

Stundenentwurf 14

Thema der Woche: Der Pass

Dieses Thema der Woche ist eine Technik, mit der der Ball zurück in die Mitte des Spielfeldes gebracht wird, um eine bessere Ausgangsposition für den Aufschlag zu bekommen. Der Pass kann anstelle des Balltransports durch zwei Spieler verwendet werden, um den Ball im Spielfeld zu bewegen.

Ein Pass ist eine beabsichtigte Bewegung, durch die ein Spieler den Ball zu einem anderen Teammitglied spielt, nachdem er ihn während der Verteidigung unter Kontrolle gebracht hat. Der Ball kann mit den Händen oder mit dem Fuß gespielt werden.

Pass mit den Händen

Um einen Pass auszuführen, muss der Spieler den Ball zunächst unter Kontrolle bringen und ihn über seinem Kopf so positionieren, wie es in der "KIN-BALL® Unterrichts-Anleitung" auf der Seite 12 dargestellt ist. Sobald dies geschehen ist, wirft der Spieler den Ball mit beiden Händen zu einem Mitspieler.



Pass mit dem Fuß

Um einen Pass auszuführen, muss der Spieler den Ball zunächst unter Kontrolle bringen und ihn über seinem Kopf so positionieren wie es in der "KIN-BALL® Unterrichts-Anleitung" auf der Seite 12 dargestellt ist. Sobald dies geschehen ist, lässt der Spieler den Ball vor sich fallen und kickt ihn, wenn er tief genug ist, mit dem Fuß zu einem Mitspieler, der ihn dann fängt.

Folgende Punkte zeichnen einen guten Pass aus:

- Die Flugbahn des Passes ist linear und schnell.
- Er ist kräftig genug, um den Ball in einer geraden Linie in der Luft zu bewegen, ohne zu schwer zu fangen zu sein.
- Der Ball wird in die Richtung eines Spielers gekickt bzw. gestoßen.
- Er wird verwendet, wenn der Ball in einer Ecke oder in der Nähe einer Linie gefangen wurde.
- Wenn der annehmende Spieler den Ball fängt, ist die Ballmitte auf derselben Höhe wie die Schultern des Spielers



Regeln zum Pass:

Wenn ein Pass von einem Team ausgeführt wurde, müssen die Spieler der anderen Teams versuchen, eine absichtliche Ballbehinderung zu vermeiden. Bei einer absichtlichen Berührung des Balles erhalten sie eine ‚kleine Verwarnung‘. Für das ausführende Team ist es verboten, mit dem Ball auf einen gegnerischen Spieler zu zielen und auf diesen zu schlagen.

Modifizierte Spiele

Um die Teilnehmer zu motivieren, diese neue Fertigkeit während des Spiels anzuwenden, empfehlen wir eine der folgenden veränderten Spielweisen.

Die **erste** ist, jedes Mal einen Bonuspunkt an das Team zu geben, das den Ball durch einen Pass zurück in die Mitte des Feldes bringt. Das bedeutet natürlich auch, dass der Spieler, der den Ball fängt, ihn erst unter Kontrolle bringen und warten muss, bis seine Mitspieler in der Lage sind, den Pass anzunehmen. Dies mag die ersten Male schwierig erscheinen, aber du wirst feststellen, dass die Spieler ihre eigenen Fähigkeiten, den Ball zu kontrollieren, verbessern je länger das Spiel läuft. Du findest im Stundenentwurf 13 die technischen Schlüsselpunkte für eine erfolgreiche Ballkontrolle.

Es ist nicht zwingend erforderlich, den Ball durch einen Pass in die Mitte des Feldes zu spielen, aber wenn dies geschehen ist, erhält das Team einen zusätzlichen Punkt.

Durch dieses Vorgehen erhält das Team, welches diese Fertigkeit am häufigsten anwendet, mehr Punkte und hat dadurch mehr Spielanteile als die anderen Teams. Wenn du dieses Spiel benutzt, stelle sicher, dass die Teams ausgeglichen sind, damit nicht immer das gleiche Team angreift. Du kannst auch die Punkte alle zwei Minuten zurücksetzen.

Dieses modifizierte Spiel ist für jüngere Teilnehmer empfehlenswert (Unterstufe).

Das **zweite** abgeänderte Spiel besteht darin, von den Spielern zu fordern, dass sie den Ball jedes Mal, wenn sie ihn fangen in die Mitte des Spielfeldes bringen müssen, indem sie die Pass-Technik anwenden. Das bedeutet natürlich auch, dass der Spieler, der den Ball fängt, ihn erst unter Kontrolle bringen und warten muss, bis seine Mitspieler in der Lage sind, den Pass entgegenzunehmen. Dies mag die ersten Male schwierig erscheinen, aber du wirst feststellen, dass die Spieler ihre eigenen Fähigkeiten, den Ball zu kontrollieren, verbessern, je länger das Spiel dauert. Du kannst im Stundenentwurf 13 die technischen Schlüsselpunkte für eine erfolgreiche Ballkontrolle.

Wenn sie diese Regel nicht respektieren, wird ein Fehler wegen ‚unerlaubten Angriffs‘ gegeben. Damit dieses vereinfachte Spiel besser funktioniert, stelle sicher, dass die Teams ausgeglichen sind. Es ist wichtig zu verstehen, dass diese Art der Bewegung des Balles auf Grund der Regeln nur erfolgen kann, nachdem der Ball unter Kontrolle gebracht (gefangen) wurde. Beim Neustart des Spiels nach einem Fehler gemäß den Regeln, darf man den Ball nur über eine Strecke des zweifachen Balldurchmessers bewegen, was bedeutet, dass diese Modifizierung nach einem Fehler oder dem Start eines Spiels nicht zur Anwendung kommen darf.

Stundenentwurf 14

Dieses modifizierte Spiel ist für ältere Teilnehmer empfehlenswert (Mittel- und Oberstufe).

ERINNERUNG: Spiele das vereinfachte Spiel nicht die ganze Zeit. Wenn du insgesamt eine Stunde spielst, dann verwende diese geänderte Regel für maximal 10 Minuten.

Spiel der Woche

Das magische Viereck

Alle Teilnehmer sind in Teams mit je 4 Spielern eingeteilt (mehr als 3 Farben sind ebenfalls möglich) und stellen sich mit dem Gesicht zur Wand auf. Der Trainer befindet sich hinter ihnen in der Mitte der Turnhalle. Wenn der Trainer die Spieler eines Teams aufruft, müssen diese unter den Ball gehen und ihn halten, während die anderen Spieler der anderen Teams in das Feld kommen und sich zusammen im Abwehr-Viereck um den Ball positionieren. Das Team, welches zuerst das Verteidigungs-Viereck gebildet hat, erhält einen Punkt. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann der Trainer den Platz des Balles schnell verändern, bevor ein Team aufgerufen wird.

Tipp zur Sicherheit:

Um Verletzungen zu vermeiden, stelle sicher, dass die Teilnehmer die Wände nicht berühren, bevor sie ihre Positionen vor jedem Aufruf einnehmen.

