

Stundenentwurf 8

Thema der Woche: Der Letzte am Ball schlägt (Last one to the ball hits)

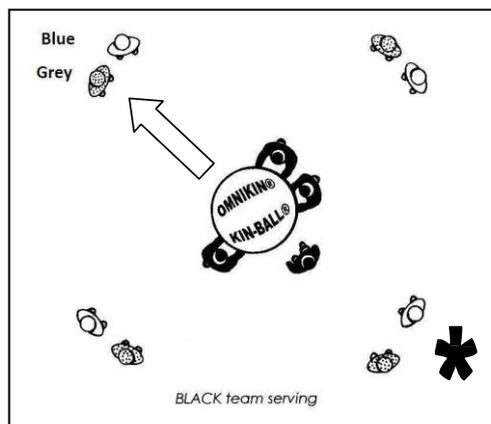
Das Thema dieser Woche ist ausgewählt worden, um die Schnelligkeit beim Übergang von der Verteidigung in den Angriff zu verbessern. In Situationen des verlängerten Aufschlages (siehe Stundenentwurf 7) ist diese Festlegung des Aufschlägers (wer zuletzt an den Ball kommt schlägt) logisch und sehr effektiv. Deshalb benutzen deine Spieler eventuell diese Technik bereits, auch wenn du sie ihnen noch nicht gezeigt hast.

Die "Last one to the ball (Letzter am Ball-)"-Strategie besteht darin, den zukünftigen Aufschläger aus der zunächst verteidigenden Mannschaft erst festzulegen, nachdem der Ball in eine bestimmte Richtung aufgeschlagen wurde. Da die Spieler der aufgerufenen Mannschaft den Ball erst unter Kontrolle bringen müssen, bevor sie die Angriffsposition aufbauen, ist es sinnvoll, dass der Spieler zum Aufschläger bestimmt wird, der als Letzter an den Ball kommt. Dies beschleunigt das Spiel erheblich.

Wie sieht das in der Praxis aus:

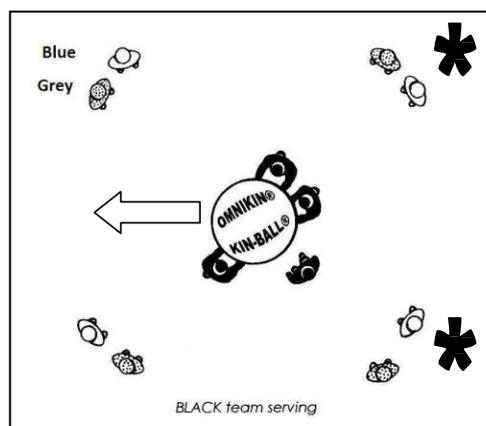
Wenn der Ball direkt in eine Ecke des Verteidigungsvierecks gespielt wird, wird ein Spieler von der gegenüberliegenden Ecke der Schläger.

Auf dem Bild stellt der Pfeil den Schlag dar und das * Symbol steht bei dem Spieler, der den Ball schlagen wird.



Falls der Ball zwischen zwei Verteidigungsspieler geschlagen wird, müssen die anderen zwei Spieler auf der gegenüberliegenden Seite ausmachen, wer von beiden den Schlag ausführen wird.

Auf dem Bild stellt der Pfeil den Schlag dar und das * Symbol steht bei den Spielern, welche den Aufschlag untereinander festlegen müssen.



Modifizierte Spiele

Um die Teilnehmer dazu zu ermuntern, die neue Taktik während des Spiels zu benutzen, kannst du mit zwei abgeänderten Spielweisen vorgehen.

Bei der **ersten** wird jedes Mal ein Bonuspunkt an das Team vergeben, das den Ball innerhalb von 5 Sekunden nach dem ersten Kontakt schlagen kann und die 'Last one to the ball-Strategie' anwendet. Um das Spiel effizient zu gestalten, kannst du zunächst den Spielern Nummern geben und die entsprechende Nummer aufrufen, welche den nächsten Schlag ausführen muss. Du kannst auch nur auf den Spieler zeigen, der den nächsten Schlag ausführen soll.

Du kannst den 5-Sekunden-Countdown an die Spielstärke der Teilnehmer anpassen.

Wenn man auf diese Weise spielt wird das Team, welches diese Taktik am meisten ausführt, mehr Punkte bekommen und mehr in das Spiel eingebunden sein als andere Teams. Falls du diese Spielweise anwendest, musst du sicher gehen, dass die Teams ausgeglichen sind und dass du den Spielstand alle zwei Minuten zurücksetzen kannst, um zu vermeiden, dass dasselbe Team immer und immer wieder angreift.

