

# Stundenentwurf 22

## Thema der Woche: Die Aufschlag-Finte

Dieses Thema der Woche behandelt eine sehr effektive Angriffs-Taktik, die sowohl bei den Top-Teams, als auch bei den Amateuren angewandt wird, weil sie sehr einfach zu bewältigen ist und dabei sehr effektiv sein kann.

Wie du bereits weißt, kann der Aufruf von jedem Spieler vollzogen werden, egal ob er schlägt oder nicht. Bei der Angriffs-Finte täuscht der Spieler, der den Aufruf macht, an, den Ball zu schlagen, doch kurz vorher duckt er sich unter den Ball und ein anderer Spieler steht auf und schlägt diesen.

Um die Taktik erfolgreich anzuwenden, sollten die Spieler folgende Hinweise beachten:

### **Das Signal**

Um die Aufschlag-Finte erfolgreich auszuführen, müssen die Spieler eines Teams ein Zeichen oder ein Codewort vereinbaren, das den Spieler unter dem Ball signalisiert, dass der Spieler, der den Aufruf macht nicht den Ball schlagen wird. Dieses Signal kann im weiteren Vorfeld oder unmittelbar vor dem Schlag gegeben werden. Zum Beispiel kann das Team, das eine Aufschlag-Finte machen will, vor dem Spiel ein Wort festlegen, das jedem im Team signalisiert, dass der nächste Schlag eine Aufschlag-Finte sein wird. Eine andere Möglichkeit wäre, dass der Spieler, der den tatsächlichen Aufschlag ausführt, die aufgerufene Farbe wiederholt, z.B.: „Omnikin black black“.

### **Positionierung**

Um mit dieser Strategie Punkte zu erzielen, ist die richtige Positionierung sehr wichtig. Der Schlag, den der ‚Fake Hitter‘ ausübt, sollte die gegensätzliche Richtung oder zumindest eine andere Richtung haben, als die vermutliche Schlagrichtung des Spielers, der den Aufruf machte. Es ist logisch, dass sich das verteidigende Team bereit macht, den Ball in der Richtung abzufangen, in der der Spieler, der den Aufruf macht, vermeintlich schlägt.



Falls nun der ‚Fake Hitter‘ in die gleiche Richtung schlägt, hat das natürlich keinen Überraschungseffekt. Auf nebenstehendem Bild wird der Spieler mit dem \* den Ball schlagen. Erwähnt werden soll auch, dass die Aufschlag-Finte nicht besonders wirkungsvoll ist, wenn der Aufschlag (z.B. nach einem Fehler) aus einer Ecke erfolgt.

### **Tempo der Ausführung**

Die Schnelligkeit der Ausführung spielt bei der Aufschlag-Finte eine bedeutende Rolle, um das verteidigende Team zu überraschen. Natürlich werden deine Spieler am Anfang langsam sein, wenn sie diese Taktik ausführen und das verteidigende Team wird eventuell die Möglichkeit haben zu reagieren. Je schneller die Durchführung aber gelingt, desto größer ist die Überraschung und desto größer die Chance, einen Punkt zu erzielen.

## Modifizierte Spiele

Um die Spieler anzuregen, diese Taktik anzuwenden, werden zwei verschiedene modifizierte Spiele vorgestellt.

Beim **ersten** Spiel gibt es für das Team, das die Aufschlag-Finte anwendet, einen Punkt, egal ob sie damit einen Punkt machen oder nicht. Dabei mag es zunächst vielleicht Verwirrung geben, da jeder Spieler unter dem Ball diesen nun schlagen möchte. Um dies zu vermeiden, werden die vier Spieler eines Teams in Paare eingeteilt.

Wenn zum Beispiel Mike an der Reihe ist, den Aufruf zu machen, so wird Sophie den Ball schlagen. Maxi wird das gleiche mit Anna praktizieren und umgekehrt.

Nachdem man dies einige Minuten so gespielt hat, sollte man den Schwerpunkt mehr auf einen der Schlüsselpunkte legen, wie zum Beispiel die Richtung des Schlags oder die Geschwindigkeit der Durchführung. Wenn der ‚Fake-Hitter‘ den Ball nicht in die richtige Richtung schlägt oder zu lange braucht, um den Schlag auszuführen, so bekommt das Team keinen Bonus-Punkt.

Bei diesem Spiel wird das Team, das die Taktik am meisten anwendet die meisten Punkte erzielen. Wenn man dieses Spiel spielt, sollte man darauf achten, dass die Teams ausgeglichen sind, damit nicht immer das gleiche Team angegriffen wird. Außerdem kann man die Punkte alle zwei Minuten auf null setzen.

Dieses modifizierte Spiel ist besonders für jüngere Spieler geeignet (Unterstufe).

Für das **zweite** modifizierte Spiel ist es die Aufgabe der Spieler, bei jedem Schlag die Angriffs-Finte anzuwenden, außer sie müssen aus einer Ecke des Spielfelds schlagen. Wenn sie diese Strategie nicht anwenden, so wird dem Team ein Fehler für ‚unerlaubten Angriff‘ angerechnet. Man könnte auch mit folgender Regel spielen: Der Spieler der den Aufruf macht, darf nicht schlagen.

Zu Beginn werden die Spieler noch recht langsam und nicht so überzeugt von dieser Taktik sein, weil die verteidigenden Teams die meisten Bälle fangen. Wenn man die Taktik nun auf das normale Spiel überträgt, so ist es wichtig, dass man die Taktik schnell und gut ausführen kann. Du kannst die beiden modifizierten Spiele auch tauschen. Je besser die Spieler diese Taktik anwenden können, desto besser werden die Spiele verlaufen. Diese veränderten Spiele haben einen positiven Einfluss auf den Teamgeist und die Kooperationsfähigkeit.

Damit das Training erfolgreich ist, sollten die Teams ausgeglichen sein.

Dieses vereinfachte Spiel ist besonders für fortgeschrittene Spieler geeignet.

*ERINNERUNG: Man sollte die modifizierten Spiele nicht die ganze Spielzeit lang anwenden, sondern bei einer Stunde Training max. 10 Minuten.*

## **Spiel der Woche**

### **Shepherd's Pie (Des Schäfers Mahl)**

Für dieses Spiel werden die Spieler in drei Teams eingeteilt. Der Coach oder ein mannschaftsloser Spieler wird das "Es" sein und muss die Spieler jagen, indem er versucht, sie mit dem Ball zu berühren. Nachdem einer von dem Ball berührt worden ist, muss er/sie in einen Kreis in der Mitte der Halle gehen und bekanntgeben welche Zutat er/sie darstellt (Steak, Mais, oder Kartoffel). Die blauen Spieler sind der Mais, die grauen die Kartoffeln und die schwarzen die Steaks. Um frei zu kommen und den Kreis verlassen zu können, müssen die Spieler einen ‚Shepherd's Pie‘ herstellen. Dafür muss ein Spieler aus jedem Team (jede Zutat) einen Spieler aus jedem anderen Team finden, sich mit ihnen an den Händen halten und laut "Shepherd's pie" rufen, um befreit zu werden.

Dieses Spiel fördert die Teambildung.