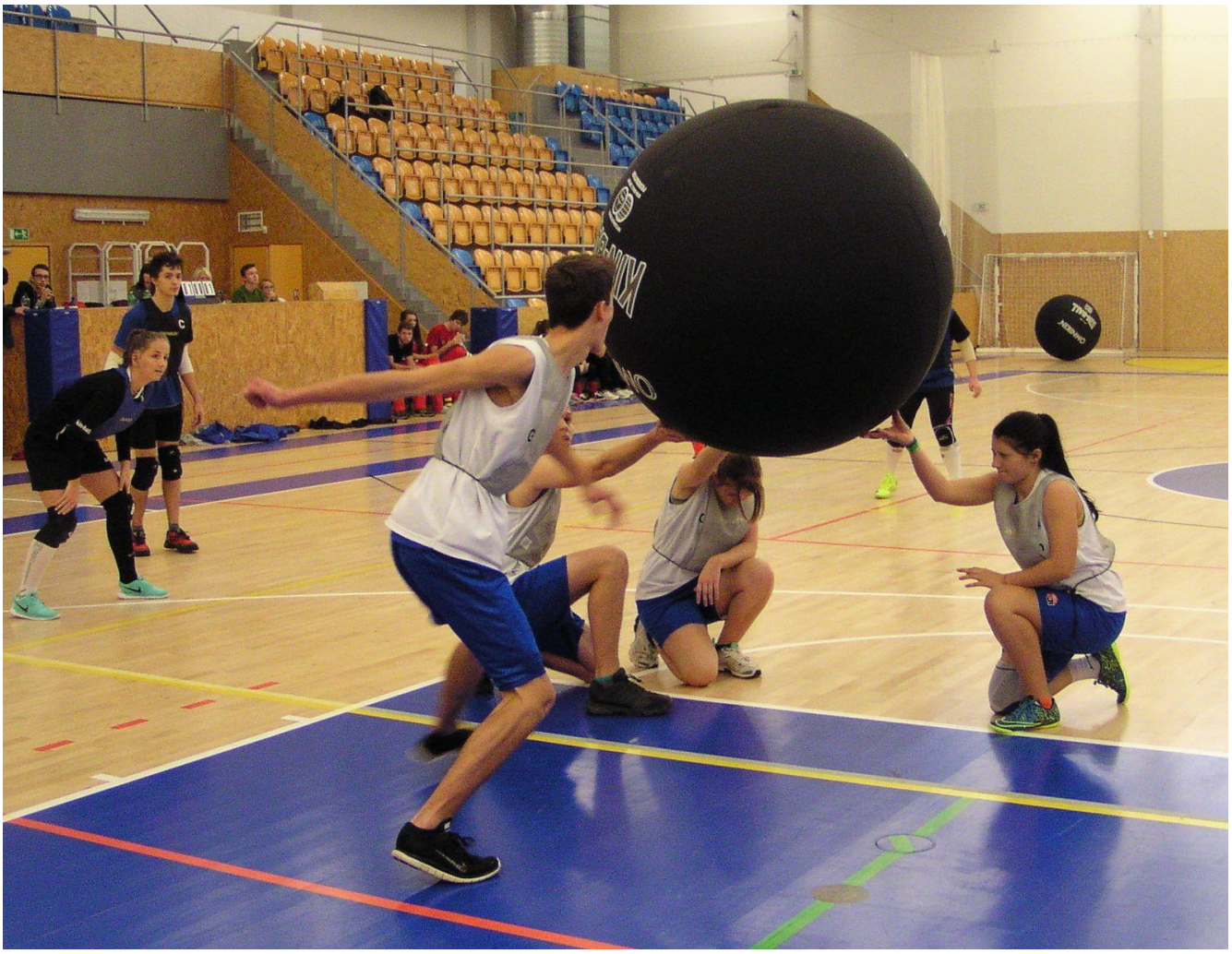


Deutscher Kin-Ball-Verband
DKBV
Gernot Köcher
Version 3 vom 13.01.2020

Einführung in das Kin-Ball®-Spiel

Handbuch für den Lehrer/Trainer

Inhaltsverzeichnis

Vorwort ..... - 5 -
Die Geschichte des Kin-Ball-Spiels ..... - 7 -
Unterrichtseinheit 1 ..... - 10 -
Thema: Einführung einer Gruppe in das Sportspiel Kin-Ball ..... - 10 -
‚Kleines‘ Spiel‘ ..... - 12 -
„Der Zug“ ..... - 12 -
Die 6 Schritte zur Einführung einer Gruppe in das Kin-Ball-Spiel durch den Lehrer/Trainer ..... - 12 -
Unterrichtseinheit 2 ..... - 18 -
Thema: Verbesserung des Aufschlags und vereinfachte Einführung des Scoreboards ..... - 18 -
‚Kleine Spiele‘ (zur Auswahl) ..... - 18 -
„Kloschüssel-Spiel“ ..... - 18 -
„Bubble Gum Bull Dog“ ..... - 19 -
„Monster Truck“ ..... - 19 -
Verbesserung des Aufschlags in der Dreiecksaufstellung und Übergang zur Gassenaufstellung - 20 -
Übungsformen zum Thema ..... - 20 -
Vereinfachte Einführung des Scoreboards ..... - 21 -
Modifizierte Spiele ..... - 21 -
Regelkunde ..... - 22 -
Unterrichtseinheit 3 ..... - 23 -
Thema: Einführung und Verbesserung des Balltransports ..... - 23 -
‚Kleine Spiele‘ (zur Auswahl) ..... - 23 -
„Level-Spiel“ ..... - 23 -
„T-Rex Mami“ ..... - 24 -
„Katzenspiel“ ..... - 25 -
Verbesserung des Balltransports ..... - 25 -
Übungsformen zum Thema ..... - 25 -
Modifizierte Spiele ..... - 27 -
Regelkunde ..... - 28 -
Unterrichtseinheit 4 ..... - 29 -
Thema: Die Defensive und der Fußkick ..... - 29 -

‚Kleine Spiele‘ ..... - 29 -
„Rundenrekord“ ..... - 29 -
„Indiana Jones“ ..... - 30 -
Die Defensive und der Fußkick ..... - 30 -
Übungsformen zum Thema Defensive ..... - 31 -
Übungsformen zum Thema Fußkick ..... - 32 -
Modifizierte Spiele ..... - 32 -
Regelkunde ..... - 33 -
Unterrichtseinheit 5 ..... - 34 -
Thema: Schneller Spielfluss ..... - 34 -
‚Kleine Spiele‘ ..... - 34 -
„Ball über die Mitte“ ..... - 34 -
„Cowboy“ ..... - 35 -
„Pac-Man“ ..... - 35 -
Schneller Spielfluss ..... - 36 -
Übungsformen zum Thema ..... - 36 -
Modifizierte Spiele ..... - 37 -
Anhang ..... - 38 -
A: Aktionsfolge für den Schiedsrichter ..... - 38 -
Übung ..... - 38 -
B: Die wichtigsten Schiedsrichterzeichen ..... - 39 -
..... - 39 -
C: Benötigtes Spielmaterial, Bezugsquelle, Handhabung ..... - 46 -
D: Preisliste für OMNIKIN®-Produkte (Stand: Januar 2020) ..... - 48 -
Nachwort zur Entstehung dieses Handbuches ..... - 49 -

Vorwort

Wenn du ein neues Sportspiel einführen möchtest, musst du die Spieler begeistern. Bei Kin-Ball® genügt schon die alleinige Anwesenheit des aufgepumpten riesigen Balles mitten in der Sporthalle, um die Neugier auf dieses Spiel zu wecken. Wenn du selbst eine begeisternde Einführung in dieses mitreißende Spiel erhalten hast, sind alle Voraussetzungen gegeben, um deine Spieler dauerhaft für Kin-Ball® zu begeistern.

Dieses Handbuch basiert auf einer Vielzahl von Workshops und einer langjährigen Unterrichtsarbeit, in denen reichliche Erfahrungen dahingehend gesammelt werden konnten, wie Kin-Ball® im Sportunterricht, in einer Jugendgruppe oder im Verein eingeführt werden kann. Diese Erfahrungen werden im Nachwort kurz geschildert.

Solltest du weitere Fragen zu Kin-Ball® haben, welche über die Inhalte dieses Handbuches hinausgehen, so kannst du dich gerne an folgende Adresse wenden:

Gernot Köcher

Hubertusstraße 13, 92637 Weiden

g.m.koecher@t-online.de

Von dort erhältst du Zugang

- zum Offiziellen Regelwerk des Internationalen Kin-Ball®-Verbandes,
- zu einem Handbuch für die Organisation eines Kin-Ball®-Turniers,
- zu einer 30-teiligen ‚Newsletter-Sammlung‘ mit Trainingsinhalten, die sich der Anfängerschulung anschließen und die Ausprägung einer höheren Leistungs- und Spielfähigkeit zum Ziel haben.

Die Verwendung der Begriffe "KIN-BALL® sport" und “OMNIKIN®”, welches eingetragene Warenzeichen sind, dürfen nur mit Genehmigung von OMNIKIN inc. genutzt werden, die alle Rechte besitzt.

Die Geschichte des Kin-Ball-Spiels

Mario Demers war 1986 Student der University of Quebec in Montreal. Das Abschlussprojekt seines Studiums hatte zum Ziel, eine Aktivität zu entwickeln, welche die allgemeine Bevölkerung motivieren sollte, sich mehr zu bewegen. Hintergrund war das zunehmende Defizit an konditionellen und koordinativen Fähigkeiten sowie an sozialverträglichen Verhaltensweisen der Bevölkerung. Zusammen mit vier weiteren Studenten suchte er nach Wegen, diesen Auftrag umzusetzen. Beim Besuch eines Rock Konzerts, in dessen Verlauf riesige Bälle ins Publikum geworfen wurden, beobachteten sie, wie die Menge förmlich ‚aus dem Häuschen' geriet. Diese Beobachtung versuchten sie, für ihren Projektauftrag zu nutzen. Nachdem sie selbst einige Bälle entwickelt hatten, starteten sie ihre ersten Versuche körperlicher Aktivitäten.

Anfangs rannten die Leute ohne einen vorgegebenen Zweck hinter den Bällen her. Darauf kamen die Studenten auf die Idee, Gruppen von jeweils vier Personen in Linie hinter dem Ball herlaufen zu lassen und dabei die Sporthalle zu umrunden, so wie es Bahnradfahrer tun. Der Versuch war zwar interessant, aber es fehlte der Wettkampfgedanke. Das brachte die Studenten auf die Idee, einen zweiten Ball mit einer zweiten Gruppe ins Spiel zu bringen. Diese zwei Gruppen lieferten sich nun ein Verfolgungsrennen, so wie beim Bahnradsport. Dabei stellten sie fest, dass diese Art von Wettkampf, bei dem jede Gruppe für sich unterwegs war, für die Zuschauer wenig attraktiv war. So brachten sie eine dritte Gruppe ins Spiel und statt zu rennen und dabei den Ball vorwärts zu stoßen, sollte nur noch ein Ball von drei Spielern in einer Ausfallschritt-Position gehalten und von dem vierten Spieler geschlagen werden. Eine der beiden anderen Mannschaften musste den Ball fangen und ihrerseits den Ball schlagen. Indem diese Sequenz fortlaufend wiederholt wurde, bekam das Spiel eine interessante Basis für die Weiterentwicklung. Allerdings war die breite Bevölkerung nicht sehr fitnessorientiert. Somit musste auf breiter Basis mit vielen weiteren Experimenten ein zündender Spielgedanke entwickelt werden.

Nach vielen Wochen des Nachdenkens und Ideensammelns, hatte Mario Demers im Oktober 1986 die Idee, aus der bisherigen ‚Beschäftigung' mit dem großen Ball ein Mannschaftsspiel zu machen. Er behielt das Konzept mit den drei Mannschaften à vier Spieler bei, legte nun aber den Schwerpunkt von der Fitness auf den Teamgeist, womit Männer und Frauen oder Erwachsene und Kinder miteinander spielen konnten. Dies war auch der Übergang vom Kin-Ball-Sport zum Kin-Ball-Spiel.

Um diese neue Spielidee umsetzen zu können, musste das Spielmaterial verändert werden – Riesenbälle sollten in dem Spiel zum Einsatz kommen. Um den Aufwand zu finanzieren wurde 1987 die Firma OMNIKIN Inc. gegründet. Während M. Demers die Leitung dieser Kapitalgesellschaft übernahm, war es Aufgabe seiner Studienkollegen, das Kin-Ball-Spiel für die Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Dafür brachten sie die Sportlehrer von Quebecs Universitäten zusammen. Es gelang, das neue Mannschaftsspiel als eine außerschulische Nachmittagsaktivität einzurichten. Damit konnte Kin-Ball das sehr begrenzte Angebot an regulären Sportstunden der Schulen ergänzen.

Das heutige Kin-Ball-Spiel entstand nicht über Nacht. Viele Sportlehrkräfte kooperierten, um das Potenzial dieses einzigartigen Balls herauszufinden. Ursprünglich wurde der Ball ja zu verschiedenen relativ eigenständigen Zwecken genutzt: für die Entwicklung der Geschicklichkeit, der konditionellen Fähigkeiten und der Kooperation. Im August 1987 bekam das Sportspiel Kin-Ball ein festgeschriebenes Regelwerk. Seitdem steht Kin-Ball für die neue Form eines Spiels, das als sozial-integrativer Schul- und Freizeitsport aber auch als leistungsorientierter Wettkampfsport betrieben werden kann und aus einer Vielzahl von konditions- und koordinationsfördernden Elementen besteht. Zudem duldet Kin-Ball keine physische oder verbale Gewalt und der Schiedsrichter ist in jeder Hinsicht Herr des Spiels. Kein Spieler darf versuchen, in irgendeiner Form den Schiedsrichter zu beeinflussen oder gar einzuschüchtern. Ebenso werden alle Spieler als gleichwertig betrachtet, d.h. es gibt keine Stars und keine schlechten Spieler; also auch keine Diskriminierung. Deshalb ist Kin-Ball ein hervorragendes Modell der Sporterziehung, indem es auf umfassende Weise den Respekt gegenüber Mitspielern, Gegenspielern und den Offiziellen einfordert. Unterstützt wird dies durch die ‚Charta zu sportlichem Verhalten', die Teil des Regelwerkes ist, das wiederum Verstöße gegen die Charta streng ahndet.

Die Zahl der Schulen, die Kin-Ball außerhalb des regulären Sportunterrichts betrieben, wuchs im Gebiet von Quebec City, Montreal, Maurice, Qutaonais und Seguenay von 10 im Jahr 1987 auf 129 im September 1991 an.

1992 machte die Entwicklung von Kin-Ball mit der Gründung des Kin-Ball-Verbandes der Provinz Quebec einen weiteren wichtigen Schritt. Dieser Verband machte es sich zur Aufgabe, die Entwicklung des Kin-Ball-Spiels in der gesamten Provinz Quebec voranzutreiben. Er bot die notwendige Unterstützung für regionale Einrichtungen an, deren Aufgabe es war, ein Kin-Ball-Training außerhalb des regulären Sportunterrichts zu betreiben. Darüber hinaus ermöglichte der Verband eine Ausbildung für Personen, die sich direkt oder indirekt für den Kin-Ball-Sport engagieren wollten.