Achte während dieses Spiels darauf, dass auch die schnellen Spieler zum Schlagen kommen, da gerade sie sehr oft als erste unter den Ball kommen.

Diese abgeänderte Spielweise wird für jüngere Teilnehmer empfohlen (Unterstufe).

Bei der **zweiten** abgeänderten Spielweise verlangst du von deinen Spielern, dass sie an ihrer Verständigung untereinander genauso intensiv arbeiten, wie an der "Last one to the ball"-Strategie. Jedes Team muss einen Weg finden, den letzten Spieler festzulegen, ohne etwas zu sagen. Der Aufruf ist das einzige, was die Teilnehmer aussprechen dürfen. Der Spieler in der gegenüberliegenden Ecke kann beispielsweise die Hand heben, um seinen Teammitgliedern zu signalisieren, dass er den Schlag ausführen wird. Wenn der Spieler sich nicht in der gegenüberliegenden Ecke oder Seite befindet, pfeifst du einen Fehler für unerlaubten Angriff. Wenn der Ball zwischen zwei Verteidiger geschlagen wird, müssen die anderen beiden entscheiden, wer der nächste Schläger sein wird.

Wenn die Spieler sich weiterentwickeln, kannst du das Spiel mit einem lauten Countdown von fünf Sekunden aufpeppen, woraufhin die Spieler gezwungen sind, den Ball von dort zu spielen, wo sie ihn gefangen haben. Sorge ebenfalls dafür, wenn du das Spiel startest, dass die schnellsten Spieler nicht immer die ersten sind, die an den Ball kommen und somit nie den Ball schlagen.

Um das Spiel effektiver zu machen, ist es wichtig, dass die Teams ausgeglichen sind.

Diese Spielweise wird empfohlen für ältere Teilnehmer (Mittel- und Oberstufe).

ERINNERUNG: Du solltest veränderte Spielweisen nicht während des gesamten Zeitraumes benutzen, bei einem einstündigen Training sollte die Zeit ca. 10 Minuten betragen.

Spiel der Woche

Taxi, Bus, U-Bahn

Alle Spieler werden in drei Mannschaften aufgeteilt, stellen sich mit vorgegebenen Abständen, wie im nebenstehenden Bild auf und erhalten eine Nummer. Dann gibt der Trainer (E) einen der drei folgenden Begriffe an: Taxi, Bus oder Metro und dann eine Nummer.

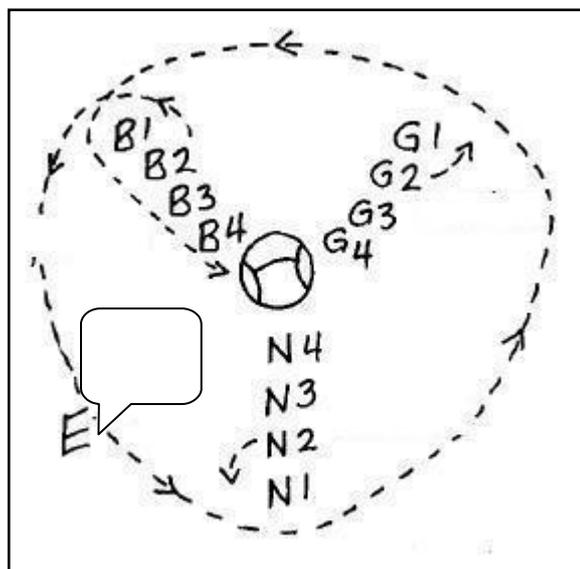
Sobald die Nummer aufgerufen wird, muss der Spieler von jedem Team mit dieser Nummer die Reihe seiner Mannschaftskameraden zurück, dann um die zwei anderen Teams herum und schließlich zurück zum Ende der Reihe seines eigenen Teams laufen. Dann muss er die Beförderungsweise anwenden, die vom Trainer vorgegeben wurde.

Wenn der Trainer TAXI vorgibt, muss der Spieler im Slalom um seine Mannschaftskameraden laufen, solange, bis er zum Ball bekommt.

Wenn der Trainer BUS vorgibt, muss der Spieler Bocksprünge über seine Teammitglieder machen, um bis zum Ball zu kommen.

Wenn der Trainer U-BAHN vorgibt, müssen die anderen Spieler ihre Beine grätschen und der ausgerufene Spieler muss unter den Spielern durchkriechen, um bis zum Ball zu kommen.

Der Spieler, der den Ball zuerst erreicht, gewinnt das Wettrennen und einen Punkt für sein Team.



Tipp zur Sicherheit:

Um Unfälle zu vermeiden, musst du dafür sorgen, dass die nicht aufgerufenen Spieler sich selbst gemäß der Transportweise richtig positionieren.