



Andreas Simon  
Mehr aus beliebten Spielen machen!

## Mehr aus beliebten Spielen machen!

### Am Beispiel Merkball mit Spielvariationen das Erlebnis am Spiel erhalten

Andreas Simon

Schüler\*innen lernen durch die Kleinen Spiele eine große Anzahl von Spielen kennen, die zum Aufwärmen, zur Einstimmung oder zum freudvollen Ausklang genutzt werden. Oft kristallisieren sich Favoriten heraus, die immer wieder gespielt werden möchten. Die Faszination für ein Spiel ist sehr positiv, da die Schüler\*innen voll bei der Sache und Intensität, Einsatz und Spaßfaktor sehr hoch sind. Um nicht Gefahr zu laufen, dieses Spiel zu überspielen, bieten sich Variationen an.

„Durch Variationen in der Spielgestaltung kommen verschiedene Sinnrichtungen zum Tragen. Je besser den Spielerwartungen und Erfahrungen der Beteiligten entsprochen wird, desto eher wird das Spiel zum Erlebnis“. Erlebnis ist gleichzusetzen mit Freude am Spiel und ist wesentlicher Bestandteil und Grundvoraussetzung Kinder und Jugendliche weiterhin für Sport und Bewegung zu begeistern. Darüber hinaus bleibt der positive Eindruck des Spiels bei den Kindern und Jugendlichen erhalten, grundlegendes Spielverständnis ist vorhanden und es ergibt sich Raum, um andere Gesichtspunkte wie z. B. taktisches Verhalten, Kooperation, Kommunikation etc. zu thematisieren oder andere, unbefriedigende Gesichtspunkte wie z. B. zu geringe Bewegungszeit zu eliminieren.

Daraus lassen sich drei weitere Vorteile ableiten:

- **Die Variationen können von den Schüler\*innen selbst erarbeitet werden.** Die Kreativität ist hierbei fast grenzenlos, denn ein beliebtes Spiel weiterzuentwickeln, zu verändern, etwas mit einzubringen, das sie selbst als interessant und aufregend empfinden, ist spannend und bietet Schüler\*innen zugleich die
- **Möglichkeit, sich aktiv an der Unterrichtsgestaltung zu beteiligen.**
- Die Möglichkeit der Variation, vor allem in Bezug auf **eine Verlängerung der Bewegungszeit aller Schüler\*innen**, ist am Beispiel von Merkball (auch bekannt als Zombieball) dargestellt.



**Dr. Andreas Simon**  
 unterrichtet Sport  
 und Mathematik am  
 Kippenberg Gymnasium  
 in Bremen und ist  
 Sportwissenschaftlicher  
 Leiter von CORNAMIX

Andy.simonhb@t-online.de



Abb. 1





In einem begrenzten Feld wird mit drei oder mehr Bällen Abwerfen gespielt. Ist eine Schülerin bzw. ein Schüler getroffen, setzt er sich auf die Bank und wartet bis derjenige abgeworfen wird, der ihn getroffen hat. Dann darf er wieder rein ins Spiel, die andere Schülerin bzw. der andere Schüler muss raus. Mit Ball dürfen lediglich drei Schritte gelaufen werden. Hat man einen Ball, kann man mit diesem andere Bälle blocken oder abwehren.

## Merkball – die klassische Variante

**Kritik:** Häufig sitzen bei dieser Variante Schüler\*innen sehr lange auf der Bank, da sie von leistungsstarken Schüler\*innen getroffen wurden (Abb. 2). Dazu kommt, dass je mehr Schüler\*innen draußen sitzen, sich diese Schüler\*innen besonders geschickt in der Halle verteilen und sich den ballführenden Spieler\*innen somit entziehen können. Dadurch ist das Spiel weder als Aufwärmspiel geeignet, noch entspricht es den Forderungen nach möglichst intensiver Bewegungszeit im Sportunterricht. Wie lässt sich diese Variante nun verändern, um die oben angesprochenen Aspekte zu negieren?



Abb. 2

- **Zeit absitzen:** Es wird eine Zeit festgelegt, z. B. 2 min, die abgeworfene Schüler\*innen draußen sitzen müssen. Werden in dieser Zeit diejenigen nicht abgeworfen, die sie abgeworfen haben, dürfen sie wieder ins Spiel.
- **Spielfeld verkleinern:** Ab einer bestimmten Spieler\*innenanzahl wird z. B. nicht mehr im Basketball-, sondern im Volleyballfeld weitergespielt oder nicht mehr im Volleyball-, sondern im Badmintonfeld. Die anderen Schüler\*innen, die draußen sind, können dann die Bälle wieder ins Spiel bringen. So können sich auch die leistungsstarken nicht mehr so gut entziehen. Dadurch sind natürlich alle Schüler\*innen besser treffbar und so das Spiel eventuell schneller vorbei.
- **Einschränkungen:** Besonders leistungsstarke Schüler\*innen können Einschränkungen erhalten, z. B. dürfen sie nur mit der schwachen Hand werfen, keinen Schritt mehr gehen, wenn sie den Ball haben etc.