Im Januar 1993wurde der Kin-Ball-Verband der Provinz Quebec offiziell durch das Ministerium für Freizeit und Sport (MLCP) anerkannt. Dies war zwar ein weiterer wichtiger Entwicklungsschritt, allerdings machte das MLCP deutlich, dass vor 1996 keine finanziellen Zuwendungen zu erwarten wären. Bis dahin musste sich der Verband durch den Verkauf von Spielmaterial und durch die Werbung von Mitgliedern selbst finanzieren.

Im Verlauf des Jahres 2000 wurden der Kanadische Kin-Ball-Verband und der Internationale Kin-Ball-Verband (IKBF) gegründet mit dem Auftrag, den Kin-Ball-Sport in ganz Kanada und auch international zu verbreiten.

Der eigenständige Deutsche Kin-Ball-Verband (DKBV) wurde im November 2019 im Rahmen des 10 Kin-Ball-Welt-Cups im französischen Les Ponts-de-Cè (Angers) gegründet. Bis zu diesem Zeitpunkt stand der Vorläufer des DKBV unter dem Dach des Saarländischen Turnerbundes (STB). Mit einem bundesweiten Engagement in Schulen und Vereinen verbreitet seitdem der DKBV die Idee des Kin-Ball-Sports in Deutschland. Vielleicht gelingt es ihm unter dem leistungssportlichen Aspekt in nächster Zeit auch, die ‚Rote Laterne' bei den Welt-Cup-Turnieren abzugeben 😊.

Geschichte der Welt-Cup-Turniere im Kin-Ball-Spiel

2001 1. World-Cup in Kanada mit 4 Nationen: Kanada, USA, Japan und Belgien

2002	2. World-Cup in Kanada mit 4 Nationen: Kanada, Japan, Belgien, Frankreich
2005	3. World-Cup in Belgien mit 6 Nationen: Kanada, Japan, Belgien, Frankreich, Spanien, Deutschland
2007	4. World-Cup in Spanien mit 7 Nationen: Kanada, Japan, Belgien, Frankreich, Spanien, Deutschland, Dänemark
2009	5. World-Cup in Kanada mit 8 Nationen: Kanada, Japan, Belgien, Frankreich, Spanien, Deutschland, Dänemark, Schweiz
2011	6. World-Cup in Frankreich (Nantes) mit 8 Nationen: Kanada, Japan, Belgien, Frankreich, Spanien, Deutschland, Dänemark, Schweiz
2013	7. World-Cup in Belgien mit 11 Nationen: Kanada, Japan, Belgien, Frankreich, Spanien, Deutschland, Dänemark, Schweiz, Tschechien, Südkorea, China
2015	8. World-Cup in Spanien mit 12 Nationen: darunter die Neulinge Österreich und Slowakei. Erstmals gewinnt nicht Kanada beide Turniere, sondern Japan wird Sieger bei den Männern
2017	9. World-Cup in Japan (Tokyo) mit 12 Nationen: darunter die Neulinge Hong Kong und Singapur
2019	10. World-Cup in Frankreich (Les Ponts-de-Cé) mit 11 Nationen: Kanada, Japan, Belgien, Frankreich, Spanien, Deutschland, Schweiz, Tschechien, Südkorea, China, Hong Kong

Unterrichtseinheit 1

Thema: Einführung einer Gruppe in das Sportspiel Kin-Ball

Der Zeitbedarf für die Einführung dieses Spiels in einer ersten Unterrichtseinheit nimmt ca. 60 Minuten in Anspruch und ist von folgenden Faktoren abhängig:

- Erfahrung des Lehrers bzw. Übungsleiters,
- Alter der Teilnehmer,
- Zahl der Teilnehmer.

Um dir das geeignete Werkzeug für eine ordentliche Einführung des Spiels zu geben, findest du auf den nächsten Seiten eine Vorgehensweise in sechs Schritten beschrieben. Dieses Vorgehen wurde im Verlauf vieler Jahre durch den Kin-Ball-Verband entwickelt und hat sich als optimale Lösung für die Einführung dieses Sportspiels bewährt.

Der Zeitplan für die erste Kin-Ball-Lektion sollte wie folgt eingeteilt werden:

- Vorstellung des Sportspiels und erste Sicherheitsregeln: 2 Minuten
    - Demonstration durch eine erfahrene Gruppe
      oder durch ein kurzes Video
      z.B. https://www.youtube.com/watch?v=J-9isnYyOjY.
    - Spiele den Ball nicht mit dem Kopf!
    - Spiele den Ball zu Beginn mit beiden Händen!
    - Schlage und trete den Ball nie unkontrolliert in die Gruppe
    - Halte stets Blickkontakt zum Ball
- Aufwärmspiel (siehe Vorschläge aus dem Handbuch): 3 – 5 Minuten
- Einführung mit Hilfe der acht Schritte: 15 – 20 Minuten
- Spiel: 25 – 30 Minuten
  (mit ‘nachsichtigem’ Schiedsrichter und schrittweiser
  Einführung der Spielregeln bei passender Gelegenheit)
- Ausklang und Entspannung: 5 Minuten
- Abschluss der Unterrichtseinheit: 2 Minuten

Am Ende der ersten Lektion sollten die Teilnehmer Kin-Ball in der Grundform spielen können.

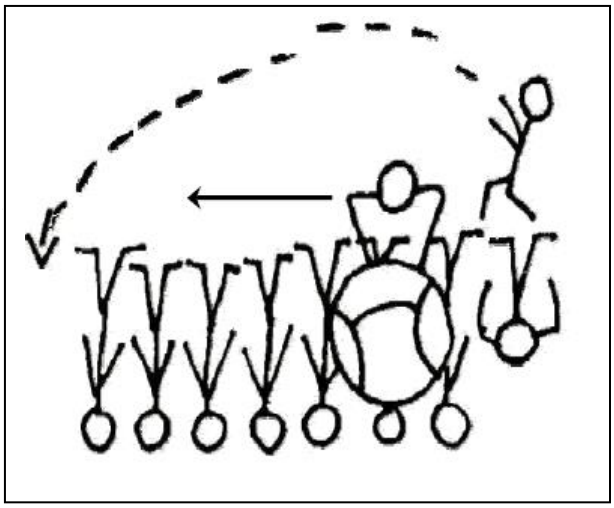
Seit 2020 ist die Website des Deutschen Kin-Ball-Verbandes im Aufbau. Sie wird ständig erweitert und aktualisiert. Wenn du einen Überblick zur Sportart haben möchtest, so kannst du dir diese Website des DKBV ansehen: www.kinball-Deutschland.de .

Am Ende der Einführung sollten folgende Regeln bekannt sein:

- Ball am Boden: Artikel 6.3 des Regelwerkes
  Die angegriffene Mannschaft muss verhindern, dass der Ball den Boden berührt, bevor sie mit ihm ihrerseits einen Aufschlag ausgeführt hat.
- Ansagefehler: Artikel 6.1 des Regelwerkes
  Der ‚Caller' der aufschlagenden Mannschaft vergisst das Wort „OMNIKIN"; er sagt keine Farbe an; er wartet nicht, bis der Schiedsrichter die Farbe laut wiederholt hat.
- Kontaktfehler: Artikel 6.2 des Regelwerkes
  Im Moment des Aufschlags berühren nicht alle 4 Spieler den Ball.
- Abwärts gerichteter und zu kurzer Ball: Artikel 6.5 und 6.6 des Regelwerkes
  Der Ball muss nach dem Aufschlag mindestens 1,80 Meter weit (1,5-facher Balldurchmesser) fliegen und er darf nicht abwärts geschlagen werden.
- Zeitfehler: Artikel 6.8 des Regelwerkes
  Der Schiedsrichter bringt den Ball zu Beginn der Spielzeit und nach einem Fehler (ein Pfiff) durch zwei kurze Pfiffe ins Spiel. Nach den zwei Pfiffen hat die angreifende Mannschaft 5 Sekunden Zeit, den Ball aufzuschlagen. Während des Spiels hat die verteidigende Mannschaft ab dem ersten Ballkontakt 10 Sekunden Zeit, um ihrerseits den Ball aufzuschlagen. Diese Regel sollte ab dem Moment eingeführt werden, wo der Lehrer/Trainer merkt, dass die Spieler Zeit ‚vertrödeln', obwohl sie technisch in der Lage wären, schneller zu spielen. Sie ist ungemein wichtig, um das Kin-Ball-Spiel schnell und damit interessant zu gestalten.

‚Kleines‘ Spiel‘:

„Der Zug“:



Hier ist der Ball kein Ball, sondern ein Zug. Der Zug soll vom Bahnhof A zum Bahnhof B fahren. Alle Spieler bilden die Schienen, auf denen der Zug fahren kann. Die Spieler legen sich dicht nebeneinander, Schulter an Schulter in einer Reihe mit dem Rücken auf den Boden. Allerdings reichen die Schienen nicht bis zum Zielbahnhof. So müssen die sie in dem Augenblick, in dem der Ball über einen Spieler hinweggerollt ist, aufstehen, an das Ende der „Schienen“ laufen und sich neben die letzte Person legen, um so den Zug weiter am Laufen zu halten. Die Gruppe (Schiene) wird Kurven legen müssen, um so zu verhindern, dass der Zug gegen eine Wand prallt. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Zug möglichst schnell und ohne Absturz den Zielbahnhof erreicht hat.

Tipp zur Sicherheit:

Um Kopfverletzungen zu vermeiden, müssen die Spieler immer auf der Fußseite zum Ende der „Schienen“ laufen.

Die 6 Schritte zur Einführung einer Gruppe in das Kin-Ball-Spiel durch den Lehrer/Trainer

Thema:

Befähigung der Lehrperson, eine Gruppe von Spielern, gleich welchen Alters und welcher Spielstärke, in das Kin-Ball-Spiel einzuführen.

Hierzu gibt es auch zwei Videofilme, ca. 9 und 11 Minuten lang, welche die Einführung des Kin-Ball-Spiels so zeigen, wie sie unten textlich beschrieben ist. Um die Einführung in die Grundform des Kin-Ball-Spiels möglichst kurz und effektiv zu gestalten, sind die wesentlichen Informationen normal schwarz gedruckt. Die grau gedruckten Informationen sind zunächst für den Lehrer/Trainer gedacht und sollten erst später in das Kin-Ball-Training einfließen.

https://www.youtube.com/watch?v=T_eQyr8N9b0 (englisch)

https://www.youtube.com/watch?v=4RXhshEWgI0 (französisch)

Beschreibung:

1. **Teile die Gruppe in drei Mannschaften auf:**

   - Gib den drei zahlenmäßig gleich starken Mannschaften farbige Kennzeichnungswesten (z.B. blue, black, grey), lasse sie farblich getrennt in drei Linien vor dir absitzen und nummeriere jede Farblinie von 1 bis x durch. Die Spieler müssen sich ihre Nummer merken. Diese drei Farben sind auch die offiziellen Farben des Kin-Ball-Verbandes und kennzeichnen auch das ‚Scoreboard', mit dem die Punkte der Mannschaften gezählt werden. Die englische Bezeichnung (bei internationalen Turnieren die französische) hat sich deshalb durchgesetzt, weil damit keine akustische Verwechslung wie z.B. beim Aufruf von bl**au** und gr**au** entstehen kann.

2. **Erkläre das Ziel des Spiels:**

   - Anzahl der Mannschaften (Teams) und Ziel des Spiels (Artikel 1 im ‚Offiziellen Regelwerk')

     Kin-Ball ist das einzige Spiel auf der Welt, das mit drei Mannschaften gespielt wird, die gleichzeitig auf dem Spielfeld sind. Jede Mannschaft hat 4 Spieler auf dem Feld, die mit gleichfarbigen Westen gekennzeichnet sind. Eine Mannschaft schlägt den Ball auf und die angegriffene Mannschaft versucht, den Ball so zu kontrollieren, dass er nicht den Boden berührt. Den Aufschlag führt ein Spieler des 4er-Teams immer mit den Armen bzw. Händen aus. Dabei sollte aus didaktischen Gründen kein Spieler zweimal hintereinander aufschlagen und in gemischten Mannschaften sollte zwischen Jungen und Mädchen abgewechselt werden. Bei Turnieren höheren Niveaus ist dieser Wechsel auch zwingend. Ein Spieler des 4er-Teams ist der ‚Caller'. Er sagt laut an, welche Mannschaft angegriffen wird. Der ‚Caller' ist in der Anfängerschulung in der Regel der Aufschläger. Später übernimmt der Spieler/die Spielerin mit der besten Spielübersicht die Aufgabe des ‚Callers'. Fängt die angegriffene Mannschaft den Ball, so gibt es keinen Punkt und das Spiel läuft weiter. Die angegriffene Mannschaft wird jetzt zum Angreifer. Der neue Angriff muss innerhalb von 10 sec nach der Ballkontrolle ausgeführt werden. Fällt der Ball aber auf den Boden, erhält die angegriffene Mannschaft keinen Punkt. Die anderen beiden Mannschaften bekommen jeweils einen Punkt. Der Punktestand wird auf einem Scoreboard angezeigt.

   - Spielfeldgrenzen (Artikel 2 im ‚Offiziellen Regelwerk')

     Das Spielfeld ist maximal 20 x 20 Meter groß. Es kann aber auch kleiner und muss nicht quadratisch sein. Die Spielfeldbegrenzung können beliebige Linien bilden oder die Hallenwände.

3. **Erkläre den Aufruf und den Aufschlag**

   - Aufruf (Artikel 6.1 im ‚Offiziellen Regelwerk')

     Zu Beginn des Spiels und nach einem Fehler darf ein Aufschlag erst ausgeführt werden, wenn der Schiedsrichter zweimal kurz hintereinander gepfiffen hat. Danach ruft der ‚Caller' (das ist zunächst der Spieler, der den Ball aufschlägt) des angreifenden Teams das Wort „OMNIKIN" und nennt die Farbe der Mannschaft, die angegriffen werden soll.

Danach muss der Schiedsrichter die Farbe laut wiederholen; und erst dann darf der Ball geschlagen werden. Nach dem Doppelpfiff des Schiedsrichters hat die aufschlagende Mannschaft 5 Sekunden Zeit, den Angriff auszuführen. Im Moment des Schlages müssen alle 4 Spieler Kontakt mit dem Ball haben. Es muss immer die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl angegriffen werden. Hat die angreifende Mannschaft die höchste Punktzahl, muss die Mannschaft mit der zweithöchsten Punktzahl angegriffen werden. Diese Regel ist elementar für die sozial-integrative Spielidee von Kin-Ball, sorgt sie doch dafür, dass keine Mannschaft ‚abgehängt' wird bzw. mit großem Punkteunterschied blamabel verliert. Im Prinzip gilt: je früher nach dem ersten Ballkontakt der ‚Call' kommt, desto schneller und attraktiver wird das Spiel.

- Schlagarten

  Der Aufschlag muss mit den Händen bzw. Armen ausgeführt werden. Es gibt dabei zwei Möglichkeiten:

  - Den Push, bei dem der Ball mit beiden Händen auf elastische Weise vom Körper weggestoßen wird. (> Demonstration)
  - Den Baseball-Aufschlag, bei dem die gestreckten Arme den Baseballschläger imitieren und die beiden Arme über den ‚Klatsch-Handgriff' fest miteinander verbunden sind. Beide Arme werden horizontal zum Ball geführt und der Ball mit dem vorderen Unterarm geschlagen. (> Demonstration)
  - Die dritte Möglichkeit ist der ‚One-arm-hit', der aber bei falscher Ausführung leicht zu schweren Verletzungen führen kann und deshalb erst auf einem höheren Spielniveau eingeführt wird.

