

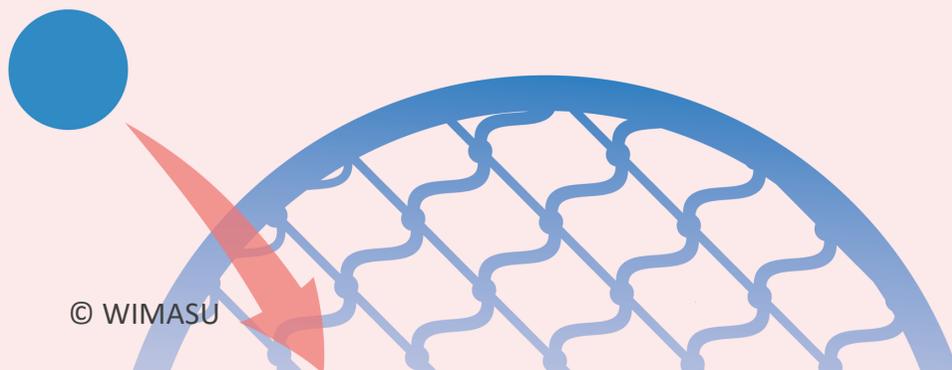
REFERENT:

Simon Drost



ROUNDNET UNTERRICHTEN

SCHULSPORTTAGUNG 2022
10. November 2022 | 10:00



© WIMASU

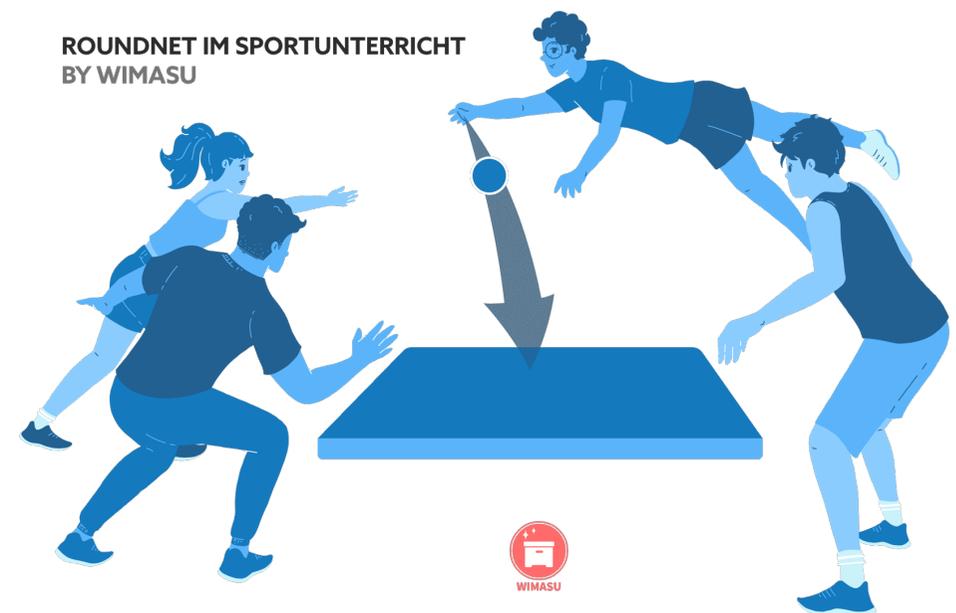
ROUNDNET UNTERRICHTEN - FORTBILDUNG

INFORMATION



 **DOWNLOAD** der Präsentation unter www.wimasu.de/material-fobi-roundnet

 **PASSWORT:** Turnaround



ABLAUF DER FORTBILDUNG



1. **Vorstellung des Referenten**



2. **Grundgedanke des Unterrichtsvorhabens**



3. **Vorstellung des Unterrichtsvorhabens (Praxisteil)**



4. **Abschlussbesprechung**

VORSTELLUNG



SIMON DROSTEN

LEHRKRAFT

Sport / Deutsch

Gymnasium & Berufskolleg in
Bielefeld

Begleitender **Berater im
Schulsport** & Interesse
für Trendsportarten

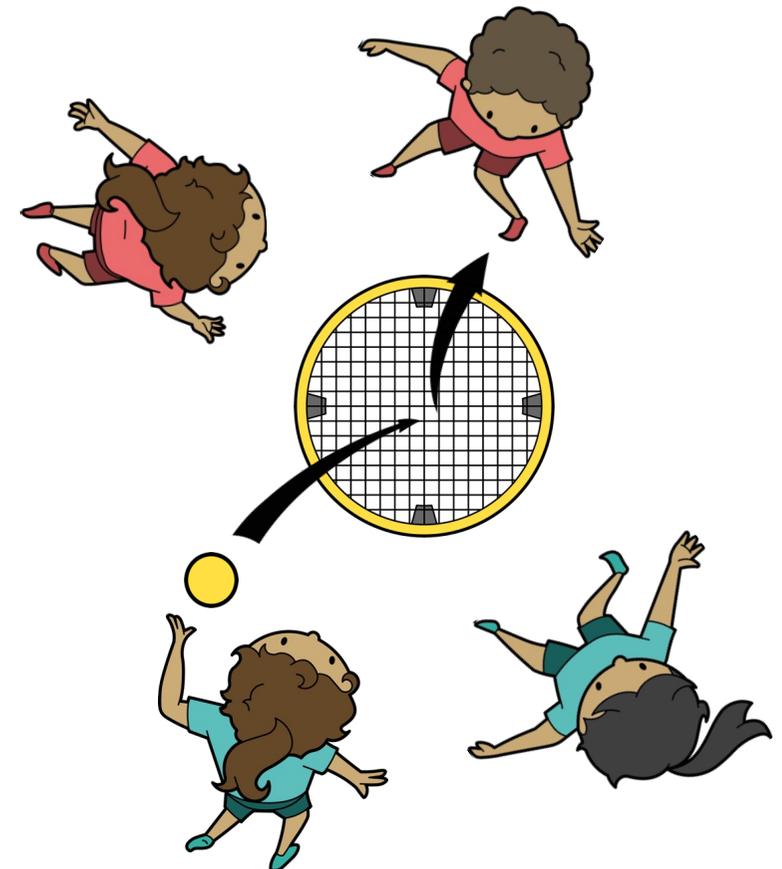
WIMASU

Unterrichtsreihen &
Podcast
seit 2015

GRUNDREGELN



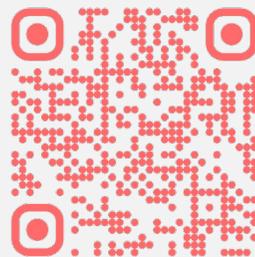
- **2 gegen 2**
- **360°-Spiel** ohne Spielfeldgrenzen
- **Ziel:** Ball via Netzkontakt auf den Boden spielen
- maximal **3 Ballberührungen** pro Spielzug
- Rahmenberührung / Doppelkontakt mit dem Netz
= **Fehler**



EIN KURZES VIDEO

ZU DEN REGELN

<https://www.youtube.com/watch?v=T3vLN-KHUIQ>

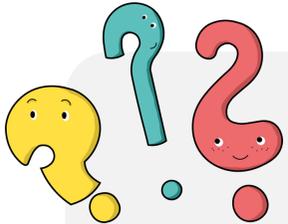


GRUNDGEDANKE DES UV



- hoher **Aufforderungscharakter**
- neue **Raumerfahrungen**
