



Swiss Tchoukball

Tchoukball-Konzept Kindersport

Tchoukball für Spieler zwischen 5 und 12 Jahren



Realisiert mit der Unterstützung von Jugend+Sport



Table des matières

Einleitung	5	Die Tchoukball-Regeln.....	28
Aufbau des Konzepts	6	<i>Genehmigung für die Anpassung der Regeln</i>	28
Aktuelle Situation und Perspektive	7	<i>Die von den erzieherischen Werten untrennbaren</i>	
Aktuelle Situation der Wettkämpfe	7	<i>Regeln</i>	28
<i>Wettkämpfe innerhalb des Verbands</i>	7	<i>Die Regeln, Funktion und Veränderung</i>	29
<i>Der mögliche Werdegang des Athleten</i>	7	<i>Die an verschiedene Spielniveaus angepassten</i>	
<i>Tchoukball ausserhalb des Verbands</i>	8	<i>Tchoukball-Regeln</i>	30
Aktuelle Situation der Mitgliederzahlen.....	9	Die an das Spielniveau angepasste verbotene Zone..	34
<i>Die Vereine</i>	9	Die empfohlenen Bälle für jedes Spielniveau	36
<i>Die Leiter und Experten J+S Kindersport</i>	9	Die Spielleitung entsprechend dem Spielniveau.....	37
Zielsetzungen	10	Punktstand und Rangliste im Wettkampf nach	
Die Ziele von J+S Kindersport.....	10	<i>Spielniveau</i>	38
J+S Konzept.....	11	<i>Die „Erinnerungspreise“ innerhalb der Wettkämpfe</i>	38
Die Ziele von Swiss Tchoukball.....	11	Organisation der Wettkämpfe.....	39
<i>Qualitative Ziele</i>	11	<i>Welche Wettkampfformen eignen sich für welches</i>	
<i>Tchoukball angepasst für ein Maximum an Kindern</i>	12	<i>Spielniveau ?</i>	39
<i>Quantitative Ziele</i>	12	<i>Verständigung über die Umsetzung der Richtlinien</i>	40
Pädagogik	13	<i>Teambildung und mögliche Ausnahme im Turnier</i>	40
Die Persönlichkeitsentwicklung.....	13	Die Kategorie U15.....	40
<i>Selbstkompetenzen</i>	14	<i>Die Spielform beim Turnier</i>	40
<i>Sozialkompetenzen</i>	14	Ausbildung-Weiterbildung	41
<i>Fachkompetenzen</i>	14	Die Ausbildungen bei Swiss Tchoukball	42
Lernen im frühen Kindesalter.....	15	<i>Schiedsrichter I - IV</i>	42
<i>Lernen</i>	15	<i>Hilfsleiter (für Spieler unter 18 Jahre)</i>	42
<i>Vielfalt und Abwechslung</i>	15	<i>Hilfsleiter (für Tchoukball-Einsteiger)</i>	42
<i>Spielen lernen</i>	15	Ausbildung J+S Kindersport	43
Bedürfnisse und Fähigkeiten des Kindes.....	16	<i>Grundausbildung Kindersport</i>	43
<i>Aufmerksamkeit /Konzentration</i>	16	<i>Weiterbildung: eine Sportart entdecken</i>	43
<i>Bewegung</i>	16	<i>Weiterbildung: Tchoukball-Fortbildungsmodul</i>	
<i>Sprache</i>	18	<i>(Hauptsportart)</i>	43
<i>Überblick der Bedürfnisse von Kindern</i>	18	Ausbildung zum Tchoukball Kindersport-	
Persönlichkeit des Trainers	19	<i>Schiedsrichter und Spielleiter über andere</i>	
Methodik	20	<i>Ausbildungswege</i>	43
Aufbau einer Trainingseinheit	20	<i>Dokumentation, Lehrmittel</i>	43
<i>Einleitung</i>	21	Praktische Umsetzung des Konzepts	44
<i>Hauptteil</i>	21	Die betroffenen Bereiche und Akteure.....	44
<i>Rückkehr zur Ruhe</i>	21	Die erforderlichen Massnahmen	44
Konzeption einer Trainingseinheit.....	22	Planung der diversen Massnahmen	45
<i>Rituale</i>	22	Auswertung	46
<i>Schlüsselemente einer erfolgreichen Lektion</i>	22	Danksagung	46
Technik	23	Referenzen und Quellen	47
Die Tchoukball-Charta Kindern vermitteln	23		
<i>Die Charta für Kinder</i>	23		
Die Kategorien	24		
<i>Die Wahl der Kategorie</i>	24		
<i>Die Leitung der verschiedenen Niveaus</i>	24		
<i>Allgemeines</i>	24		
Definition der vier Niveaus	26		

Einleitung

Das Konzept Tchoukball im Kindersport befasst sich mit den pädagogischen, methodischen und technischen Aspekten des Tchoukball-Trainings bei Kindern im Alter von 5 bis 12 Jahren.

Das Konzept Tchoukball im Kindersport liefert dem Verband einen Leitfaden sowie Erläuterungen bezüglich der Bedürfnisse von Kindern in einer bestimmten Altersgruppe, um geeignete Spielregeln und -formen zu entwickeln und anzuwenden.

Das Konzept Tchoukball im Kindersport ist ein Arbeitsmittel für Sportlehrer (insbesondere der „technische“ Teil), den Verband, die Tchoukball-Vereine sowie die J+S-Leiter im Kindersport. Sie können sich auf dieses Konzept berufen, um ihre Unterrichtsstunden oder Trainingseinheiten zu gestalten und um geeignete Spiel- und Wettkampfformen zu organisieren.

Das Konzept des Kindersports basiert auf:

- den aktuellen Kenntnissen der kindlichen Entwicklung, die J+S Kindersport in der Schweiz eingeführt hat.
- der Masterarbeit von Emile Guinand, die er im Rahmen seines Studiums der Bewegungs- und Sportwissenschaften absolvierte. tchouk.ch/TM-EmileGuinand.
- der Denk-, Aufbau- und Redaktionsarbeit, die Mirjam Bartels während ihrer Tätigkeit bei Swiss Tchoukball geleistet hat.
- dem Bestreben des Dr. Hermann Brandt (Tchoukball-Erfinder), einen Sport zu entwickeln, der sich physiologisch und psychologisch an die Individuen anpasst, ohne die erzieherischen Werte ausser Acht zu lassen. Hierbei handelt es sich bei den Individuen um Kinder. In diesem Sinne hätte Dr. Brandt gewünscht, dass Anpassungen in dem von ihm erdachten und konzipierten Sport, basierend auf dem aktuellen Wissen der Kindesentwicklung, durchgeführt werden. Als Beleg hierfür betont er in seinem Buch: „Die Notwendigkeit, unsere Disziplin auf die allgemeinen Entwicklungen auszurichten. Ausrichten bedeutet, auch bei uns die neuen Entdeckungen und Erkenntnisse, die uns neue Wissenschaften mit all ihren Spezialisierungen vermitteln, anzuwenden.“ (Kritische wissenschaftliche Studie der Mannschaftssportarten, am Ende der Einleitung, im zweiten Teil des Abschnitts „*Le but à poursuivre*“, S.17, Edition Roulet, Genf).

Aufbau des Konzepts

Das Konzept setzt sich aus acht Themenschwerpunkten zusammen. Der erste Teil behandelt die aktuelle Situation des Tchoukballs in der Schweiz, der Wettkämpfe und Ausbildungen. Der zweite definiert die Zielsetzungen, die das Konzept zu erreichen gedenkt. Der dritte widmet sich der Pädagogik von Kindern der Altersgruppe zwischen 5-10 Jahren. Der vierte beschäftigt sich mit der Methodik.

Der fünfte definiert sämtliche technischen Aspekte, die mit der Sportart Tchoukball in Verbindung stehen. Der sechste beschreibt die aktuellen Ausbildungen und diejenigen, die geschaffen werden müssen. Der siebte erläutert und erstellt ein Programm für die praktische Umsetzung des Konzepts. Der letzte Teil behandelt schliesslich die Durchführung der Auswertung.