4. Erkläre die Aufstellung zum Angriff:

- Individuelle Technik:

  Drei Spieler werden den Ball halten. Jeder geht in den einbeinigen Kniestand, setzt sich mit dem Gesäß auf die hintere Ferse ab, senkt die Brust auf den vorderen Oberschenkel ab, streckt beide Arme nach vorne mit den Handflächen nach oben gedreht, senkt den Kopf und hebt die gestreckten Arme über Kopfhöhe an. (> Demonstration, kollektiv vormachen lassen, korrigieren))

- Kollektive Technik (Dreiecksaufstellung):

  Die Spieler mit der Nummer 1 – 3 aus der Gruppe blau kommen heraus und demonstrieren die Dreiecksaufstellung (Triangel). Sie bilden ein Dreieck so zueinander, dass der Kin-Ball zwischen ihnen Platz hat. Sie nehmen die individuelle Position (wie oben beschrieben) ein und heben den Kin-Ball über Kopfhöhe an. Der Ball sollte nun stabil wie auf einem großen Schüsselrand liegen. Danach sollte das Fehlerbild demonstriert werden, bei dem die drei Spieler zu nahe beieinander knien. Hierbei treffen sich die sechs Hände sehr nahe beieinander, so dass der Ball nicht stabil auf ihnen liegt und leicht herunterrollen kann. Gleiches passiert, wenn auch nur ein Spieler die beiden Arme gebeugt hält.

- Angriffsschlag:

  Der Spieler mit der Nummer 4 (blau) führt nun zur Demonstration einmal den Push und einmal den Baseball-Aufschlag aus.

5. Erkläre die Verteidigungsaufstellung:

- Das Verteidigungsviereck:

  Die Spieler mit den Nummern 1 – 4 der drei Farben blue, black, grey stellen sich um den Kin-Ball (in der Mitte der Halle) so auf, dass die Spieler mit der Nummer 1 eine Ecke des Vierecks bilden, die Nummern 2 die zweite, die Nummern drei die dritte und die Nummern 4 die vierte. In jeder Ecke sind also die Farben blue, black, grey vertreten. Die drei Spieler in jeder Ecke nehmen nun eine Position ein, die nicht weiter als zwei Balldurchmesser vom in der Mitte liegenden Ball entfernt ist. Dabei bilden die Ecken ein gleichseitiges Viereck (Quadrat).

- Der Ball ist nun ein Truck und der Lehrer/Trainer steuert den Truck. Die Spieler an den vier Ecken sind die Vorder- und Hinterräder des Trucks und imaginär mit ihm über eine feste Achse verbunden. D.h. die Räder (Spieler) müssen immer einen konstanten Abstand zum Truck halten, während er sich bewegt. Nun bewegt der Lehrer/Trainer den ‚Truck' zunächst langsam, dann immer schneller in alle möglichen Richtungen durch die Halle. Bei Zwischenstopps kontrolliert er die Abstände der ‚Vorder- und Hinterräder'.

- Spielerwechsel nach ca. 2 – 3 Minuten. Je nachdem aus wie vielen Spielern die gesamte Gruppe besteht, kommen nun alle Spieler mit den Nummern 5 – 8, danach die mit den Nummern 9 – 12 auf das Spielfeld.

6. Reguläres Spiel mit zunächst angetäuschtem Aufschlag:

- Die Spieler mit den Nummer 1 – 4 sind auf dem Feld. Die Mannschaft mit der Farbe blue führt den Aufschlag aus. Der Lehrer/Trainer erklärt dabei das Wechselspiel zwischen Schiedsrichter und Spieler: Schiri pfeift 2x > Aufbau der Triangel mit dem Ball durch die Spieler 1 – 3 der Farbe blue > Aufruf „Omnikin black (oder grey)"durch den 4. Spieler blue > der Schiri wiederholt die Farbe „black" (oder „grey")> erst dann erfolgt der Aufschlag durch den Spieler 4. Beim ersten Mal berührt der Spieler den Ball nur leicht, so dass ihn der Lehrer/Trainer zur angegriffenen Mannschaft (in der Mannschette gehalten) tragen kann. Der Lehrer/Trainer wird den Ball so lange tragen, bis die angegriffenen Mannschaften den Ball einigermaßen kontrollieren können, um den eigenen Angriff aufzubauen und er sieht, dass die anderen beiden Mannschaften möglichst schnell ihr Verteidigungsviereck einnehmen können. Erst dann gibt er den Ball frei. Beim Aufschlag ist es den Schülern freigestellt, ob sie den Push oder den Baseball-Aufschlag wählen. Um Diskussionen zu vermeiden, wer nun in der Gruppe mit dem Aufschlag dran sei, schlagen die Spieler in der Nummernfolge 4 > 1 > 2 > 3 > usw. auf.

- Folgt mit oder nach dem Aufschlag ein Fehler, so stoppt der Schiedsrichter das Spiel mit

einem Pfiff.

- Spielerwechsel nach 3 – 4 Minuten: Spieler mit den Nummern 5 – 8 und danach 9 – 12 kommen auf das Feld.
- In einer normalen Einfachhalle kann durchaus auf zwei Feldern gespielt werden. Damit wären 2 x 12 Spieler im Einsatz.

Empfehlungen:

- Spielfluss

  Sehr bald schon sollte auf den immer schneller werdenden Spielfluss geachtet werden. Hier hilft die Einführung der Zeitregel (5- und 10-Sekunden-Regel (Artikel 6.8 im ‚Offiziellen Regelwerk‘)

  Hierbei hat es sich bewährt, wenn der Lehrer/Trainer ab dem ersten Kontakt durch die verteidigende Mannschaft laut den Countdown 10-9-8-7-usw. herunterzählt.

- Schiedsrichterverhalten

  Die Schiedsrichterentscheidungen sollen sich dem Können der Spieler anpassen und entsprechend ‚weich‘ ausfallen, um den Spielfluss zu erhalten. Dabei muss aber trotzdem Wert auf die das Spiel tragenden Regeln gelegt werden.

  Der Schiedsrichter hat auch großen Einfluss auf das Tempo des Kin-Ball-Spiels. Bei einem Fehler einer Mannschaft pfeift der Schiedsrichter einmal, läuft zum Ball und ‚kontrolliert‘ ihn, bringt ihn an die Position, wo der Fehler entstanden ist und bringt ihn wieder mit einem Doppelpfiff ins Spiel. (Anhang A im ‚Offiziellen Regelwerk‘)

- Gliederung einer Unterrichtseinheit

  Aufwärmen:

  Jede Unterrichtseinheit könnte mit einem ‚Kleinen Spiel‘ beginnen. Dafür stehen für jede der folgenden 4 Unterrichtseinheiten drei solcher ‚Kleinen Spiele‘ zur Verfügung, aus denen der Lehrer/Trainer eines auswählt. Damit ergibt sich eine Sammlung von 13 ‚Kleinen Spielen‘, welche auch den allgemeinen Sportunterricht bereichern oder Inhalt einer eigenen Spielestunde sein können.

  Arbeit an einem technischen oder taktischen Schwerpunkt:

  Jede der folgenden 4 Unterrichtseinheiten hat einen thematischen Schwerpunkt, der mit bestimmten Übungsformen und den sogenannten ‚Modifizierten Spielen‘ erarbeitet wird.

  Modifizierte Spiele sind ein wesentliches Element des Trainings, um die Aufmerksamkeit der Spieler auf ganz bestimmte technische (z.B. den Fuß-Kick) oder taktische Elemente (z.B. den Balltransport zur Mitte) während des Spiels zu lenken. Negativ modifiziert ist das Spiel dann, wenn die Mannschaft mit einem Minuspunkt ‚bestraft‘ wird, wenn sie die gestellte Aufgabe nicht ausführt; positiv modifiziert ist es, wenn die

Mannschaft einen Pluspunkt erhält, wenn sie die Aufgabe erfüllt. Am besten setzt man für das Zählen der Plus- bzw. Minuspunkte ein zweites Scoreboard oder eine separate Strichliste ein.

Ausklang und Entspannung:

Stretching, Yoga, Fasziendehnung, kleines Spiel, usw.

Abschluss:

Kurze Besprechung der positiven und noch zu verbessernden Aspekte der vergangenen Unterrichtseinheit, Ausblick auf die nächste Einheit, gemeinsames Aufräumen.

Unterrichtseinheit 2

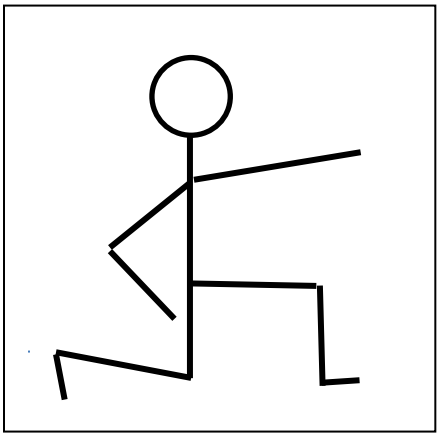
Thema: Verbesserung des Aufschlags und vereinfachte Einführung des Scoreboards

Ein guter Aufschlag ist Grundlage für ein erfolgreiches Spiel. Dafür ist jedoch zwingend auf die richtige Hand-, Arm-, Kopfhaltung und Spielerposition derer zu achten, die den Ball halten und seitens des Aufschlägers auf das Herausfinden des optimalen Treffpunktes der Hände bzw des Unterarmes am Ball.

Mit dem speziellen Scoreboard werden die Punkte für die drei Mannschaften gezählt.

‚Kleine Spiele' (zur Auswahl):

„Kloschüssel-Spiel"

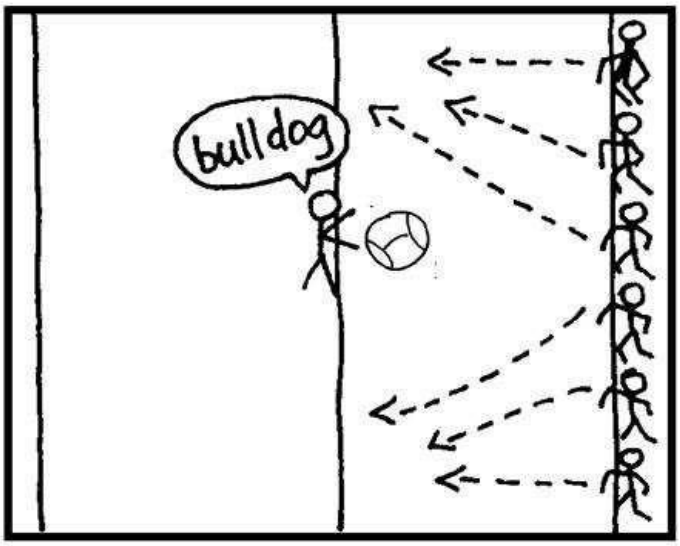


Je nach Gruppengröße, Alter der Spieler, Verfügbarkeit des Materials kannst du mit einem, zwei oder drei Bällen spielen. Der Lehrer, Trainer oder auch ausgewählte Spieler verfolgen mit dem Ball als ‚Jäger' die anderen Spieler. Dabei wird der Ball mit einer Hand unter der ‚Ringmanschette' um das Ventil gehalten, oder gerollt oder mit den Händen gestoßen. Sind die ‚Jäger' verantwortungsbewusst, kann der Ball auch mit dem Fuß gestoßen werden. Wenn ein Spieler vom Ball berührt wurde, versteinert er an Ort und Stelle zur ‚Kloschüssel' (siehe nebenstehendes Bild). Um befreit zu werden, muss sich ein noch freier Spieler auf die Kloschüssel setzen und mit einem entsprechenden Geräusch den ‚Spülhebel' (nach vorne gestreckter Arm des versteinerten ‚Kloschüssel-Spielers) nach unten drücken. Nach einer festgelegten Zeit wird das Spiel angehalten und die versteinerten Kloschüsseln gezählt. Wer die meisten Spieler versteinert ist Sieger.

Variation: Zuvor wird die Gruppe dreigeteilt und mit farbigen Westen gekennzeichnet.

Bei einem oder zwei Jägern sind diese ‚neutral'. Versteinerte Spieler können nur durch Mannschaftsmitglieder befreit werden. Nach einer gewissen Zeit wird das Spiel angehalten. Sieger ist die Mannschaft mit den wenigsten Versteinerungen und diese bekommt einen Punkt

Bei drei Bällen stellt jede Mannschaft einen ‚Jäger', der sinnvollerweise nur Spieler der jeweils anderen Mannschaften jagt.



„Bubble Gum Bull Dog“

Ein Spieler oder der Lehrer steht mit dem Ball in der Mitte der Turnhalle (er ist der Bull Dog), während die anderen Teilnehmer hinter der Linie an einem Ende der Turnhalle stehen. Auf das Kommando “Bull Dog”, müssen die Spieler versuchen, auf die andere Seite der Turhalle zu laufen und hinter die andere Linie am anderen Ende der Halle zu kommen, ohne vom Ball berührt zu werden. Die Spieler, die vom gespielten Ball berührt werden, stecken ab diesem Moment im Kaugummi (bubble gum), das heißt, sie können sich nicht mehr bewegen und sie werden Kaugummifiguren. Von diesem Moment an, werden sie versuchen, die anderen Spieler zu berühren, um sie ebenfalls in Kaugummifiguren zu verwandeln, wenn sie ihnen zu nahe kommen. Die „Überlebenden‘ Spieler, die hinter die Linie gekommen sind, wiederholen den Lauf zur anderen Seite so oft, bis es nur noch einen, zwei oder drei Überlebende gibt.

Sicherheitstipps:

Um Verletzungen zu vermeiden, versichere dich, dass du deinen Spielern sagst, dass sie von den Wänden wegbleiben. Um dies zu gewährleisten, kannst du Seitenlinien und vor allem Ziellinien mit ausreichend Abstand zu den Wänden festlegen.

„Monster Truck“

Die Spieler platzieren sich im Kreis um den Lehrer/Trainer und legen sich mit dem Kopf nach außen auf den Rücken. Danach geht der Lehrer/Trainer auf die Außenseite des Kreises und rollt den Ball über die Spieler. Dabei kann er den Ball mehr oder weniger stark schlagen. Aber darauf achten, dass diese Aktion nicht auf dem Gesicht oder empfindlichen Körperteilen der Spieler stattfindet, sondern auf ihrem Bauch.

Bei „speziellen Kandidaten” kann man auch einen Superschlag (vgl. rechts) ausführen.
Um die Stärke des Schlages besser einschätzen und dosieren zu können, sollte der Lehrer/Trainer das Gleiche vorher bei sich anwenden lassen

Verbesserung des Aufschlags in der Dreiecksaufstellung und Übergang zur Gassenaufstellung

Zur Technik:

Zuerst erfolgt eine Demonstration des Aufschlags durch den Lehrer/Trainer. Drei Spieler tragen den Ball wie auf einem Tablett und halten ihn dabei so, dass der ‚Äquator des Balles in Schulterhöhe des Aufschlägers liegt. Der Aufschläger muss dabei angeben, ob der Ball höher oder tiefer gehalten werden soll. Der Aufschläger hält die Arme so, wie wenn er einen großen Block wegdrücken (‚pushen') möchte und steht einen Schritt hinter dem Ball. Beim Push berührt er den Ball im oder knapp unterhalb des ‚Äquators'. Der Ball wird auf langem Weg ‚weggeschnalzt' und nicht mit einem kurzen klatschenden Geräusch gepatscht. Der Ball weist eine waagrechte oder aufsteigende Flugbahn auf und kann entweder weit, kurz, mit oder ohne Rotation gespielt werden. Er darf nicht abwärts und zu kurz geschlagen werden. Artikel 6.5 und 6.6 des Regelwerkes

Auch während der nachfolgenden Übungsformen sollen die Spieler ihren Aufschlag regelgerecht Ansagen mit: Omnikin blue/black/grey > Schlag

Übungsformen zum Thema:

- **Push in der Dreiecksaufstellung, erst aus dem Stand, dann aus dem Anlauf**

  Jeweils zwei Mannschaften aus vier Spielern stehen sich mit ca. 3 Meter Abstand gegenüber. Drei Spieler einer Mannschaft halten den Ball wie oben beschrieben und der vierte pusht ihn in Richtung des gegnerischen Teams. Die gegnerische Mannschaft versucht den Ball zu fangen und dann zu stabilisieren ohne dass er zu Boden fällt. Dieses Team führt anschließend auf dieselbe Weise einen Aufschlag aus. Steht nur ein Ball zur Verfügung, schlagen die Mannschaften sich den Ball im Dreieck oder Viereck zu.
  Die Spieler jeder Mannschaft werden von 1 – 4 nummeriert und schlagen in dieser Reihenfolge auf. Mit zunehmender Sicherheit und korrektem Push verlängert der Aufschläger seinen Anlauf, um mehr Wucht in den Push zu bringen.