- wenige **Expertinnen & Experten**
- viele **Gestaltungsmöglichkeiten**
- **Förderung des Fairplay-Gedankens**
- **vielseitig** einsetzbar (Pausensport, Klassenfahrt etc.)

GRUNDGEDANKE DES UV



DIE DREI FRAGEZEICHEN DES ROUNDNETS

1. **Material** (Kosten pro Roundnet-Set ca. 20-100€)
2. **Raumbedarf**
3. **hohe technische und koordinative Anforderungen**

GRUNDGEDANKE

Schülerinnen und Schüler finden **eigenständig** Lösungen für die zuvor genannten Problembereiche

ZIEL

Kleingruppenturnier (Ermöglichung eines **spannenden Sportspiels** für alle Beteiligten)

VORSTELLUNG DES UV



Stunde	Inhalt	Ziel
1	Kein Material? Kein Problem! <i>Wir entwickeln eigene Roundnet-Settings</i>	Wir entwickeln mit Hilfe verschiedener Hallenutensilien 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 Kleingruppenturnier und erproben den Einsatz von Pro- und Handicaps mit dem Ziel, ein möglichst spannendes Spiel für alle in Gang zu bringen

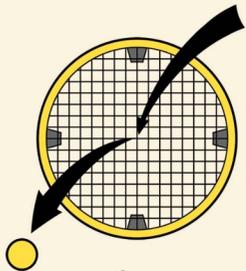
DOPPELSTUNDE 1



- Einstieg mittels **Murmelphase**
- **Vorstellung** des Spiels und der Spielidee (**Demonstration** oder [Video](#))
- Festhalten der Grundregeln auf einem **Regelplakat**

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

Hinführung zur **Problemstellung**:

