinander, wobei das weitere, dritte Paar für Sicherheit sorgt und Spielbeobachtungsaufgaben erhält (z.B. Regeleinhaltung, Zählen der Ballwechsel bzw. der Punkte, Stoppen der Zeit etc.). Die inaktiven Schüler:innen sollten im Rahmen der Fair-Play-Ausrichtung nicht als konkrete Schiedsrichter fungieren, können die Spielenden aber an bestimmte Regeln erinnern, da sich die Lernenden zu Beginn häufig erst an das Regelwerk gewöhnen müssen, bis es sich nach und nach festigt. Ritualisierte Wechsel sorgen für eine hohe Bewegungszeit aller. Inaktive Schüler:innen können in dieser Organisationsform problemlos mit eingebunden werden.

Beim Roundnet kann es aufgrund der nicht vorhandenen Raumbegrenzungen vorkommen, dass Bälle oder Spieler:innen den Aktionsbereich anderer Spielfelder kreuzen. Im Rahmen der Sicherheitserziehung ist daher die Einführung der „**Stopp! – Regel**“ unverzichtbar.



TABELLARISCHER ÜBERBLICK

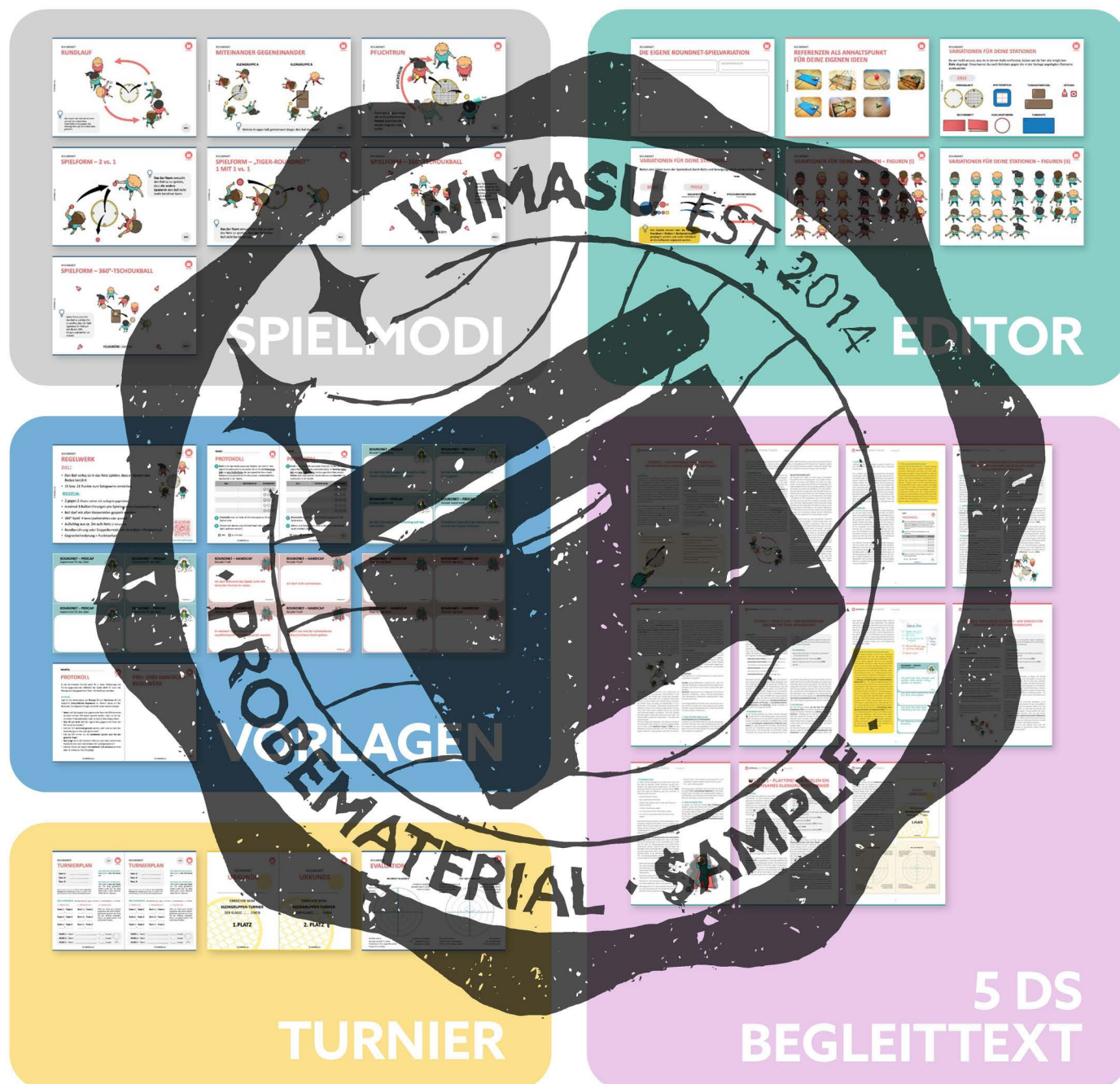
ROUNDNET

Wir entwickeln unser Spiel

Stunde	Inhalt	Ziel
1	Kein Material? Kein Problem! <i>Wir entwickeln eigene Roundnet-Settings</i>	Wir entwickeln mit Hilfe verschiedener Hallen-utensilien unsere eigene Roundnet-Variante und passen die Grundregeln des Spiels an unsere Variante an
2	Vom Miteinander zum Gegeneinander <i>Wir nähern uns dem Zielspiel mit Hilfe verschiedener Spielmodi</i>	Wir verbessern unser Spielverständnis sowie unsere technischen und taktischen Fertigkeiten in verschiedenen Spielmodi vom Miteinander hin zum Gegeneinander
3	Take it easy <i>Wir vereinfachen das Spiel mit Hilfe von Procaps</i>	Wir entwickeln und erproben eigene Procaps und beurteilen ihren Wert für die Entwicklung eines gemeinsamen Sportspiels
4	Challenge accepted <i>Wir sorgen für Spannung mit Hilfe von Handicaps</i>	Wir entwickeln und erproben eigene Handicaps und einigen uns auf ein Regelwerk für den Einsatz unserer Pro- und Handicaps
5	Playtime <i>Wir spielen ein gemeinsames Kleingruppen-Turnier</i>	Wir spielen ein gemeinsames Kleingruppen-turnier und erproben den Einsatz von Pro- und Handicaps mit dem Ziel, ein möglichst spannendes Spiel für alle in Gang zu bringen



ÜBERSICHT ÜBER DAS MATERIAL



STUNDE 1 – KEIN MATERIAL? KEIN PROBLEM! WIR ENTWICKELN EIGENE ROUNDNET-SETTINGS

EINSTIEG

Zu Beginn der ersten Stunde des Vorhabens wird den Schüler:innen zunächst das Spielkonzept des Roundnets nähergebracht. Aufgrund der rasanten Zunahme der Popularität des Spiels ist es möglich, dass einzelne Schüler:innen das Spiel schon einmal gespielt haben oder die Spielidee bereits kennen. Für den Fall, dass der Lehrkraft ein Roundnet-Set zur Verfügung steht, wird das Set im Bankdreieck oder in der Mitte des Sitzkreises aufgebaut und die Schüler:innen sollen im Rahmen einer kurzen Murmelfase zu zweit überlegen, wie das Spiel wohl funktionieren könnte.