  Korrekturschwerpunkte für die Dreiecksaufstellung: Handflächen zeigen nach oben (Tablatthaltung), Arme sind gestreckt, Kopf ist tiefer als die Hände, die Schüler sind so weit auseinander, dass der Ball stabil liegen kann, Äquator des Balls liegt auf Schulterhöhe des Aufschlägers. Korrekturschwerpunkte für den Aufschläger: Ball wird im oder knapp unterhalb des Äquators getroffen, der Schlag erfolgt erst, nachdem mit ‚Omnikin Farbe' die angegriffene Mannschaft aufgerufen wurde.

- **Push in der Gassenaufstellung aus dem Anlauf**

  Spätestens beim Push mit Anlauf wird festgestellt, dass einer der den Ball haltenden Spieler im Weg ist. Deshalb bietet sich nun die Gassenaufstellung an. Zwei Spieler knien dazu nebeneinander, Schulter an Schulter und der dritte nimmt die Position gegenüber ein. Dadurch bildet sich für den Aufschläger eine Gasse, durch die er bei Ausführung des Aufschlags hindurchlaufen kann.
  Der Übungsablauf wird wie oben organisiert.

Korrekturschwerpunkte: wie oben und zunehmend Wert auf mehr Anlauf, Schnelligkeit, Krafteinsatz legen.

- **Baseball-Aufschlag in der Gassenaufstellung, zuerst aus dem Stand, dann aus dem Anlauf**

  Lehrer/Trainer demonstriert mit 3 Spielern nochmals den Baseball-Aufschlag; zuerst aus dem Stand. Der Baseball-Aufschlag kann mit der rechten oder der linken Seite ausgeführt werden. Dabei steht der Aufschläger seitlich versetzt zum Ball, so dass der Ball in gerader Verlängerung aus der Gasse fliegen kann. Für die den Ball tragenden Spieler gelten die gleichen Kriterien wie oben. Wird der Baseball-Aufschlag sicher und korrekt aus dem Stand ausgeführt, nimmt der Aufschläger Anlauf. Dabei läuft er etwa im 45°-Winkel zur beabsichtigten Schlagrichtung an.

  Korrekturschwerpunkte für Aufschläger: Hände mit Klatschhaltung ineinandergelegt, Arme gestreckt, Arme schwingen horizontal zum Ball, Ball wird mit einem Unterarm getroffen, Ball wird im oder knapp unterhalb des Äquators getroffen, beide Arme schwingen nach dem Schlag nach oben über den Kopf aus.

  In einem fortgeschrittenen Stadium lassen sich die Bälle vom Aufschläger (wie beim Tennis- oder Tischtennisspiel) mit einem ‚Spin' versehen, so dass sich überraschende Flugkurven ergeben.

Vereinfachte Einführung des Scoreboards

Vor Beginn des Spiels wird das Scorebord und die vereinfachte Zählweise beim Kin-Ball-Spiel erklärt: Die Mannschaft, die einen Fehler gemacht hat, bekommt keinen Punkt und muss den Aufschlag an der Stelle ausführen, an der der Fehler entstand. Die anderen beiden Mannschaften, also auch die nicht angegriffene bekommen jeweils einen Punkt, der auf dem Scoreboard angezeigt wird. Hat eine Mannschaft 11 Punkte erreicht, so scheidet die zu diesem Zeitpunkt punktschwächste Mannschaft aus und nur noch zwei Mannschaften spielen weiter. Die Mannschaft, die als erste 13 Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Es empfiehlt sich, die Bedienung des Scoreboards so früh wie möglich einem oder zwei nicht direkt am Spiel beteiligten Spielern zu übertragen.

Modifizierte Spiele:

Um die Spieler zu ermuntern, die neue Technik oder Taktik während der Spielzeit zu verwenden, wird ihre Mannschaft mit einem Zusatzpunkt belohnt, wenn sie vorher Gelerntes anwendet, bzw. mit einem Punktabzug bestraft, wenn sie eine gestellte Aufgabe (z.B. Gassenaufstellung) nicht umsetzt:

- Richtiges Treffen des Balles

  Die Mannschaft erhält jedes Mal einen Bonuspunkt (positiv modifiziertes Spiel), wenn der aufschlagende Spieler den Ball in seinem Zentrum trifft und der Ball eine horizontale Flugbahn beschreibt. Man kann die Strenge des Bewertungsmaßstabes dem Niveau der Teilnehmer

anpassen. Im weiteren Verlauf des Spiels kann man es negativ modifizieren, indem die Mannschaft einen Minuspunkt erhält, wenn der Ball zu stark nach oben oder gar abwärts (das ist zusätzlich ein Fehler) schlägt.

- Kräftiger weiter Aufschlag

  Die Mannschaft erhält jedes Mal einen Bonuspunkt, wenn der aufschlagende Spieler den Ball überdurchschnittlich weit schlägt, aber auch einen Bonuspunkt wenn er die angegriffene Mannschaft mit einem kurzen (aber regelgerechten) Ball überrascht.

- Gassenaufstellung

  Die Mannschaft erhält einen Bonuspunkt, wenn sie eine korrekte Gasse bildet, bei der die beiden Spieler auf der einen Seite eine Position eng, mit den Schultern nebeneinander, einnehmen.

Anmerkung: Modifizierte Spiele sollten nicht über das gesamte Training verwendet werden, sondern für maximal 10 Minuten, wenn das Training z.B. 1 Stunde dauert.

Regelkunde:

- Ball im Aus: Artikel 6.4 des Regelwerkes

  Der Ball ist im Aus, wenn er den Boden außerhalb der begrenzenden Spielfeldlinie berührt. Die Linie gehört noch zum Spielfeld. Fliegt der Ball aus dem Spielfeld, hat aber den Boden oder einen Gegenstand außerhalb des Spielfeldes noch nicht berührt, so kann er von einem Spieler ins Spielfeld zurückgeholt werden, solange dieser noch mit einem Körperteil Kontakt mit dem Spielfeld hat oder der letzte Kontakt im Spielfeld war, bevor er den Ball mit einem Sprung zurück ins Spielfeld befördert.

- Die angegriffene Mannschaft darf zum Fangen des Balls alle Körperteile verwenden.
- Wenn der Ball den Boden berührt (d. h. die angegriffene Mannschaft den Ball nicht fängt), bekommen die aufschlagende und die nicht beteiligte Mannschaft jeweils einen Punkt.
- Wird der Ball ins Aus geschlagen, erhält das aufschlagende Team keinen Punkt, die anderen beiden Mannschaften jedoch schon.

  ABER: Berührt ein Spieler der angegriffenen Mannschaft den Ball, bevor er ins Aus gelangt, erhält die angegriffene Mannschaft keinen Punkt, sondern die anderen beiden.

- Zählweise der Punkte, Spieldauer, Bedienung des Scoreboards

Unterrichtseinheit 3

Thema: Einführung und Verbesserung des Balltransports

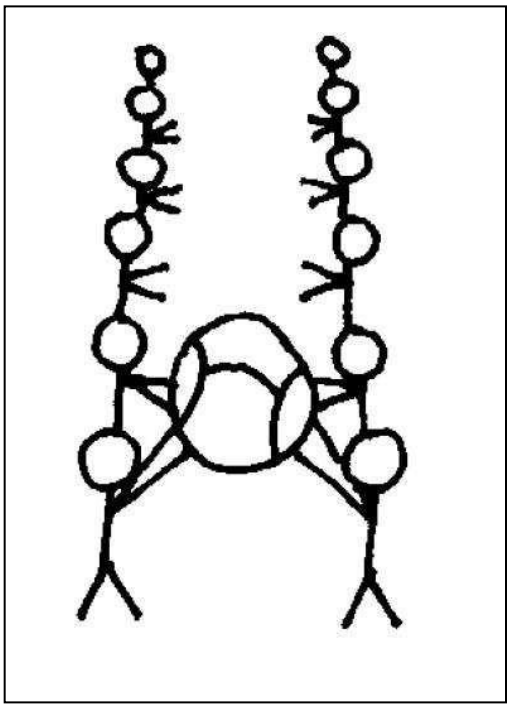
Ein schneller Balltransport ermöglicht den Spielern eine neue Ausgangsposition für den Angriff, der entweder von der Mitte aus oder von einem taktisch günstigen Punkt ausgeführt wird. Der Ball kann auf folgende Arten von A nach B gebracht werden:

- durch einen Pass mit dem anschließenden Fangen,
- durch zwei Spieler, die den Ball tragen,
- durch einen Spieler, der den Ball trägt.

Der Balltransport während des Spiels muss aber unter Einhaltung der 10-Sekunden-Regel erfolgen!

‚Kleine Spiele' (zur Auswahl):

„Level-Spiel":



Bei diesem Spiel geht es für die ganze Gruppe darum, ein möglichst hohes Level zu erreichen. Je höher das Level, desto schwerer wird die Aufgabe. Für das Spiel hat die Gruppe 4 ‚Leben'. Fällt der Ball zu Boden, egal durch wen, so verliert die gesamte Gruppe ein Leben und muss das Level wiederholen. Erst wenn diese Level geschafft ist, darf sie das nächste Level probieren. Hat die Gruppe das vierte Leben verloren, so ist das Spiel zu Ende.

Die Spieler bilden eine Gasse indem sich jeweils Paare im gleichen Abstand (Durchmesser des Balls) gegenüberstehen. Der Ball muss nun durch die Gasse hin und wieder zurück transportiert werden. Alle Spieler müssen beim Transport auf die vom Lehrer/Trainer vorgegebene Weise den Ball berühren. Um erfolgreich zu sein, muss der Ball vorsichtig und sanft weitergeleitet und darf der Ball nicht gestoßen oder geworfen werden.

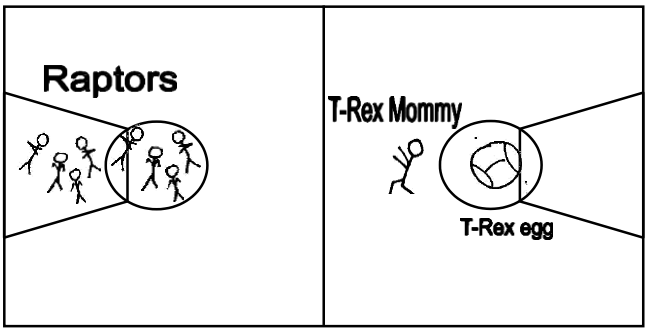
Level 1: Im Stehen wird der Ball durch die Gasse hin und zurück transportiert, wobei jeder den Ball mit seinen beiden Händen berühren muss.
Level 2: ….nur mit der rechten Hand berührt. Die linke Hand ist hinter dem Rücken.
Level 3: ….nur mit der linken Hand berührt. Die rechte Hand ist hinter dem Rücken.
Level 4: Alle setzen sich mit dem Hintern auf die Linie, auf der sie gerade standen, strecken die Beine, so dass sich die Fußsohlen der gegenüber sitzenden Partner berühren. Der Ball wandert durch die Gasse hin und zurück, wobei jeder mit beiden Händen am Ball gewesen sein muss.
Level 5: ….nur die rechte Hand leitet den Ball weiter, die linke ist hinter dem Rücken.

Level 6: ….nur die linke Hand ….
Level 7: Alle legen sich mit dem Rücken auf den Boden, heben die Beine an und transportieren den Ball mit den Füßen durch die Gasse hin und zurück.
Level 8: ….nur mit dem rechten Fuß
Level 9: ….nur mit dem linken Fuß
Level 10: Alle stehen auf, bilden die Gasse an den Linien von Level 1, drehen sich um 180°, so dass sie mit den Rücken zueinanderstehen. Der Ball wird mit beiden Händen durch die Gasse hin und zurück bewegt, ein Fuß muss an der Linie stehen bleiben.
Level 11: …nur mit der rechten Hand
Level 12: …nur mit der linken Hand

Weitere Levels sind der Fantasie der Trainer, Lehrer, Spieler überlassen (z.B. nur mit dem Kopf, nur mit der Brust, nur mit dem Rücken, zwei Bälle sind von den entgegengesetzten Enden aus durch die Gasse zu transportieren und müssen irgendwie aneinander vorbei …

„T-Rex Mami“:

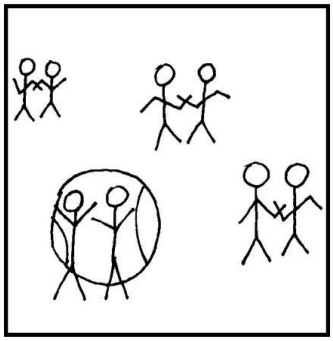
Zuerst wird ein Spieler bestimmt, der die T-Rex Mutter sein wird und damit Beschützer des T-Rex Eis (Ball). Seine Aufgabe ist es, das Ei vor den Raptoren zu verteidigen, die versuchen, es zu stehlen und es zu ihrem Nest zu bringen. Die anderen Spieler sind die Raptoren. Um die kurzen Arme dieser kleinen fleischfressenden Dinosaurierart nachzubilden, müssen sie ihre Hände auf ihren Schultern haben (die rechte Hand auf der rechten Schulter, die linke auf der linken). Wenn die Raptoren in ihrem Nest sind, kann die T-Rex Mutter sie nicht fressen (berühren). Die Raptoren versuchen nur mit Einsatz ihrer Ellbogen (Stoßen ist verboten) das Ei zu stehlen und müssen dabei verhindern, dass sie von der T-Rex Mutter gefressen werden. Um einen Raptoren zu fressen, muss die T-Rex Mutter ihn nur berühren. Die letzte Regel ist, dass die T-Rex Mutter das Ei nicht berühren darf. Das Spiel ist vorbei, wenn die Raptoren den Ball in ihr Nest bringen oder alle gefressen worden sind.



Sicherheitstipps:

Benutze eine Linie auf dem Boden als Grenze um das Spielfeld herum, um vorzubeugen, dass die Spieler gegen die Wand laufen.

„Katzenspiel“:



In diesem Spiel werden die Spieler in Paare eingeteilt, die sich an den Händen halten. Eines der Paare wird als Katzenteam ausgewählt. Sie müssen mit dem Ball ein anderes Paar berühren. Wenn sie ein anderes Paar berührt haben, wird dieses Paar zum Katzenteam und das Paar, das sie berührt hat, bekommt 10 Sekunden ‚Schonzeit‘, bevor es wieder zum Katzenteam verwandelt werden kann. Wenn das Katzenteam große Schwierigkeiten damit hat, ein anderes Team zu berühren, müssen sie sich nicht mehr an den Händen halten. Aber sie müssen beide gleichzeitig den Ball führen.