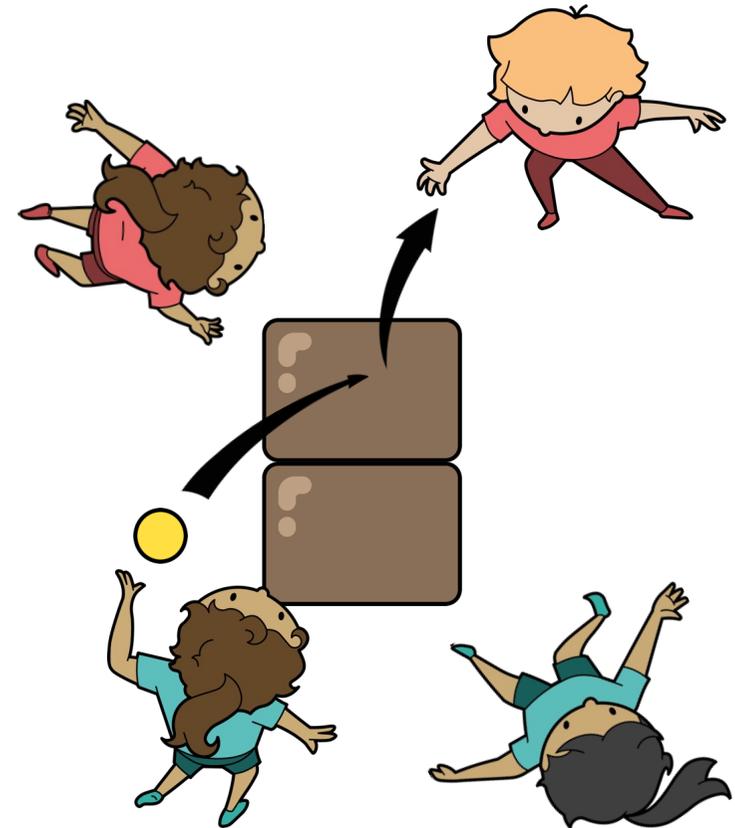
„Wie können wir Roundnet auch ohne das offizielle Equipment spielen?“

DOPPELSTUNDE 1



ERARBEITUNGSPHASE

- Lernende suchen in Kleingruppen **geeignetes Material**, um Roundnet auch **ohne Originalequipment** zu spielen
- Ausprobieren der eigenen Spielvarianten im **Rundlaufmodus**
- Sicherung des eigenen Roundnet-Settings mit Hilfe des **Protokolls***



DOPPELSTUNDE 1



AUFGABE:

Findet euch (etwa) in **Fünfergruppen** zusammen und testet geeignetes Material (Ball & Untergrund), welches ihr in der Halle finden könnt. Haltet euren Prozess mit Hilfe des Protokolls fest.

NAME: _____

PROTOKOLL

1 **Sucht** in der Sporthalle passendes Material, mit dem ihr eine eigene Roundnetvariante entwickeln könnt. Ihr **benötigt einen Ball** und **eine Trefferfläche**, die das eigentliche Netz ersetzt. **Notiert** eure ausprobierten Kombinationen und **beurteilt** ihre Spielbarkeit in der Tabelle.

BALL	TREFFERFLÄCHE	SPIELBARKEIT
		😊 😐 😞
		😊 😐 😞
		😊 😐 😞
		😊 😐 😞
		😊 😐 😞

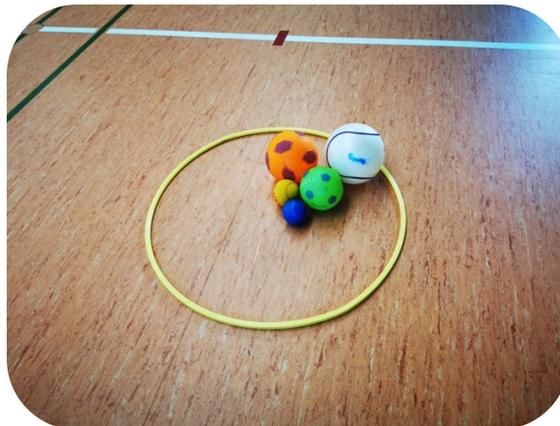
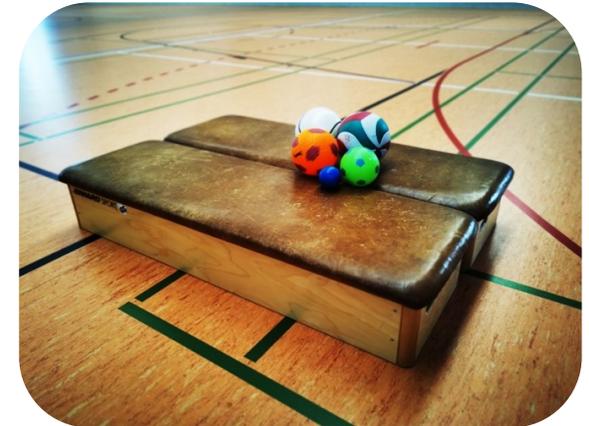
2 **Entscheidet** euch am Ende der Erarbeitungsphase für eine Spielvariante.

3 **Müssen** zum Spielen eurer Variante Regeln des eigentlichen Spiels verändert werden?