- **Ballzeit:** Vorgeben, dass der Ball nur recht kurz sowie nicht mehrere Bälle gleichzeitig gehalten werden dürfen.

Warum sich Schüler\*innen, wenn sie abgetroffen sind, auf die Bank setzen sollen (Bewegungszeit), ist oftmals unverständlich, da es zahlreiche Möglichkeiten gibt, sie anders zu beschäftigen. Hier einige Ideen.

### Variante 1: Runden laufen



Abb. 3

Gespielt wird bspw. im Volleyballfeld. Wer abgeworfen wurde, fängt an, Runden um das Volleyballfeld zu laufen und beobachtet dabei jene Schülerin bzw. jenen Schüler, der ihn abgeworfen hat (Abb. 3). Wird diese bzw. dieser getroffen, darf er sofort wieder ins Spiel.

### Zusatzaufgaben

- Kommt eine Schülerin bzw. ein Schüler beim Rundenlaufen an der Querseite an, z. B. unter dem Basketballkorb, führt sie bzw. er eine Übung aus, z. B. fünf Hampelmänner, Kniebeugen, Sprint bis zum Ende des Feldes etc. (Abb. 4). Diese kann ihm von der Lehrkraft oder nicht mitmachenden Schüler\*innen genannt werden.



Abb. 4

- Gelingt es den Rundenlaufenden Schüler\*innen während ihres Laufs, diejenigen von außerhalb des Feldes zu ticken, die sie abgeworfen haben, sind sie auch wieder frei. Wichtig – das Feld darf dabei nicht betre-

ten werden. Ein Fuß muss die Linie des Feldes noch berühren (also darf das Feld betreten werden, mit obiger Einschränkung). Die Schüler\*innen im Feld (hier in ROT mit Ball) müssen daher umso mehr aufpassen, je mehr Schüler\*innen sie abgeworfen haben (Abb. 5, hier mit BLAUem Shirt, blonde Haare).



Abb. 5

- Es kann eine Anzahl an Runden festgelegt werden, nach der die Abgeworfenen wieder ins Spiel dürfen, wenn ihr Abwerfer bis dahin nicht getroffen wurde. Hier kann differenziert werden, indem lauffähigere Schüler\*innen mehr Runden laufen müssen.
- Für die Schüler\*innen außen gibt es einen oder zwei andersfarbige Bälle. Mit diesen dürfen sie versuchen, diejenigen abzuwerfen, die sie abgeworfen haben. Stehen bleiben dürfen sie beim Werfen allerdings nicht.

### Variante 2: Fitnessmerkball



Abb. 6

Wer abgeworfen wurde, geht in die „Fitnesszone“. Dazu eignet sich meist die Fläche zwischen der Grundlinie des Volleyballfeldes und der Grundlinie des Basketballfeldes. Hier bekommt er vom Lehrkraft (oder nicht mitmachenden Schüler\*innen) eine Aufgabe, die er solange ausführen muss wie diejenige Spielerin bzw. derjenige Spieler im Spiel ist, der ihn abgeworfen hat.

#### Zusatzaufgaben

- Auch hier kann eine Anzahl von Wiederholungen vorgegeben werden, so dass die Schüler\*innen früher wieder reindürfen.

- Die Übungen können in leicht, mittel und schwer differenziert werden. Je nach Schwierigkeitsgrad ändert sich die Anzahl der Wiederholungen, so dass die Schüler\*innen selbst entscheiden können.
- Sind zwei Schüler\*innen draußen, die von der selben Schülerin bzw. dem selben Spieler abgeworfen wurden, können sie sich die Übung teilen, d. h. es ist nur wichtig, dass die Übung kontinuierlich ausgeführt wird. Wer von beiden gerade aktiv ist, ist egal. Der andere hat in der Zeit Pause.

### Variante 3: Partnermerkball



Abb. 7

Die Schüler\*innen bilden Zweierteams, die versuchen sich gegenseitig abzuwerfen. Wer getroffen ist, setzt sich hin (Abb. 7). Fängt er einen vorbeifliegenden Ball ab oder bekommt einen von seinem Partner zugespielt, ist er wieder frei. Wird jedoch in dieser Zeit auch sein Partner abgeworfen, sind beide aus dem Spiel.

