

# Lektion

## Angriff und Verteidigung (2. Teil)

Diese vierte und letzte Einführungslektion konsolidiert die zuvor geübten Fähigkeiten. Insbesondere spielen die Schüler das erste Mal ein bipolares Spiel.

### Rahmenbedingungen

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

### Lernziele

- Funktion der verbotenen Zone (für den Angriff und die Verteidigung) verstehen und damit experimentieren
- Mit dem Sprungwurf über die verbotene Zone experimentieren
- Ablauf des bipolaren Spiels verstehen und damit experimentieren







### Spielregeln

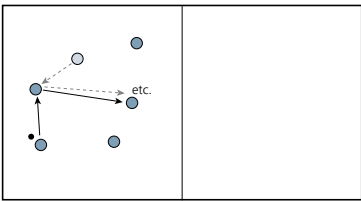
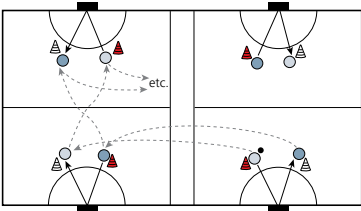
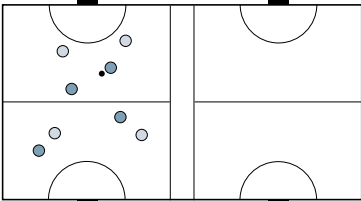
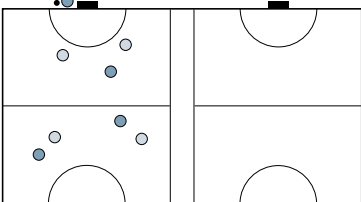
- Diese Lektion findet nach allen Regeln für Tchoukball in der Schule statt (siehe Tabelle). Sofern das Spiel es erfordert, können die offiziellen Regeln A, C, D, H und J eingeführt werden.

### Bemerkung

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

### Legende

	Spieler		Bewegung
	Spieler mit Ball		Pass
	Markierkegel		Wurf

	Thema / Aufgabe / Übung / Spielform	Organisation / Skizze	Material
Einstieg	<p>5' <b>Jäger</b></p> <p>Einen Jäger bezeichnen. Kann er einen anderen Schüler berühren, werden die Rollen getauscht. Solange er den Ball hält, ist der Gejagte allerdings geschützt.</p> <p><b>Bemerkung:</b> Dieses Spiel fördert die Zusammenarbeit und verbessert das Werfen und Fangen des Balls. Die Schüler müssen sich präzise Pässe zuspielen, damit der Jäger sie nicht erwischt (Regeln 1 und 3 berücksichtigen).</p> <p><b>Variation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit mehreren Bällen.</li> </ul>		Ein oder mehrere Bälle
Hauptteil	<p>10' <b>Werfen und fangen</b></p> <p>Auf vier Frames, zu zweit. Der Schüler in Ballbesitz positioniert sich hinter dem roten Markierkegel. Er spielt dem hinter dem weissen Markierkegel positionierten Partner via Netz einen Pass zu. Die beiden Schüler laufen anschliessend im Uhrzeigersinn in Richtung des nächsten Frames und tauschen ihre Rollen. Und so weiter. Die Aktion auch in die andere Richtung ausführen, um Würfe von beiden Flügeln aus zu üben.</p> <p><b>Variationen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einen Sprungwurf ausführen. Achtung: Der Ball muss die Hand verlassen haben, bevor der Spieler in die verbotene Zone zurückfällt.</li> <li>• Abstand zwischen den beiden Markierkegeln allmählich erhöhen (der Wurfwinkel wird kleiner).</li> </ul> <p><b>Bemerkung:</b> Nötigenfalls die Regel H einführen.</p>		Vier Frames Ein Ball für zwei Spieler Acht Markierkegel
Hauptteil	<p>10' <b>Angriff und Verteidigung</b></p> <p>Vierköpfige Mannschaften bilden. Die Angreifer bauen ihre Aktion von der Mittellinie in Richtung des von ihnen gewählten Frames auf (bipolares Spiel). Sie dürfen maximal dreimal passen, bevor sie den Ball aufs Netz werfen. Die Verteidiger fangen den Ball nach dem Rebound vom Netz und legen ihn auf den Boden. Die Angreifer bauen von diesem Ort aus eine neue Aktion auf. Nach fünf Aktionen die Rollen tauschen.</p> <p><b>Variation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fangen sie den Ball, können die Verteidiger einen Angriff auf den anderen Frame aufbauen (Drehen des Spiels).</li> </ul> <p><b>Bemerkung:</b> Nötigenfalls die Regeln A und J zusätzlich zur Regel H einführen.</p>		Zwei oder drei Spielfelder (14–16 x 8 m) Zwei Frames und ein Ball pro Spielfeld
Ausklang	<p>20' <b>Turnier 4 gegen 4 (bipolares Spiel)</b></p> <p>Nach den Regeln von Tabelle spielen.</p> <p><b>Bemerkung:</b> Nötigenfalls die Regeln C und D zusätzlich zu den Regeln A, H und J einführen.</p>		Zwei oder drei Spielfelder (14–16 x 8 m) Zwei Frames und ein Ball pro Spielfeld

