

Lektion

Grundregeln (2. Teil)

Diese zweite Einführungslektion macht mit **zusätzlichen Grundregeln für das Spiel 2 gegen 2 bekannt. Die Schüler werden auch das erste Mal mit den Rollen als Angreifer und als Verteidiger konfrontiert.**

Rahmenbedingungen

- Lektionsdauer: 45 Minuten
- Schuljahre: 5.–9.
- Niveau: Anfänger











Lernziele

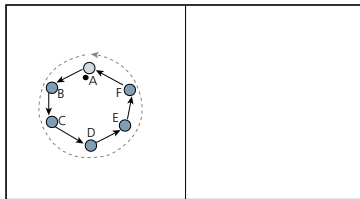
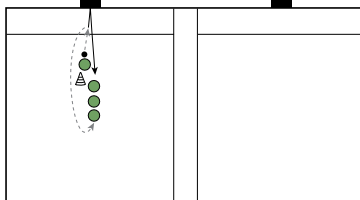
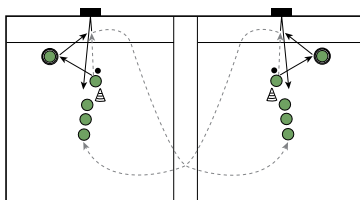
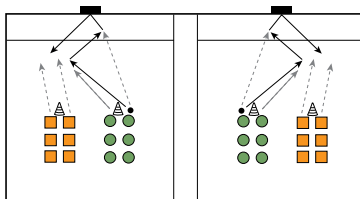
- Zusammenarbeiten und ein Maximum an Pässen spielen
- Die Funktion der Wurfzone verstehen
- Rollen des Angreifers und des Verteidigers erfassen
- Zu zweit einen Angriff aufbauen (Pässe und Ballwurf)
- Sich in der Verteidigung positionieren

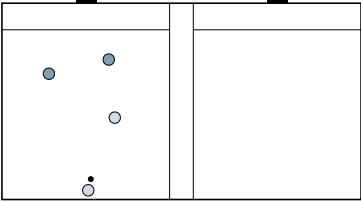
Spielregeln

• Diese Lektion führt schrittweise die Regeln 5, 6, 7, 8, 11 und 12 von Tchoukball in der Schule ein (siehe Tabelle). Diese Regeln kommen zu denjenigen dazu, die in der vorhergehenden Lektion «Grundregeln (1. Teil)» angewendet wurden.

Legende

	Angreifer		Bewegung
	Angreifer mit Ball		Pass
	Verteidiger		Wurf
	Spieler		Markierkegel
	Spieler mit Ball		Reifen

	Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Einstieg	5' Kreis Aus einer Gruppe von sechs bis zehn Schülern einen Kreis bilden. Schüler A gibt B einen Pass, B gibt ihn C usw. Hat Schüler A den Pass gegeben, läuft er um den Kreis herum und muss seinen Platz erneut einnehmen, bevor der Ball auf seine Höhe zurückgelangt. Gelingt es ihm, erzielt er einen Punkt; wenn nicht, erhalten die andern Schüler einen Punkt. Fällt der Ball zu Boden, ist der Pass zu wiederholen. Anschliessend spielt Schüler B den ersten Pass und muss anschliessend um den Kreis laufen. Und so weiter.		Ein Ball pro Mannschaft
Hauptteil	5' Regeln 15 und 16 zusätzlich einführen Hinter einem Markierkegel, der mitten im Spielfeld, rund zwei Meter von der Wurfzone platziert ist, eine Schülerkolonne bilden. Der erste Schüler dringt mit dem Ball in der Hand in die Wurfzone ein, wirft in so aufs Netz, dass er ausserhalb der Wurfzone den Boden wieder berühren würde und reiht sich hinten in die Kolonne ein. Der zweite Schüler fängt den Ball, bevor er vom Boden aufspringt und macht dasselbe wie der Schüler vor ihm. Und so weiter. Variation • Als Mannschafts- (so lange wie möglich spielen, ohne den Ball zu Boden fallen zu lassen) oder als Individualwettkampf (der erste mit fünf Punkten).		Mehrere Spielfelder Pro Spielfeld: • ein Frame • ein Ball • ein Markierkegel
	10' Regeln 11 und 12 zusätzlich einführen Wie bei der vorhergehenden Übung, aber der Schüler spielt zunächst einem Partner, der am einen Flügel in einem Reifen steht, einen Pass «hin und zurück» zu und stellt sich zuhinterst die Kolonne auf dem Platz nebenan. Nach einer bestimmten Zeit den im Reifen stehenden Schüler auswechseln.		Mehrere Spielfelder Pro Spielfeld: • ein Frame • ein Ball • ein Markierkegel • ein Reifen
	10' Regeln 5, 6, 7 und 8 zusätzlich einführen Auf einem Flügel eine Angreifer- und auf dem andern eine Verteidigerkolonne jeweils hinter einem Markierkegel bilden. Die beiden ersten Angreifer spielen sich in Richtung Frame Pässe zu, derjenige, der zuerst mit den Füßen in der Wurfzone ist, wirft den Ball so aufs Netz, dass der Ball ausserhalb dieser Zone auf den Boden fällt. Die beiden ersten Verteidiger fangen den Ball ausserhalb der Wurfzone, noch bevor er vom Boden aufspringt. Zum Schluss wechseln die beiden Spielerpaare ihre Kolonne. Und so weiter. Auch auf der gegenüberliegenden Seite von anderen Flügel aus Würfe ausführen. Schwieriger • Zwei Angreifer starten die Aktion an einem Ende der Linie, die das Spielfeld gegenüber dem Frame beim monopolaren Spiel begrenzt. Sie spielen sich Pässe zu – längere und/oder mehr als in der Basisübung – und werfen den Ball aufs Netz. Die Angreifer der vorhergehenden Aktion werden zu Verteidigern, positionieren sich «gespiegelt» bei der Wurfzone und fangen den Ball nach dem Rebound vom Netz, usw. Übung auch vom anderen Ende ausführen.		Mehrere Spielfelder Pro Spielfeld: • ein Frame • ein Ball pro Angreiferpaar • zwei Markierkegel

		Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Ausklang	15'	<p>Turnier 2 gegen 2 (monopolares Spiel) Nach den Regeln von Tabelle spielen.</p> <p>Bemerkung: Wenn nicht genügend Spielfelder vorhanden sind, absolvieren die Spieler «in der Pause» wieder die erste Übung des Hauptteils.</p>	 <p>Das Diagramm zeigt ein rechteckiges Spielfeld (8x8m) mit einer Wurfzone (ein kleinerer rechteckiger Bereich in der Mitte) und einem Ball (ein kleiner Kreis). Die Wurfzone ist durch eine vertikale Linie markiert, die die Mitte des Feldes teilt. Der Ball befindet sich in der unteren linken Ecke des Feldes.</p>	<p>Mehrere Spielfelder (8 x 8 m) mit einer Wurfzone Ein Frame und ein Ball pro Spielfeld</p>

Quelle: Emile Guinand (2016), mit Anpassungen von Muriel Sommer Vorpe

Allgemeine Bestimmungen	<ul style="list-style-type: none"> • Spielfeld: 8 x 8 m mit Wurfzone • Monopolares Spiel 2 gegen 2
Fehler	<p>Der Spieler begeht einen Fehler, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ... er in Ballbesitz ist und mehr als zwei Schritte macht. 2. ... er den Ball zu Boden fallen lässt. 5. ... er den Ball einem Gegner aus der Hand zu nehmen versucht. 6. ... er einen Gegner in Bewegung mit oder ohne Absicht daran hindert, den Ball zu fangen, zu werfen oder zu passen oder eine Position einzunehmen. 7. ... er den Ball bei einem Pass oder einem Wurf des Gegners vor dem Rebound vom Frame berührt. 8. ... er den von einem Mitspieler geworfenen Ball nach dem Rebound vom Frame berührt. <p>Der Werfer begeht einen Fehler, wenn ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. ... der Ball den Metallrahmen, die Gummibänder, die Haken oder Ringe des Frames berührt und nicht eine im gespiegelten Winkel liegende Bahn verfolgt (missratener Rebound). 10. ... der Ball weder das Netz noch den Frame berührt. 11. ... der Ball nach dem Rebound vom Frame ausserhalb der Spielzone oder in der verbotenen Zone/Wurfzone den Boden berührt. 12. ... der Ball auf ihn zurückfällt.
Punktevergebung	<p>Der Spieler erzielt einen Punkt, wenn ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. ... der Ball beim Rebound vom Netz die Spielzone berührt, bevor ein Verteidiger ihn berührt hat. 14. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger berührt, der ihn nicht zu kontrollieren vermag, und zu Boden fällt oder über die Grenzen der Spielzone hinausgerät. 15. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger an einer Körperstelle unterhalb des Knies berührt. 16. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger berührt, der sich innerhalb der Wurfzone oder ausserhalb der Spielzone befindet, der die Wurfzone betritt oder die Spielzone verlässt, um den Ball zu fangen.
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> • Einwurf: Die Mannschaft, die einen Punkt vergeben hat, wirft gegenüber des Frames auf der Linie ein, die das Spielfeld beim monopolaren Spiel begrenzt. • Anstoss: Ein Fehler wird mit einem Anstoss zugunsten der gegnerischen Mannschaft bestraft. Dieser Anstoss erfolgt am Ort, an dem der Fehler begangen wurde, oder am nächsten Ort innerhalb der Spielzone. • Wurfzone: Die Mannschaft im Ballbesitz darf in die Wurfzone eindringen. Die verteidigende Mannschaft darf den Ball ausschliesslich in der Spielzone fangen.