



Trendsport – Spikeball

I. Spikeball – der Trendsport aus den USA

Spikeball ist ein 360° Spiel, bei dem zwei Team mit je zwei Spielern um ein Netz herum spielen, das am Boden steht (Vgl.: Cordes, 2019, S. 43)

- das Spiel gibt es schon seit 1989 als Roundnet
- seit 2008 wurde es populärer durch Verbreitung der Netze von der Marke Spikeball Inc.
 - > Roundnet = offizieller Name der Sportart, Spikeball = Markenname → umgangssprachlich vereint worden
- seit 2015 vermarktet sich das Spiel quasi alleine und geht um die Welt, erste deutsche Meisterschaft fand 2019 in Freiburg statt und erste offizielle WM im September 2022 in Belgien

II. Die Spielregeln beim Spikeball

- bei Angabe stehen die Spieler im 90°-Winkel 2,13m von der Netzkante (2,59m Netzmitte) entfernt und die Mitspieler nebeneinander
 - > nur ballannahmender Spieler darf Abstand zum Netz frei wählen
- bei Angabe mind. ein Fuß Bodenkontakt und zwei Versuche, falls erster Versuch ein **Foul** war
- um Netz herum „No-Hit-Zone“ (0,91m von Netzmitte), die von ausführendem Spieler während oder nach Schlag auf das Netz nicht betreten werden darf
- innerhalb der Mannschaft max. 3 Ballkontakte und pro Spieler nur einen Ballkontakt
- Ball darf mit allen Körperteilen bespielt werden
- Teams dürfen sich gegenseitig nicht blockieren
- nach Netzberührung darf **nur** das gegnerische Team den Ball berühren, fällt der Ball auf den Boden ist das ein **Punkt**
- nach Punktgewinn bleibt Angabe beim Team und Spieler, Mitspieler wechseln die Position
- **Fehler**: doppelte Netzberührung, Netzroller, Berührung mit Netzrahmen (auch bei Angabe), Bodenberührung, Mitspieler berührt Ball nach Netzkontakt, Berührung des Trampolins mit einem Körperteil, No-Hit-Zone betreten, doppelte Ballberührung eines Spielers, 4 Ballkontakte innerhalb des Teams

⇒ **Sieger** ist, wer zuerst 15 oder 21 Punkte erzielt mit 2 Punkten Differenz

III. Warum Spikeball in der Schule?

- kann auf nahezu jedem Untergrund gespielt
- fördert koordinative Fähigkeiten (Orientierung, Reaktion, Umstellung) → Hand-Auge-Koordination
- fördert die Feinmotorik und vorausschauendes Denken
- ist leicht auf- und abzubauen und kann auf jeden Schulausflug mitgenommen werden
- dynamisches Spiel mit vielen schnellen Ballwechseln
- ohne direkten Körperkontakt mit anderen Spielern für koedukativen Unterricht geeignet und ohne große Verletzungsgefahr

- es gibt keine Schiedsrichter → erfordert Fairness und Kommunikation aller Spieler (Sozialkompetenzen)
- Schüler können für zeitgemäße Bewegungsformen begeistert und angeregt werden, mehr Freizeitsport zu betreiben
- abwechslungsreichen Sportunterricht betreiben
- lässt sich gut in den Stationsbetrieb einbauen
- als Bewegungsangebot in der Pause
- Chance zur Bindung von nicht leistungsorientierten Kindern und Jugendlichen

IV. Hinweise/Tipps und Abwandlungen

- vorhandenes Schulmaterial verwenden → große Reifen als „Netz“ auf den Hallenboden (nicht rutschend und kostenlos zu besorgen sind Fahrradmäntel)
- Handbälle oder gut springende Gummibälle (klein) verwenden
- auch als Übung zum Volleyball anwendbar → zielgenauer Angriffsschlag in einen Reifen oder auf das Netz

V. Quellen

Cordes, O. (2019): *Spikeball. Der Trendsport aus den USA – prädestiniert für die Schule*. In: Felchner, C.: Praxis in Bewegung. Sport & Spiel. Sport-Trends. Ausgabe 3/2019. Hamburg. Friedrich-Verlag.

<https://www.roundnet-deutschland.de/spikeball/regeln/> (zuletzt: 14.09.2023, 15:20 Uhr)

→ Roundnet Wissensdatenbank

→ Set-Angebote und Zubehör (Rabatte) für die Schule

→ Spiel- und Trainingsideen

→ Varianten des Grundspiels