Aktuelle Situation und Perspektive

Aktuelle Situation der Wettkämpfe

Wettkämpfe innerhalb des Verbands

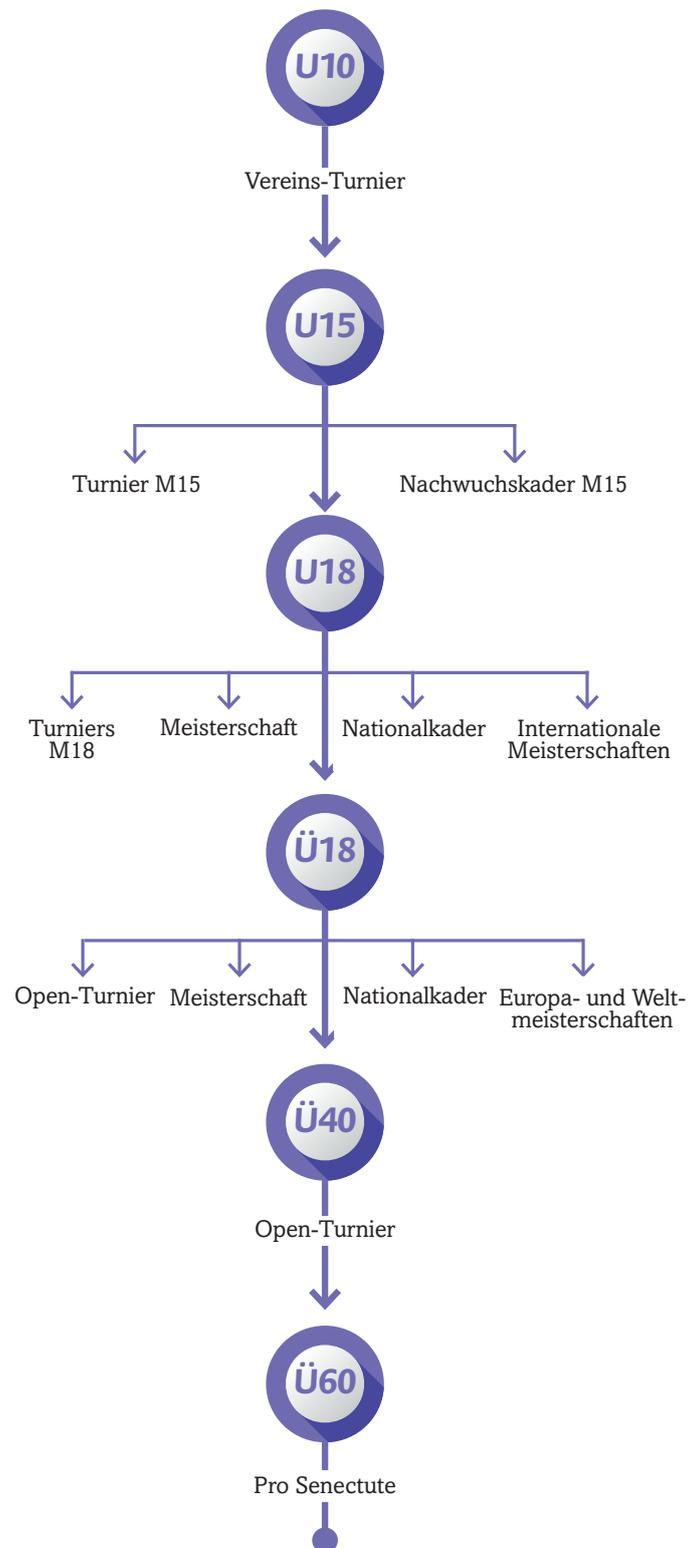
Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Konzepts zählt der Verband 21 Vereine, darunter 7 Vereine mit Mitgliedern der Altersklasse U12 sowie 5 Vereine mit Mitgliedern der Altersklasse U10. 2012 fand das erste Turnier der Altersklasse U12 statt, 2013 wurde das erste U10-Turnier ausgetragen. In den vergangenen Jahren organisierte man die Turniere mit mehr oder weniger verschiedenen Anpassungen.

Der mögliche Werdegang des Athleten

Die „Turniere“ in der oben angeführten Tabelle repräsentieren den „Sport für alle“. Ein Kind, das den Sport einzig zum Vergnügen ausüben möchte, kann auf dieser Ebene bleiben und nur aus Spass an Trainingseinheiten und Turnieren teilnehmen, gemäss seiner Motivation und seinen Voraussetzungen.

Ehrgeizigere Spieler können an den Trainingseinheiten des Nachwuchskaders teilnehmen. Dieses Training animiert die Jugendlichen zu einer regelmässigen Teilnahme und erhöht die Motivation, Fortschritte zu erzielen. Das Training erfolgt nach Altersgruppen und versammelt Spieler aus unterschiedlichen Vereinen.

Aus dem Nachwuchskader werden diejenigen Spieler ausgewählt, die sich aufgrund ihrer Fähigkeiten für den Nationalkader eignen. Die Nationalmannschaften gehören zu den Schweizer Spitzensportlern und beteiligen sich an internationalen Meisterschaften.



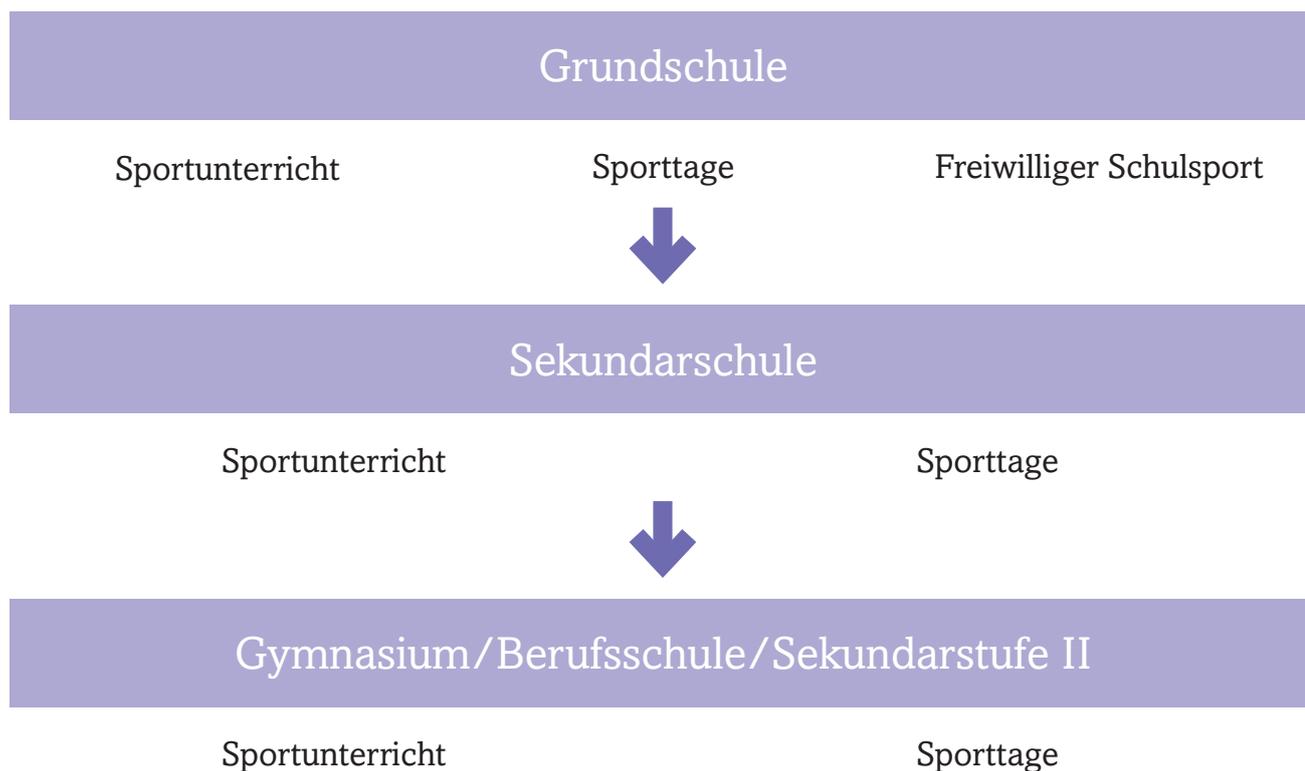
Tchoukball ausserhalb des Verbands

Der Verband möchte Tchoukball auch ausserhalb der Vereine fördern. Derzeit ist dem Verband folgende Situation bekannt. Es handelt sich hierbei um die Westschweiz und die angrenzenden Regionen wie Biel sowie um den Kanton Bern.