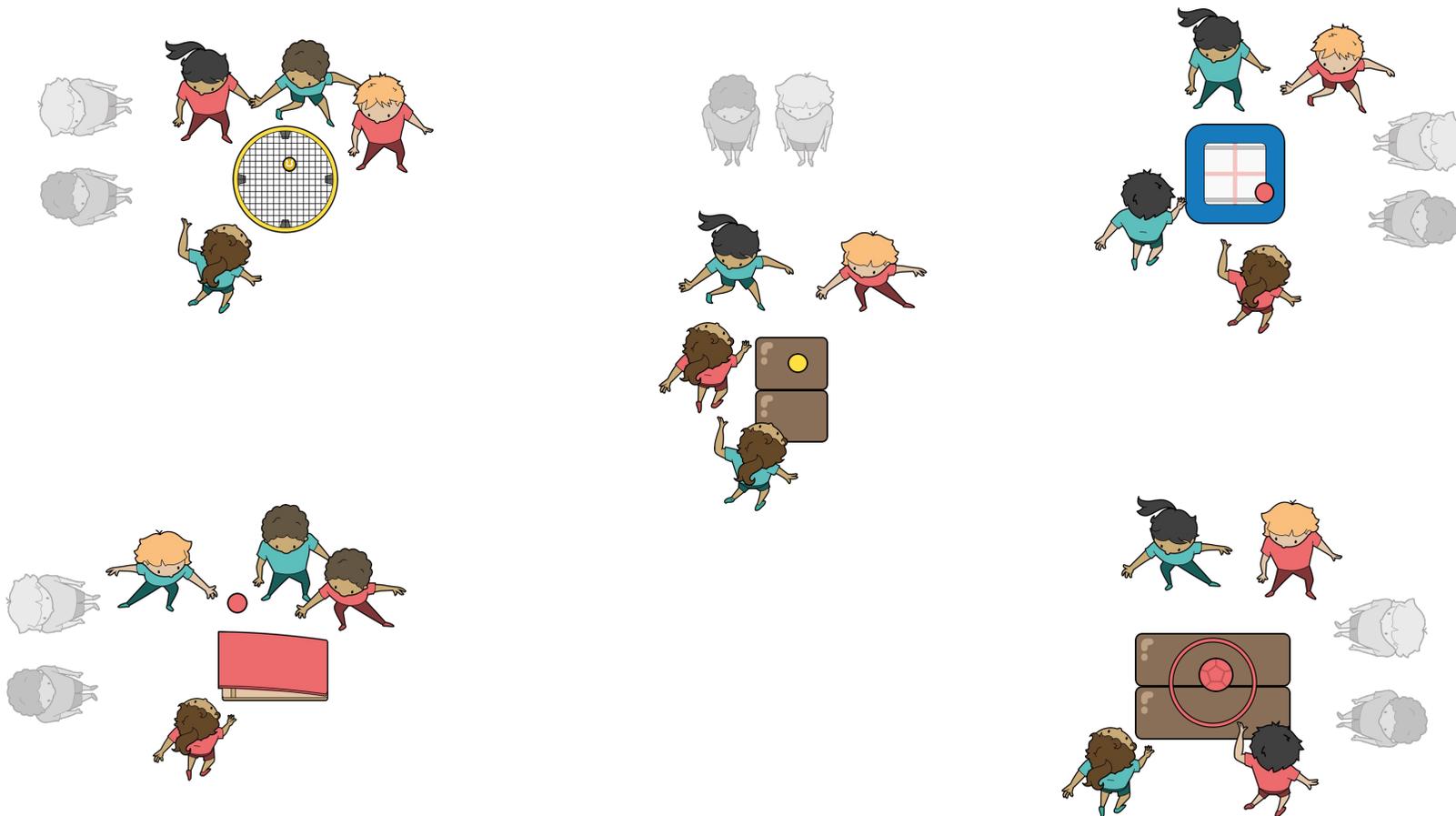
nein ja, und zwar _____

© WIMASU.de M04

ROUNDNET UNTERRICHTEN - FORTBILDUNG



AUFBAUPLAN - „WÜRFELFÜNF“



DOPPELSTUNDE 2

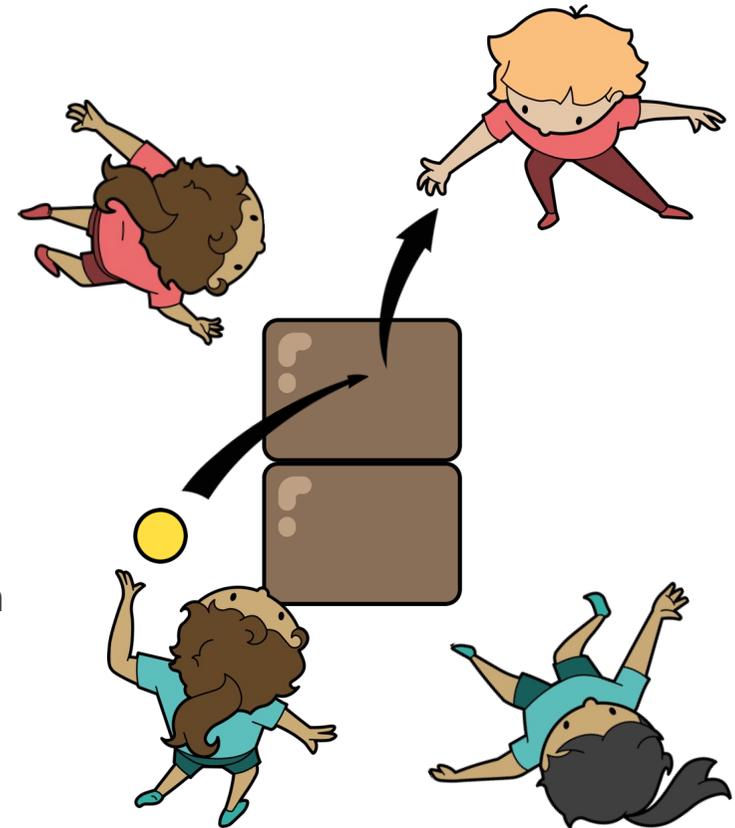


- **Aufbau** der eigens entwickelten Roundnet-Settings und Einspielen im **Rundlauf-Modus** (alternativ: Aufbau des Original Roundnet-Equipments, falls vorhanden)
- Sammeln erster Erfahrungen im **2 gegen 2**

