

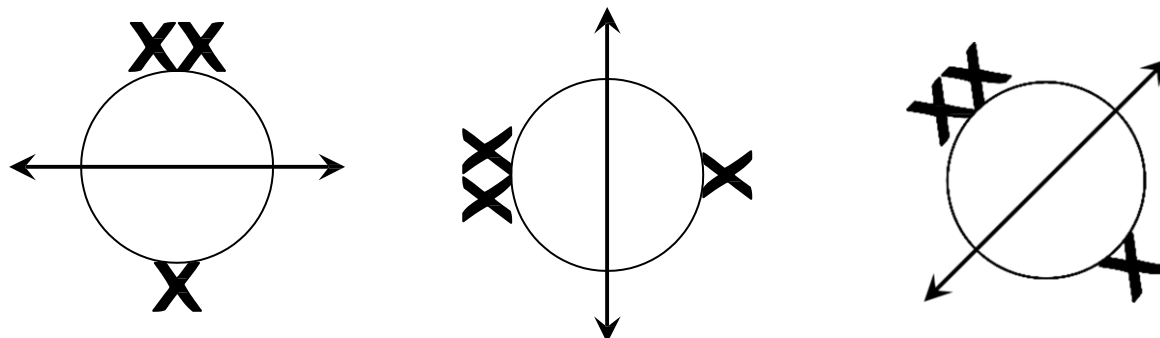
## Stundenentwurf 17

### Thema der Woche: Die Ausrichtung der (Aufschlag-)Gasse

Das Thema der Woche verfolgt ein wichtiges Ziel der Gasse.

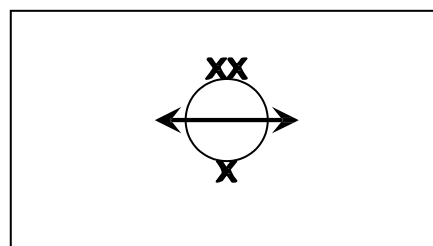
Durch Anwendung einer Gasse in kollektiver, offensiver Position hat man viele Vorteile (wie im Stundenentwurf 16 beschrieben). Ein Vorteil ist der, dass es der ballschlagenden Person ermöglicht wird, das Gewicht zu verlagern, indem sie nach dem Schlag einen Schritt nach vorne machen kann und dem Ball somit mehr Geschwindigkeit verleiht. Zudem kann der Ball präzise in eine Richtung geschlagen werden, die sich aus der Ausrichtung der Gasse ergibt.

Die Ausrichtung der Gasse wird durch die Pfeile gezeigt.

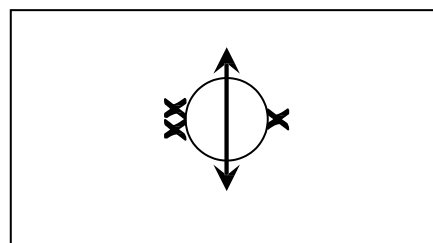


#### **Fachbegriffe:**

Wenn die Ausrichtung der Gasse dem Schläger die Möglichkeit gibt, den Ball entlang der langen Seite des Spielfelds zu spielen, wird die Ausrichtung "Longline-Ausrichtung" genannt.

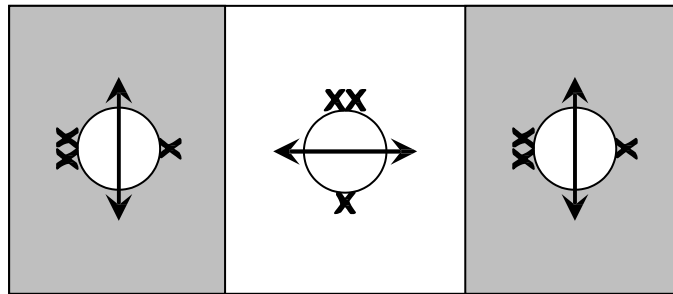


Wenn Die Ausrichtung der Gasse dem Schläger die Möglichkeit gibt, entlang der kurzen Seite des Spielfelds zu schlagen, wird die Ausrichtung "Shortline-Ausrichtung" genannt.