Im Anschluss an die Schülerbeiträge sollten die Schüler:innen mit Hilfe eines [Videos](#) [M02] oder einer kurzen Spieldemonstration vor Ort über die Spielidee und die Grundregeln informiert werden. Diese können unterstützend auf einem Regelplakat [M02] oder auf einer digitalen Präsentationsfolie für die Schüler:innen festgehalten werden. Folgende Stichpunkte sind unserer Meinung nach ausreichend, um die Spielidee und die Grundregeln für die Schüler:innen schnell greifbar zu machen:

ZIEL:

Wir entwickeln mit Hilfe verschiedener Hallenutensilien unsere eigene Roundnet-Variante und passen die Grundregeln des Spiels an unsere Variante an.

MATERIAL:

- ☐ Verschiede Bälle (z.B. Roundnet-Bälle, Volleybälle, Pezzibälle, Gymnastikbälle). Die Bälle sollten gut volley spielbar sein und teilweise ein gutes bis sehr gutes Reboundverhalten haben.
- ☐ Materialien für unterschiedliche Untergründe (z.B. Matten, kl. Kästen, Hütchen, Trampolin¹, Reutherbrett usw.)
- ☐ (leeres) Regelplakat [M02]
- ☐ Protokollbögen [M04] & Stifte

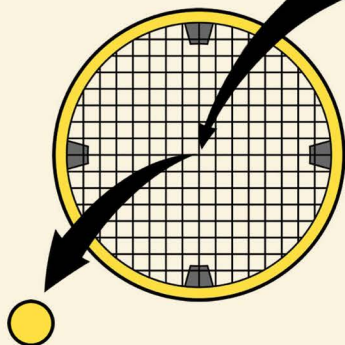
1 Hinweis: Auf den ersten Blick wirkt ein Trampolin, als idealer Untergrund, weil es optisch dem Roundnet ähnelt. In der Realität zeigt sich, dass das Gerät nicht brauchbar. Das können und sollten die SuS selber rausfinden. Allerdings hat der Aufbau bei 5-6 Klassen:innen ziemlich lange gedauert und der Platz war groß, als es dann nicht funktionierte.

ZIEL:

- den Ball volley so in das Netz spielen, dass er danach den Boden berührt
- 15 bzw. 21 Punkte zum Satzgewinn erreichen

REGELN:

- 2 gegen 2 (Teams stehen sich zu Beginn gegenüber)
- maximal 3 Ballberührungen pro Spielzug (keine Doppelberührungen)
- Ball darf mit allen Körperteilen gespielt werden
- 360°-Spiel → keine Spielfeldhälften oder -grenzen
- Aufschlag von oben aus ca. 1,80 m Entfernung aufs Netz (2 Versuche)
- Randberührung oder Doppelkontakt mit dem Netz = Punktverlust
- Gegnerbehinderung = Punktverlust



STUNDE 2 – VOM MITEINANDER ZUM GEGENEINANDER – WIR NÄHERN UNS DEM ZIELSPIEL MIT HILFE VERSCHIEDENER SPIELMODI

EINSTIEG

Die Schüler:innen bauen zu Beginn der Stunde ihre in der Vorstunde entwickelten Roundnet-Varianten auf und spielen sich bis zum gemeinsamen Beginn der Stunde im kennengelernten **Rundlauf-Modus** ein. Im Plenum werden anschließend noch einmal die Grundregeln (z.B. mit Bezug auf das Plakat) wiederholt. Kleine Änderungen der Grundregeln, die durch das neu gefundene Spielmateriel bedingt sind, sollten den Schüler:innen weiter gestattet sein, insofern sie nicht vollends mit der Spielidee kollidieren. Die Lernenden gehen im Anschluss an ihre Stationen und sollen das Spiel nun im 2 gegen 2 ausprobieren.

ZWISCHENREFLEXION

In einer anschließenden Reflexionsphase fragt die Lehrkraft, **zu welchen Problemen es beim 2 gegen 2 gekommen ist**. Häufig berichten Schüler:innen, dass Ballwechsel noch recht schnell zu Ende sind, da es vor allem in leistungsheterogenen Gruppen sowohl zu Problemen beim technischen Handling des Balles (Aufschlag, Annahme, Zuspiel, Schlag) als auch beim taktischen Verständnis des Spielkonzepts bzw. der schnellen Umsetzung dessen kommt. Erfahrungsgemäß sind gerade zu Beginn somit noch große Schwankungen hinsichtlich des Spaß-Faktors des Spiels zu beobachten.

ERARBEITUNG

Als Reaktion auf diese Probleme sollen die Schüler:innen das Spiel in der ersten Erarbeitungsphase nicht 2 gegen 2, sondern **2 mit 2 spielen**. Durch den Wegfall des kompetitiven Charakters können die technischen Voraussetzungen des Zielspiels besser erlernt werden und spiel-schwächere Schüler:innen verspüren weniger Druck als in der Wettbewerbssituation. Die beiden Zweiertteams haben somit die Aufgabe, den Ball **möglichst lange** (und gemeinsam im Wechsel mit dem anderen Team) im Spiel zu halten. Sollte diese Aufgabe den Lernenden nach einigen Minuten keinen Anreiz mehr bieten, so könnten die übrigen Schüler:innen der Fünfer- bzw. Sechsergruppe die Zeit stoppen und schauen, wie lange es den beiden Teams gelingt, den Ball gemeinsam im Spiel zu halten. Auch ein „**Miteinander-Gegeneinander**“-Wettbewerb ist denkbar, bei dem zwei benachbarte Kleingruppen auf

ZIEL:

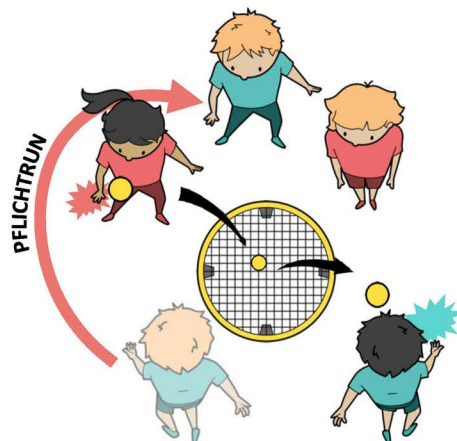
Wir verbessern unser Spielverständnis sowie unsere technischen und taktischen Fertigkeiten in verschiedenen Spielmodi vom Miteinander zum Gegeneinander.