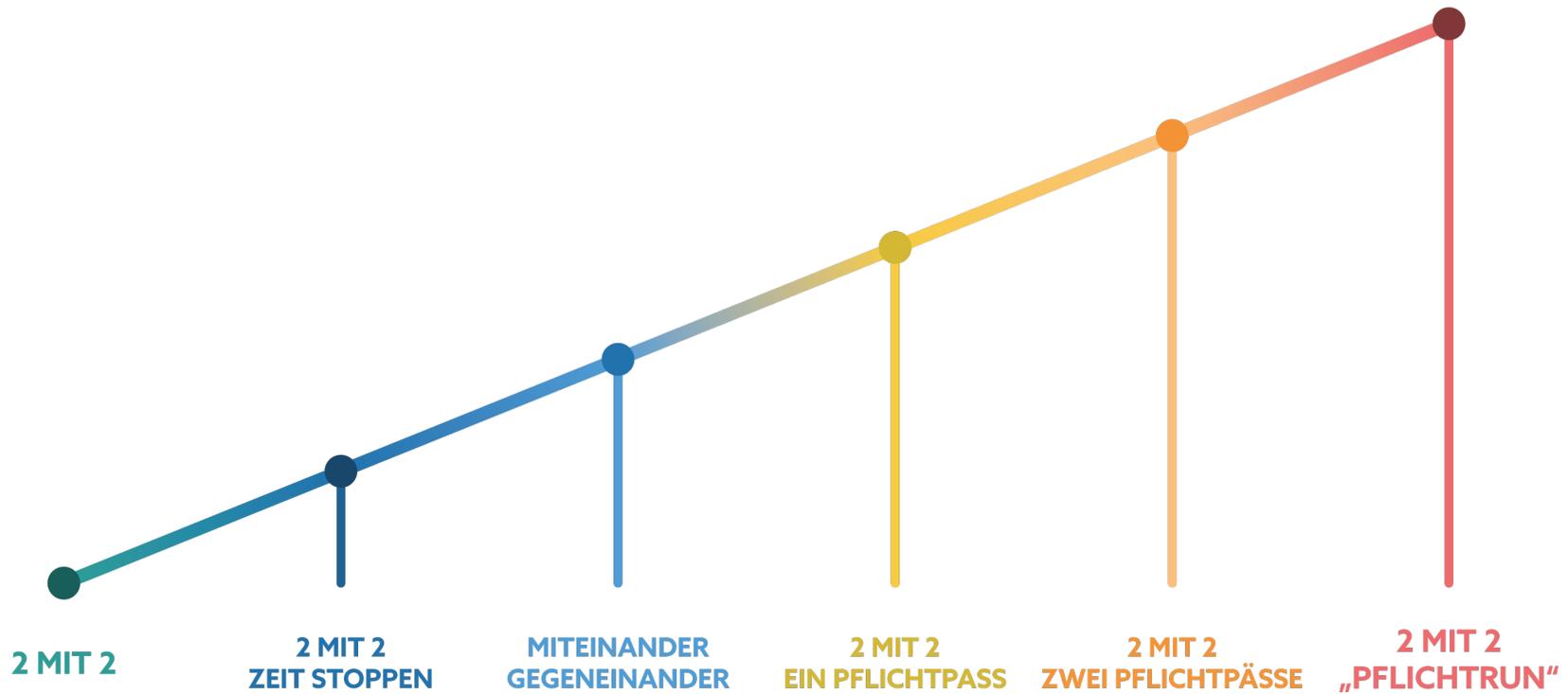
ZWISCHENREFLEXION

Probleme beim **technischen Handling** des Balles (Aufschlag, Annahme, Zuspiel, Schlag) und beim **taktischen Spielverständnis** (180° statt 360°)

→ Spielzüge sind **schnell beendet** („Volleyballphänomen“)

