

Merkliste – MT08/2018: Kin-Ball: Ergänzende Spiele

Kin-Ball: Planetenjagd

Eine ideale Übung für den Einstieg: Die Schülerinnen müssen den Ball im Kreis weitergeben, ohne dass die Fängerin ihn erreicht. Kooperation zwischen den Mitspielerinnen ist gefragt.



Die Spielerinnen bilden einen grossen Aussenkreis sowie einen kleineren Innenkreis. Zwischen den Kreisen ist so viel Raum vorhanden, dass eine Spielerin (Jägerin) und ein Kin-Ball (Planet) sich darin bewegen können. Zwischen den Spielern eines Kreises sind rund zwei Meter Platz und sie bleiben auf ihren Positionen. Sie müssen den Ball in beide Richtungen rollen lassen, so dass die Jägerin ihn nicht berühren kann.

Variationen

- Rollen austauschen: Der Ball (Planet) verfolgt die Jägerin.
- Die Spieler im Kreis spielen sich den Ball in der Luft zu, statt ihn zu rollen.

Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

Kin-Ball: Seestern

In dieser Übung geht es um Reaktion und Schnelligkeit. Auf Zuruf sprinten die Schüler zum Ball hin. Dieser Teamwettkampf ist optimal zum Aufwärmen geeignet.

Drei Teams sternförmig um den Riesenball platzieren. Die Lehrperson nummeriert alle Spieler der einzelnen Reihen, bei «1» beginnend. Ruft die Lehrperson eine Nummer auf, müssen alle Spieler mit dieser Nummer in die Sternmitte rennen und den Ball berühren. Wer den Ball zuerst berührt holt einen Punkt für sein Team.



Variationen

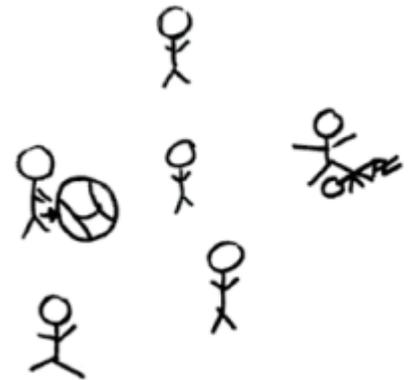
- Die aufgerufenen Spieler müssen zuerst um ihre Reihe herum rennen und dann den Ball berühren gehen.
- Statt einer Zahl hat jeder Spieler eine Farbe (z. B. die Nummer 1 ist blau, usw.). Die Lehrperson ruft nicht, sondern hält eine Farbe (z. B. farbige Plastikteller) auf, um das Startsignal zu geben.

Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

Kin-Ball: Wolfsjagd

Fangisspiel mit dem Kin-Ball: Wer getroffen wird, muss stehen bleiben. In dieser Übung darf der Gefangene erst wieder am Spiel teilnehmen, wenn er «befreit» wurde.

Ein oder zwei Wölfe – jeder mit einem Ball – verfolgen ihre Mitspieler, indem sie den Ball rollen oder stossen. Sie müssen möglichst viele Mitspieler treffen. Wird ein Spieler berührt, muss er anhalten und die Beine spreizen. Um ins Spiel zurückzukommen, muss ihn ein anderer Spieler befreien, in dem er zwischen den Beinen hindurch schlüpft. Regelmässig die Wölfe wechseln.