Das Konzept Tchoukball im Kindersport ist eine Hilfe zum besseren Verständnis der Anpassungen und richtet sich an Sportlehrer. Die Lehrkräfte können sich auf die technischen Abschnitte dieses

Konzepts berufen und die geltenden Regeln, je nach Altersgruppe, nutzen, ohne Gefahr zu laufen, den Geist des Spiels zu verfälschen. Die Verbreitung des Konzepts soll den Tchoukball leichter zugänglich machen und die Lehrkräfte dazu motivieren, unseren Sport in ihren Unterricht aufzunehmen.

Der Verband sollte darauf einen ganz besonderen Schwerpunkt setzen, um den Lehrkräften den Tchoukball und seinen pädagogischen Nutzen näherzubringen.



Aktuelle Situation der Mitgliederzahlen

Die Vereine

Swiss Tchoukball umfasst derzeit 21 Vereine. Der Verband zählt sieben Vereine mit Mitgliedern der Altersgruppe U12 sowie vier Vereine mit Mitgliedern der Altersgruppe U10.

Nur drei Vereine vermelden Angebote für J+S Kindersport (5-10 Jahre).

Die Leiter und Experten J+S Kindersport

Laut den Erhebungen der NDBJS sind 19 Personen als J+S-Leiter Tchoukball Jugendsport anerkannt, in Kombination mit einer Kindersport-Leiteranerkennung. 15 dieser 19 Personen sind Mitglieder in einem Tchoukball-Verein und entwickeln sich mehr oder weniger aktiv weiter. Bei den anderen 4 Personen handelt es sich um Sportlehrkräfte. Sie haben die MHW-Kurse (einwöchiger Tchoukball-Leiterkurs in Magglingen im Rahmen ihres Studiums) absolviert und für Tchoukball die Anerkennung J+S-Leiter Jugendsport erlangt, sie spielen aber nicht aktiv in einem Verein.

Zurzeit ist nur eine Person als J+S-Experte Tchoukball und J+S-Experte Kindersport anerkannt.

Zielsetzungen

Die Ziele von J+S Kindersport

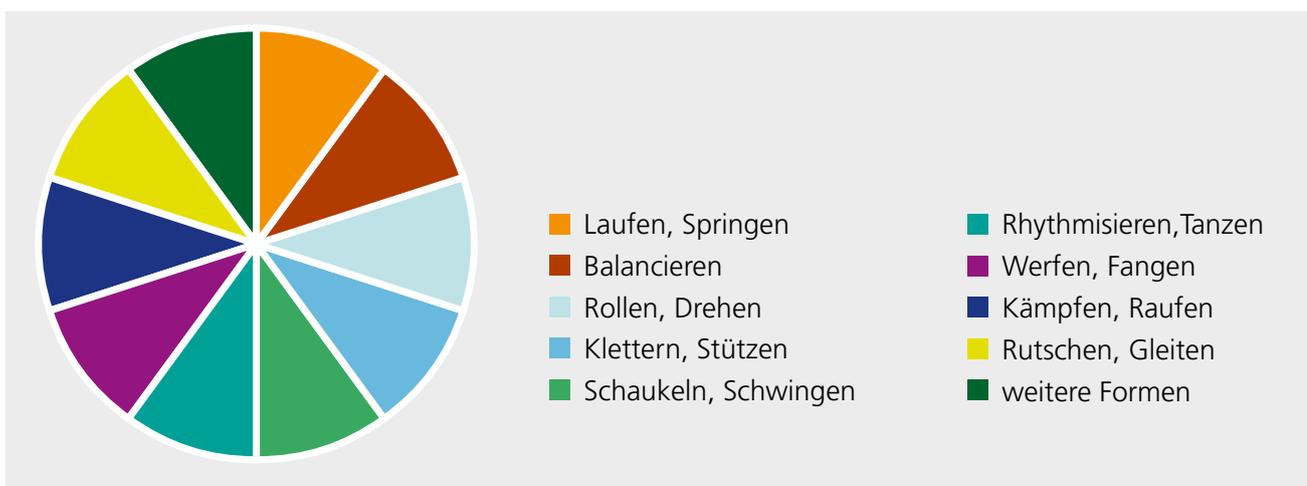
Sportliche und physische Aktivitäten sind für jeden unerlässlich, insbesondere für Kinder. Die Freude am Sport und an der Bewegung ab dem Kleinkindalter ist ein wichtiger Pfeiler, um das Sporttreiben das ganze Leben lang zu begünstigen. Der Sport ermöglicht den Kindern, sich zu entfalten und ihre Persönlichkeit zu stärken, darüber hinaus wirkt er sich positiv auf die Gesundheit aus. Die Erziehung und die Integration in der Gesellschaft gehören ebenfalls zu den Zielen, die der Kindersport verfolgen sollte.

Die Ziele im Kindersport sind (siehe: J+S Kindersport, Theoretische Grundlagen, S. 7):

- Lachen - heisst, Spass an der Bewegung zu haben und etwas gemeinsam zu erleben
- Lernen - heisst, Fortschritte zu erzielen, sowohl auf physischer als auch auf motorischer Ebene
- Leisten - heisst, eine Aufgabe erfolgreich zu bewältigen oder in der Lage zu sein, die eigene Leistung zu beurteilen

Tchoukball ist aufgrund seiner Regeln ein sehr technischer Sport und erfordert eine gute Koordinationsfähigkeit. Dies ist eine Herausforderung für Kleinkinder. Daher ist es unerlässlich, die Spielregeln und -bedingungen anzupassen.

Den Kindern muss die Möglichkeit gegeben werden, sich zu bewegen, mit abwechslungsreichen Bewegungen und Übungen zu trainieren, alle Koordinationseigenschaften zu schulen und sämtliche von J+S Kindersport beschriebenen Bewegungsabläufe (siehe Abbildung unten) zu lernen. So lauten die FUNDamentals (J+S Kindersport, Theoretische Grundlagen, S. 5). „FUN steht für Freude und (Fun) damentals für das Fundament von Bewegungen, auf dem alle späteren (sport)motorischen Leistungen aufbauen“. Das „Spiel“ eignet sich für Kinder besonders gut, um diese Kompetenzen zu erwerben. Das „Spiel“ zu erlernen, nimmt einen wichtigen Platz ein: gemeinsam, gegeneinander oder miteinander spielen, einer gegen alle oder auch eine Gruppe gegen oder mit einer anderen Gruppe.



Bewegungsgrundformen

Quelle: J+S-Kindersport – Theoretische Grundlagen

© Bundesamt für Sport BASPO - Alle Rechte vorbehalten

J+S Konzept

Swiss Tchoukball verfolgt das sportmotorische Konzept von J+S (Kernlehrmittel J+S „Das sportmotorische Konzept“).

Die Physis: Wir fördern die folgenden Aspekte (J+S Kids – Theoretische Grundlagen, Die Physis von 5- bis 10-Jährigen): die Koordination verbessern, die Knochen stärken, die Muskulatur kräftigen, die Schnelligkeit steigern, das Herz-Kreislauf-System stimulieren und die Beweglichkeit erhalten.

Die Psyche: Wir verfolgen das Prinzip von J+S „Lachen-Lernen-Leisten“ J+S Kids – Theoretische Grundlagen, Die Psyche von 5- bis 10-Jährigen).

Das Lachen ebnet den Weg für die Motivation, die Freude, die Freundschaften und die Begeisterungsfähigkeit. Eine wichtige Basis, um einen Sport langfristig ausüben zu wollen.