MATERIAL:

- ☐ benötigte Utensilien für die selbst entwickelten Roundnet-Varianten
- ☐ Regelplakat aus der Vorstunde [M02]

ein vereinbartes Zeichen beginnen, ihre Variante im 2 mit 2 zu spielen und jeweils versuchen, ihren Ball länger im Spiel zu halten, als die benachbarte Station. Die Grundregeln des Roundnets sollen hierbei natürlich eingehalten werden, mit dem Unterschied, dass der Ball nun so auf die Trefferfläche gespielt werden muss, dass das Team gegenüber den Ball gut zurückspielen kann. [M05]

Kritisch anzumerken ist, dass auf diese Weise zwar die technischen Komponenten des Zielspiels geschult werden, die taktischen Grundelemente (Zuspiel, Lauf um das Netz etc.) aber kaum Berücksichtigung finden werden. Die Regeln des Spielmodus 2 mit 2 könnten im Laufe der Stunde also dahingehend verschärft werden, dass beide Teams nach jeder Ballannahme einen Pflichtpass (später vielleicht sogar zwei Pflichtpässe) spielen müssen. Das Spiel ist meistens von wenig Bewegung geprägt, auch die 360-Grad-Spielfläche wird nicht ausgenutzt. So hat quasi jedes Team ihre Spielseite. Um dies aufzubrechen, haben wir den „**Pflichtrun**“ erfunden [M06]:



In einem nächsten Schritt könnte dann auch ein „Pflicht-run“ eingeführt werden - die Spieler:innen müssen also in jedem ihrer Spielzüge **mindestens einen Pass** zu ihrem Mitspieler / ihrer Mitspielerin spielen, der bzw. die **nicht mehr neben ihnen, sondern auf der anderen Seite der Trefferfläche** zwischen den Gegner:innen auf das Zuspiel wartet. Das geht nur, wenn die Mitspielerin bzw. der Mitspieler um die Gegner:innen herum gelaufen ist, daher: „Run“. Pflichtpass und „Pflichtrun“ tragen dazu bei, dass taktische Grundelemente des Spiels verinnerlicht werden können, da vor allem bei Anfängerinnen und Anfängern häufig zu beobachten ist, dass das Spiel im 180°-Charakter verharrt, da es den Lernenden so aus bekannten Rückschlagspielen wie Volleyball oder Tennis bekannt ist. Die Schüler:innen können den Spielmodus 2 mit 2 in ihren Kleingruppen somit selbständig variieren [M07].

Wie lange den Schüler:innen ein 2 mit 2 Spaß macht, ist von Lerngruppe zu Lerngruppe unterschiedlich. In der Regel suchen die Schüler:innen schnell den kompetitiven Charakter und wollen sich im Zielspiel miteinander messen, sodass seitens der Lehrkraft genau beobachtet werden muss, wie lange die Spielsituation 2 mit 2 funktioniert. Die Variante „Miteinander-Gegeneinander“ begegnet Schüler:innen häufig als gelungener Kompromiss: Zwei Felder starten zeitgleich damit, sich den Ball nach Roundnet-Regeln zuzuspielen. Das Feld, welches den Ball länger im Spiel hält, bekommt einen Punkt. Die Mannschaften spielen also miteinander – die Felder aber gegeneinander.

Eine anschließende Möglichkeit, das taktische Verständnis für das 360°-Spiel zu fördern und im kompetitiven Rahmen zu üben, ist die **Spielform 2 gegen 1** [M08]. Je zwei Spielende versuchen den Ball so auf die Trefferfläche zu spielen, dass ihr:e Gegenspieler:in den Ball vor dem Bo-

denkontakt nicht mehr berühren kann. Gelingt dies dem Team, erhält es einen Punkt; berührt der Gegenspieler / die Gegenspielerin den Ball noch vor dem Bodenkontakt, bekommt er bzw. sie einen Punkt. Das Zweierteam wird so schnell erkennen, dass ein Ausnutzen der 360°-Situation mit Pässen quer über das Ziel viel Erfolg verspricht, um den Gegenspieler / die Gegenspielerin zu überlisten. Das Spiel kann zunächst auch mit Fangen und Werfen gespielt werden, wobei der Ball maximal einen Atemzug in der Hand gehalten werden darf. Das Zweierteam darf vor dem Schlag bzw. Wurf auf das Ziel, genau wie im Zielspiel auch, maximal zwei Pässe spielen.

SICHERUNG

Am Ende der Stunde sollen die Schüler:innen selbst kurz beurteilen, ob und inwiefern sich ihr technisches Können und taktisches Verständnis im 2 mit 2 und im 2 gegen 1 in ihrer eigenen Roundnet-Variante verbessert hat oder nicht. Hierbei können die Schüler:innen kritisch Stellung zur Spielform des 2 mit 2 bzw. „Miteinander-Gegeneinander“ nehmen und beurteilen, welche Vor- und Nachteile diese Spielformen haben.

Impulsfrage:

„Wo liegen die Vor- und Nachteile darin, ein Spiel zunächst miteinander zu spielen?“

Vorteile: längere Ballwechsel, weniger Druck, mehr Teilhabe aller Spielenden, langsames Spiel ermöglicht Konzentration auf Technik und zunächst ungewohnte Spielsituation

Nachteile: Spielsituation nicht realitätsnah, kein Erlernen taktischer Fertigkeiten, wenig Aufforderungscharakter ohne Wettbewerb, „Miteinander-Gegeneinander“ lediglich als Kompromiss

In der Regel äußern die Schüler:innen schnell, dass sie in den nächsten Stunden gern mehr gegeneinander spielen möchten, sodass eine gute Brücke zur dritten Stunde des Vorhabens gebaut werden kann.

IDEE FÜR DEN ABSCHLUSS

DISTANZRUNDLAUF (MITEINANDER):

Zusätzlich zum Roundnet steht eine Schüler:innengruppe an einem Hütchen. Nach einer Rundlaufrunde (alle stehen wieder an den Ausgangsplätzen) wird das Hütchen einen Schritt nach hinten gestellt. Wie weit schafft ihr es den Rundlauf zu vergrößern?