Variationen

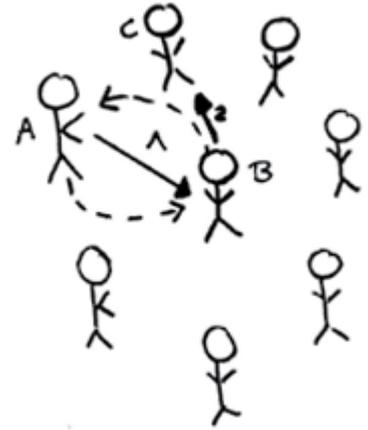
- Mit jüngeren Schülern immer zwei Wölfe bestimmen.
- Der berührte Spieler hebt beide Arme hoch. Um ihn zu befreien, müssen zwei von seinen Mitspielern ihn mit den geschlossenen Armen einkreisen.
- Der berührte Spieler legt sich auf den Boden. Zwei Schüler (Krankenwagenfahrer), holen ihn ab und transportieren ihn in eine vorher bestimmte Zone (das Krankenhaus). Wenn er im Krankenhaus ankommt, kann er wieder ins Spiel zurückkehren.
- Paarweise, Hände haltend ausführen.

Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

Kin-Ball: Pass and Go

In dieser Übung wird das schnelle Passen, Fangen und die Raumaufteilung trainiert. Die Schülerinnen stehen im Kreis und wechseln zur Position, an die sie gepasst haben.

Einen Kreis bilden, eine Spielerin steht im Zentrum. Eine Spielerin aus dem Kreis (A) spielt der zentralen Spielerin (B) einen Pass zu und nimmt ihren Platz ein. Während des Tausches spielt die erste zentrale Spielerin den Ball an eine andere externe Spielerin (C) und nimmt die Stelle der vorhergehenden Passspielerin (A) ein, usw.



Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

Kin-Ball: Kreuz

Den Ball fangen lernen und ihn kontrollieren sind die zentralen Punkte dieser Übung. In Zweiergruppen bereitstehende Schüler erhalten einen Pass. Den Ball müssen sie dann zur Lehrperson zurücktransportieren.

Die Spieler stellen sich paarweise hin und bilden ein Kreuz. Die Lehrperson stellt sich in die Mitte des Kreuzes und spielt den Ball in die Richtung des ersten Paares. Die beiden Spieler müssen den Ball kontrollieren, zu zweit transportieren und ihn dem Lehrer übergeben.



Variation

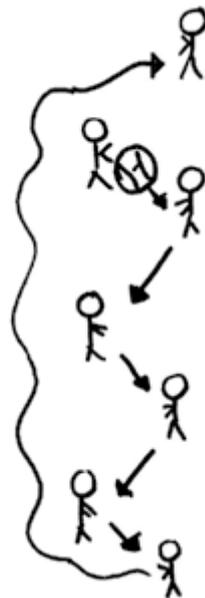
Zwei Schüler ersetzen den Lehrer und spielen gleichzeitig mit zwei Bällen.

Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

Kin-Ball: Zickzack

Das Passen und die Ballannahme werden in dieser Übung trainiert. Gepasst wird entlang einer Zickzacklinie, wobei die letzte Schülerin den Ball wieder zurück bringt.

Die Schülerinnen bilden zu fünft eine Zickzacklinie (Abstand zwei Meter) und passen sich den Ball in der Luft hin und her. Sobald sie den Ball erhält, sprintet die letzte Spielerin der Kette los (Ball tragen oder rollen) und geht an den Start.



Variationen

- Zwei Zickzacklinien mit zwei Bällen bilden und das Spiel in Wettbewerbsform durchführen.
- Den Ball am Boden zuspülen, anstatt Pässe in der Luft auszuführen.

Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

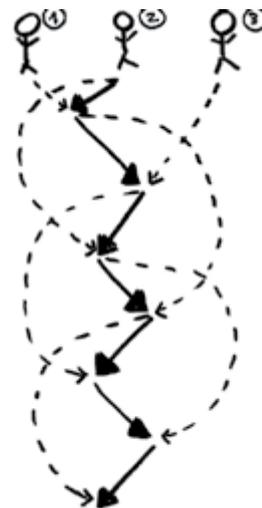
Kin-Ball: Criss cross

Während dieser Übung liegt der Fokus auf der Ballkontrolle und dem Passen in der Bewegung. Es wird nach einem vorgegebenen Schema gelaufen.