Während des Trainings lernt das Kind, sich zu bewegen (hauptsächlich durch Imitation) aber auch Ausdauer zu zeigen und mit den anderen zu spielen.

Darüber hinaus müssen die Kinder in jeder Lektion eine Aufgabe bewältigen können. Sie haben spontan Lust dazu, die vorgegebene Aufgabe auszuführen und „gut zu machen“. Doch in erster Linie ist es wichtig, dorthin zu gelangen und einen Erfolg zu verbuchen! Die Leistung oder die geforderte Aufgabe muss bei jedem Kind mit einem erfolgreichen Erlebnis abschliessen. Es ist die Herausforderung des Leiters, ein Ziel zu setzen, das den Fähigkeiten jedes Kindes entspricht. Das Kind (5-8 Jahre) vergleicht sich in erster Linie mit sich selbst und sieht seine Fortschritte. Ältere Kinder (8-12 Jahre) vergleichen sich mit den anderen, ohne dass dies jedoch einen Schwerpunkt darstellt.

Die Ziele von Swiss Tchoukball

Qualitative Ziele

Swiss Tchoukball richtet sich hauptsächlich nach der Grundlage des „Sports für alle“. Es möchte den Kindern die Möglichkeit geben, eine sportliche Aktivität mit Kindern derselben Altersgruppe oder Niveaustufe zu betreiben. Die Herausforderung besteht darin, den Kindern im Rahmen von Tchoukball so viele Erfahrungen und Bewegungsabläufe wie möglich zu bieten. Es geht darum, die Bedürfnisse der Kinder zu berücksichtigen und es ihnen zu ermöglichen, einen abwechslungsreichen Sport zu praktizieren.

Ziel ist es, die physische und psychische Entwicklung der Kinder ganzheitlich zu fördern.

Swiss Tchoukball möchte Vereine unterstützen, die bereits Erfahrungen mit Kindergruppen gesammelt haben:

- Während der Übergangsphase von Anpassungen, indem es die Fundiertheit dieser Anpassungen vermittelt und erörtert.
- In Zukunft, indem es Ausbildungen und Lehrmittel zur Verfügung stellt.

Hinsichtlich der Turniere möchte der Verband:

- die Anpassungen der verschiedenen ausrichtenden Vereine vereinheitlichen.
- die ausrichtenden Vereine mit klaren Vorgaben und konkreten Hilfestellungen bei der Organisation derartiger Veranstaltungen unterstützen.

Zudem strebt der Verband danach, die Gründung neuer Trainingsmöglichkeiten für Kinder durch die Ausbildung und Unterstützung von Betreuern zu begünstigen.

Neben den Spielregeln richtet sich Tchoukball nach einer Charta. Die Philosophie, die aus dieser Charta sowie aus den Rechten des Kindes hervorgeht,

rückt ebenfalls die Persönlichkeit des Kindes, den Respekt für dieses kleine, heranwachsende Wesen in den Mittelpunkt unseres Interesses.

Swiss Tchoukball möchte ausserdem die junge Generation fördern und ihr eine individuelle Sportentwicklung hin zum Leistungs- oder Spitzensport ermöglichen.

Tchoukball angepasst für ein Maximum an Kindern

Die Herausforderung im Kindersport besteht darin, einen Sport so zu adaptieren, dass er für Kinder interessant wird. Kinder sind mehr als „kleine Erwachsene“, es genügt nicht, die Grösse des Spielfeldes zu verringern und Tchoukball mit einem kleineren Ball zu spielen. Man muss auch ihre Entwicklung, ihre Interessen und ihre Bedürfnisse berücksichtigen. All diese Bedingungen müssen gut durchdacht, abgewogen und angepasst werden, für eine maximale Entwicklung der Mehrheit und der grösstmöglichen Anzahl der Kinder beim Tchoukball. Die Kinder sind die Basis und repräsentieren das Potenzial der Talente von morgen. Je mehr sich unsere Basis vergrössert, desto stärker wird sich Tchoukball weiterentwickeln und verbreiten.

**Mehr Informationen hierzu
Kapitel 2.2
Masterarbeit Emile Guinand**

Quantitative Ziele

Swiss Tchoukball ist bestrebt, dass im Laufe der drei kommenden Jahre:

- alle Trainer, die Kinder im Alter zwischen 5 und 10 Jahren betreuen, die Anerkennung J+S-Leiter Kindersport erlangen. Somit dürfte der Tchoukball einen Zuwachs von zehn bis fünfzehn Leitern verzeichnen.
- alle Vereine mit Kindern unter 10 Jahren ihre Angebote an J+S melden. Der Verband will so

mindestens 4 J+S Kindersport-Angebote mehr bereitstellen.

- die Mitgliederzahl der J+S-Experten Kindersport steigt, um die zukünftigen Ausbildungen zu gewährleisten. Die Quote von mindestens drei J+S-Experten Kindersport wird angestrebt.
- jüngere Kinder (7, 8 und 9 Jahre) bei den Trainingseinheiten in unseren Vereinen betreut und Wettkämpfe für diese neue Altersklasse geschaffen werden. Es ist unser Ziel, auf mindestens vier Vereine zu kommen, die ein Training für diese Kategorie anbieten und dass dieser Altersstufe ein bis zwei Turniere im Jahr offenstehen.

Pädagogik

Die Persönlichkeitsentwicklung

Neben den sportlichen Zielen, steht die Persönlichkeitsentwicklung des Kindes an zentraler Stelle und ist sehr wichtig. Was Kinder in diesem Alter lernen ist für ihre zukünftige Entwicklung massgebend.

Um die Persönlichkeitsentwicklung des Kindes nachzuvollziehen, bedienen wir uns des folgenden Bildungsmodells (siehe Kernlehrmittel J+S, Kapitel „Die Handlungskompetenz und ihre Teilkompetenzen“):

Die Entwicklung der persönlichen Ebene (ich), der sozialen Ebene (wir) und der Fachebene (ich und z. B. der Tchoukball) sind von gleicher Wertigkeit. Damit sich ein Kind auf ideale Weise entwickeln kann, ist es wichtig, dass alle drei Ebenen regelmässig gefördert werden. Sie sind voneinander abhängig und beeinflussen sich gegenseitig.



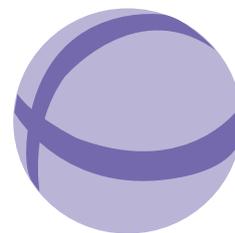
Mehr Informationen hierzu
Kapitel 4.2, 4.3 et 4.4
Masterarbeit Emile Guinand



Selbstkompetenzen



Sozialkompetenzen



Fachkompetenzen

Tchoukballspielen ist ...

Fachkompetenzen

(Können)

- Laufen, Springen, Werfen, Fangen
- Das Ballhandling erlernen
- Die Koordinationsfähigkeit verbessern
- Die Physis trainieren

Fachkompetenzen

(Wissen)

- Den Spielaufbau verstehen
- Die individuelle und kollektive Taktik entwickeln
- Das Spielverhalten entwickeln

Sozialkompetenzen

- Ein Team sein
- Einen Teamgeist ausbilden
- Gemeinsam gewinnen und verlieren

Selbstkompetenzen

- Sich engagieren
- Seine Emotionen kontrollieren
- Sich respektvoll verhalten

Selbstkompetenzen

Die Selbstkompetenzen sind die Verhaltensweisen und Dispositionen, die sich mit der Beziehung zu sich selbst beschäftigen. Zum Beispiel: offen gegenüber anderen Personen zu sein, seinen eigenen Wert zu kennen, Selbstbewusstsein zu empfinden, Respekt zu zeigen, ehrlich zu sein, Frustrationen zuzulassen, selbständig zu werden...

Sozialkompetenzen

Die Sozialkompetenzen beziehen sich auf die Verhaltensweisen und Dispositionen, die ein den anderen angepasstes Sozialverhalten ermöglichen. Zum Beispiel: andere wahrzunehmen, die Regeln zu akzeptieren, sich gegenseitig zu helfen, sich um andere zu kümmern, Konflikte zu schlichten, anzuerkennen, dass mein Gegenüber eine andere Auffassung als ich selbst haben kann, die Meinung des Gegenübers zu berücksichtigen...