Verbesserung des Balltransports

Übungsformen zum Thema:

- **Der Balltransport zu zweit**

  Zur Technik:

  Zwei Spieler stehen sich gegenüber und der Ball ist zwischen ihnen. Sie legen beide Hände etwas unterhalb des Äquators an den Ball und heben ihn so hoch an, bis die Hände etwa auf Schulterhöhe sind. Beim Anheben drehen sie die Hände so, dass die leicht gespreizten Finger nach oben und die Daumen zueinander zeigen. Jetzt drücken sie den Ball leicht gegen den Partner, so dass ein Druckgleichgewicht herrscht. Jetzt ist der Ball eingeklemmt und kann nicht herunterfallen. Laufen die beiden Spieler nun mit dem Ball, müssen sie stets auf das ‚Druckgleichgewicht‘ achten und darauf, dass der Ball nicht ‚nach oben hinauswandert‘, dadurch die Klemmwirkung verloren geht und schließlich der Ball zu Boden fällt. Das funktioniert auch nur, solange sich die beiden Träger in Gegenüberstellung befinden und nicht nebeneinander geraten.

  Staffelrennen

  Die Spieler stellen sich paarweise hintereinander auf. Der Start erfolgt an einer bestimmten Linie. Der Ball muss von beiden Spielern zur gegenüberliegenden Wand transportiert werden, diese berühren, wieder zur Startlinie zurücktransportiert und dort an das nächste Paar übergeben werden.

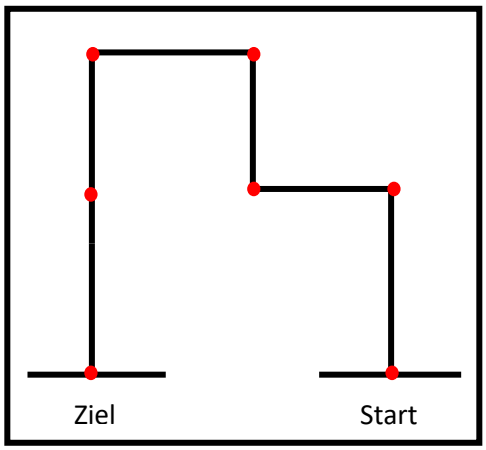
  Nach ein oder zwei Probeläufen mit Korrekturtipps geht es um die Wette. Ist nur ein Ball vorhanden, läuft die Staffel gegen die Uhr, bei mehr Bällen können mehrere Mannschaften gegeneinander laufen. Auf Kommando laufen 2 Spieler mit dem kontrollierten Ball von einer Startlinie bis zu einer Wendemarke und wieder zurück, übergeben den Ball an das nächste Paar usw. Natürlich ist darauf zu achten, dass jede Mannschaft gleich viele Paare hat. Eventuell muss ein Paar oder auch nur ein Spieler zweimal laufen.

  Staffelrennen mit einbeiniger Kniebeuge und Drehung um den Ball

Organisiert wird das Rennen wie oben. Aber an beliebigen Linien (z.B. Hallenmitte, Feldende, Umkehrlinie) muss das Paar in die einbeinige Kniebeuge (wie beim Aufbau des Angriffsdreiecks oder der Angriffsgasse) gehen, schnell wieder aufstehen, mit dem Ball eine 180°-Drehung ausführen, wieder in die einbeinige Kniebeuge gehen, schnell aufstehen und weiter zu den nächsten vorgegebenen Linien laufen. Dort wiederholen sich die einbeinigen Kniebeugen und Drehungen des Balls.

Variation

Statt 180°-Drehungen können auch nur 90°-Drehungen ausgeführt werden. Dazu wird mit Hütchen an sich kreuzenden Linien ein Parcour festgelegt. Das Paar startet an einer Linie und übergibt dem nächsten Paar den Ball an einer Ziellinie (siehe Abb.).



- **Der Pass und das Fangen**

Zur Technik:

Den riesigen Ball mit 1,22 Metern Durchmesser alleine unter Kontrolle zu bringen, ist auch für Erwachsene eine Herausforderung. Gerade diese Herausforderung nach einer gewissen Zeit der Übung zu meistern, erfüllt den Spieler mit Stolz und stärkt sein Selbstvertrauen. Auch Grundschulkinder sollten die Chance erhalten, sich mit dem großen 1,22 Meter großen Ball zu messen und sich nicht mit den kleineren Balldurchmessern begnügen zu müssen. Der große Ball hat einfach den höchsten Aufforderungscharakter und solange die kleinen Spieler sichtlich Spaß daran haben, sollte man sie mit dem großen Ball ‚arbeiten' lassen und eher die Hilfe der Mitspieler einbeziehen.

Zunächst wird der Ball irgendwie über Kopfhöhe gebracht. Am besten geht das zuerst mithilfe von einem oder zwei Mitspielern. Im Verlauf der Übungsphase wird der Spieler schnell lernen, wie er alleine den Ball für den Pass über Kopfhöhe bringt; indem er den Ball wie einen Basketball prellt, ihn mit dem Fuß anlupft, die Wand zu Hilfe nimmt usw. Ist der Ball über Kopfhöhe muss er mit beiden Händen durch geschicktes Bewegen unter dem Ball diesen im Gleichgewicht halten und in eine Position bringen, von der aus er den Ball zunächst in einer ballistischen Flugkurve mit beiden Händen zum Mitspieler passt. Der Mitspieler geht dem Ball mit beiden Händen entgegen und federt ihn weich ab, so dass er ihn über dem Kopf kontrolliert halten kann. Keinesfalls sollte der Kin-Ball wie beim Volleyballspiel sofort weitergepritscht werden.

Pässe in Gegenüberstellung

Zwei Reihen von Spielern stehen sich im Abstand von etwa 3 Metern gegenüber, passen sich den Ball zu, laufen ihrem Pass nach und stellen sich in der Reihe gegenüber hinten an.

In der Anfangsphase droht der Ball oft herunterzufallen. Hier erhalten die nächsten Mitspieler in der Reihe die Aufgabe, dem Spieler die kontrollierte Ballannahme zu erleichtern. Erst wenn er den Ball unter Kontrolle hat, passt er den Ball zurück und läuft seinem Pass nach.

Je sicherer die Pässe und die Ballkontrollen werden, desto flacher und kräftiger wird der Ball mit beiden Händen und zunehmend horizontaler Druckbewegung gepasst.

- **Balltransport von einem Spieler**

  Zur Technik:

  Schafft der Spieler den Balltransport zu zweit und den Pass mit kontrollierter Annahme in Gegenüberstellung, so ist es Zeit für den Balltransport alleine. Der Spieler hält im Stand den Ball kontrolliert über dem Kopf, lässt ihn leicht nach vorne in Laufrichtung kippen und läuft los. Dabei hilft auch der große Luftwiderstand des Balles, diesen unter Kontrolle zu halten.

  Der Spieler gegenüber geht wieder mit beiden Händen dem anfliegenden Ball entgegen, federt ihn weich ab, nimmt dabei dessen Druck auf, nutzt diesen für die Ballkontrolle und läuft mit dem Ball los. Der Ball wird zunächst mit beiden Händen, später auch nur mit einer Hand transportiert.

  Balltransport zwischen zwei Reihen

  Für das Training bietet sich die gleiche Übungsform wie bei den Pässen in Gegenüberstellung an. Zwei Reihen von Spielern stehen sich im Abstand von etwa 3 Metern gegenüber. Der erste Spieler läuft mit dem Ball zur Reihe gegenüber, übergibt den Ball dem ersten Spieler der Reihe und stellt sich in der Reihe hinten an.

  Wechsel von Pass und Balltransport

  Zwei Reihen von Spielern stehen sich im Abstand von etwa 3 Metern gegenüber. Die Spieler der einen Reihe führen stets die Pässe aus, die der anderen den Balltransport. Der vordere Spieler passt den Ball zum vorderen Spieler der Reihe gegenüber, läuft seinem Pass nach und stellt sich in der Reihe gegenüber hinten an. Zwischenzeitlich hat der vordere Spieler den Ball kontrolliert angenommen und transportiert den Ball zum vorderen Spieler gegenüber usw.

Modifizierte Spiele:

Um die Spieler zu motivieren, die neuen Fähigkeiten auch während des Spiels einzusetzen, sollten wieder modifizierte Spiele zum Einsatz kommen.

- Balltransport zu zweit in die Mitte wird belohnt

  Die erste (positiv modifizierte) Möglichkeit ist, dass es immer einen Bonuspunkt für das Team gibt, das eine „Ballkontrolle mit Balltransport durch zwei Personen“ vornimmt, bevor der dritte Spieler den Ball berührt. Es ist nicht verpflichtend, dass das Team den Ball in das Zentrum des Spielfeldes befördern, aber es erhält einen Extrapunkt, wenn es dies tut.

- Ball muss von zwei Personen zur Mitte transportiert werden

  Das zweite (negativ modifizierte) Spiel besteht darin, dass immer zwei Spieler den Ball kontrollieren und dann zur Mitte des Spielfeldes oder der Halle laufen müssen, bevor der dritte Spieler den Ball berührt. Wenn sie die Regel nicht beachten, wird dies als unerlaubter Angriff bewertet

und mit einem Fehler bestraft.

- Balltransport von einem Spieler zur Mitte

  Auch diese Vorgabe kann positiv oder negativ gestaltet werden.

- Pass von einem Spieler zur Mitte

  Auch diese Vorgabe kann positiv oder negativ gestaltet werden.

Regelkunde:

Aufgrund der Spielregeln (Artikel 6.9 im ‚Offiziellen Regelwerk') ist es wichtig, zu verstehen, dass ein Balltransport nur dann möglich ist, wenn ein Angriffsschlag unter Kontrolle gebracht wurde. Wenn das Spiel nach einem Fehler fortgesetzt wird, darf der Ball nur über eine Länge von 1½ Balldurchmessern (ca. 1,80m) bewegt werden (Artikel 6.10 im ‚Offiziellen Regelwerk'), um ihn von der Auslinie oder der Seitenwand zu entfernen. Im Falle eines vorausgegangenen Fehlers ist es nicht möglich, den Ball über längere Strecken zu transportieren.

Für das Kin-Ball-Spiel auf niedrigerem Niveau genügt folgendes Regelwissen:

- Der Ball darf höchstens von zwei Spielern transportiert werden.
- Der Ball darf nicht mehr bewegt werden, nachdem ein dritter Spieler den Ball berührt hat.
- Bei einem Fehler, muss der Ball genau an dieser Stelle erneut aufgeschlagen werden.
- ABER: Wenn sich der Fehler nah am Spielfeldrand ereignet, darf der Ball ca. 1.80m (1½ Durchmesser des Balls) in das Spielfeld verlegt werden.

Unterrichtseinheit 4

Thema: Die Defensive und der Fußkick

Nicht nur ein guter Aufschlag ist notwendig für ein erfolgreiches Spiel, sondern auch die dementsprechende Verteidigung, die keine Lücken und leere Flächen zulässt sowie den Ball und die anderen Mannschaften immer im Blick behält.

Manchmal ist der Ball so tief, dass er mit den Händen nicht mehr unter Kontrolle gebracht werden kann. Hier kann ein ‚Fußkick' den Ball retten, bevor er den Boden berührt.

Mit einem ‚Slide' sind auch noch Bälle zu retten, die gerade noch wenige Millimeter über dem Boden sind. Diese spektakuläre Technik ist aber der fortgeschrittenen Technikschulung vorbehalten.

‚Kleine Spiele':

„Rundenrekord":

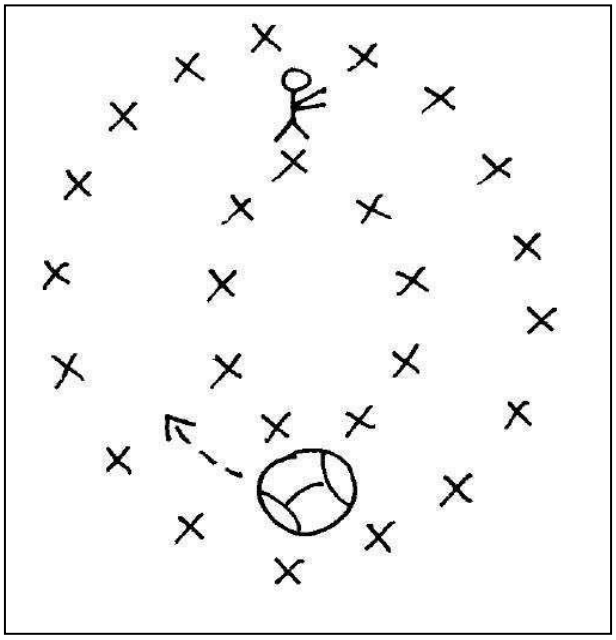
Die Spieler sind in zwei Kreisen angeordnet. Der größere Kreis (ca. ¾ der Gruppe) auf der Außenseite umgibt den kleineren in der Mitte (ca. ¼ der Gruppe). Die Spieler aus den beiden Kreisen sind einander zugewandt und der Abstand zwischen ihnen sollte groß genug sein, damit der Ball zwischen ihnen rollen kann. Die Spieler bewegen den Ball innerhalb dieser Doppelkreisgasse, indem sie mit ihren Händen gegen den Ball drücken und ihn so weiterschieben. Ziel ist es, mit dem Ball auf dieser „Autobahn" (zwischen den Kreisen) so schnell wie möglich eine vorgegebene Rundenzahl zu schaffen. Am einfachsten ist es, das Ziel mit 5 Runden zu beginnen und zu sehen, wie viel Zeit dafür benötigt wird. Danach wird der Ball in die andere Richtung gerollt. Die Zeiten werden gestoppt und verglichen. Eventuell können mehrere Rekordversuche in die gleiche Richtung unternommen werden. Auch die Anzahl der Runden, die zu schaffen sind, kann verändert werden.

Hinweis: Beim ersten Versuch werden viele Spieler von oben auf den Ball schlagen, um ihn anzutreiben. Gib ihnen nach dem ersten Versuch den Tipp, den Ball seitlich, in Bewegungsrichtung anzuschieben. Sofort wird sich ein neuer Rekord beim zweiten Versuch ergeben.

Sicherheitstipps:

Der Ball darf nicht mit dem Fuß angetrieben werden und der Ball muss auf dem Boden bleiben.

„Indiana Jones“:



Die Spieler sind wie beim „Rundenrekord“ in zwei Kreisen aufgestellt. Mit Hilfe der Hände stoßen die Spieler den Ball an und bewegen ihn damit in der Kreisgasse vorwärts.

Ein Spieler wird vorher zum „Indiana Jones“ ernannt. Er muss zwischen beiden Kreisen vor dem großen Stein (Ball) weglaufen, welchen die anderen hinter ihm her rollen. Er hat für seine Flucht 30 Sekunden Zeit. Beim Start des Spieles muss der Spieler auf der gegenüberliegenden Seite des Kreises zum Ball stehen. Wenn der Spieler „Indiana Jones“ vom Ball berührt wird, wird ein neuer „Indiana Jones“ bestimmt.

Zunächst rollt der Fels nur in eine vorgegebene Richtung. Bei einem anderen „Indiana Jones“ rollt er nur in die entgegengesetzte Richtung. Bei einem dritten „Indiana Jones“ kann der Fels plötzlich auch mehrmals die Richtung wechseln.