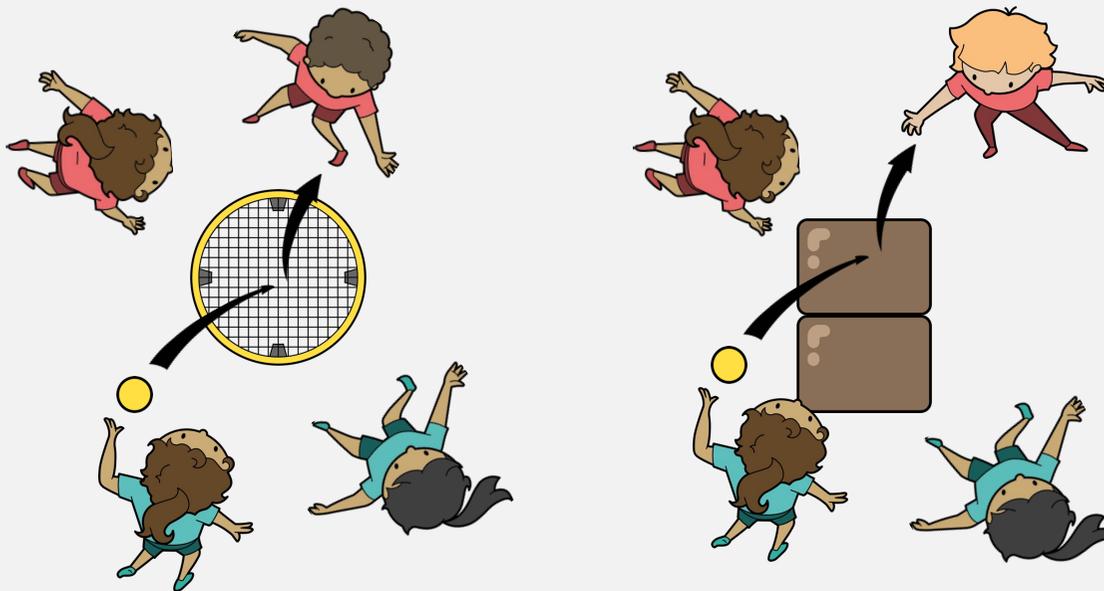


2 MIT 2 - VARIATIONEN



DOPPELSTUNDE 2

MITEINANDER GEGENEINANDER



ABSCHLUSSREFLEXION

zu den Vor- und Nachteilen des
„Miteinander“-Spielens

DOPPELSTUNDE 3



- **Einspielen** an den eigenen Stationen im **2 gegen 2**

„Wie können wir es trotzdem auch im Gegeneinander schaffen, ein für alle funktionierendes Roundnet-Spiel zu ermöglichen?“

ZWISCHENREFLEXION

„Was steht einem gut funktionierendem Spiel noch im Wege?“

- **Physische Unterschiede** (Größe, Kraft, Schnelligkeit, etc.)
- **Psychische Unterschiede** (Motivation zum Spielen, Auffassungsgabe, Robustheit gegen Misserfolge, etc.)
- **Spielverständnis** (Spielübersicht, taktisches Können, Vorerfahrungen aus anderen Sportspielen, etc.)
- **Technisches Können** (Annahme, Zuspiel, Schlag)

DOPPELSTUNDE 3



- Entwicklung von **Procaps (spielvereinfachende Regeln)**, durch die **Spielfluss** entstehen sollen (Orientierung an den **in der Gruppe aufgetretenen Schwierigkeiten**)
- Schülerinnen und Schüler testen ihre Procaps **im 2 gegen 2**
- Max. 3 geeignete Procaps werden auf den **Procap-Karten** festgehalten
- **Vorstellung** der gefundenen Procaps

AUFGABE:

Nennt Beispiele für mögliche Procaps für die folgenden Sportarten:

- Volleyball
- ...
- ...



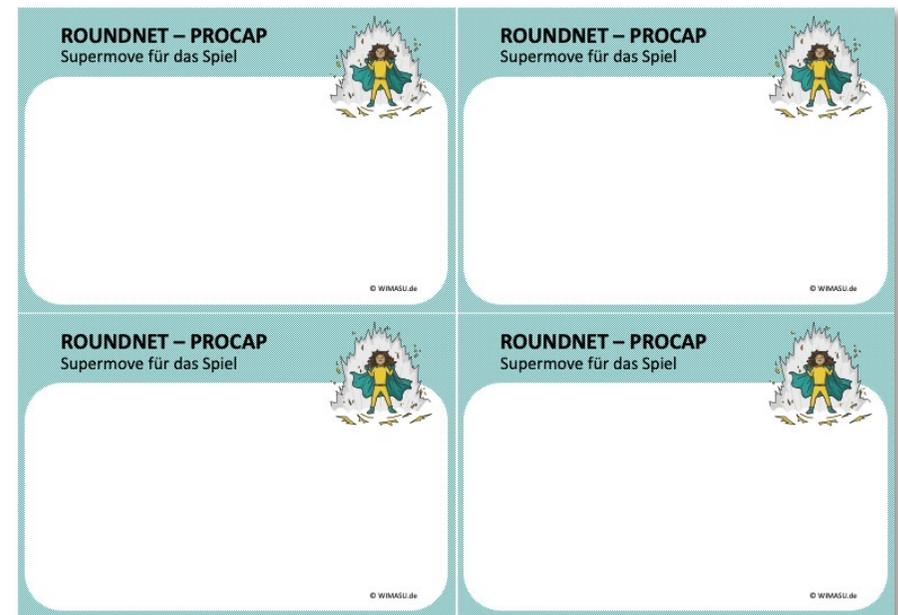
DOPPELSTUNDE 3



AUFGABE:

Entwickelt in eurer Gruppe mögliche **Procaps** (spielvereinfachende Regeländerungen) und testet sie an eurer Station. Einigt euch am Ende auf eine „**Top 3**“, die ihr auf drei grünen Karteikarten festhaltet.

