

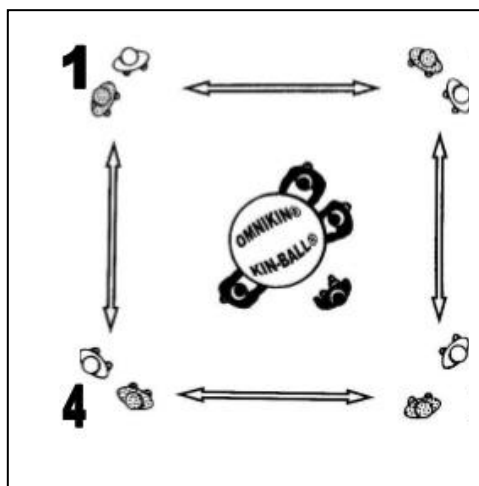
Stundenentwurf 18

Thema der Woche: Verteidigungsaufstellung an Spielfeldecken und Seitenlinien

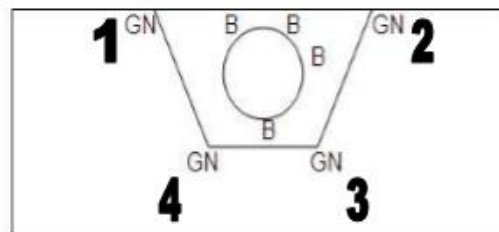
Das Thema der Woche geht den Fragen nach, wie die Mannschaftsverteidigung in der Ecke eines Spielfeldes und an einer Seitenlinie aussieht.

Du hast deinen Spielern schon beigebracht, sich in einem Quadrat, der Viereck-Verteidigung, um den Ball zu positionieren. Doch die Viereck-Verteidigung einzunehmen erweist sich als kompliziert, wenn das Angreifer-Team den Ball aus einer Ecke oder nahe einer Linie aufschlägt.

Hier ist die Verteidigungsaufstellung im Quadrat dargestellt:

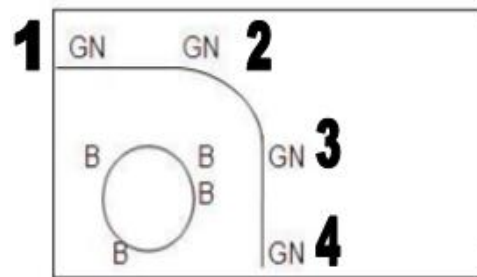


Nahe einer Seitenlinie bilden die verteidigenden Spieler ein ‚Abwehr-Trapez‘.

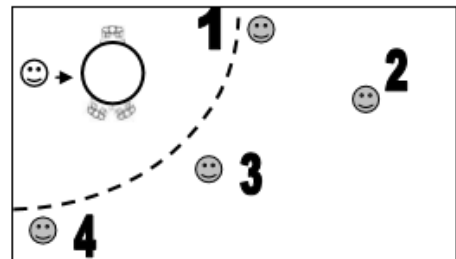


Erfolgt der Aufschlag nahe einer Spielfeldecke, so gibt es zwei Möglichkeiten der Verteidigungsaufstellung:

1. **Den Halbmond.** Er ist leicht zu verstehen und einfach während eines Spiels aufzubauen. Er sorgt auch für eine gute Verteilung der Verteidiger um den Ball.



2. **Die Y-Position.** Die zweite Möglichkeit wird Y-Position genannt. Diese Aufstellung ist etwas schwieriger, hat aber den Vorteil, dass ein Spieler die hohen Schläge abfangen kann. Mit dieser Aufstellung kann auch sehr gut ein verlängerter Aufschlag gegen das Schlägerteam durchgeführt werden, sollte es in die Spielfeldmitte aufschlagen.