STUNDE 3 – TAKE IT EASY – WIR VEREINFACHEN DAS SPIEL MIT HILFE VON PROCAPS

EINSTIEG

Die Schüler:innen finden sich in ihren Kleingruppen zusammen, bauen ihre Roundnet-Variante auf und spielen sich mit Blick auf ihre vereinbarten Regeln (siehe Regelplakat) im 2 gegen 2 ein. Im Plenum sollen die Schüler:innen nach dem Warmspielen erneut berichten, ob das Zielspiel im Modus 2 gegen 2 mittlerweile besser funktioniert, oder ob es noch Probleme gibt. Erfahrungsgemäß äußern die Schüler:innen an dieser Stelle häufig Aspekte der folgenden Problemstellen:

- **physische Unterschiede** (Größe, Kraft, Schnelligkeit, etc.)
- **psychische Unterschiede** (Motivation zum Spielen, Aufassungsgabe, Robustheit, gegen Misserfolge etc.)
- **Spielverständnis** (Spielübersicht, taktisches Können, Vorerfahrungen auch aus anderen Sportspielen etc.)
- **technisches Können** (Annahme, Zuspiel, Schlag)

Nach dem Sammeln der Probleme sollen die Schüler:innen in einer kurzen Mutmaßphase selbst überlegen, welche Möglichkeiten es gibt, die genannten Probleme zu reduzieren; natürlich unter der Voraussetzung, dass die Gruppen in ihrer Konstellation bleiben und sowohl stärkere wie auch „schwächere“ Spieler:innen in ein gemeinsames Spielerlebnis kommen sollen. Im Idealfall kommen die Schüler:innen in der anschließenden Gesprächsphase selbst auf die Idee, das Spiel an bestimmten Stellen zu vereinfachen. Ab hier sprechen wir **bei spielvereinfachenden Maßnahmen von Procaps** und **bei spielschwärenden Maßnahmen von Handicaps**, dessen Charakter im Folgenden kurz vorgestellt werden.

ERARBEITUNG

In der Erarbeitungsphase der dritten Stunde überlegen die Schüler:innen in ihren Kleingruppen somit zunächst, welche Procaps sie für ihre Roundnet-Variante entwickeln könnten. Sie sollen sich hierbei im Idealfall an den in ihrer Gruppe **am häufigsten aufgetretenen Problemen orientieren** (z.B. „Bei manchen von uns landen viele Aufschläge neben der Trefferfläche“ oder „Bei vielen kommen die Pässe nicht an und der Ball fällt auf den Boden“). Beim Entwickeln der Procaps sind den Lernenden kaum Gren-

ZIEL:

Wir entwickeln und erproben eigene Procaps und beurteilen ihren Wert für die Entwicklung eines gemeinsamen Sportspiels.

MATERIAL:

- benötigte Utensilien für die selbst entwickelten Roundnet-Varianten
- Regelplakat aus der Vorstunde [M02]
- pro Gruppe drei leere Procap-Karten [M10]
- Stifte

zen gesetzt: Den Ball fangen und werfen dürfen, statt ihn volley zum Partner oder aufs Ziel spielen zu müssen, beim Aufschlag näher ans Ziel herangehen, den Ball beim Aufschlag aufs Ziel werfen statt schlagen oder eine Bodenberührung pro Spielzug zulassen. Die Procaps werden in den verschiedenen kennengelernten Spielmodi ausprobiert (Rundlauf, 2 mit 2, 2 gegen 2). Die Gruppe einigt sich am Ende der Erarbeitungsphase auf **drei für ihre Roundnetvariante gut geeignete Procaps**, die sich vor allem an den in der Gruppe aufgetretenen Problemen orientieren.

SICHERUNG

Die drei Procaps werden **auf den drei Procap-Karten festgehalten [M10]**; am Ende der Stunde kann jede Kleingruppe der Klasse im Plenum ihr „**Lieblings-Procap**“ **präsentieren**. Obligatorisch ist, dass am Ende der Stunde über den Einsatz der Procaps, im Spiel gegeneinander, diskutiert wird. Vor allem in der Mittelstufe haben spielstarke Schüler:innen schnell Angst, dass spielschwächere Schüler:innen durch den Einsatz von Procaps „bevorzugt“ werden sollen.

Am Ende der Stunde ist es also wichtig, noch einmal zu betonen, dass Procaps **keine Sonderbehandlung für „die Schwachen“** bedeuten, sondern sie jedem Spieler und



SICHERUNG

Nach dem Turnier und der **Auswertung der Sieger:innen [M16]** sollen die Schüler:innen in ihren Kleingruppen reflektieren, was gut geklappt hat und wo es noch Probleme gab. Der Fokus soll hierbei vor allem auf den vereinbarten Regeln bzw. auf dem allgemeinen Einsatz von Pro- und Handicaps liegen. Gemeinsam diskutieren die Schüler:innen dann im Plenum, ob das Ziel eines gelungenen und spannenden Spiels für alle erreicht wurde und welche Rolle Procaps und Handicaps hierbei gespielt haben. Würden die Schüler:innen die Idee von Procaps und Handicaps auch in der Freizeit übernehmen oder lieber nicht? Welche Aspekte der Pro- und Handicaps wurden positiv wahrgenommen, welche eher negativ?

Die beiden **Evaluationszielscheiben [M17]** können optional genutzt werden, um das Vorhaben mit den Schüler:innen gemeinsam zu reflektieren und zu evaluieren. Die Schüler:innen setzen hierfür einfach Punkte auf den beiden Plakaten und äußern so, inwiefern sie den acht Aussagen zustimmen (++) oder nicht (--). Am Ende entstehen nach unseren Erfahrungen noch sehr ertragreiche und spannende Diskussionen unter den Lernenden.

ROUNDNET URKUNDE



ERREICHTE BEIM
KLEINGRUPPEN-TURNIER
DER KLASSE EINEN

1. PLATZ

© WIMASU.de

ROUNDNET ALLGEMEIN

Das Roundnet-Spiel hat mir Spaß gemacht.

Ich kann mir vorstellen, Roundnet auch in meiner Freizeit zu spielen.

In gemischten Gruppen sind Procaps ein gutes Mittel, um für mehr Spielfluss zu sorgen.

PRO- UND HANDICAPS

In gemischten Gruppen sind Handicaps ein gutes Mittel, um für mehr Spannung zu sorgen.

Ich fühle mich in der Lage, das Spiel in meiner Freizeit auch ohne original Roundnet-Equipment zu spielen.

Ich kann mir vorstellen, mir das original Roundnet-Equipment zu kaufen.

Ich würde Roundnet auch in meiner Freizeit weiter mit Pro- und Handicaps spielen.

Der Einsatz von Pro- und Handicaps macht das Spiel unfair.