Achtung: Procaps sollten von einzelnen Schülerinnen und Schülern genutzt werden können und nicht automatisch für **ALLE** gleichzeitig gelten.



DOPPELSTUNDE 3



Einsatz von Procaps

- ⊕ Schwächere haben es leichter (können besser mitspielen)
- ⊕ längere Spielzüge
- ⊕ Spiel wird spannender und „ausgeglichener“
- ⊖ Spiel wird „unfair“, weil manche nur durch Procaps Punkte machen
- ⊖ Wettbewerb schwierig

! Regeln für den Einsatz entwickeln!

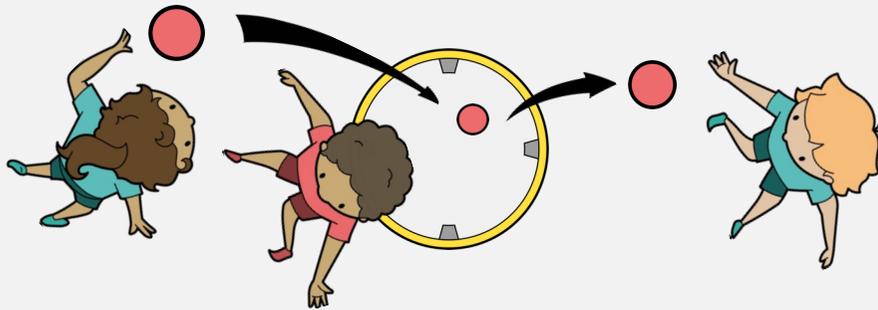
- **Regeln** für den Einsatz von Pro- und Handicaps festlegen!
- Procaps als **taktisches Mittel** statt als globale Maßnahme oder Zuschreibung durch die Lehrkraft
- Einsatz **abhängig von Spielsituation, Spielverlauf, Teamkonstellation**
- Procaps stehen **allen Spieler:innen** zur Verfügung

(vgl. Stallmann, 2016)