Um zu vermeiden, von einem verlängerten Schlag überrascht zu werden (wie im Stundenentwurf 7 beschrieben) und um zu vermeiden, den Ball in gefährliche Zonen zu schlagen (wie im Stundenentwurf 8 beschrieben), müssen die Spieler wissen, wie sie ihre Gasse auszurichten haben, um dem Aufschlagenden einen platzierten Schlag zu ermöglichen.

Die Ausrichtung der Gasse hängt von der Position ab, von der aus der Aufschlag erfolgen soll.  
Die Abbildung zeigt die taktisch empfohlenen Ausrichtungen der Gasse:



Wenn das Team mit Aufschlag innerhalb der grauen Zone aufschlägt, ist die auszuwählende Ausrichtung die „Shortline-Ausrichtung“.

Wenn das Team mit Aufschlag innerhalb der weißen Zone aufschlägt, ist die „Longline-Ausrichtung“ zu wählen.

#### **Ausnahme:**

Es gibt eine Ausnahme bei diesem Konzept: Wenn das Angreiferteam einen verlängerten Schlag ausführen will. In dieser Situation muss die Ausrichtung des Korridors so gewählt werden, wie diejenige des verlängerten Balles des vorher angreifenden Teams.

### **Modifizierte Spiele**

Um die Spieler zu ermutigen die neue Taktik während des Spiels anzuwenden, schlagen wir vor, dass du mit dem folgendem veränderten Spiel fortfährst, egal wie alt deine Spieler sind.

Beim veränderten Spiel bekommt das Team jedes Mal einen Bonuspunkt, wenn es eine angemessene Ausrichtung der Gasse wählt. Zur Vereinfachung kannst du vorschlagen, dass sie die „Zwei-Spieler-Ballkontrolle“ mit anschließendem Balltransport (siehe Stundenentwurf 3) einführen, bevor sie das Knie absetzen und eine korrekte Position entsprechend der Position im Spielfeld einnehmen.

Immer wenn ein Team die angemessene Ausrichtung der Gasse erfolgreich durchführt, bekommt das Team einen Bonuspunkt.

Um ein Team zu befähigen, die richtige Ausrichtungsentscheidung zu treffen, kannst du ihnen verbieten, den Ball zurück zur Mitte zu bringen. Jedes Team muss den Ball dort aufschlagen, wo es ihn unter Kontrolle gebracht hat.

Bonusoption: Wenn die Spieler einen verlängerten Schlag ausführen können (Stundenentwurf 7) und die Ausrichtung der Gasse, abhängig von der Richtung des vorherigen Schlags, richtig wählen, kannst du ihnen dafür 2 Bonuspunkte zuteilen.

Auf diese Weise bekommt das Team, das die Methode am öftesten ausführt, mehr Punkte und ist mehr in das Spiel eingebunden als die anderen Teams. Stelle sicher, dass die Teams ausgeglichen sind und der Spielstand alle zwei Minuten zurückgesetzt wird, um zu verhindern, dass immer die gleiche Mannschaft angegriffen wird.

*ERINNERUNG: Du solltest modifizierte Spiele nicht für die komplette Spielzeit verwenden. Diese veränderte Spielform solltest du maximal 10 Minuten benutzen, wenn das Spiel eine Stunde dauert.*

#### **Stundenentwurf 17**

## Spiel der Woche

### Der Kanonenmann

Vier Spieler halten den Ball in einer individuellen Angriffsposition und bilden damit einen Korridor. Dann führen die anderen Spieler nacheinander einen Aufschlag aus und versuchen, eine der drei vorgegebenen Linien zu erreichen. Wenn ein Spieler es schafft, die erste Linie zu erreichen, ist er ein Held, bei der zweiten ist er ein Superheld und bei der dritten ein Superman.

Die Schlagtechnik, die benutzt wird, kann vorgegeben oder von den Spielern ausgewählt werden.

Vor dem Aufschlag muss der Schläger z.B. diesen Code ausrufen: „Rettet den Kin-Ball!“

#### *Tipp zur Sicherheit:*

*Um Verletzungen zu vermeiden, gehe sicher, dass du den Spielern, die den Ball halten sagst, dass sie die korrekte individuelle Angriffsposition einnehmen sollen, wie in der KIN-BALL® Unterrichts-Anleitung auf Seite 17 gezeigt.*

