

Lektion

Angriff und Verteidigung (1. Teil)

In dieser dritten Einführungslektion lernen die Schüler, entsprechend den Spielregeln einen Angriff aufzubauen und sich in der Verteidigung zu organisieren.

Rahmenbedingungen

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

Lernziele

- Mechanismus der verschiedenen Winkel und Wurfweiten verstehen und damit experimentieren
- Die Zweischrittregel verstehen und damit experimentieren
- Pass beherrschen
- Aufbau eines Angriffs zu dritt
- Verteidigung zu dritt organisieren, um in Ballbesitz zu kommen

Spielregeln

- Diese Lektion führt die Regeln 3 und 4 für Tchoukball in der Schule ein. Diese beiden Regeln kommen zu denjenigen dazu, die in den beiden vorhergehenden Lektionen «Grundregeln (1. Teil)» und «Grundregeln (2. Teil)» angewendet wurden. Die letzte Übung des Hauptteils und das Turnier finden nach allen Regeln für Tchoukball in der Schule statt (siehe Tabelle).

Legende

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

	Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Einstieg	5' Den Ball werfen und laufen Zwei Frames beiden Seiten des Spielfelds aufstellen und die entsprechende verbotene Zone markieren. Auf beiden Spielfeldhälften eine Schülerkolonne bilden, die sich unweit der verbotenen Zone und im 45°-Winkel zum Frame aufstellt, und je eine Matte in der ersten und in der zweiten Verteidigungszone «gespiegelt» zu den Schülern hinlegen. Der erste Schüler jeder Kolonne wirft den Ball so aufs Netz, dass er auf eine der beiden Matten zurückfällt, fängt den Ball, läuft im Mittelteil (Spielfeldbreite) hin und zurück und reiht sich ans Ende der anderen Kolonne ein. Und so weiter.		Zwei Frames Ein Ball pro Schüler Vier Matten
Hauptteil	5' Pässe im Dreieck In Vierergruppen ein mit drei Markierkegeln abgestecktes Dreieck bilden. Schüler A in Ballbesitz, hinter dem sich Schüler D befindet, macht zwei Schritte Richtung B, spielt ihm einen Pass zu und nimmt seinen Platz ein. B macht dasselbe mit C, C mit D, D mit A und so weiter.		Ein Ball und drei Markierkegel pro vier Schüler
	5' Offener Winkel Zwei Frames auf den Längsseiten des Spielfelds aufstellen und die entsprechende verbotene Zone markieren. Auf beiden Spielfeldhälften eine Schülerkolonne bilden, die sich unweit der verbotenen Zone und im 45°-Winkel zum Frame aufstellt, und je zwei Matten nebeneinander in der ersten und in der zweiten Verteidigungszone «gespiegelt» zu den Schülern hinlegen. Der erste Schüler jeder Kolonne wirft den Ball so aufs Netz – nötigenfalls die zwei Schritte einsetzen – dass der Ball auf eine der vier Matten zurückfällt, fängt den Ball und reiht sich ans Ende der anderen Kolonne ein. Und so weiter. Variation <ul style="list-style-type: none"> • Als Individual- (auf die beiden Frames) oder Mannschaftswettkampf (jede auf ihren Frame): Welcher Spieler bzw. welche Mannschaft hat zuerst alle vier Matten getroffen? 		Zwei Frames Ein Ball pro Schüler Acht Matten
	10' Regeln 3 und 4 zusätzlich einführen Zwei dreiköpfige Mannschaften bilden, eine in der Verteidigung, die andere im Angriff, hinter einem Markierkegel positioniert. Während der Aktion müssen alle Angreifer mindestens einmal den Ball berühren, bevor er auf den Frame geworfen wird. Die Verteidiger fangen den Ball nach dem Rebound vom Netz und geben ihn den Angreifern zurück. Nach fünf Aktionen die Rollen tauschen. Variation <ul style="list-style-type: none"> • Mit mehreren dreiköpfigen Mannschaften. Am Ende der Aktion stellen sich die Verteidiger hinter dem Markierkegel in eine Kolonne und die Angreifer übernehmen ihren Platz in der Verteidigung. 		Ein Frame Ein Ball pro drei Angreifer Ein Markierkegel Variation: ein Ball pro Mannschaft

Bemerkung

- Diese Lektion kann sich auch auf einem Spielfeld mit einer Wurf- statt einer verbotenen Zone abspielen.

		Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Ausklang	20'	Turnier 3 gegen 3 (monopolares Spiel) Nach den Regeln für Tchoukball in der Schule spielen (siehe Tabelle).		Mehrere Spielfelder (9–10 × 8 m) mit einer verbotenen Zone Ein Frame und ein Ball pro Spielfeld

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

Allgemeine Bestimmungen	<ul style="list-style-type: none"> • Spielfeld: 9–10 x 8 m mit verbotener Zone (oder Wurfzone) • Monopolares Spiel 3 gegen 3
Fehler	<p>Der Spieler begeht einen Fehler, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ... er in Ballbesitz ist und mehr als zwei Schritte macht. 2. ... er den Ball zu Boden fallen lässt. 3. ... er den Ball mit einem Körperteil unterhalb des Knies berührt. 4. ... er im Ballbesitz ist und sich ausserhalb des Spielfelds befindet. 5. ... er den Ball einem Gegner aus der Hand zu nehmen versucht. 6. ... er einen Gegner in Bewegung mit oder ohne Absicht daran hindert, den Ball zu fangen, zu werfen oder zu passen oder eine Position einzunehmen. 7. ... er den Ball bei einem Pass oder einem Wurf des Gegners vor dem Rebound vom Frame berührt. 8. ... er den von einem Mitspieler geworfenen Ball nach dem Rebound vom Frame berührt. <p>Der Werfer begeht einen Fehler, wenn ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. ... der Ball den Metallrahmen, die Gummibänder, die Haken oder Ringe des Frames berührt und nicht eine im gespiegelten Winkel liegende Bahn verfolgt (missratener Rebound). 10. ... der Ball weder das Netz noch den Frame berührt. 11. ... der Ball nach dem Rebound vom Frame ausserhalb der Spielzone oder in der verbotenen Zone/Wurfzone den Boden berührt. 12. ... der Ball auf ihn zurückfällt.
Punktevergebung	<p>Der Spieler erzielt einen Punkt, wenn ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. ... der Ball beim Rebound vom Netz die Spielzone berührt, bevor ein Verteidiger ihn berührt hat. 14. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger berührt, der ihn nicht zu kontrollieren vermag, und zu Boden fällt oder über die Grenzen der Spielzone hinausgerät. 15. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger an einer Körperstelle unterhalb des Knies berührt. 16. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger berührt, der sich innerhalb der verbotenen Zone oder ausserhalb der Spielzone befindet, der die verbotene Zone betritt oder die Spielzone verlässt, um den Ball zu fangen.
Weiteres	<ul style="list-style-type: none"> • Einwurf: Die Mannschaft, die einen Punkt vergeben hat, wirft gegenüber des Frames auf der Linie ein, die das Spielfeld beim monopolaren Spiel begrenzt. • Anstoss: Ein Fehler wird mit einem Anstoss zugunsten der gegnerischen Mannschaft bestraft. Dieser Anstoss erfolgt am Ort, an dem der Fehler begangen wurde, oder am nächsten Ort innerhalb der Spielzone. • Verbotene Zone: Die Mannschaft im Ballbesitz darf in die verbotene Zone eindringen. Die verteidigende Mannschaft darf den Ball ausschliesslich in der Spielzone fangen.