<b>Allgemeine Bestimmungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielfeld: 14–16×8 m mit verbotener Zone (oder Wurfzone)</li> <li>• Bipolares Spiel 4 gegen 4</li> </ul>
<b>Fehler</b>	<p>Der Spieler begeht einen Fehler, wenn:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ... er in Ballbesitz ist und mehr als zwei Schritte macht.</li> <li>2. ... er den Ball zu Boden fallen lässt.</li> <li>3. ... er den Ball mit einem Körperteil unterhalb des Knies berührt.</li> <li>4. ... er im Ballbesitz ist und sich ausserhalb des Spielfelds befindet.</li> <li>5. ... er den Ball einem Gegner aus der Hand zu nehmen versucht.</li> <li>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.</li> <li>7. ... er den Ball bei einem Pass oder einem Wurf des Gegners vor dem Rebound vom Frame berührt.</li> <li>8. ... er den von einem Mitspieler geworfenen Ball nach dem Rebound vom Frame berührt.</li> <li>A. ... er den Ball länger als drei Sekunden behält.</li> <li>C. ... er einen Pass macht, der die Zahl aufeinanderfolgender Pässe auf mehr als drei steigen lässt.</li> <li>D. ... er auf einen Frame zielt, auf den bereits drei aufeinanderfolgende Ballwürfe abgegeben wurden (nach einem Fehler oder einem Punkt wird die Anzahl aufeinanderfolgender Ballwürfe wieder auf Null gestellt).</li> <li>H. ... er im Ballbesitz ist und in Kontakt mit der verbotenen Zone kommt.</li> <li>J. ... er nach einem Einwurf den Ball wirft, ohne dass dieser über die Mittellinie gegangen wäre.</li> </ol> <p>Der Werfer begeht einen Fehler, wenn ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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).</li> <li>10. ... der Ball weder das Netz noch den Frame berührt.</li> <li>11. ... der Ball nach dem Rebound vom Frame ausserhalb der Spielzone oder in der verbotenen Zone/Wurfzone den Boden berührt.</li> <li>12. ... der Ball auf ihn zurückfällt.</li> </ol>
<b>Punktevergebung</b>	<p>Der Spieler erzielt einen Punkt, wenn ...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>13. ... der Ball beim Rebound vom Netz die Spielzone berührt, bevor ein Verteidiger ihn berührt hat.</li> <li>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.</li> <li>15. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger an einer Körperstelle unterhalb des Knies berührt.</li> <li>16. ... der Ball beim Rebound vom Frame einen Verteidiger berührt, der sich innerhalb der verbotenen Zone/Wurfzone oder ausserhalb der Spielzone befindet, der die verbotene Zone/Wurfzone betritt oder die Spielzone verlässt, um den Ball zu fangen.</li> </ol>
<b>Weiteres</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einwurf: Die Mannschaft, die einen Punkt vergeben hat, wirft neben dem Frame ein (hinter der Grundlinie). Der Einwurf zählt nicht als Pass.</li> <li>• 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.</li> <li>• Verbotene Zone: Die Mannschaft im Ballbesitz darf in die verbotene Zone eindringen. Die verteidigende Mannschaft darf den Ball ausschliesslich in der Spielzone fangen.</li> </ul>