

# Station 8: Ballspiel

Zur Überprüfung der Spielfähigkeit führen die Prüflinge ein kleines Ballspiel durch. Dieses Ballspiel wird reduziert auf einfache Spielregeln, die sehr intuitiv zu verstehen und umzusetzen sind. Der/die Testleiter/in erklärt das Spiel und gibt während des Spiels immer wieder einfache Handlungsanweisungen, sodass es zu einem dynamischen, aber nicht überfordernden Spiel kommt. Die Spielzeit sollte nicht länger als 8 Minuten betragen. Gespielt mit einem kleinen Handball (Größe 0). Die Teams werden farblich markiert.

- Die sechs Prüflinge werden in zwei etwa gleich starke Mannschaften (männlich – weiblich) zu je drei Prüflingen eingeteilt.
- Falls es eine ungerade Anzahl an Prüflingen gibt, springen die SH als Mitspieler/in ein.
- Jedes Team verteidigt eine Endzone und spielt auf die gegnerische Endzone.
- Ziel ist es, den Ball innerhalb des Teams so hin und her zu passen (ohne dribbeln), dass ein/e Mitspieler/in den Ball in der gegnerischen Endzone direkt fängt. Das ist ein Punkt. Der/die Spieler/in legt anschließend den Ball in der Endzone auf den Boden ab und kehrt mit seinem/ihrem Team in die eigene Endzone zurück.
- Anschließend greift die andere Mannschaft an und versucht selber einen Punkt zu erzielen, die gegnerische Mannschaft versucht das zu verhindern, usw.
- Mit dem Ball in der Hand darf maximal drei Schritte gelaufen werden.
- Die Kinder können sich ohne Ball frei im Feld bewegen.
- Bälle dürfen nicht aus der Hand geschlagen werden.
- Das Spiel wird grundsätzlich ohne Körperkontakt gespielt.
- Falls der Ball ins Aus fliegt oder rollt, wirft die gegnerische Mannschaft von dort wieder ein.
- Der TL sagt die Punkte sowie Schiedsrichterentscheidungen laut an.



## Geprüft werden die Prüflinge nach folgenden Bewertungskriterien:

- Technik: Z. B. den Ball fangen und werfen können, sich freilaufen und anbieten können, etc.
- Spielverständnis: Z. B. Umstellung von Angriff auf Abwehr und umgekehrt, Tempoverschärfung und -verlangsamung, Angriff- und Abwehrverhalten, etc.
- Teamfähigkeit: Z. B. den besser positionierten Spieler einsetzen, Mitspieler aufmuntern, etc.