KOMMENTARE ZUM UV

Das UV wurde in dieser Form mehrfach an der Olof-Palme-Gesamtschule in Hiddenhausen in verschiedenen Jahrgangstufen (9,10, EF) erprobt und evaluiert. Hier einige Rückmeldungen der Schüler:innen zum UV auf die Fragen „Was war gut und sollte beibehalten werden?“ und „Was sollte verbessert werden?“:

„Spikeball - finde ich - war 'mal ein anderes Thema und es hat deshalb Spaß gemacht, es zu machen. Es war schwer zu verstehen, wie man zum Laufen kommen soll. Aber jetzt, wo wir es verstehen, ist es ganz einfach. Ich würde als Verbesserung vorschlagen, dass man sich nur auf eine Variante einigt. Ich würde beispielsweise nur auf der Judomatte mit dem Pilatesball spielen und das dann festlegen und nicht mit verschiedenen Varianten spielen.“

Was mir gut an Spikeball gefallen hat, ist, dass das Spiel relativ leicht zu spielen ist bzw. es keine komplizierten Regeln gibt und jeder wirklich in das Spiel mit einbezogen wird. Probleme hatte ich beim Treffen des Gegenstandes, besonders den kleinen Kasten habe ich oftmals nicht getroffen. Diesen würde ich gerne durch vier Judomatten übereinander ersetzen.“

„Ich fand das Spikeball-UV echt gut, weil ich die Sportart vorher noch nicht kannte und es vor allem Spaß macht, wenn man viel läuft und das 360 Grad Feld nutzt. Ich finde, man kann davon viel lernen, vor allem mal anders zu denken (360 Grad). Ich würde Spikeball auch für andere Klassen empfehlen. Zusätzlich macht es auch noch Spaß. Es war ein wirklich gutes Thema.“

FAZIT

Es dauert ein wenig bis die Schüler:innen den Dreh raus haben. Diese Anlaufzeit muss ihnen für das Verstehen des neuen Spielprinzips zugestanden werden. Doch sobald sie Feuer fangen, folgt schon bald der erste beherzte Hechtsprung. Roundnet wird keine Eintagsfliege bleiben und hat definitiv das Potenzial, langfristig in den Kanon der Schulsportarten aufgenommen zu werden.



LITERATURVERZEICHNIS

Achtergarde, F. (2007). Selbständiges Arbeiten im Sportunterricht. Ein Sportmethodenhandbuch. Aachen: Meyer & Meyer.

MSW NRW [Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen] (2012). Gesamtschule. Sekundarstufe I Sport Kernlehrplan. Frechen: Ritterbach.

MSW NRW [Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen] (Hrsg.) (2015). Rahmenvorgaben für den Schulsport in Nordrhein-Westfalen. Frechen: Ritterbach.

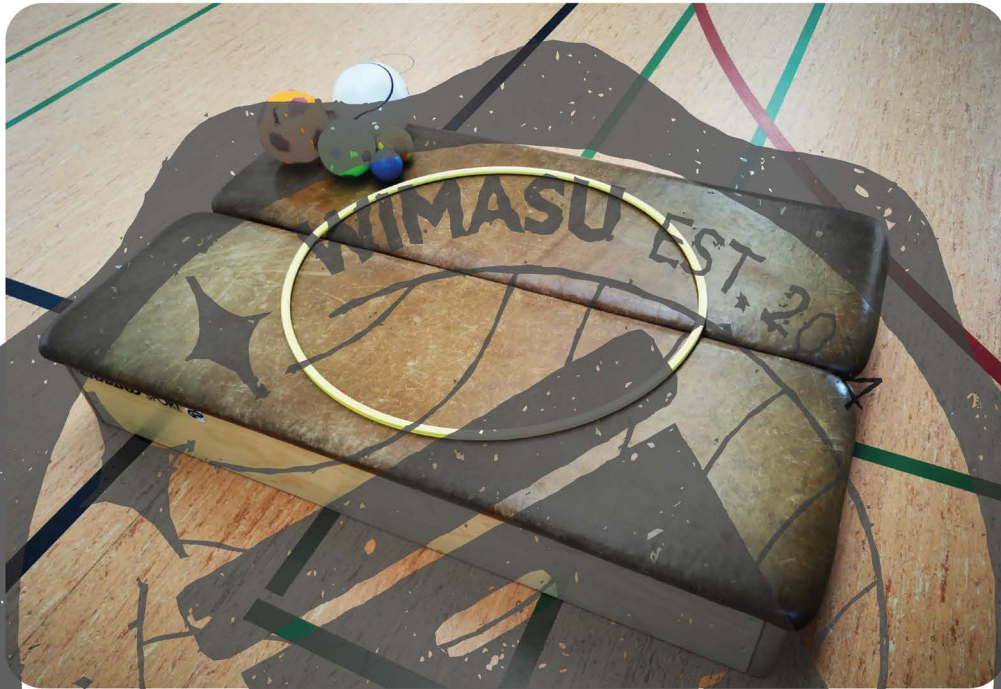
Stallmann, Ch. (2016). Handicaps und Procaps. Trotz unterschiedlicher Vorerfahrungen zu einem guten Spiel kommen. Sportpädagogik, 40 (5), 32-36.

<https://www.roundnet-deutschland.de/spikeball/regeln/> (Zugriff 30.08.2021)

<https://www.roundnet-deutschland.de/spikeball/> (Zugriff 30.08.2021)

<https://www.roundnet-deutschland.de/wissen/> (Zugriff 30.08.2021)

ÜBER WIMASU



Wir machen Sportunterricht (kurz: WIMASU) wurde von Sportlehrkräften gegründet. In den Unterrichtsreihen und Materialien steckt viel Erfahrung und Liebe zum Detail. Wir versuchen, neue Impulse für den Sportunterricht zu geben, aber auch bereits etablierte Sportarten für den Unterricht ansprechend aufzubereiten. Die Materialien werden digital bereitgestellt und können an die jeweilige Lerngruppe angepasst werden. Neben dem inhaltlichen Schwerpunkt versuchen wir, die Materialien so darzustellen, dass die Lehrkraft und die Schülerinnen und Schüler motiviert sind, gemeinsam Sport zu machen.



DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Drosten, S. (2021). Roundnet – Wir entwickeln unser Spiel
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
<https://wimasu.de/shop/roundnet>

Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.



KLICK' HIER & FOLGE UNS!



wimasu.de
Wir machen Sportunterricht.

WIMASU

ROUNDNET

WIR ENTWICKELN
UNSER SPIEL!



© WIMASU GmbH 2021

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
<https://wimasu.de/shop/roundnet/>
1. Version

Autor: Simon Drost
Illustrationen: Nao Matsuyama, Julia Schäfer
Satz und Layout: Nao Matsuyama, Julia Schäfer
Lektorat: Marco Wolfgramm
Herausgeber: Janes Veit, Christoph Walther

Dieses Dokument zitieren:

Drost, S. (2021). Roundnet. Wir entwickeln unser Spiel
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter <https://www.wimasu.de/shop/roundnet>