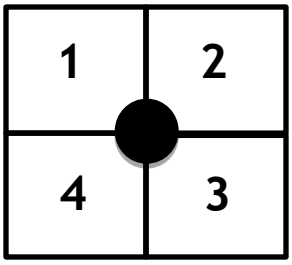
„Der Planetenjäger“:

Das Spiel funktioniert wie bei „Indiana Jones“. Einzige Änderung ist, dass der Fels (Ball) zum „Planeten“ wird und Indiana Jones zum „Planetenjäger“. Jetzt hat der „Planetenjäger 30 Sekunden Zeit, den Planeten einzufangen (ihn zu berühren).

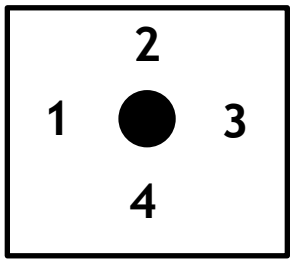
Die Defensive und der Fußkick

Zur Defensiv-Taktik:
Am schwersten ist der Ball unter Kontrolle zu bringen, wenn ihn die angreifende Mannschaft von der Mitte des Spielfelds aus schlägt. Hier stehen der angreifenden Mannschaft alle Optionen offen: Der Ball kann in alle Richtungen und er kann kurz oder weit geschlagen werden. Muss der Ball in der Nähe einer Auslinie oder gar aus einer Ecke geschlagen werden, so kann die verteidigende Mannschaft erheblich leichter den Raum abdecken. Hier wird das Verteidigungsviereck angesprochen, das den aus der Mitte geschlagenen Ball verteidigen soll.

Die 4 verteidigenden Spieler stehen ca. 2 Balldurchmesser (2,40 Meter) in Form eines Quadrats (die Ecken sind gut abgedeckt nicht aber die Schläge senkrecht zu den Auslinien) oder einer Raute (die Ecken sind hier die Schwachpunkte) vom Ball entfernt. Für Spieler mit weniger Kin-Ball-Erfahrung haben sich diese beiden Aufstellungen bewährt, da mit ihnen die Lücken zwischen den verteidigenden Spielern nicht zu groß sind und sowohl die kurzen wie auch die langen Bälle gut erlaufen werden können.



Quadrat



Raute

Zu Beginn des Training aber auch Spiels wird verabredet, welche beiden Spieler sich jeweils gegenüberstehen. Damit fällt eine schnelle Orientierung viel leichter.

Auf einem höheren Spielniveau bilden die gegenüberstehenden Spieler jeweils ein Tandem mit festgelegten Aufgaben (z.B. beim nachfolgenden Angriff)

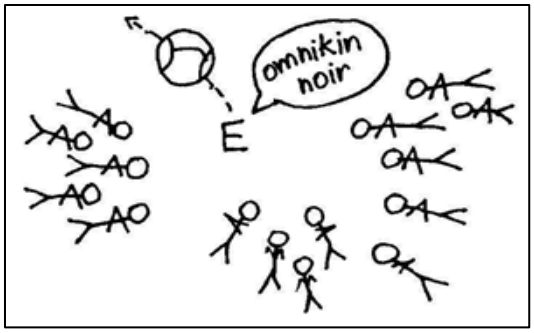
Übungsformen zum Thema Defensive:

- **Haltet das Viereck**

  Es werden zwei Spieler für den Balltransport bestimmt. Diese halten gemeinsam den Ball. Die anderen vier Spieler positionieren sich entweder im Quadrat oder in der Raute um den Ball herum. Dann beginnen die „Ballträger“, mit dem Ball zu laufen und die Verteidiger müssen versuchen, ihre Position zum Ball zu halten.

- **„Bungee“:**

  Die Spieler werden in Vierergruppen eingeteilt und diese Gruppen mit Farben oder Nummern versehen. Dann verteilen sie sich vermischt in der Sporthalle und legen sich auf den Bauch. Der Trainer/Lehrer wirft den Ball in die Luft und ruft eine Farbe oder Nummer auf, woraufhin das aufgerufene Team in Richtung des fliegenden Balles laufen, die Vierecksposition (Quadrat oder Raute) aufsuchen und diese eingenommen haben muss, bevor der Ball das zweite Mal auf den Boden prallt. Danach erhält der Trainer den Ball über einen Pass zurück. Die Spieler nehmen wieder die Bauchlage ein und der Trainer wirft den Ball erneut. Der Traine/Lehrer passt die Höhe und Weite des Wurfes an die Fähigkeit der Spieler an.



  Sicherheitstipp: Um Verletzungen zu vermeiden, sollte der Ball dorthin geschlagen werden, wo nicht zu viele Spieler der nicht aufgerufenen Teams auf dem Boden liegen.

Übungsformen zum Thema Fußkick:

Zur Technik:

Der Ball wird mit dem Fuß möglichst senkrecht nach oben gespielt, so dass er danach vom gleichen Spieler unter Kontrolle gebracht werden kann. Dazu spielt er ihn am besten mit dem Fußrist. Die Mitspieler sollten für die Rettung des Fußkicks bereit sein, wenn er vom Spieler selbst nicht mehr kontrolliert werden kann.

- Fußkick in Gegenüberstellung

  Zwei Reihen von Spielern stehen sich im Abstand von etwa 3 Metern gegenüber. Der vordere Spieler passt den Ball abwärts gerichtet auf Unterschenkelhöhe dem gegenüberstehenden Spieler zu, läuft seinem Pass nach und stellt sich in der Reihe gegenüber hintan. Der andere Spieler kickt den Ball senkrecht nach oben, bringt ihn mit seinen Händen unter Kontrolle, passt ihn auf oben beschriebene Weise seinem Gegenüber zu, läuft seinem Pass nach …usw.

Modifizierte Spiele:

Auch bei der Schulung des Verteidigungsvierecks und des Fußkicks kann das Spiel positiv oder negativ modifiziert werden.

Zum Verteidigungsviereck:

- **Bonuspunkte für effektive und damit schnelle Verteidigung**

  Das Team, das in der Lage ist, den Ball innerhalb von 10 Sekunden nach dem ersten Kontakt in der Verteidigung zu schlagen, erhält einen Bonuspunkt. Um das effizient zu gestalten, zählt der Trainer/Lehrer den Countdown während des Spiels laut herunterzählen, so dass die Teilnehmer wissen, wie viele Sekunden sie noch haben. Er startet den Countdown in dem Moment, in dem der erste Spieler des aufgerufenen Teams den Ball berührt. Die Geschwindigkeit des Countdowns wird dem Niveau der Spieler angepasst.

- **Erteilung eines Zeitfehlers bei träger Verteidigung**

  Auch hier wird der Countdown ab dem Moment, in dem das aufgerufene Team in Verteidigung den Ball erstmals berührt, laut und deutlich heruntergezählt. Wenn das aufgerufene Team mehr als 10 Sekunden braucht, um den Ball zu fangen und ihn für ein anderes Team aufzuschlagen, erhält es einen ‚Zeitfehler'.

  Die Spieler werden erkennen, dass von den abwehrenden Teams weniger Aufschläge unter Kontrolle gebracht werden können, wenn das Spiel schnell gestaltet wird. V.a. nach dem Aufschlag durch das eigene Team müssen die Spieler so schnell wie möglich wieder ihre Abwehrpositionen einnehmen, um nicht von der offensiven Mannschaft überrannt zu werden.

Zum Fußkick:

- Bonuspunkte bei Fußkick während des Spiels

  Wird währen des Spiels der Fußkick zur Abwehr des Angriffs mit anschließender Ballkontrolle angewandt, so wird das Team mit einem Bonuspunkt belohnt, auch wenn der Ball ins Aus geht.

- **Fußkick ist beim ersten Ballkontakt zwingend**

  Es wird als Fehler gewertet, wenn der erste Ballkontakt nach dem Angriff kein Fußkick ist.

Regelkunde:

Spätestens jetzt sollte die Regel ‚Aufruffehler für einen unerlaubten Angriff' befolgt werden (Artikel 6.1 im ‚Offiziellen Regelwerk'). Sie besagt:

- Ein Team kann nur das Team aufrufen, welches an der Spitze steht.
- Wenn sich jeweils zwei Teams den ersten Platz teilen, ist es Pflicht, das Team, welches mit einem den Platz teilt, anzugreifen.
- Wenn das angreifende Team an der Spitze steht, ist es dazu verpflichtet, den Zweitplatzierten anzugreifen. Haben die Zweitplatzierten die gleiche Punktzahl, kann jedes der beiden Teams angegriffen werden.
- Diese Regel gilt nicht mehr ab dem Moment, wenn ein Team den Punkt vor der kritischen Punktzahl erreicht. Wenn ein Spiel auf 13 Punkte festgelegt ist, so liegt die kritische Punktzahl bei 11. Hat also ein Team 10 Punkte erreicht, kann die angreifende Mannschaft jede der beiden anderen Mannschaften angreifen, ohne deren Punktestand berücksichtigen zu müssen. Zur Erinnerung: Hat eine Mannschaft 11 Punkte erreicht, so scheidet die punktschwächste Mannschaft aus.

Erläuterung: Diese Regel ist elementar für das sozial-integrative Sportspiel Kin-Ball. Sie vermeidet damit, dass ein Team ‚haushoch' also blamabel verliert. Die punktschwächste Mannschaft wird dadurch vor einem Angriff geschützt und erhält trotzdem am Ende des Spielzugs einen Punkt. Damit wird sie im Punktestand mitgezogen und behält seine Spielanteile.

Unterrichtseinheit 5

Thema: Schneller Spielfluss

Jedes Spiel, so auch das Kin-Ball-Spiel, wird für die Spieler wie auch für die Zuschauer langweilig, wenn kein tempogeladener Spielfluss vorhanden ist und lange Pausen zwischen einzelnen Aktionen entstehen. Über zwei Faktoren wird im Wesentlichen das Tempo und damit die Attraktivität des Kin-Ball-Spiels gesteuert:

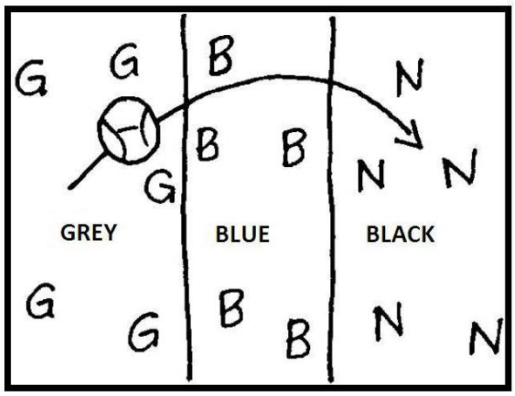
- Die Ausprägung von Technik und Taktik. Dafür sind die Lehrer und Trainer zuständig.
- Die Handlungsweise des Schiedsrichters (siehe Anhang A)

In dieser Unterrichtseinheit werden Übungsformen für das Training aufgezeigt, welche ein schnelles Spiel entwickeln helfen.

‚Kleine Spiele':

„Ball über die Mitte":

Die Gruppe wird in drei Teams eingeteilt; dabei ist die eine Mannschaft zwischen den anderen in der Halle positioniert. Die zwei äußeren Teams müssen den Ball zum anderen Team schlagen (wie in einem richtigen Spiel), über die Köpfe der in der Mitte stehenden hinweg. Das Team in der Mitte versucht, den Ball abzufangen. Schaffen sie dies, so tauschen sie ihren Platz mit dem Team, das den Ball geschlagen hat. Wenn der Ball erfolgreich auf der anderen Seite ankommt, so hat das dortige Team 10 Sekunden Zeit, den Ball zurückzuschlagen. Innerhalb dieser Zeitspanne müssen sowohl der Aufruf als auch der Aufschlag ausgeführt werden.



Sicherheitstipps:

Um Verletzungen zu vermeiden, sollte man aufpassen, dass das Team in der Mitte in seinem Spielbereich bleibt und die Spieler etwa 2 Meter vom Ball entfernt sind, während der Schlag ausgeführt wird.

„Cowboy“:

Die Teilnehmer stellen sich in einem Kreis um den Trainer/Lehrer auf und nehmen die Cowboyposition ein (siehe Bild rechts ‚Hände am Colt‘). Dann wird der Trainer/Lehrer die Cowboyreflexe von einem nach dem anderen testen. Dafür hält der Trainer/Lehrer den Ball an der Manschette zunächst hoch. Jetzt kann er zwei verschiedene Handlungen ausführen. Die erste ist, den Ball auf einen Spieler zu werfen. In diesem Fall muss er seine Hände hochreißen, um den Ball abzublocken. Wird aber sein Rumpf vom Ball berührt, so gilt der Teilnehmer als eliminiert und muss sich hinsetzen. Die zweite Handlung besteht darin, den Wurf lediglich vorzutäuschen und an der Manschette zurückzuhalten. In diesem Fall darf sich der Teilnehmer nicht bewegen. Bewegt er sich doch, gilt er ebenfalls als eliminiert und muss sich hinsetzen. Diejenigen, die erfolgreich waren, spielen weiter, bis ein Sieger feststeht.

„Pac-Man“:

Alle Spieler sind „Pac-Men“. Es ist ihnen nur erlaubt, sich auf den Linien zu bewegen, die sich auf dem Fußboden der Turnhalle befinden. Den „Pac-Men“ ist es außerdem gestattet, von einer Linie zu einer anderen zu wechseln, aber sie dürfen dabei nicht springen. Sie müssen Linien benutzen, die sich kreuzen. Der Lehrer/Trainer oder ein benannter Spieler wird der „Geist“ sein, der hinter den „Pac-Men“ herläuft. Der „Geist“ benutzt den Ball, um die „Pac-Men“ zu „stempeln“ (berühren). Er muss sich nicht auf den Linien der Turnhalle bewegen, sondern kann überall laufen.

Wenn ein „Pac-Man“ berührt wird, wird er zum „Felsen“ und blockiert die Linie, auf der er sich befand, als er berührt wurde. Das bedeutet, dass diese Linie für andere „Pac-Men“ gesperrt ist. Sie dürfen diese Linie an der Stelle des Felsens nicht passieren. Das Spiel endet, wenn alle „Pac-Men“ zu Felsen geworden sind.

Sicherheitstipps:

Um Unfälle zu vermeiden, müssen die „Pac-Men“, die zum „Fels“ geworden sind, stehen bleiben.

Schneller Spielfluss

Übungsformen zum Thema:

Hier bieten sich die meisten Übungsformen aus den Unterrichtseinheiten 1 – 4 an, in welche man den Zeitfaktor als übergeordnetes Trainingselement einbaut.

- **Schneller Angriff**

  Je nach Anzahl der Spieler und Bälle bilden zwei, drei oder vier Viererteams eine Gruppe. Die Viererteams stehen sich entweder gegenüber, bilden ein Dreieck oder Viereck und schlagen sich fortlaufend mit korrekten Aufrufen den Ball zu. Die Spieler jedes Teams schlagen in vorher festgelegter Reihenfolge und wechseln auch ihre Positionen unter dem Ball durch. Die Ballkontrolle (Fangen des Balls) übernehmen die Spieler, die anschließend den Ball für den Angriffsschlag halten.