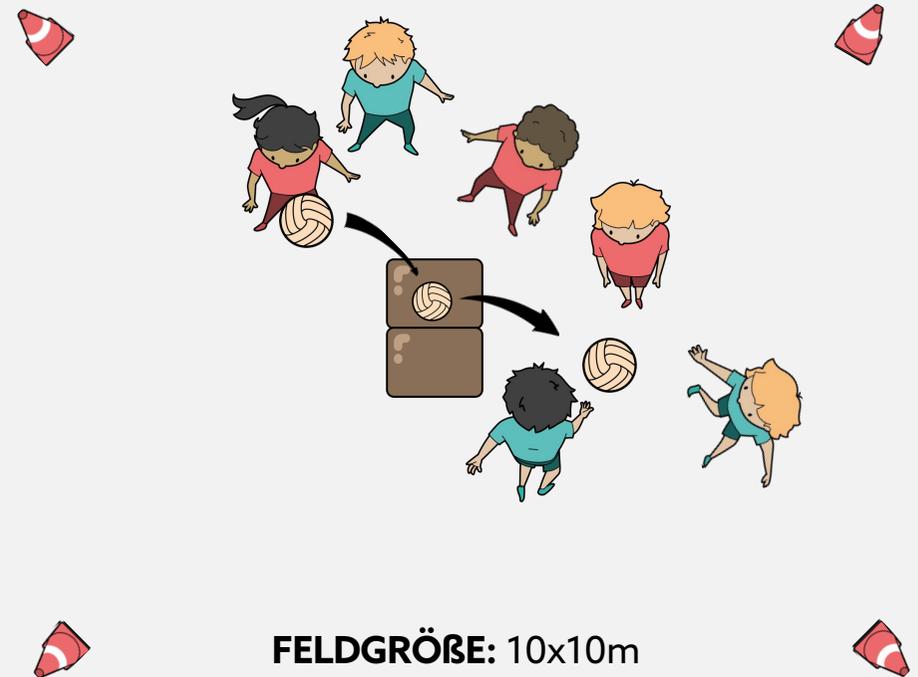
DOPPELSTUNDE 4



„TIGER-ROUNDNET“ - 1 MIT 1 VS. 1



SPIELFORM - 360°-TSCHOUKBALL



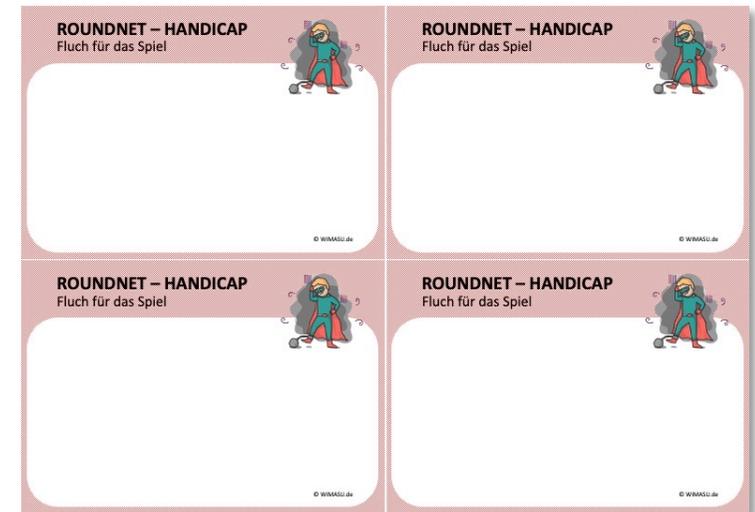
DOPPELSTUNDE 4



- Entwicklung von **spielerschwerenden Maßnahmen (Handicaps)** als weiteres taktisches Mittel im 2 gegen 2
- Festlegung eines **gemeinsamen Regelwerks in der Kleingruppe** mit Blick auf das bevorstehende Kleingruppenturnier

AUFGABE:

Entwickelt pro Gruppe 3 mögliche **Handicaps** für das Roundnet-Spiel und notiert eure „Top 3“ dieses Mal auf den roten Karteikarten!



DOPPELSTUNDE 4



NAMEN: _____

PROTOKOLL

In der kommenden Stunde spielt ihr in eurer Kleingruppe ein Turnier gegeneinander. Während der Spiele dürft ihr euch mit Procaps und das gegnerische Team mit Handicaps versehen.

AUFGABE:
Legt für die Verwendung von **Procaps (P)** und **Handicaps (H)** ein möglichst **übersichtliches Regelwerk** an. Notiert dieses auf der Rückseite. Die folgenden Fragen solltet ihr dabei berücksichtigen:

- **Wann** darf das eigene bzw. gegnerische Team mit P/H versehen werden? Können P/H immer gesetzt werden oder nur bei bestimmten Punkteabständen oder zu bestimmten Zeitpunkten?
- **Wie oft pro Spiel** darf das eigene bzw. gegnerische Team mit P/H versehen werden?
- Darf ein P/H **mehrmals genutzt** werden, oder wird es nach der Anwendung aus dem Spiel genommen?
- Gilt das P/H immer nur für **bestimmte Spieler oder für das gesamte Team**?
- **Wie lange** ist ein P/H wirksam? Wird es nach einer bestimmten Punktzahl oder einer bestimmten Zeit zurückgenommen?
- Darf ein Team/ ein Spieler **mit mehreren P/H versehen** werden oder ist immer nur ein P/H gültig?

© WIMASU.de

NAME: _____

PRO- UND HANDICAP-REGELWERK

© WIMASU.de

M14

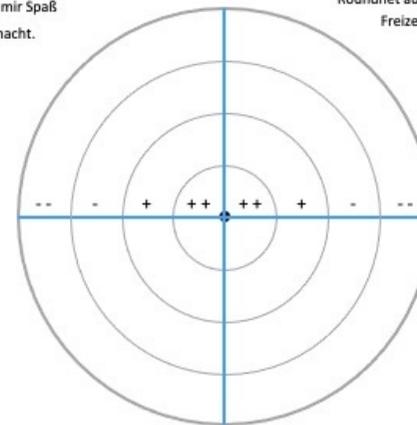
DOPPELSTUNDE 5



- **Wiederholen der festgelegten Regeln** für den Einsatz von Pro- und Handicaps
- **Sensibilisierung** für den Einsatz der Pro- und Handicaps
- **Durchführung** des Kleingruppenturniers mit Hilfe der **Turnierbögen**
- **Evaluation** des Unterrichtsvorhabens

ROUNDNET ALLGEMEIN

Das Roundnet-Spiel hat mir Spaß gemacht.



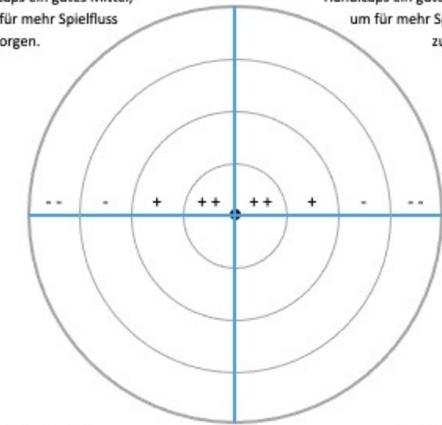
Ich fühle mich in der Lage, das Spiel in meiner Freizeit auch ohne original Roundnet-Equipment zu spielen.

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

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

PRO- UND HANDICAPS

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



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

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

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

FREIES SPIEL

ABSCHLUSS & FEEDBACK

ROUNDNET UNTERRICHTEN - FORTBILDUNG

**VIELEN DANK FÜR EURE
AUFMERKSAMKEIT!**



 **EINLADUNG ZU**
WIMASU.de



LETZTE SEITE



 **DOWNLOAD** der Präsentation unter www.wimasu.de/material-fobi-roundnet

 **PASSWORT:** Turnaround

