

# Stundenentwurf 15

## Thema der Woche: Das richtige Team angreifen

Wenn ein Team im Kin-Ball-Spiel gewinnen möchte, muss es aus strategischen Gründen immer das nach Punkten führende Team angreifen. Nur so kannst du einen eventuellen Punkterückstand aufholen. Das führende Team sollte immer die zweitplatzierte Mannschaft angreifen, um sich im Falle eines erfolgreichen Angriffs um einen weiteren Punkt von diesem Team abzusetzen.

Wie du sicher festgestellt hast, haben die Spieler zu Beginn des Lernprozesses nicht darauf geachtet, wen sie angreifen oder von wem sie angegriffen wurden. So konnte es vorkommen, dass bevorzugt ein Team von den anderen beiden Teams angegriffen wurde; z.B. das Team mit der Farbe Pink, weil diese Farbe v.a. für Mädchen attraktiv ist. Das Ergebnis war, dass ein Team kaum Spielanteile bekam und mit großem Punkterückstand verlieren konnte. Für ein sozial-integratives Spiel nicht gerade toll. Aus diesem Grund hat man einmal die Farbe Pink aus den möglichen Mannschaftsfarben herausgenommen. Bei offiziellen Spielen sind die Teams durch die Farben Schwarz (Black / Noir), Grau (Grey / Gris) und Blau (Blue / Bleu) gekennzeichnet.

Zum anderen hat man im Kin-Ball-Spiel eine Regel eingebaut, die verhindert, dass das Team mit der niedrigsten Punktzahl (oft auch das schwächere Team) angegriffen wird. Ein Verstoß gegen diese Regel wird vom Schiedsrichter als ‚**Aufruffehler**‘ und damit als Fehler gewertet. Kurz gesagt ergibt sich aus dieser Regel, dass immer die punkthöchste Mannschaft angegriffen werden muss. Die Regel bewirkt auch, dass der Punktstand der drei Mannschaften nie weit auseinanderdriften kann, somit jeder Mannschaft bis zum Schluss das Gefühl bleibt, zu gewinnen und es auch für schwächere Mannschaften kein blamables Spielergebnis geben wird.

‚**Aufruffehler**‘<sup>1</sup> vermeiden (Offizielles Regelwerk Kin-Ball 2018, Artikel 6.1)

- Ein Team kann nur das Team mit der höchsten Punktzahl angreifen.
- Wenn das angreifende Team an der Spitze steht, muss es das zweitplatzierte Team angreifen.
- Wenn sich zwei Teams den ersten Platz teilen, ist es Pflicht, das Team anzugreifen, das mit einem den Platz teilt.

Um diese Regel besser zu verstehen, findest du auf der nächsten Seite verschiedene Beispiele für einen ‚unerlaubten Angriff‘.

---

<sup>1</sup> Das Offizielle Regelwerk für Kin-Ball hebt die Regel für einen ‚Aufruffehler bei unerlaubtem Angriff‘ in der Schlussphase des Spiels auf. Wird nach Punkten gespielt, geschieht dies ab dem Moment, wo die ‚Kritische Punktzahl‘ erreicht wird (Offizielles Regelwerk Kin-Ball 2018, Anhang E, letzter Absatz).

Tabelle mit Beispielen für ‚unerlaubte Angriffe‘:

PUNKTE			
Blue	Grey	Black	Beispiele für unerlaubte Angriffe
9	7	6	Grey greift Black an oder Black greift Grey an oder Blue greift Black an
9	8	7	Grey greift Black an oder Black greift Grey an oder Blue greift Black an
9	9	8	Blue greift Black an oder Grey greift Black an
8	7	7	Grey greift Black an oder Black greift Grey an
8	6	6	Grey greift Black an oder Black greift Grey an

## Modifizierte Spiele

Damit deine Spieler lernen, während des Spiels Aufruffehler zu vermeiden, kannst du die folgenden zwei modifizierten Spiele im Training einsetzen.

Beim **ersten** bekommt die Mannschaft einen Bonuspunkt dessen Spieler einen korrekten Aufruf macht. Du wirst sehen, dass die Spieler nun das Scoreboard überprüfen, um auch die richtige Mannschaft anzugreifen. Es ist nicht verpflichtend, das richtige Team anzugreifen, aber wenn sie es tun, bekommt die Mannschaft einen Bonuspunkt.

Wenn du auf diese Weise fortfährst, wird die Mannschaft, die diese Regel am besten umsetzt auch am erfolgreichsten sein, mehr Punkte bekommen und mehr Spielanteile haben. Wenn du dieses Spiel benutzt, solltest du sicherstellen, dass die Teams ausgeglichen sind und du kannst die Punkte alle zwei Minuten zurückstellen, um zu vermeiden, dass die ganze Zeit dieselbe Mannschaft angreift.

Dieses modifizierte Spiel eignet sich besonders für jüngere Spieler (Unterstufe)

Beim **zweiten** modifizierten Spiel pfeifst du einen ‚Aufruffehler‘, wenn eine Mannschaft nicht das richtige Team angreift. Auch für dieses modifizierte Spiel gilt, dass die Teams ausgeglichen sein sollen.

Diese Spielform eignet sich für alle Spielerniveaus.

*Zur Erinnerung: Du solltest modifizierte Spiele nicht über die gesamte Spielzeit nutzen. Du solltest diese modifizierten Regeln für maximal zehn Minuten verwenden, wenn dein Training eine Stunde dauert.*

## Stundenentwurf 15

## Spiel der Woche

### **Wasser, Luft, Erde, Feuer, Kin-Ball**

Die Spieler sind in der gesamten Halle verteilt und hören auf die Kommandos des Lehrers / Trainers. Ruft er **Wasser**, müssen die Spieler etwas Blaues berühren. Wird **Luft** gerufen, dürfen sie nicht mehr den Boden berühren (auf eine Bank, Kletterwand steigen, sich an Sprossenwänden oder Kletterstangen festhalten usw.). Beim Kommando **Erde**, müssen sich alle flach auf den Boden werfen. Wenn die Spieler **Feuer** hören, müssen sie Strecksprünge ausführen und beim Kommando **Kin-Ball** zu einem Kin-Ball laufen und mit den Händen auf ihn trommeln.

Das Team, dessen Spieler die Reaktion auf die Kommandos zuerst abgeschlossen hat, erhält einen Punkt.

*Tipps zur Sicherheit: Um Verletzungen zu vermeiden, Sorge dafür, dass keine Gefährdungen von den Wänden ausgehen können.*