  Variationen:

  - 3 Spieler halten den Ball in der Dreiecksaufstellung
  - 3 Spieler halten den Ball in der Gassenaufstellung
  - 2 Spieler halten den Ball in der Gassenaufstellung
  - 1 Spieler hält den Ball

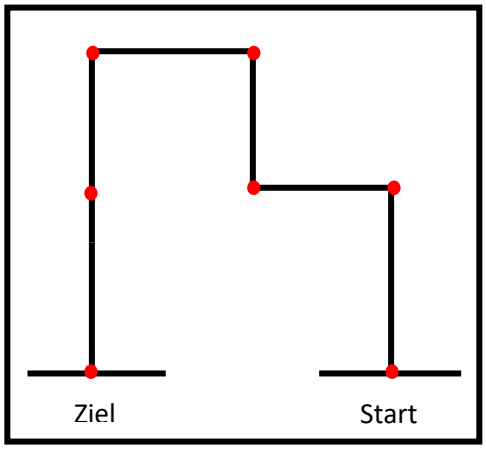
- **Schneller Balltransport**

  Je nach Anzahl der Spieler und Bälle werden eine, zwei oder drei Gruppen gebildet. Jede Gruppe teilt sich wiederum in zwei Untergruppen mit etwa gleich vielen Spielern auf. Die Untergruppen bilden jeweils eine Reihe, die sich im Abstand von etwa 3 Metern gegenüberstehen. Auf ein gemeinsames Startkommando führen die Gruppen nachfolgende Übungsformen aus und zählen die Anzahl der Pässe bzw. Ballübergaben. Fällt dabei der Ball zu Boden, muss die Gruppe wieder von Null beginnen. Welche Gruppe schafft die meisten ununterbrochenen Ballwechsel?

  - Pässe und Ballannahmen (auch als Fußkick) mit Nachlaufen
  - Balltransport allein
  - Wechsel von Balltransport und Pass mit Nachlaufen

- **Balltransport zu zweit**

  Welches Zweierteam schafft den Parcours (siehe Abb. nebenan aus UE 3) am schnellsten?



- **Viererlinie**

  Vier Spieler nehmen an einer Startlinie nebeneinander von links nach rechts, oder umgekehrt, die Positionen 1 – 4 ein. Jeder Position ist eine Aufgabe zugeteilt, die in der anschließenden komplexen Übungsform umzusetzen ist. Der Trainer/Lehrer steht mit dem Ball im Abstand

von etwa 3 Metern seitlich an der Aktionsfläche der Spieler.

Aufgabe: Positionen 2 und 3 nehmen den vom Trainer/Lehrer zugespielten Ball an (auch im Fußkick), transportieren ihn etwa 5 Meter und bauen den Angriff auf. In dem Moment, wo die Spieler der Positionen 2 und 3 abstoppen, um den Angriff aufzubauen, sprinten die Spieler der Positionen 1 und 4 los. Der Spieler der Position 4 schlägt den Ball, aber nicht bevor der Spieler der Position 1 mit mindestens einer Hand am Ball ist. Anschließen laufen alle vier Spieler etwa 3 Meter weiter und stellen sich so auf, dass sie den Angriffsschlag der nachfolgenden Vierergruppe kontrollieren können. Den Ball passen sie anschließen zum Trainer/Lehrer für ein schnelles Continuum dieser Übungsform. Danach laufen sie zur Startlinie zurück und rücken dort jeweils eine Position weiter, sodass sie im Verlauf der Übungsform alle Positionen durchlaufen.

Modifizierte Spiele:

Um das Spiel schneller zu gestalten und häufige Aufruffehler zu vermeiden, müssen die Spieler an einen schnellen und rechtzeitigen Aufruf gewöhnt werden. Damit die Schüler diese Technik verwenden, seien hier zwei modifizierte Spielformen beschrieben:

- Die erste (positiv modifizierte) wäre, dass man dem Team einen Bonus-Punkt gibt, das den Aufruf zwischen dem ersten und dritten Kontakt erfolgreich abgibt. Während also zwei Spieler den Ball in die Spielfeldmitte transportieren, kann durch den ‚Caller' beispielsweise schon der Aufruf für den Angriff erfolgen. Die anderen beiden Spieler des Teams haben Zeit sich zu orientieren und auszumachen (verbal oder mit Zeichen), wer den Aufschlag ausführen wird. Jedesmal wenn eine Mannschaft mit ihrem ‚Caller' erfolgreich einen Aufruf zwischen dem ersten und dritten Kontakt abgegeben hat, bekommt sie einen Bonus-Punkt.
- In der zweiten (negativ modifizierten) Variante muss der Aufruf abgeben werden, bevor der dritte Kontakt erfolgt. Wie schon in der vorangegangenen Spielform laufen die Spieler nach dem zweiten Kontakt zur Mitte. Nachdem die Spieler verstanden haben, dass schnelle Kommunikation untereinander entscheidend für den Erfolg ist, können sie den Ball von jeder Stelle der Halle aus schlagen, wobei sie den Aufruf zwischen dem ersten und dem dritten Kontakt abgeben müssen. Schafft dies ein Team jedoch nicht, wird dies als Aufruffehler gewertet. Der Effekt sollte ein schnelleres Spiel mit weniger Aufruffehlern sein.

Anhang

A: Aktionsfolge für den Schiedsrichter

Um ein faires und für Spieler wie Zuschauer interessantes Kin-Ball Spiel zu erreichen, benötigt man einen kompetenten Schiedsrichter. Schon die ‚Charta zu sportlichem Verhalten' (Anhang A im ‚Offiziellen Regelwerk') und die Möglichkeit, bei Turnierspielen ergebniswirksam ‚Fairnesspunkte' (Anhang D im ‚Offiziellen Regelwerk') abzuziehen charakterisiert die bedeutende Rolle des Schiedsrichters. Die strikte Einhaltung der Aktionsschritte garantiert, dass der Schiedsrichter einmal den Überblick behält und v.a. mit den Schriten 6 und 7 den Spielfluss steuern kann.

Die Kompetenz ergibt sich also aus der Einhaltung folgender Aktionsschritte:

Schritt 1: Suche den Aufschläger und stelle dich in die richtige Position (in 90° zum Aufschläger)!

Schritt 2: Pfeife zweimal, um das Spiel zu starten!

Schritt 3: Wiederhole die genannte Farbe!

Schritt 4: Pfeife einmal, um das Spiel bei Fehlern zu stoppen!

Schritt 5: Bezeichne den Fehler und das Team, das ihn gemacht hat!

Schritt 6: Kontrolliere den Ball!

Schritt 7: Bring den Ball zurück in die richtige Position!

Schritt 8: Kontrolliere das Scoreboard und gib dein „O.K."!

Übung:

Diese Reihung von Aktionsschritten ist auch spielerisch zu erlernen: Die Schiedsrichterkandidaten sitzen im Halbkreis vor dem Trainer/Lehrer. Nachdem er die Aktionsfolge anschaulich beschrieben hat, prüft er, ob sich die angehenden Schiedsrichter diese Schritte gemerkt haben. Dafür ruft er nacheinander, später durcheinander, die Kandidaten auf, und lässt jeden einen Aktionsschritt (in der richtigen Reihenfolge!) nennen. Klappt dies gut, kann natürlich auch ohne Reihenfolge abgefragt werden, indem er lediglich die Schrittnummer nennt und der aufgerufene Kandidat den zugehörigen Aktionsschritt nennen muss. In der weiteren Folge können sich die zukünftigen Schiedsrichter auch selbst abfragen usw.

B: Die wichtigsten Schiedsrichterzeichen:

Die zu Beginn der Kin-Ball-Ausbildung am häufigsten verwendeten Schiedsrichterzeichen sind **fett gedruckt** und unterstrichen. Nach ihrer Bedeutung sind sie auch in den einzelnen Unterrichtseinheiten erwähnt.

1. Start des Spiels oder einer Periode

Mit seinem Arm macht der Schiedsrichter 3 Kreise nach vorne, (auf Schulterhöhe) und zeigt dann auf die Bank des startenden Teams; während dieser Maßnahme wird gepfiffen.

2. Ende einer Spielperiode

Während der Hauptschiedsrichter dem Zeitnehmertisch zugewandt ist, hebt er die Arme über seinen Kopf und hält mit einer Hand sein Handgelenk; während dieser Maßnahme wird gepfiffen.

3. Ende des Spiels

Während der Hauptschiedsrichter dem Zeitnehmertisch zugewandt ist, hebt er die Arme über seinen Kopf und klatscht dreimal in die Hände; während dieser Zeit wird gepfiffen.

4. Auszeit

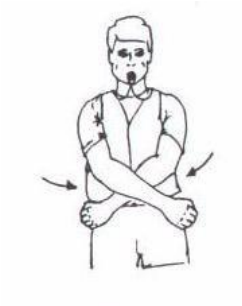
Während der Hauptschiedsrichter dem Zeitnehmertisch zugewandt ist, platziert er die Finger einer Hand auf die Mitte seiner anderen Hand auf Brustkorbhöhe und zeigt auf das Team, das die Auszeit beansprucht; während dieser Maßnahme wird gepfiffen.

5. Aufschlag

Der Schiedsrichter berührt den Ball mit der Hand und dann wird zweimal kurz gepfiffen.

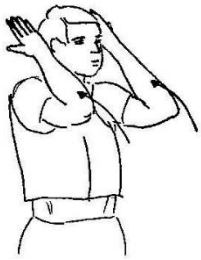
6. Wiederholung

Der Schiedsrichter öffnet die auf Hüfthöhe gekreuzten Arme (zweimal) und zeigt auf das Armband mit der Farbe jener Mannschaft, die die Wiederholung ausführen wird. Er pfeift einmal, worauf dann die Wiederholung folgt.



7.Außerhalb des Spielfelds

Der Schiedsrichter pfeift nur einmal. Er beugt beide Ellenbogen, während er seine Handflächen hinter seine Schultern bringt und zeigt dann auf das Armband mit der Farbe des Teams, welches den Fehler begangen hat.



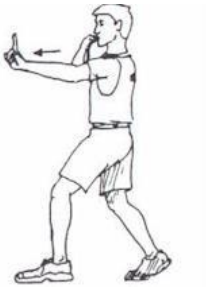
8. Zu viele Spieler auf dem Spielfeld

Der Schiedsrichter pfeift einmal, streckt einen Arm nach vorne, zeigt die ausgestreckte Hand und weist dann auf das Armband mit der Farbe des Teams, welches den Fehler begangen hat.

9. Unerlaubte Verteidigung

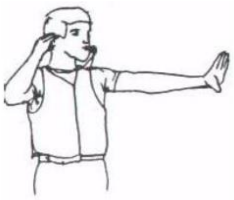
Der Schiedsrichter pfeift nur einmal, streckt seinen Arm von sich, zeigt drei Finger und weist dann auf das Armband mit der Farbe jener Mannschaft, die den Fehler begangen hat.

10. Ein Spieler hat den Ball nicht berührt (Kontaktfehler)



Der Schiedsrichter pfeift einmal. Er hält einen Zeigefinger nach oben und in einer einzigen Bewegung streckt er seinen Arm nach vorne und erhebt ihn. Dann zeigt er auf das Armband mit der Farbe jener Mannschaft, die den Fehler begangen hat.

11. Verwechslung im Namen (Aufruffehler)

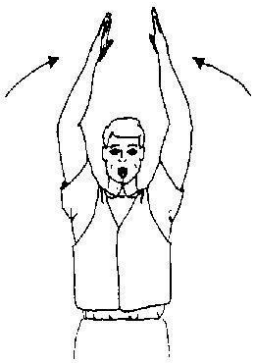


Der Schiedsrichter pfeift einmal. Er streckt seinen Arm nach vorne, öffnet und schließt seine Hand schnell. Zur selben Zeit bewegt er seinen anderen Arm zum Ohr und zeigt dann auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.

12. Gleicher Spieler schlägt zweimal

Der Schiedsrichter pfeift einmal. Er streckt seine Arme nach vorne und beugt sie dann zweimal, während seine Hände komplett geöffnet sind, mit einer Hand zeigt er auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.

13. Schlag zu kurz

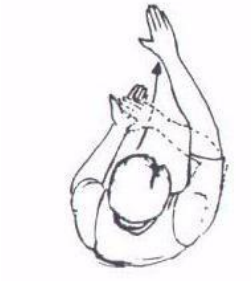


Der Schiedsrichter pfeift einmal kurz, während er seine Arme entlang des Körpers erhebt; die Handflächen zeigen zur Mitte, berühren sich aber nicht, eine Hand verwendet er dazu auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft zu zeigen, welche den Fehler gemacht hat.

14. Abwärts gerichteter Aufschlag

Der Schiedsrichter pfeift einmal kurz, während er einen Schritt nach vorne geht und die Arme energisch in Richtung Boden bewegt.Er zeigt auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft, welche den Fehler gemacht hat.

15. Auf den Boden gefallener Ball (gedropter Ball)



Der Schiedsrichter pfeift einmal kurz und reibt die eine Hand auf der anderen (mit den Handflächen) und zeigt dann auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat.

16. Zeitfehler

Der Schiedsrichter pfeift einmal kurz, zeigt dann mit einer Hand auf Schulterhöhe auf seine Uhr am Handgelenk und zeigt dann auf das Armband der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.

17. Schritte

Der Schiedsrichter pfeift einmal kurz und dreht dann seine übereinander abgewinkelten Unterarme im Kreis. Dann zeigt er mit einer Hand auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft, die einen Fehler gemacht hat.

18a) Unfreiwillige Behinderung eines Gegenspielers

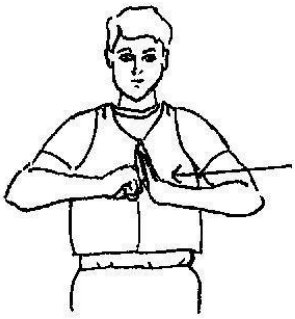
Verwenden des Wiederholungs-Schiedsrichterzeichens (siehe 6.)

18b) Unfreiwillige Behinderung des Balles

Verwenden des Wiederholungs-Schiedsrichterzeichens

(siehe 6.)

18c) Absichtliche Behinderung eines Gegenspielers



Der Schiedsrichter pfeift nur einmal. Der eine Arm ist parallel zum Boden auf Brusthöhe. Er wird abgewinkelt und die Hand wird zu einer Faust geballt. Der andere Arm wird mit senkrecht zum Boden geöffneter Hand gehalten. Die Handfläche kommt der Faust entgegen. Der Schiedsrichter zeigt auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat. Dieser Fehler beinhaltet außerdem eine kleine Verwarnung für den Spieler, der den Fehler gemacht hat.

18d) Absichtliche Behinderung des Balles

Der Schiedsrichter pfeift einmal kurz. Er stemmt beide Arme an seine Hüfte und zeigt auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat. Dieser Fehler beinhaltet eine kleine Verwarnung für den Spieler, der den Ball behindert hat.

18e) Unsportliches Verhalten

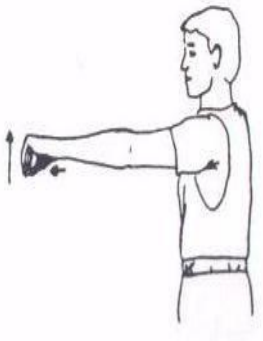
Der Schiedsrichter pfeift nur einmal. Einen Arm hält er abgewinkelt und senkrecht zum Boden vor seiner Brust und hat die Hand zu einer Faust geballt erhoben. Die andere Hand hält er an die Vorderseite des Ellenbogens. Dann zeigt er auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat. Dieser Fehler beinhaltet eine kleine Verwarnung für den Spieler, der den Fehler begangen hat.