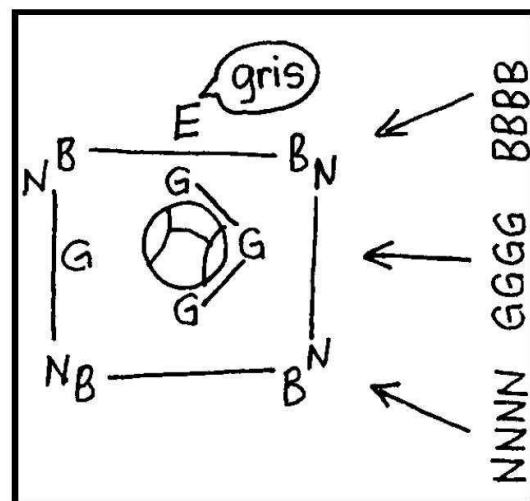


Übungsaufgabe

Um deinen Spielern diese Strategie verständlich zu machen und sie mit ihnen zu üben, schlagen wir eine Übungsaufgabe vor, die schon im Stundenentwurf 14 beschrieben wurde: Das magische Viereck

Das magische Viereck

Alle Mitspieler werden in Teams mit je vier Spielern eingeteilt (du kannst mehr als drei Teamfarben haben) und stellen sich nahe und mit dem Gesicht zur Wand auf. Der Trainer befindet sich hinter ihnen in der Mitte der Sporthalle. Wenn der Trainer ein Team aufruft, müssen die Spieler dieses Teams unter den Ball, um ihn zu halten, während die Spieler der anderen Teams ein Viereck um den Ball bilden. Das Team das zuerst in eine ordentliche Verteidigungsposition kommt, erhält einen zusätzlichen Punkt, während die aufgerufene Mannschaft schlägt. Um das Schwierigkeitslevel zu steigern, kannst du die Plätze des Balls schnell



ändern bevor du das Team aufrufst. Du kannst auf Seite 10 der "KIN-BALL® Unterrichts-Anleitung" nachlesen, wie das Viereck funktioniert.

Im weiteren Verlauf wird der Trainer den Ball anstatt in der Mitte des Spielfeldes nahe einer Linie oder Ecke platzieren. Befindet sich der Ball nahe einer Spielfeldecke, kannst du als Trainer mit dem Aufruf der Farbe auch die Aufstellung der Verteidigung festlegen. Zum Beispiel kannst du sagen, "Blue Y" oder "Grey Halbmond". Die Übung ist für Spieler jeden Alters geeignet.

Modifiziertes Spiel:

Um deine Spieler für den Einsatz dieser neuen Taktik während des Spiels zu befähigen, schlagen wir folgendes veränderte Spiel vor, das für alle Altersstufen geeignet ist.

Falls der Ball 'tot' ist (nach einem Fehler), so verlange von deinen Spielern, sich der Position des Balles auf dem Feld entsprechend aufzustellen. Das Team, das als erstes die geforderte Verteidigungsposition eingenommen hat, erhält einen Bonuspunkt.

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.

Spiel der Woche

The Hot Pinnie (Das heiße Leibchen)

Das ist ein Fangspiel, das in mehreren Durchgängen von jeweils 10 bis 15 Sekunden Dauer gespielt wird. Ziel des Spiels ist, sein Leibchen loszuwerden, indem ein Spieler einer anderen Mannschaft berührt wird und so das Leibchen übernehmen muss. Teile die Gruppe zuerst in drei Teams auf, kennzeichne die Teams (farbig mit T-Shirts, Bändern, Leibchen) und gib jedem Spieler ein zusätzliches Leibchen in beliebiger Farbe in die Hand. Am Ende des Countdowns bekommen die Mannschaften, die außer ihrem Mannschaftsleibchen die meisten Leibchen in Händen haben, keinen Punkt. Doch die anderen Mannschaften mit weniger Leibchen bekommen jeweils einen Punkt.

Der Spieler, der sein Leibchen einem anderen gibt, nachdem er ihn berührt hat, kann nicht von dem gleichen Spieler berührt werden.

Du kannst so viele Sätze spielen wie du willst, doch normalerweise sind die Spieler nach 5 Minuten erschöpft.

Das Spiel betont das Teamkonzept und lehrt die Spieler, wie man die Punkte im KIN-BALL® Sport zählt.

Tipp zur Sicherheit:

Um das Spiel sicherer zu machen, verwende unbedingt Linien als Spielfeldbegrenzung, um zu vermeiden, dass die Spieler zu nah an den Wänden und anderen Hindernissen in der Sporthalle laufen.