Haftungsausschluss

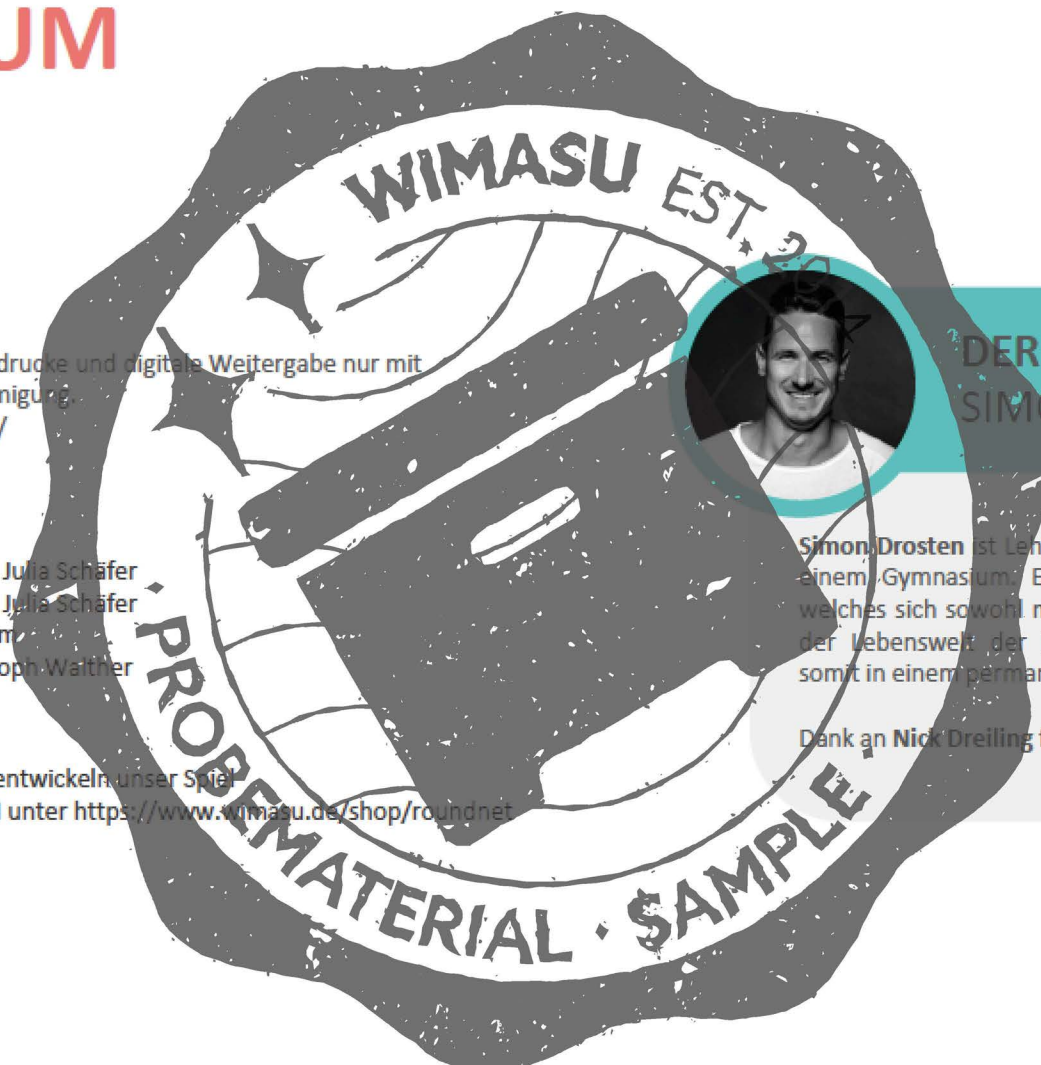
Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.



DER AUTOR SIMON DROSTEN

Simon Drost ist Lehrer für Sport- und Deutschunterricht an einem Gymnasium. Er betrachtet Sportunterricht als Fach, welches sich sowohl methodisch als auch inhaltlich immer an der Lebenswelt der Lernenden orientieren muss und sich somit in einem permanenten Prozess befindet.

Dank an Nick Dreiling für Idee und Initiative.



AUFBAUPLAN – „WÜRFELFÜNF“



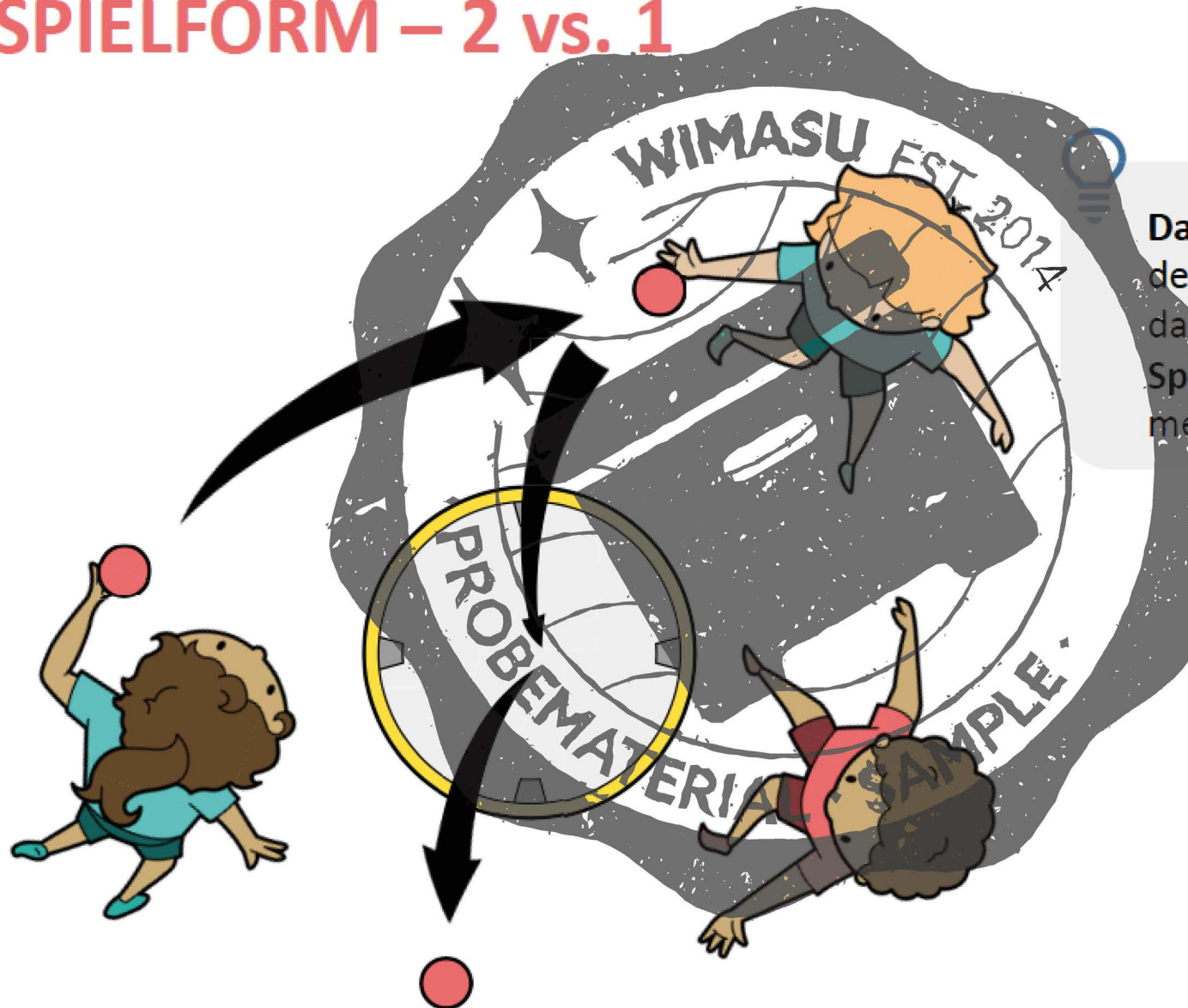
AUFBAUPLAN – „WÜRFELFÜNF“





Alle spielen den Ball auf das Netz und auf die andere Seite. Anschließend wird gegen den Uhrzeigersinn auf die andere Seite gelaufen.

