**Goba Spielformen**

Einige Netz- und Wandspielideen, die sich im Stationsbetrieb aufbauen und organisieren lassen:

**„Achterbahn“**

Ziel: Koordination Schlag- und Laufrichtung sowie technisch und taktische Vorbereitung zum

freien Spiel.

m Einzel oder Doppel (Spieler wechseln dennoch die Position) wird der Ball mit GOBAs auf der einen Feldseite nur longline, auf der anderen nur cross gespielt.

**

**„Zonenspiel“ - links-rechts-kurz-lang**

Ziel: Koordination Schlagrichtung und –stärke sowie Bewegung und Stellung zum Ball.

Das Spielfeld wird in Zonen (bspw. Aufschlagfeld, Hinterfeld …) gegliedert, die je nach dem

mit besonderen Aufgaben gekoppelt werden.

Bspw.:

• Aufschläge dürfen nur kurz diagonal gespielt werden

• Die ersten 4 Ballwechsel nur ins Vorderfeld…

• x-mal diagonal „hohe“ Bälle, dann Seitenwechsel…

• Jede Zone muss einmal angespielt werden, dann freies Spiel …

**„Doppel-(Doppel)-Ball“**

Ziel: komplexere Spielsituation, die schnellere Reaktionen in allen Spielbereichen notwendig

macht.

Diese Spielform setzt eine gute allgemeine Spiel- und Orientierungsfähigkeit voraus, denn es wird im Einzel (oder Doppel) mit 2 Bällen gespielt, die im Spiel gehalten werden sollen. Dabei wird von beiden Spielfeldseiten auf Kommando gleichzeitig je ein Ball eingespielt. Hier sollten nur Bälle, die gut abspringen zum Einsatz kommen. Es kann auch mit einem Luftballon und einem Gummi- oder Tennisball gespielt werden. Beide Spielformen – ganz schön schwierig!

**„Schmalspur-Training“**

Ziel: Verbesserung der Zuspielrichtung und –weite

Aus einem schmalen Spielfeld wird über Netz oder auch gegen die Wand gespielt. „Bis zu welcher Spieldistanz kann die Zuspielrichtung gehalten werden?“ oder „Wer trifft im Korridor am weitesten?“

**„Kreuz und quer“**

bezieht sich auf die Unterteilung des Spielfeldes. So können bspw .drei Kleinfelder nebeneinander durch zwei über Kreuz gespannte Zauberschnüre, Trassier- oder Reivo-Bänder unterteilt werden. In festgelegten Zeitintervallen wechseln die Teams die Spielfelder. Zusätzlich

können auf den Spielfeldern unterschiedliche Spielmodi gelten.

**„Niemandsland“**

Statt einer Spielfeldtrennung durch Schnur oder Netz, liegt zwischen den beiden Spielfeldern

das Niemandsland, das nicht zur Spielfläche gehört. Diese Organisationsform erspart ebenso wie „Zielscheibe“ den Aufbau einer Spielfeldteilung durch Bänder oder Netz.

**„Zielscheibe“**

Mit Kreppband oder im Freien mit Kreide werden zwei Zielscheiben in entsprechendem Abstand, der durch die Spielpartner erprobt wird, auf dem Boden gekennzeichnet .„Wer erzielt beim Miteinander-Spielen mehr Punkte?“

**„Risiko!!!“**

Eher ein Spielmodus als ein weitere Spielidee, denn hier geht es darum bei eigenem Service spätestens mit dem 2. Rückspiel den Punkt zu machen, ansonsten erhält der Gegner den Punkt und entsprechend das anschließende Aufschlagrecht.

**„Handicap“**

Gehört ähnlich wie „Risiko“ in die methodische Spieltrickkiste. Hier können Einzelspieler oder Teams mit gewissen einschränkenden Handicaps belegt werden, um bspw. eine ausgewogene Spielsituation herzustellen oder individuelle Spielkompetenzen zu aktivieren …

• das „schwächere“ (…) Team erhält einen Punktevorsprung

• die „Stärkeren“ dürfen nur einhändig/mit der schwächeren Hand spielen

• die „Stärkeren“ spielen „Piratenball“,d.h. einäugig .mit Augenklappe o.ä.

Alle Spielformen aus:

Bruner, B. (2008). **Spielräume** Rückschlagspiele – mit-, für-, neben- und gegeneinander. In:

Sportissimo DAS ÜBUNGSLEITERJOURNAL DES BLSV.

Onlineveröffentlichung: http://www.blsv.de/fileadmin/user\_upload/pdf/sportissimo/sportissimo\_2008/2008\_1\_sp\_spielraeume.pdf