Drei Kolonnen bilden. Der Ball liegt in der Mitte des Spielfeldes. Spieler 2 spielt den Pass nach rechts an Spieler 1, folgt dem Ball und stellt sich hinter Spieler 1, der sich ins Zentrum verschiebt.

Ball in der Mitte: Spieler 1 spielt den Pass nach links an Spieler 3, folgt dem Ball und stellt sich hinter Spieler 3, der sich wiederum ins Zentrum verschiebt.

Ball in der Mitte: Spieler 3 spielt nach rechts an Spieler 2, folgt dem Ball und stellt sich hinter Spieler 2 zwei, der sich ins Zentrum verschiebt, usw.



Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

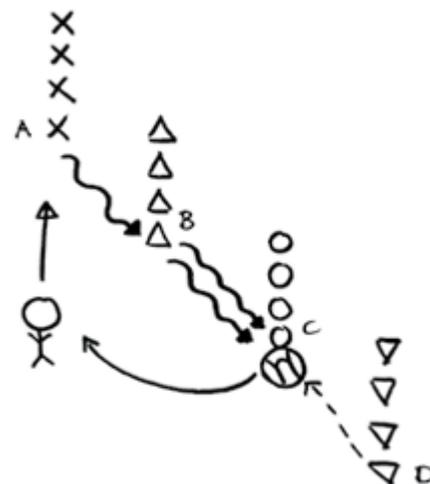
Kin-Ball: Treppe

Die Ballannahme und -kontrolle werden trainiert. Ebenso das Verschieben mit dem Ball zu zweit. Am Schluss der Übung wird noch ein Aufschlag durchgeführt.

Vier Reihen bilden, in Form einer Treppe in der Halle verteilen. Die Lehrperson spielt den Ball dem ersten Spieler der Reihe A zu, dieser nimmt ihn an und kontrolliert ihn.

Er begibt sich danach zum ersten Spieler der Reihe B und beide gehen nebeneinander zum ersten Spieler der Reihe C, indem sie den Ball tragen. Spieler C platziert sich unter den Ball und stützt ihn (unbeweglicher Spieler).

Der erste Spieler der Kolonne D kommt hinzu und schlägt den Ball in Richtung der Lehrperson auf. Die vier Spieler kehren zurück zu ihren Reihen. Nach einer gewissen Zeit die Reihen umstellen.



Variationen

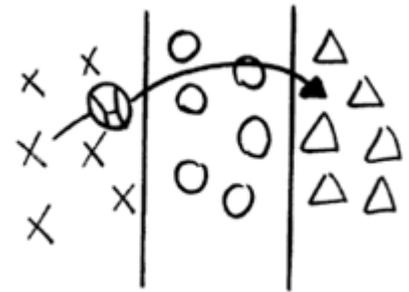
- Fortgeschrittene Spieler passen sich den Ball zu. Die Spieler A, B und C bilden die Zelle, damit D schlagen kann.
- Um die Übung dynamischer zu machen, einen zweiten Ball hinzufügen.

Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

Kin-Ball: Ab in die Mitte

Eine spielerische Übung, um den Umgang mit dem Ball zu trainieren. Drei Teams können gleichzeitig spielen. Das Team in der Mitte versucht den Ball zu erobern.

Die Klasse in drei Teams aufteilen: ein Team in der Mitte, die anderen beiden rechts und links davon. Die Teams am äusseren Ende passen sich den Ball zu, das Team in der Mitte muss versuchen, ihn abzufangen. Das Team, dessen Pass geblockt wurde, muss in die Mitte gehen. Wer ist am wenigsten in der Mitte?



Variationen

- Vor dem Pass über die Mitte, den Ball drei Mal innerhalb des Teams zuspiesen.
- Mit einem zweiten Ball die Intensität steigern.

Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

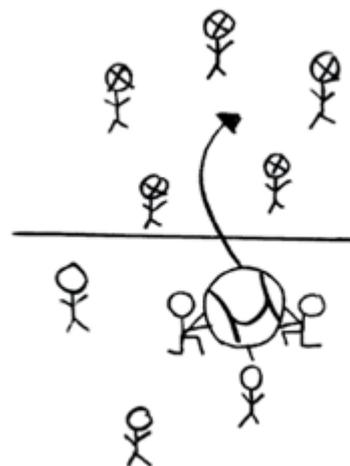
Kin-Ball: Ball auf zwei Feldern

Bei dieser Übung spielen zwei Teams gegeneinander. Der Ball wird aufgeschlagen und das gegnerische Team versucht ihn zu fangen und zurückzuspielen.

Zwei Teams bilden. Jedes Team platziert sich in einer Spielfeldhälfte, das Spielfeld ist durch eine Mittellinie abgegrenzt.

Um einen Punkt zu holen, muss das aufschlagende Team – zwei Spieler stützen den Ball, ein Dritter schlägt auf – den Ball in die gegnerische Hälfte spielen, ohne die eigene Hälfte zu überschreiten.

Der aufschlagende Spieler darf den Ball nur mit zwei Händen schlagen. Das verteidigende Team muss den Ball fangen, bevor dieser den Boden berührt, und ihn wieder zurückspielen.



Variation

Jedes Mal, wenn der Ball zurückerobert wird, muss das Team in den Mittelkreis rennen, bevor es aufschlägt.

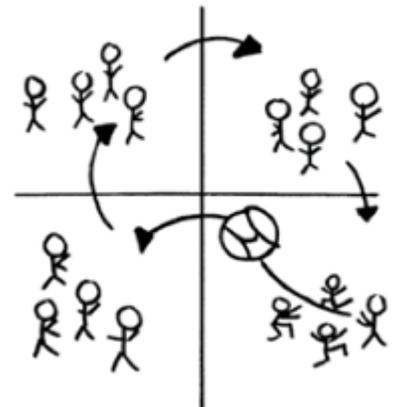
Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

Kin-Ball: Vier Ecken

Angriffs- und Verteidigungsphasen werden in dieser Übung erlernt. Vier Teams spielen in der Halle. Wer macht am meisten Punkte?

Vier Teams à je vier Spieler oder mehr bilden und die Halle in vier Bereiche aufteilen. Der Ball wird im Uhrzeigersinn von einem Team zum anderen geschlagen.

Zum Zeitpunkt des Schlages berühren drei Spieler den Ball, ein Vierter schlägt. Ein Team holt einen Punkt, wenn der Ball den Boden in der gegnerischen Zone berührt.



Variationen

- Mit zwei Bällen spielen.
- Das Team im Ballbesitz bestimmt selber, wohin es den Ball schlägt.
- Die Farbe des Teams ansagen, das den Ball erhält (siehe [Hilfsmittel](#)).

Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

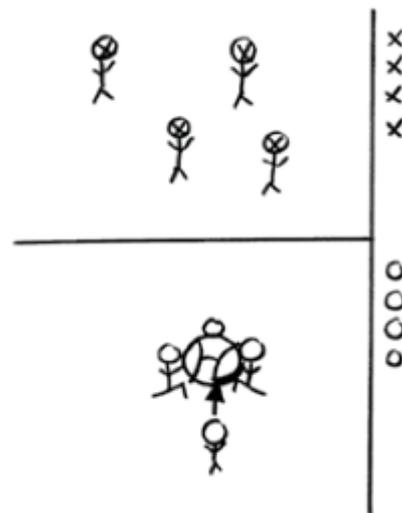
Kin-Ball: Queen Ball

Mit dieser Übung werden spielerisch die wichtigsten Punkte des Kin-Balls trainiert: Die Positionierung unter dem Ball, das Verteidigen im Team und der Aufschlag. Das Team, das den Punkt nicht macht, wird ausgewechselt.