- Statt sich hinzusetzen wenn sie getroffen sind, können die Schüler\*innen Fitnessaufgaben absolvieren. Dabei sind die Aufgaben so zu wählen, dass sie trotzdem noch auf Bälle reagieren können; z. B. Hampelmannen, Kniebeugen oder Stretksprünge eignen sich dabei gut (Abb. 8).



Abb. 8

- Sind beide Partner abgeworfen, agieren sie wie bei Variante 2. Hier absolvieren dann meist beide Schüler\*innen gleichzeitig die gleiche Anzahl von Wieder-

holungen und gehen dann wieder ins Spiel. Um noch mehr Kooperation in der Lerngruppe zu fördern, kann noch die Aufgabe gestellt werden, stets neue Teams zu bilden. Sind also zwei Teams draußen und absolvieren ihre Übungen, tauschen sie danach die Partner, so dass immer neue Konstellationen entstehen. Die Übung kann ebenfalls von nicht aktiven Schüler\*innen (hier in schwarz) vorgegeben werden.

#### Variante 4: Jokermerkbball

Gespielt wird klassisches Merkbball. Ist eine Schülerin bzw. ein Schüler abgetroffen, kommt er zur Lehrkraft und nennt den Namen einer Mitschülerin bzw. eines Mitschülers, die bzw. der noch im Spiel ist. Solange diese Spielerin bzw. dieser Spieler noch im Spiel ist, darf sie bzw. er auch weiterspielen, nimmt sich aber ein Parteiband. Dieses signalisiert, dass sie bzw. er nicht abgeworfen werden kann. Achtung! Wer sie bzw. ihn abgeworfen hat, ist egal. Sie bzw. er ist quasi nun mit ihrem bzw. seinem Joker verbunden und hat sozusagen ein weiteres Leben. Daran kann sich eine der bisher vorgestellten Variationen anschließen, um die Schüler\*innen sich nicht auf die Bank setzen zu lassen. Da der Joker spontan bestimmt wird, ist der Vorteil im Vergleich zu einer bzw. einem vorher bekannten Schülerin bzw. Schüler, dass der Joker auf jeden Fall noch aktiv im Feld ist und nicht schon auf der Bank. Jeder Joker darf nur eine Schülerin bzw. einen Schüler aufnehmen, Dopplungen sind verboten.

#### Variante 5: Merkbball mal anders



Abb. 9

Gespielt wird mit vier verschiedenfarbigen Bällen. Jeder Farbe ist eine Übung zugeordnet – merken! Die Schüler\*innen versuchen nun sich gegenseitig abzuwerfen, gehen dann in die „Fitnesszone“, absolvieren die entsprechende Übung und dürfen wieder ins Spiel. Die Anzahl der Wiederholungen ist vorher festgelegt. Wird man das zweite (dritte, vierte ...) Mal mit einem

Ball derselben Farbe abgeworfen, absolviert man die doppelte (dreifache, vierfache ...) Anzahl an Wiederholungen. Besitzt man einen Ball, darf wie gewohnt geblockt werden.



Abb. 10

- Es gibt eine Farbenhierarchie, so dass man nicht jeden Ball blocken kann, z. B. hat man die Farben rot, blau, weiß und gelb. Hat man einen roten Ball, kann man alle anderen abwehren. Hat man den blauen Ball, kann man weiß und gelb, aber nicht rot abwehren usw. Im Bild ist also kein Block mit dem gelben Ball möglich, da mit dem roten angegriffen wird.
- Jeder muss sich denjenigen merken, der ihn als erstes abgeworfen hat. Wirft ihn diese Schülerin bzw. dieser Schüler abermals ab, verdoppelt, verdreifacht etc. sich die Anzahl der Wiederholungen auch.

#### Variante 6: Teammerkbball

Sehr beliebt bei den Schüler\*innen ist das Bilden von Teams beim Merkbball. Diese Variante bietet die Möglichkeit, neben dem Wettkampf auch andere Aspekte zu thematisieren, z. B. wie werden faire Teams gebildet? oder mit welcher Taktik gehen wir vor? Ebenso könnte thematisiert werden, wie alle Spieler\*innen eines Teams eingebunden werden – hier könnte die Regel greifen, dass vor einem Wurf alle Mitglieder eines Teams den Ball berührt haben müssen.

- Sind die Hälfte aller Spieler\*innen eines Teams abgetroffen, muss auch das restliche Team nach draußen und eine Aufgabe erfüllen.
- Jedem Mitglied eines Teams eine Nummer zuzuordnen. Es können sich nur gleiche „Nummern“ abwerfen. Wer getroffen wird, muss seine Nummer dem Werfer nennen. Bei dieser Variante ist sehr viel Kommunikation vonnöten, um den Spieler\*innen ihre Nummern zuzuordnen und im Team weiterzugeben. Parteibänder verteilen, um die einzelnen Teams kenntlich zu machen.