Fachkompetenzen

Die Fachkompetenzen beziehen sich auf die Fachkenntnisse (Wissen) sowie die Fähigkeiten und Fertigkeiten (Können), die zur Bewältigung bestimmter Aufgaben notwendig sind. Zum Beispiel: sich mit den Sportanlagen vertraut zu machen, in der Lage zu sein, sich in einer Umgebung und in einer Gruppe zurechtzufinden, Bewegungen durchzuführen, die Regeln zu kennen, technische Bewegungen zu wiederholen...



Lernen im frühen Kindesalter

Lernen

Jede Lektion sollte so gestaltet sein, dass das Kind etwas dabei lernt.

Lernen bedeutet, sich Wissen (die Spielregeln von Tchoukball), eine Handlungsweise (Fair Play) oder motorisches Geschick (einen Ball fangen) anzueignen (J+S Kindersport - Theoretische Grundlagen, Lernen). Die Mehrheit der Informationen wird unbewusst abgespeichert. Das Erlernen erfolgt bei Kindern vorwiegend durch Imitation.

Bei Kleinkindern geschieht dieser Prozess im Wesentlichen auf spielerische Weise. Im Vergleich zu Übungen ermöglicht es das Spiel, die Aufmerksamkeit der Kinder länger aufrechtzuerhalten. Das Spiel ist intensiver, lustiger und motivierender.

Vielfalt und Abwechslung

Je mehr Vielfalt und Abwechslung, desto umfassender die Kenntnisse und Erfahrungen. Die allgemeine Entwicklung (alle Bewegungsformen) der Kinder zu fördern, hilft ihnen dabei, eine solide Basis aufzubauen, auf der sie sich neue Bewegungen aneignen und festigen, bis sie diese perfektionieren und abrufen können (Kernlehrmittel J+S „Das methodische Konzept“). Neue Sportarten und Bewegungsabläufe zu entdecken, weckt die Neugier und das Interesse der Kinder: Sie können sich ausprobieren, testen, entdecken, Fortschritte erzielen und ihre Kenntnisse

in einem anderen Kontext nutzen. Die Vielfalt und die Abwechslung stehen auch bei der motorischen Entwicklung im Mittelpunkt. Nur eine ganzheitliche und abwechslungsreiche Entwicklung bei Kindern kann später zu herausragenden Leistungen führen.

Spielen lernen

Das Kind muss lernen, in verschiedenen Beziehungssituationen zu spielen, zum Beispiel allein, mit einem oder mehreren Partnern und mit einem oder mehreren Gegnern. Das Spiel stärkt die sozialen Kompetenzen der Kinder (mit zunehmendem Alter gewinnt der soziale Aspekt an Bedeutung), denn es erfordert das Einhalten der Spielregeln, Respekt und Toleranz seinen Mannschaftskameraden gegenüber, sich gegenseitig zu helfen, das gleiche Ziel zu verfolgen, seine Emotionen zu beherrschen und mit ihnen umgehen zu können sowie lernen, zu verlieren.

Das Spiel soll es den Kindern ermöglichen, zu trainieren, den Zusammenhalt zu stärken, gegeneinander anzutreten, sich zu messen, um sich besser kennenzulernen und vor allen Dingen, besser miteinander umzugehen.

Kinder besitzen eine blühende Fantasie. Das Spiel bietet ihnen Raum für Kreativität, es ermöglicht den Kindern, ihren Bedarf an Fantasie zu stillen und ihrer Fantasie freien Lauf zu lassen.



Kontinuum zwischen den allgemeinen Bewegungsgrundformen und einem bestimmten Sport

Quelle: J+S-Kindersport – Theoretische Grundlagen - © Bundesamt für Sport BASPO - Alle Rechte vorbehalten

Bedürfnisse und Fähigkeiten des Kindes

Die Kinder müssen ihrer Kreativität freien Lauf lassen und sich mit Kindern derselben Alters- oder Entwicklungsstufe weiterentwickeln können.

Kinder haben das Bedürfnis, sich zu bewegen und zu lernen, sie saugen neues Wissen auf wie ein „Schwamm“. Sie sind neugierig, leben „in vollen Zügen“ und sammeln Erfahrungen, die sie bestärken und vorantreiben. Dieser Vorgang ist im Lernstadium sehr wichtig, denn er erlaubt es, neue neuronale Verknüpfungen zu bilden. So kann das Kind seine erlernten Fähigkeiten „vernetzen“.

Kinder möchten gern abwechslungsreiche Bewegungen erleben. Zudem wollen sie Dinge selbst ausprobieren und darin erfolgreich sein. Kinder möchten Spaß haben, mit ihren Freunden spielen und etwas miteinander erleben. Sie streben danach, sich zu verbessern und legen Wert auf die Qualität (ganz gleich, ob es nett, gut oder „cool“ ist).

Aufmerksamkeit / Konzentration

Die Kinder verinnerlichen die Anweisungen nur in begrenzter Form und nehmen nicht mehr als 2 bis 3 Informationen gleichzeitig auf. Kleine Kinder können sich maximal 15 Minuten am Stück konzentrieren. Lange Übungen und Erklärungen können sie überfordern und ihre Aufmerksamkeit herabsetzen. Kinder bleiben über kurze Abschnitte und bei abwechslungsreichen Inhalten konzentriert. Ist die Intensität der Aktivitäten erhöht, bleiben die Spieler aufmerksam und konzentrieren sich länger (Spieldauer = längere Konzentration, denn das Spiel ist intensiver und abwechslungsreicher als eine Wiederholungsübung).

Bewegung

Kinder möchten sich viel bewegen. Sie haben keine Angst davor, Dinge auszuprobieren und erkennen nicht immer die Gefahr. Sie lernen sehr schnell, hauptsächlich durch Imitation. Sie neigen dazu, sich zu überschätzen, denn sie haben den Eindruck, das umsetzen zu können, was sie sehen, obwohl sie noch nicht die notwendigen motorischen Fertigkeiten besitzen. Meistens geben sie sich viel Mühe bei der Ausführung der geforderten Aufgaben, sie haben gute Ideen und möchten die Aktivität zunächst selbst entdecken.

Mehr Informationen hierzu
Kapitel 4.4.4
Masterarbeit Emile Guinand



Mehr Informationen hierzu
Kapitel 4.3.8
Masterarbeit Emile Guinand

Sprache

Kindern gelingt es nicht, über einen langen Zeitraum aufmerksam zuzuhören und sie können lediglich sehr wenige Informationen auf einmal abspeichern. Eine Demonstration ist daher besser als eine lange Ansprache! In den meisten Fällen verstehen Kinder nur einfache Formulierungen. Aus diesem Grund sollte man sich einer elementaren, bildhaften Sprache bedienen und beispielsweise Übungen in Form von kleinen Geschichten anbieten. Die Kinder werden so die geforderte Aufgabe besser bewerkstelligen und können sich ihrer blühenden Fantasie hingeben.

Überblick der Bedürfnisse von Kindern

Laut der Tabelle der „Entwicklungsphasen“ (Kernlehrmittel J+S) kann man die verschiedenen Bedürfnisse von Kindern in den beiden Altersstufen (5-9 und 9-12 Jahre), die für uns relevant sind, zusammenfassen.

	Frühes Schulkindalter (5–9 Jahre)	Spätes Schulkindalter (9–12 Jahre)
Bewegungsdrang	Sehr ausgeprägt	Vorhanden
Lernbereitschaft	Gross	Natürliche Motivation vorhanden
Leistungsbereitschaft	Gut	Meist sehr gut
Wettkampffreudigkeit	Spontan	Ausgeprägt
Umgang mit Autoritätspersonen (z. B. Leiterin/Leiter)	Meist problemlos	Die Leiterin/der Leiter wird distanzierter gesehen, Autorität beschränkt sich zunehmend auf Fachliches
Konzentrationsfähigkeit	Gut bis zu 15 Minuten	Meist gut
Psychische und soziale Merkmale	Gutes psychisches Gleichgewicht, eher optimistische Lebenseinstellung, eher unbekümmert, oft aber ichbezogen	Selbstbewusst, zweifeln noch nicht an sich und ihren Kompetenzen, meist mutig und risikofreudig, aber weiterhin ichbezogen, suchen zunehmend eine Gemeinschaft (Gruppe, Training) und werden teamfähig

Auszug aus der Tabelle der Entwicklungsstufen (Zahner & Schweizer, 2008)

*Quelle: Kernlehrmittel Jugend+Sport
© Bundesamt für Sport BASPO - Alle Rechte vorbehalten*

Persönlichkeit des Trainers

Der Trainer hat vielfältige Talente und spielt eine wesentliche Rolle in der Beziehung zu den Kindern. Er ist zugleich Vorbild, Freund, Lehrkraft, Respekts- und Bezugsperson.