Vier Teams à drei bis vier Spieler bilden. Zwei Teams sind auf dem Spielfeld, die zwei anderen auf der Bank, bereit ins Spiel zurückzukehren.

Das Spiel dauert so lange, bis der Ball den Boden in der gegnerischen Hälfte berührt, oder bis das offensive Team einen Fehler begeht (Ball geht ins Aus, absteigender Aufschlag).

Das Team, das den Fehler begeht, wird durch eines der zwei auf der Bank ersetzt. Das Team, das bleibt, gewinnt einen Punkt. Wer am meisten Punkte holt, erbt die Krone.



Variation

Mit zwei Bällen, Spielfeld in der Länge teilen. Das Spiel findet mit 3:3 nach demselben System statt.

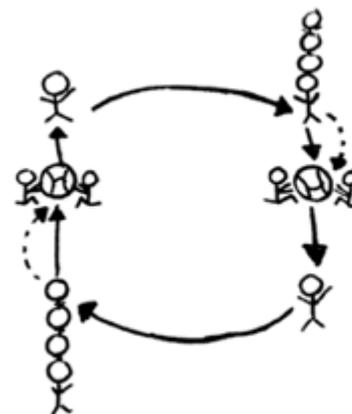
Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

Kin-Ball: Stars in der Manege

Verteidigen und passen stehen im Zentrum dieser Übung. Der Spieler, der den Ball erhält und kontrollieren kann, muss ihn sofort an das andere Team passen.

Zwei Zellen à zwei Spieler positionieren sich mit je einem Ball auf der Mittellinie eines Basketballfeldes. Ein oder zwei Empfänger werden hinter jede Zelle gesetzt, die anderen Spieler bilden eine Kolonne vor jeder Zelle und sind bereit, den Ball zu schlagen.

Jener, der den Ball erhält, muss ihn kontrollieren und ihn zum nächsten Schläger der benachbarten Zelle zuspielen. Letzterer kontrolliert den Ball und übergibt ihn seiner eigenen Zelle, bevor er aufschlägt, etc. Regelmässig die Spieler wechseln.



Variation

Anstatt Pässe zu spielen, den Ball direkt zum Schläger führen.

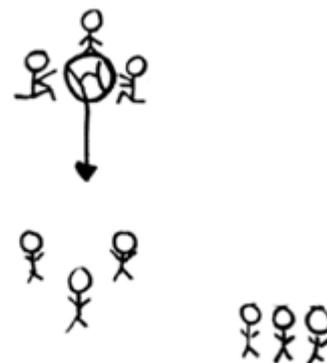
Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci

Kin-Ball: Spiel 3:3:3

In dieser Übung wird das Verteidigen im Team trainiert. Es spielen drei Teams zu je drei Spielerinnen in einer Hallenhälfte.

Drei Teams à drei Spielerinnen begegnen sich gleichzeitig auf einem Spielfeld (= halbe Sporthalle). Das Team A spielt immer auf das Team B, das Team B auf das Team C und dieses wiederum auf A. Der Ball muss mindestens 1,8 Meter weit und zwingend horizontal oder in die Höhe fliegen.

Um das Spiel zu vereinfachen, dürfen keine Täuschungen vollzogen und der Ball muss immer geradeaus gespielt werden. Je nach Niveau der Spielerinnen können nach und nach die offiziellen Kin-Ball-Regeln angewendet werden (siehe [Hilfsmittel](#)).



Variationen

- Das Team in Ballbesitz wählt die Gegnerinnen selber (Farben nennen!).
- Um die Verteidigungsarbeit zu erschweren, ist die Wahl des Schlages frei (die Richtung variieren).
- Nach jeder Balleroberung muss sich die Zelle in die Mitte des Spielfeldes verschieben, bevor sie spielt.
- Eine bestimmte Art von Schlag bestimmen.

Quelle: mobilepraxis 69/2010, Daniel de Martini, Martin Barrette, Davide Maurer, Zoe Marci