SPIELFORM – 2 vs. 1



Das 2er-Team versucht den Ball so zu spielen, dass **die andere Spieler:in** den Ball nicht mehr berühren kann.

ROUNDNET – PROCAP

Beispiel Supermove



Ich darf den Ball fangen und werfen, statt immer volley spielen zu müssen.

ROUNDNET – PROCAP

Beispiel Supermove



Ich darf beim Aufschlag näher ans Ziel herangehen.

ROUNDNET – PROCAP

Beispiel Supermove



Ich darf den Ball beim Aufschlag auf das Ziel werfen.

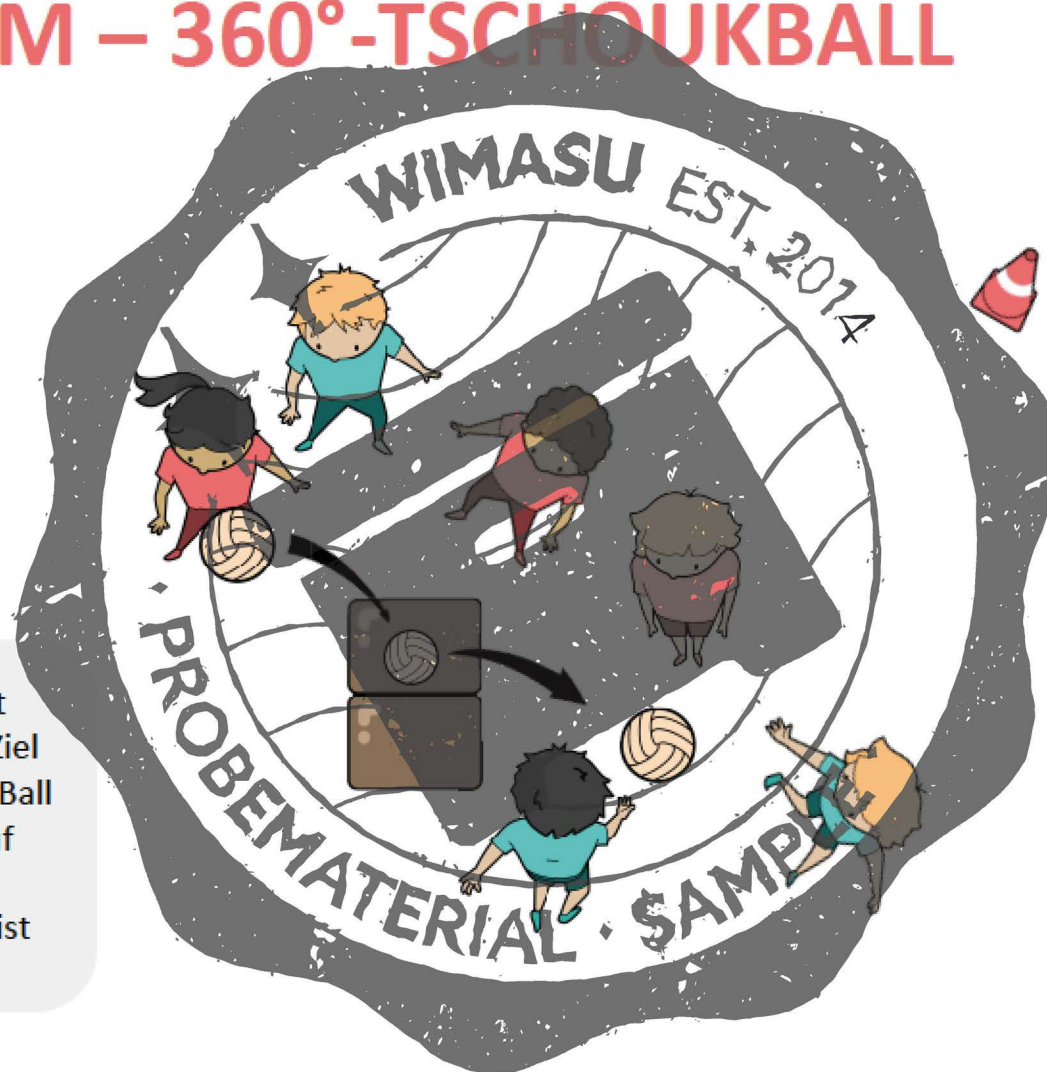
ROUNDNET – PROCAP

Beispiel Supermove



In meinem Team darf der Ball pro Spielzug einmal den Boden berühren.

SPIELFORM – 360°-TSCHOUKBALL



Jedes Team versucht den Ball so auf das Ziel zu werfen, dass der Ball irgendwo im Feld auf den Boden fällt. Fangen und werfen ist erlaubt.

FELDGRÖßE: 10x10m

ROUNDNET – HANDICAP

Beispiel Fluch



Ich darf während des Spiels nicht mit dem/der Partner:in reden.

ROUNDNET – HANDICAP

Beispiel Fluch



Ich darf nicht schmettern.