Die Beschreibung der Persönlichkeit des Leiters im Rahmen von Jugend+Sport (Kernlehrmittel J+S,

Kapitel „Die Handlungskompetenz und ihre Teilkompetenzen“ sowie „Die Leiterpersönlichkeit“) vermittelt einen interessanten und vollständigen Überblick seiner vier verschiedenen Kompetenzen.

Im Nachfolgenden einige Hauptmerkmale bezüglich der einzelnen Leiterkompetenzen.

der Leiter ...

Selbstkompetenz

- Vermittelt den Sport mit Leidenschaft.
- Hält sich im Hintergrund und versucht nicht, im Rampenlicht zu stehen.
- Unterstützt den gegenseitigen Respekt und das Fair Play.



Fachkompetenz

- Interessiert sich für Tchoukball und kennt sich mit dieser Sportart aus.
- Setzt das Tchoukball-Konzept im Kindersport um.
- Ist in der Lage, die Spielregeln sowie die an verschiedene Spielniveaus angepassten Regeln darzulegen.



Sozialkompetenz

- Versetzt sich an die Stelle des Kindes und handelt in dessen Interesse.
- Baut eine Beziehung zu Eltern und Vereinsmitgliedern auf.
- Nimmt jedes Kind ernst und begegnet ihm mit Respekt.
- Integriert alle Kinder.
- Ist Vermittler, wenn es zu Streitigkeiten kommt.
- Hört zu und handelt, um Lösungen zu finden.



Methodenkompetenz

- Sorgt für ein positives Lernklima.
- Bietet den Kindern die Möglichkeit, zu lachen, zu lernen und mit Erfolg zu leisten.
- Bereitet seine Lektionen im Voraus vor und ist gut organisiert.
- Erstellt kindgerechte Lektionen und wählt angemessene Inhalte und Ziele.
- Spricht in einer einfachen, bildhaften Sprache.
- Unterstützt und fördert jedes Kind.

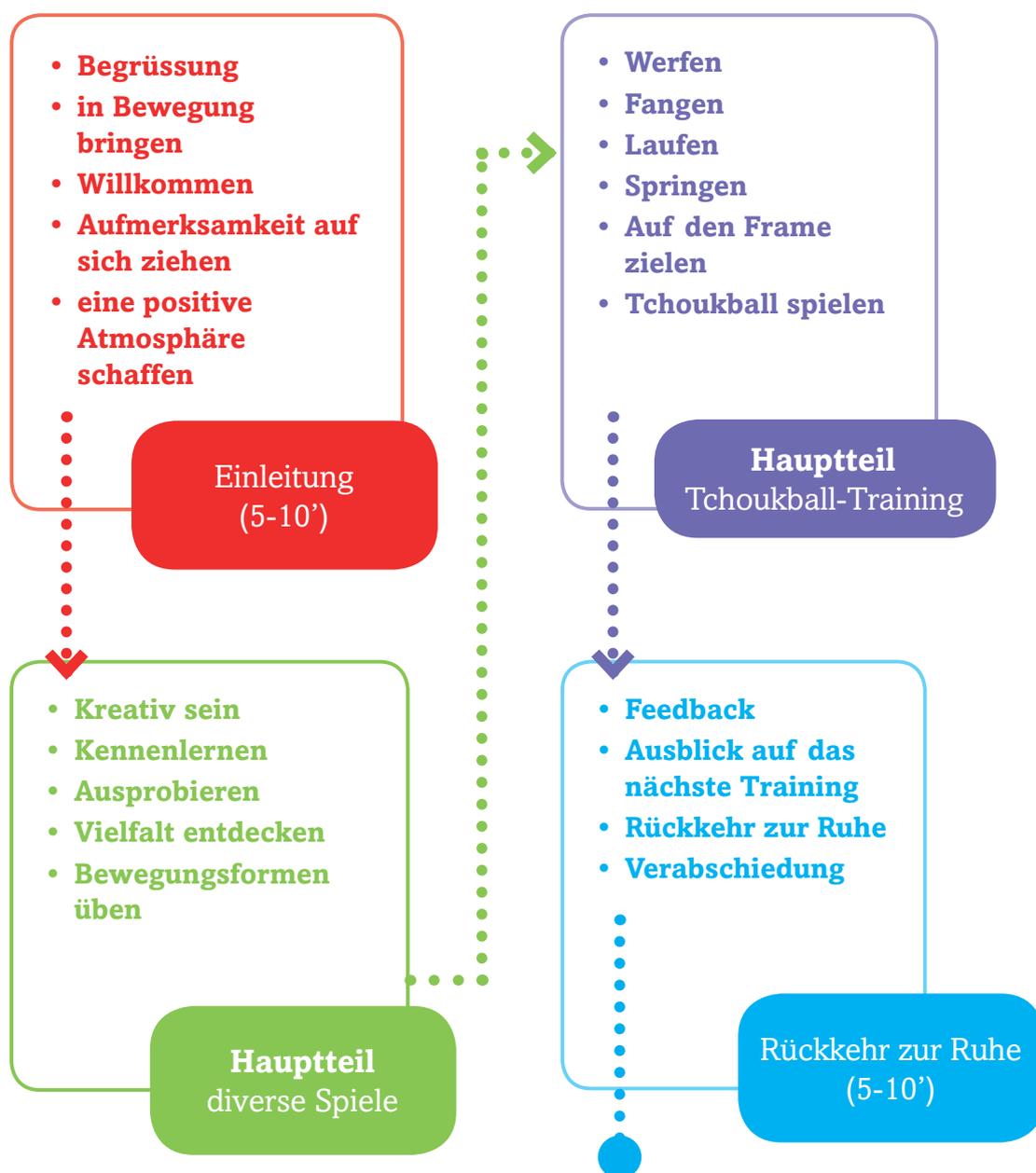


Methodik

Aufbau einer Trainingseinheit

Eine Trainingseinheit besteht aus drei Teilen. Der erste Teil, die Einleitung, beginnt, sobald ein oder mehrere Kinder in der Turnhalle eintreffen und endet, wenn der Leiter die Kinder zu Beginn der Lektion zusammenführt. Der zweite Teil, der Hauptteil, wird im unten aufgeführten Schema in zwei

Punkte unterteilt: Die verschiedenen Spiele, die die Bewegungsformen und die Koordinationsfähigkeit erweitern sowie die spezifischen Spiele und Übungen, die mit Tchoukball in Verbindung stehen. Der letzte Teil soll die Kinder wieder zur Ruhe bringen. Er bildet den Abschluss der Trainingseinheit.



Einleitung

Nachdem die Kinder den Leiter begrüsst haben, muss ihnen die Möglichkeit gewährt werden, sich zu bewegen, sobald sie die Turnhalle betreten. Verschiedene Bälle und weitere Gegenstände (Tücher, Springseile...) sollten den Kindern bereits bei ihrer Ankunft zur Verfügung stehen, so können sie unmittelbar in die Welt der Bewegung eintauchen. Durch ein Ritual (siehe J+S Kindersport, Praktische Beispiele, S. 6) zieht der Leiter die Aufmerksamkeit der Kinder auf sich und beginnt die Lektion.