18f) Abfällige Bemerkungen oder eine Aktion mit der Absicht jemanden zu verletzen

Der Schiedsrichter pfeift einmal kurz. Er schlägt mit der Faust auf die Vorderseite seiner Schulter und zeigt auf das Armband mit der Farbe der Mannschaft, die den Fehler gemacht hat. Dieser Fehler beinhaltet eine kleine Verwarnung für den Spieler, der den Fehler begangen hat.

19. Unerlaubter Aufschlag

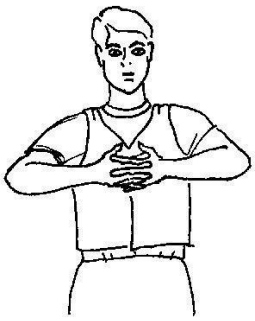
Der Schiedsrichter pfeift kurz. Er kreuzt seine Unterarme vor seiner Brust, die Fäuste nach oben weisend zusammengepresst. Dann zeigt er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.



20. Ball, der durch den Stoff oder die Öffnung gehalten wurde

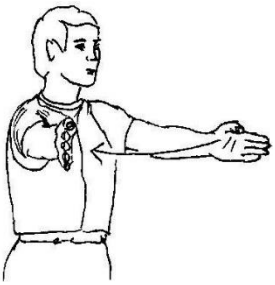
Der Schiedsrichter pfeift kurz. Mit seiner Hand macht er eine Geste, wie wenn man einen Gegenstand aufnimmt, während er die Hand öffnet und schließt; er weist dann auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.

21. Abfangen des Balles



Der Schiedsrichter pfeift kurz. Er umkreist seine Arme vor sich und verschränkt seine Finger; dann weist er auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.

22. Unerlaubtes Bewegen des Balles



Der Schiedsrichter pfeift nur einmal. Seine beiden Arme zeigen, parallel zum Boden, nach vorne. Die Handflächen sind geschlossen. Ein Arm zeigt unverändert nach vorne und der andere Arm wird parallel zum Boden zur Seite geführt. Er weist dann mit einer Hand auf die Armbinde der Mannschaft, die den Fehler begangen hat.

23. Spielerwechsel

Kein Pfiff. Der Schiedsrichter kreuzt, mit beiden Händen vor dem Kopf, die Handflächen gegenüber und führt eine seitliche Vor- und Zurückbewegung der Hände aus.

C: Benötigtes Spielmaterial, Bezugsquelle, Handhabung

Da Kin-Ball mittlerweile auch in Deutschland immer bekannter wird, finden sich auch bei uns Sportartikelfirmen, die Kin-Ball-Materialien anbieten. Allerdings ist das Material nicht billig. Für die Minimalausstattung (siehe unten) entstehen Kosten von etwa 600,- €. Anbieter sind beispielsweise:

- Timo Klemm, er ist offizieller Ausrüster für KIN-BALL® und OMNIKIN® Sport-Equipment und hat damit einen Exklusiv-Vertrieb für Deutschland (www.kin-ball.de). Außerdem spielt er selbst Kin-Ball und bietet Kin-Ball-Workshops an.
- Sport Thieme
- Sportco
- Grevinga
- Jipast.

Die Minimalausstattung für eine Sportklasse erfordert:

- 1 Kin-Ball mit einem Durchmesser von 1,22 Metern. Das ist der größte und der übliche Wettspielball. Wir empfehlen diese Größe auch schon für Grundschüler.
- 1 Ersatzblase passender Größe
- 1 elektrische Ballpumpe (mit mindestens 500 Watt Leistung)
- 12 Kennzeichnungswesten (4 x black, 4 x blue, 4 x grey)
- 1 Scoreboard (Anzeigetafel)

Für einen effektiven Unterricht, z.B. in normalen Sportklassen mit 20 – 30 Schülern, hat sich folgende Ausstattung bewährt:

- 2 Kin-Bälle mit einem Durchmesser von 1,22 Metern
- Je eine passende Ersatzblase für die zwei Bälle (ist im Lieferumfang des Balles i.d. Regel dabei)
- 24 Kennzeichnungswesten (8 x black, 8 x blue, 8 x grey)
- 2 Scoreboards (Anzeigetafeln)
- 1 elektrische Luftpumpe
- 2 Schiedsrichterpfeifen, die mit der Hand zu betätigen sind
- 2 Schweißbänder (blue und grey) für die Handgelenke und 1 schwarzes Oberarmband für den Schiedsrichter zur Anzeige der Mannschaft, welche einen Fehler begangen hat
- Eine große Euro-Stapelkiste, in der die Kin-Ball-Utensilien aufbewahrt werden können

Handhabung:

Zum Aufpumpen wird der Schlauch einfach in den Hals der Blase gesteckt. Mit der Hand wird der Hals der Blase um den Schlauch gedrückt, sodass die eingepumpte Luft nicht wieder entweichen kann. In ca. 1 Minute ist der Ball prall aufgepumpt. Dann die Pumpe abschalten, den Schlauch schnell herausziehen und den Hals der Blase mit der Hand zwischen Daumen und Zeigerfinger zudrücken. Jetzt mit der anderen Hand den Ball ca. 5 Mal drehen, so dass sich der Blasenhals in der Hand verzwirbelt. Den verzwirbelten Hals unter eine (die untere) Laschenhälfte der Kin-Ballhülle schieben. Die beiden Laschenhälften decken die Blase vollständig ab. Mit dieser Technik ist die Luft aus dem Kin-Ball nach Beendigung des Unterrichts schnell zu entleeren. Da die aufgepumpten Kinbälle sehr voluminös sind, können sie nicht in Schränken aufbewahrt werden. Deshalb entlüften wir nach jeder Trainingseinheit die Bälle, lassen die Blase in der Hülle und rollen die Bälle zur Öffnung hin auf. Damit lassen sie sich Platz sparend in der Eurokiste aufbewahren.

Mittlerweile gibt es eine Reihe weiterer OMNIKIN®-Bälle mit verschiedensten Einsatzmöglichkeiten. Im Anhang D finden Sie eine Preisliste von Timo Klemm, dem offiziellen Ausrüster für KIN-BALL® und OMNIKIN® Sport-Equipment. Eine 7-seitige Broschüre mit den Spielvarianten zu den OMNIKIN®-Bällen finden Sie unter

http://www.stv-fsg.ch/de/ausbildungkurse/lektionen/?tx_damdownloadcenter...20895 mit dem Titel ‚Spielvarianten mit den Omnikin®-Bällen - GYMtech 3/11‘

D: Preisliste für OMNIKIN®-Produkte (Stand: Januar 2020)

Alle Preise in € inkl. gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten
Weitere Infos und Produktbeschreibungen gibt es auf kin-ball.de

Produkt Nr.	Artikelbezeichnung	Preis in €
30170-009	Offizieller KIN-BALL® Sport Ball 48"(1,22m) grau	299,99 €
30170-008	Offizieller KIN-BALL® Sport Ball 48"(1,22m) pink	299,99 €
30170-007	Offizieller KIN-BALL® Sport Ball 48"(1,22m) schwarz	319,99 €
30144-002	Outdoor KIN-BALL® Sport Ball 40"(1,02m) blau	259,99 €
30143-001	Übungs KIN-BALL® Sport Ball 33" (0,48m) rot	149,99 €
30190-000	KIN-BALL® Sport Ersatzblase 40"-48" (1,02m-1,2m)	64,99 €
30196-000	OMNIKIN® Ersatzblase 33"-36" (0,84m-0,92m)	34,99 €
30148-001	OMNIKIN® Super Ball 20" (0,51m) rot	109,99 €
30147-000	OMNIKIN® Volleyball 16" (0,41m)	89,99 €
30146-000	OMNIKIN® Fußball 14" (0,36m)	89,99 €
30184-201	OMNIKIN® Six Ball 18" (0,46m), (beliebige Farbe, normales Ventil)	79,99 €
30184-200	OMNIKIN® Six Ball 18" (0,46m) (Set aus 6 Farben, normales Ventil)	429,99 €
30202-000	OMNIKIN® Ersatzblase 18" für Six Ball (athlet. Ventil)	9,99 €
30197-000	OMNIKIN® Ersatzblase 18"-24" für Six Ball (normales Ventil)	9,99 €
30204-000	OMNIKIN® Ersatzblase 14"-16" für Volley- & Fußball (athlet. Ventil)	34,99 €
30205-000	OMNIKIN® Ersatzblase für Super Ball (athlet. Ventil)	34,99 €
30181-000	OMNIKIN® MultiColor Ball 33" (0,84m)	149,99 €
30180-000	OMNIKIN® MultiColor Ball 40" (1,02m)	259,99 €
30193-100	KIN-BALL® Sport Leibchen, 12er Set aus schwarz, blau, grau	124,99 €
30192-700	KIN-BALL® Sport Zähltafel	119,99 €
30191-543	OMNIKIN® Inflator (Gebläse) 1HP 840 Watt (230V)	149,99 €

Fragen? Info@kin-ball.de antwortet!

Timo Klemm / kin-ball.de
Tel: 040 / 608 158 72
Mobil: 0176 / 235 275 55
Email: info@kin-ball.de
www.kin-ball.de

Kontakt: Timo Klemm info@kin-ball.de

Nachwort zur Entstehung dieses Handbuches

Im November 2011 fand am Gymnasium Neustadt a. d. Waldnaab, im Nordosten Bayerns gelegen, eine regionale Lehrerfortbildung statt, bei der der Präsident des tschechischen Kin-Ball-Verbandes, Herr Martin Paur, die neue Trendsportart Kin-Ball vorstellte.

Nach der begeisternden Einführung im Rahmen der Lehrerfortbildung, beschloss die Schule für das Schuljahr 2012/13, über ein P-Seminar Sport das Spiel Kin-Ball am Gymnasium Neustadt bekannt zu machen. 11 Schülerinnen und Schüler der Oberstufe erwarben über einen Lehrgang, den wiederum Herr Paur leitete, die Grundkenntnisse des Kin-Ball-Spiels. Bereits vier Wochen später nahmen sie an einem internationalen Turnier in Hradec Kralove (Tschechien) teil und belegten dort den 5. Platz unter sieben Mannschaften. Da das für eine Vertiefung der Kin-Ball Kenntnisse notwendige schriftliche Material in deutscher Sprache nur sehr verkürzt und bruchstückhaft vorlag, haben die P-Seminaristen die ihnen verfügbaren offiziellen Materialien wie Regelwerk, Organisation von Turnieren, Unterrichtshandbuch und didaktisch-methodische Spielformen vom Englischen, Französischen und Tschechischen ins Deutsche übersetzt.

Schon während der Übersetzungsarbeiten bildeten die P-Seminaristen Lehrteams, die ausgewählte Schülerinnen und Schülern der 8. - 10. Jahrgangsstufe in fünf 90-minütigen Unterrichtseinheiten im Rahmen des Sportunterrichts in das Kin-Ball-Spiel einwiesen. Den Abschluss dieses ersten P-Seminars bildete ein Turnier zum Schuljahresende, an dem 11 Mannschaften, darunter auch eine tschechische Mannschaft beteiligt waren.

Zum Zeitpunkt dieses Turnier stand jedoch schon fest, dass Kin-Ball eine Fortführung in einem zweiten P-Seminar finden wird. Aufgabe dieses Seminars war es dann, das Kin-Ball-Spiel regional an anderen Schulen bekannt zu machen, es auch bayern- und deutschlandweit über die Lehrer-aus- und –fortbildung in Schulen, Vereine und Jugendgruppen zu tragen und dafür eine erprobte, auf fünf Unterrichtseinheiten begrenzte Anfängerschulung zu entwickeln, an deren Ende die Teilnehmer befähigt sind, bereits an Wettkämpfen teilzunehmen. Parallel dazu fertigte ein Sport-Referendar der Schule seine Seminararbeit zum Thema ‚Kin-Ball in der Mittelstufe: Ein sozial-integrativer Trendsport‘ an und stellte diese dankenswerterweise für eine weitere Verbreitung im deutschsprachigen Raum zur Verfügung.

Großartig und äußerst nachhaltig für die Arbeit des zweiten P-Seminars war ein zweitägiger Workshop mit dem Direktor des kanadischen Kin-Ball-Verbandes, Pierre-Julien Hamel, an dem auch eine Reihe von Lehrern teilnahmen, die bereits für Kin-Ball interessiert waren. Zu den Inhalten dieses Workshops existiert eine Vielzahl von Videosequenzen (englischsprachig):

- Kleine Spiele mit dem großen Ball
- Einführung in das Kin-Ball-Spiel
- Der Push-Aufschlag

- Der Baseball-Aufschlag
- Der Ein-Arm-Aufschlag
- Der Fuß-Kick
- Ballkontrolle und Balltransport
- Dreieck-versus Gassenaufstellung beim Angriff
- Fallbeispiele für Fehler
- Modifizierte Kin-Ball-Spiele
- Die acht Aufgabenschritte eines Schiedsrichters
- Der erfolgreiche Weg, Kin-Ball zu unterrichten

Diese können ebenfalls über die unten genannte Adresse abgerufen werden.

Aus unserer Arbeit liegt im Augenblick folgende Kin-Ball-Literatur in deutscher Sprache digital und in gebundener Form vor:

- Offizielles Regelwerk des Kin-Ball-Sports (Übersetzung des ‚Official Kin-Ball Rulebook 2018' der IKBF)
- Handbuch für die Organisation eines Kin-Ball-Turniers (Übersetzung der tschechischen Version 7 vom 11.06.2013)
- Unterrichts-Anleitung zur Einführung des Kin-Ball-Sports in Schule und Verein (Übersetzung des ‚Instruction Manual' der International Kin-Ball Federation, Version vom Juni 2005)
- Übersetzung von 30 Newslettern mit tollen Aufwärmspielen und didaktisch-methodischen Spielformen zur Entwicklung von Technik und Taktik im Kin Ball Spiel
- Einführung in das Kin-Ball-Spiel – Handbuch für den Lehrer/Trainer. Dies enthält 5 ausgearbeitete Unterrichtseinheiten mit vielen Aufwärmspielen, jeweils ein technisches Schwerpunktthema mit Übungsformen sowie modifizierte Spiele zur Festigung der vermittelten Inhalte.
- Seminararbeit mit dem Thema ‚Kin-Ball in der Mittelstufe: ein sozial-integrativer Trendsport'. Diese enthält eine didaktische Analyse des Sportspiels Kin-Ball, stellt das Vermittlungskonzept einer fünfteiligen Unterrichtsreihe mit deren Zielsetzungen vor und beschreibt reich bebildert die fünf Unterrichtseinheiten.

Bei Interesse wenden Sie sich an Gernot Köcher unter g.m.koecher@t-online.de .

Folgende Personen bildeten 2015/16 das zweite P-Seminar Sport mit dem Schwerpunkt Kin-Ball am Gymnasium Neustadt a. d. Waldnaab und waren maßgeblich an der Erstellung der Version 1 dieses Handbuches beteiligt. Vier von ihnen entwickelten sich zu Mitgliedern der deutschen Kin-Ball-Nationalmannschaft und spielten 2018 bei den Kin-Ball-Europameisterschaften in der Slowakei und 2019 beim World-Cup in Frankreich:

von links nach rechts hinten: Tobias Hör (World Cup 2019), Andreas Birkner, Maximilian Brey, Nadine Gläser, Magdalena Häupler, Iris Fröhlich, Dominik Feistl (EM 2018), Sarah Rüstow,
von links nach rechts vorne: Daniel Mathy, Nils Schäffler, Lars Amann, Aysu Sözbir, Lydia Rauch, Nina Kick (EM 2018 und World Cup 2019), Tabea Völkl (EM 2018) (Dominik Kaiser und Michaela Hecht fehlen auf dem Bild)