

PARTEIBALLVARIATIONEN

Von Renate Schubert und Dietrich Späte

VERÄNDERBARE KOMPONENTEN

Spielfelder

- Spielfeldgröße (Länge, Breite, Gesamtfläche)
- Spielfeldform (Rechteck, Quadrat, Kreis, Halbkreis, Doppelkreis)
- Spielfeldanordnung (ein Aktionsraum, mehrere Aktionsräume)

Zuspielvarianten

- Beidhändige Würfe mit Bodenkontakt der Füße oder im Sprung (direkt, indirekt)
- Schlagwürfe (direkt, indirekt, linkshändig, rechtshändig)
- Sprungwürfe (direkt, indirekt, linkshändig, rechtshändig)
- Ball rollen (beidhändig, rechtshändig, linkshändig)
- Von vorne durch die Beine passen (beidhändig, linkshändig, rechtshändig)
- Kombinationen aus den genannten Möglichkeiten
- Mit „Handgerät“ (z. B. Medizinball)

Bewegungsvariationen

- Unterschiedliche Laufarten (z. B. Hopslerlauf, Anfersen)
- Unterschiedliche Sprungarten (z. B. Schluss sprünge, Einbeinsprünge)
- Paarweise mit Handfassung
- Paarweise auf Teppichfliesen rutschend (einer sitzt und der andere schiebt)

Passfolgen

- In vorgegebener Reihenfolge (Spieler sind durchnummeriert)
- Beliebig
- Im Wechsel männlich und weiblich oder unterschiedliche Farben

Spielrichtungen

- Längs
- Quer
- Diagonal
- Kombinationen aus den genannten Möglichkeiten
- Wechsel der Spielrichtung auf unterschiedliche visuelle Reize
(z. B. zeigen eines roten Kartons = quer, eines grünen = diagonal, eines blauen = längs)

VERÄNDERBARE KOMPONENTEN

Ziele

- Feste Ziele (Linien, Tore, Kästen, Bänke, Basketballbretter, Reifen, Teppichfliesen, Matten, Pylone, Wandmarkierungen, Stangen, Klebeband u. a.)
- Bewegliche Ziele (Medizinbälle, Kleine Kästen auf Rollbrettern u. a.)

Spielerzahl

- Gleichzahl
- Verteidiger oder Angreifer in Unterzahl
- Gleichzahl mit „neutralen Helfern“ für das jeweils ballbesitzende Team

Spielregeln

- Ohne Tippen und Prellen
- Ohne Rückpass
- Mit Rückpasspflicht
- Mit Manndeckung ohne Körperkontakt
- Festgelegte Angriffsdauer
- Festgelegte Passzahl
- Mit Bestätigung des Punktgewinns (z. B. Torwurf gegen gegnerischen Torhüter)
- Mit konditionellen/koordinativen Zusatzaufgaben (z. B. um eine Pylone sprinten oder über die vor dem Körper zusammengehaltenen Arme steigen u. a.)

Spielwertung

- Nach Erreichen einer vorgegebenen Punktzahl („Wer zuerst 10 Punkte hat, gewinnt!“)
- Erreichte Punktzahl in vorgegebener Zeit („Wer nach 3 Minuten die meisten Punkte hat, gewinnt!“)

Spielgeräte

- Unterschiedliche Bälle (große, kleine, leichte, schwere, runde, eirige, luftlose u. a.)
- Schaumstoffwürfel
- Bohnensäckchen o. ä.
- Mit einem Spielgerät/mit mehreren gleichen oder verschiedenen Spielgeräten

Punkteverteilung

- Richtet sich nach den Schwierigkeiten der Aufgabestellungen (z. B. Spiel auf große Ziele = 1 Punkt, Spiel auf kleine Ziele = 2 Punkte)