Hauptteil

Der Hauptteil variiert in Bezug auf die Dauer der Trainingseinheit. Der Teil „diverse Spiele“ definiert hauptsächlich die Konzepte von J+S, während der Tchoukball-Teil die fachspezifischen Grundkenntnisse beinhaltet. Es ist mitunter schwer, diese beiden Punkte getrennt voneinander zu betrachten, da sie letztlich ineinander übergehen. Es ist wahrscheinlich, dass zum Beispiel die Koordinationsfähigkeit auf besondere Weise trainiert wird (indem ein Ball gefangen wird) oder dass ein Spiel verwendet wird, um eine besondere Fähigkeit zu schulen, die eng mit dem Tchoukball in Verbindung steht (einen Ball fangen/werfen).

Das Training sollte so gestaltet sein, dass die Kinder ihre Selbst-, Sozial- und Fachkompetenz kennenlernen und weiterentwickeln. Dies betrifft ebenso ihre körperlichen Fähigkeiten wie ihr motorisches Geschick.

Kinder haben einen natürlichen Drang zum Spiel, was im Rahmen der Lektionen weitgehend ausgenutzt werden sollte. Freude und Spass am Training steigern bei Kindern die Motivation Sport zu treiben. Das Training sollte ihnen daher zahlreiche Erfahrungen in emotionaler und sozialer Hinsicht verschaffen. Vorzugsweise sollte das Kind in der Lage sein, die Bewegungen selbst zu entdecken, um das Erlernete besser zu festigen. Es ist wichtig, dass dem Kind genügend Zeit zum Üben gewährt wird.

Rückkehr zur Ruhe

Ziel dieses Trainingsabschnitts ist es, die Lektion so abzuschliessen, dass jedes Kind mit einem positiven Gefühl nach Hause geht. So empfindet das Kind die Lust, das nächste Mal wiederzukommen. (J+S Kindersport – Spielen – Nach dem Spiel: das Training optimal abschliessen).

Das Feedback sollte als ein ständiges Ritual eingeführt werden. Es ermöglicht den Kindern, ihre Meinung zu äussern, worauf der Leiter sein Angebot abstimmen kann. Dieser Teil bietet dem Leiter zudem die Gelegenheit, Lob auszusprechen und die Gruppe zu beurteilen (S. 20 J+S Kindersport).

Ein Spiel zur Beruhigung und zur Entspannung (siehe: J+S Kindersport, Praktische Beispiele, S. 9 und J+S Kindersport, Spielen, S. 23) hilft den Kindern dabei, sich wieder zu beruhigen, damit sie nicht überdreht oder „wie eine Batterie geladen“ in die Umkleidekabinen stürmen. Zum Abschluss ist ein kurzer Ausblick auf die nächste Lektion willkommen, und natürlich muss man sich voneinander verabschieden.

Konzeption einer Trainingseinheit

Rituale

Rituale strukturieren die Lektion und fungieren als Orientierungspunkte, die den Kindern Sicherheit vermitteln (J+S Kindersport – Praktische Beispiele – Rituale / J+S Kindersport – Spielen – Ausklangspiele). Es ist wünschenswert, diese in die Lektionen einzubauen.

Schlüsselemente einer erfolgreichen Lektion

Damit Kinder lachen, lernen und leisten können, sollten die folgenden Punkte berücksichtigt werden:



Rituale einführen

Angemessene Spiele und Übungen

Gut organisieren, wenig Worte, demonstrieren

Kleines Spielfeld und kleine Teams

Kurze Dauer, guter Rhythmus, hohe Aktivität

Spiele/Übungen beobachten,
Varianten einführen, schlichten

Viele Gewinner, viele Spiele,
kein Ausscheiden

Technik

Die Tchoukball-Charta Kindern vermitteln

Jede Sportart legt ihre Spielbedingungen nach eigenen Regeln fest. Für den Tchoukball wollte sein Erfinder, neben diesen Bedingungen, einen philosophischen Gedanken einführen. Folglich hat Dr. Hermann Brandt, in Zusammenarbeit mit Michel Favre, eine Charta entworfen, die voll und ganz in den Kontext des Sports passt und das Verhalten jedes Spielers, Leiters und Trainers auf dem Spielfeld – und im Idealfall auch darüber hinaus – beschreibt. Die Charta ist für Kinder nur schwer verständlich. Im Folgenden liefern wir eine Version, die für das junge Publikum zugänglicher ist und dem Geist der ursprünglichen Charta treu bleibt.

Die Charta für Kinder

Der Tchoukball steht allen offen. Du wirst Mädchen und Jungen aus unterschiedlichen Spielniveaus treffen. Du musst jedem mit Respekt und Aufmerksamkeit begegnen (ich spreche ordentlich, ich mache mich nicht lustig, ich respektiere die Arbeit der Trainer). Du musst dein Verhalten und deine Emotionen vor, während und nach dem Training anpassen und auch im Rahmen von Begegnungen mit anderen Teams und Clubs. Du gibst dein Bestes im Training und hörst den Anweisungen aufmerksam zu, ohne die anderen abzulenken.

Du bist Teil eines Teams. Du bist gewillt, alle anderen Mannschaftskameraden zu schätzen, damit dein Team zusammenhält.

Gewinnen oder verlieren ist nicht alles, was zählt! Am wichtigsten ist, dass du „alles gegeben“ und etwas geleistet hast, auf das du stolz sein kannst (Verhalten, Engagement, Einhaltung der Spielregeln und Anweisungen). Ein Sieg kann dir Freude bereiten, er sollte dir allerdings nie ein Gefühl von Überlegenheit verschaffen.

Jede Spieltätigkeit sollte den Wunsch, seine Fähigkeiten verbessern und perfektionieren zu

wollen, fördern. Zu diesem Ergebnis sollte die Ausübung des Tchoukballs prinzipiell führen, vom kleinsten Freundschaftsspiel bis hin zur ersten Begegnung im Spitzensport.

Die Gegner sind für dich nicht nur eine Möglichkeit, um zu spielen, sondern eine Gelegenheit, um deinen Fortschritt festzustellen und ein „schönes Spiel“ abzuliefern.

Die unten aufgeführten Punkte schildern die Geisteshaltung, die dem sozialen Handeln im Tchoukball zugrunde liegt. Diese Geisteshaltung zielt auf ein vorbildliches Verhalten ab und hilft dabei, negative Handlungen gegenüber sämtlichen aktiven Personen unseres Sports (Verantwortliche, Schiedsrichter, Trainer, Zuschauer, Spielerinnen und Spieler) zu unterbinden. Konflikte werden somit aus dem Weg geräumt.

Du versuchst, diese Verhaltensregeln auch ausserhalb des Tchoukballs umzusetzen. Denn wenn du sie auch im Alltag einhältst, wird die Welt eine bessere sein!



Die Kategorien

Die Wahl der Kategorie

Das Alter bestimmt die Kategorie, in der das Kind spielt. Wie in der Vergangenheit sind gewisse Ausnahmen gestattet. Der Leiter und der Verein entscheiden darüber, ob ein Kind im Rahmen des Trainings in einer höheren oder niedrigeren Kategorie spielt (für Ausnahmen hinsichtlich der Turniere siehe Kapitel „Teambildung und mögliche Ausnahme im Turnier“, auf der Seite 40). Die Wahl muss bei allen Kindern konsequent durchgeführt werden. Der Verein erklärt und diskutiert seine Wahl der Kategorie mit dem Kind und gegebenenfalls mit den Eltern. Diese Entscheidung wird unter Berücksichtigung der verschiedenen Empfehlungen des Tchoukball-Konzepts Kindersport sowie im allgemeinen Interesse des Kindes getroffen.

Für die Kinder, deren Alter in zwei Kategorien erscheint (7, 9, 11 und 13 Jahre), kann die Wahl der Kategorie auch von dessen Entwicklungsstand (Koordinationsfähigkeit, physische Entwicklung und spezifisches Tchoukball-Potenzial) abhängig gemacht werden. Auf der nächsten Seite befindet sich eine Tabelle, die zum Tchoukball-Trainingsheft gehört. Die Tabelle hilft dem Leiter und dem Verein, ein Kind bezüglich seiner Entwicklung besser einzuschätzen. Die Fähigkeiten des Kindes werden mit der Beschreibung in der Spalte verglichen, die die durchschnittlichen Dispositionen der jeweiligen Kategorie vorgeben. Man kann davon ausgehen, dass das Kind, welches die Fähigkeiten „seiner“ Niveaustufe erworben hat, in die nächsthöhere Kategorie aufsteigen kann. Diese Tabelle kann heruntergeladen werden unter tchouk.ch/tabelleKS.