ROUNDNET – HANDICAP

Beispiel Fluch



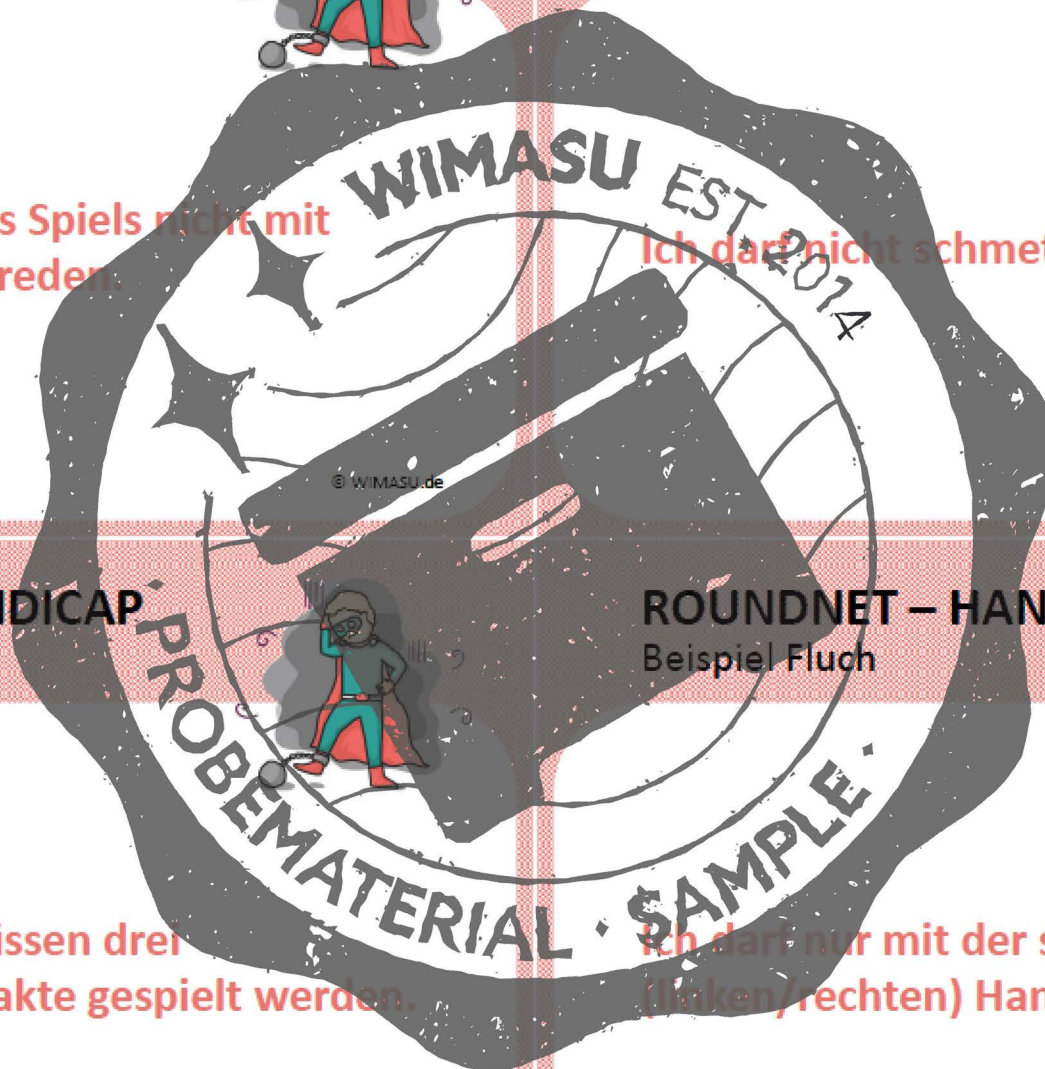
In meinem Team müssen drei verpflichtende Kontakte gespielt werden.

ROUNDNET – HANDICAP

Beispiel Fluch



Ich darf nur mit der schwächeren (linken/rechten) Hand spielen.





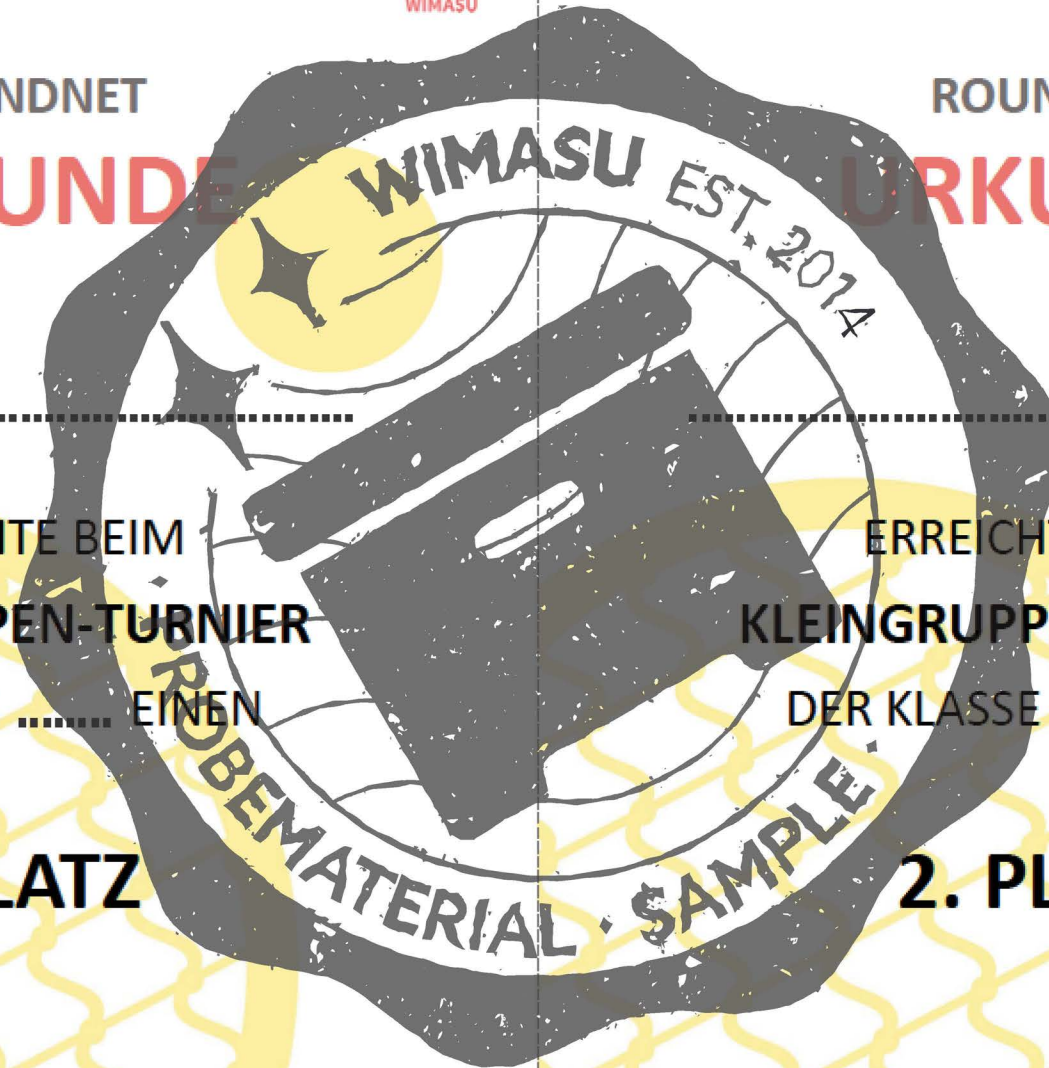
ROUNDNET

URKUNDE



ROUNDNET

URKUNDE



ERREICHTE BEIM
KLEINGRUPPEN-TURNIER
DER KLASSE EINEN

1. PLATZ

ERREICHTE BEIM
KLEINGRUPPEN-TURNIER
DER KLASSE EINEN

2. PLATZ

ROUNDNET

VARIATIONEN FÜR DEINE STATIONEN – FIGUREN (I)