Die Leitung der verschiedenen Niveaus

Das Alter des Kindes zu Beginn des Schuljahres (Mitte August) ist für die Zuweisung der Kategorie ausschlaggebend. Mindestens einmal jährlich aktualisiert der Verein die Liste der Kinder (darunter insbesondere ihre Zugehörigkeit zu einer Kindersport-Kategorie) intern und auf der Ebene von Swiss Tchoukball.

Allgemeines

Aus methodischer Sicht ist es nicht notwendig, ein separates Training nach Niveau durchzuführen. Im Rahmen eines Trainings ist es möglich, sich so zu organisieren, dass jedes Niveau bei gleicher Übung unterschiedliche Ziele verfolgt. Die Kinder haben so die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten auszubilden und haben **alle** ein Erfolgserlebnis. In einer einzigen Lektion können demnach mehrere Niveaustufen miteinander trainieren.

Diese Tabelle hilft dir, dein Training zu gestalten und für Kinder auszurichten.
Die Tabelle berücksichtigt die verschiedenen Lerninhalte der einzelnen Kategorien.



	Grün 5,6 und 7 Jahre	Blau 7,8 und 9 Jahre	Rot 9,10 und 11 Jahre	Schwarz 11,12 und 13 Jahre
Tchoukball spielen	Den Ball werfen und schnell beherrschen. Auf den Frame zielen (frontal).	Den Ball in Brusthöhe fangen. Sich zu zweit Pässe zuspielen. Den Ball auf den Frame werfen und ihn wieder auffangen. Ohne Schwung werfen, um den Ball wieder ins Spielfeld zu bringen. Die Rollen des Angreifers und des Verteidigers kennen.	Aus der Bewegung heraus passen. Einen Ball fangen, der von einem Partner auf den Frame geworfen wurde. Schwungvolles Werfen. Sich als Verteidiger je nach Spiegeffekt des Balls platzieren. In einem Anlaufwinkel auf den Frame werfen. Die Anlaufwinkel variieren.	Je nach Wurf die geeignete Position (aufrecht/kniend) differenzieren können. Sich nach seinen Partnern ausrichten. Einen Pass aus der Bewegung heraus fangen. Mit Schwung und mit Anlauf aus diversen Tiefen und Winkeln werfen.
Spiele	Ein paar einfache Spielregeln (1-3) befolgen. Rollen spielen. Mitmachen und spielen.	Mit 1 Partner zusammenarbeiten. Die Spielregeln einhalten. Die Mitspieler und die Gegner erkennen. Freude am Spiel.	Mit mehreren Partnern zusammenarbeiten. Fair Play. Die Spielregeln einhalten und Punkte zählen können. Die Rollen der Mitspieler und Gegner erkennen. Lernen zu verlieren und zu gewinnen.	In der Lage sein, Punkte zu zählen und Fehler zu melden. Im Team entsprechend dem Gegner zusammenarbeiten. Mit einer Niederlage umgehen können.
Grundformen der Bewegung	Gezielt werfen aus 1 oder 2 m. Fangen, einen Ball, der rollt oder hüpf, ergreifen. Für 10 Sek. Gleichgewicht halten. Zyklisches Laufen. Auf einem Bein hüpfen. Kombination aus laufen-quer abspielen.	Gezielt werfen (aus 4 bis 8 m). Den Ball in verschiedenen Höhen fangen. Kombination Laufen-Klettern. Im Gleichgewicht auf einer 10 cm breiten Linie rennen. Im Laufen um die eigene Achse drehen, Slalom laufen. Kombination Laufen-Springen (auf 1 oder 2 Beinen). Rolle vorwärts in den Stand.	Gezielt werfen (aus 6 bis 12 m). Aus der Bewegung heraus passen. Aus der Bewegung heraus fangen. Sich verlagern, sich richtig positionieren, um den Ball je nach Flugbahn zu fangen.	Mit Schwung und im Sprung werfen. Aus der Bewegung heraus fangen. Die Flugbahn des Balls voraussehen können und dementsprechend handeln.
Sportmotorisches Konzept	Physis: Koordination verbessern, Knochen stärken, Muskulatur kräftigen und Schnelligkeit verbessern, das Herz-Kreislauf-System stimulieren, Flexibilität bewahren.	Physis: Koordination verbessern, Knochen stärken, Muskulatur kräftigen und Schnelligkeit verbessern, das Herz-Kreislauf-System stimulieren, Flexibilität bewahren. Psyche: „Lachen-Lernen-Leisten“	Physis: Koordination verbessern, Knochen stärken, Muskulatur kräftigen und Schnelligkeit verbessern, das Herz-Kreislauf-System stimulieren, Flexibilität bewahren. Psyche: „Lachen-Lernen-Leisten“	Physis: Koordination verbessern, Knochen stärken, Muskulatur kräftigen und Schnelligkeit verbessern, das Herz-Kreislauf-System stimulieren, Flexibilität bewahren. Psyche: „Lachen-Lernen-Leisten“

Definition der vier Niveaus

Die im Folgenden beschriebenen Niveaus sind aufsteigend nach Alter und Schwierigkeitsgrad geordnet. Sie sind zudem nach Farben sortiert. Das Alter bestimmt in erster Linie das Niveau der Kategorie des Kindes. Allerdings kann ein zweites Kriterium bei der Wahl berücksichtigt werden, nämlich der Entwicklungsstand des Kindes (Koordinationsfähigkeit, physische Entwicklung und spezifisches Tchoukball-Potenzial). (Die verwendeten Farben orientieren sich an den Schwierigkeitsstufen von Skipisten.)

Grünes Niveau (5, 6 und 7 Jahre): Das Kind, das Entdecken und die Einhaltung der Spielregeln

Ziel

Das vorrangige Ziel dieser Niveaustufe ist es, die Lust an der Bewegung zu wecken. Die Kinder spielen auf abwechslungsreiche Weise und lernen, die Spielregeln zu befolgen. Sie entdecken und experimentieren mit vielfältigen Inhalten und werden zur Bewegung animiert. Die spezifischen Tchoukball-Elemente fliessen nur beiläufig ein.

Trainingsstruktur

Die spezifischen Tchoukball-Elemente nehmen lediglich einen geringen Teil der Lektion ein.

Schwerpunkte

Sämtliche durch J+S beschriebenen Bewegungsformen (J+S Kids – Theoretische Grundlagen, Koordination verbessern) werden ausgeübt.

Blaues Niveau (7, 8 und 9 Jahre) Das Kind, die Beziehung zum Ball, der Frame

Ziel

Die Kinder lernen in erster Linie, mit dem Ball umzugehen. Ziel ist es, so viele Erfahrungen wie möglich in unterschiedlichen Spielsituationen und mit verschiedenen Bällen (Beschaffenheit, Gewicht, Grösse...) zu sammeln. Sie finden Freude am Spiel mit den Bällen. Die spezifischen Tchoukball-Elemente nehmen im Training einen grösseren Raum ein.

Trainingsstruktur

Die spezifischen Tchoukball-Elemente nehmen im Training etwas mehr Raum ein.

Schwerpunkte

Ballbeherrschung.

Wichtige technische Aspekte

Werfen und Zielen.

Themen

Sämtliche durch J+S beschriebenen Bewegungsformen mit Schwerpunkt auf: Rennen/Springen, Werfen/Fangen (weit, nah, mit und ohne Schwung).

Tchoukball-Spielformen

Die Kinder lernen, in Zweier-Teams miteinander zu spielen. Die Tchoukball-Spielregeln werden ihnen in stark vereinfachter Form beigebracht, ohne den Sport und die damit verbundene Geisteshaltung zu verfälschen. Mit diesen Grundregeln bewahrt und respektiert die Disziplin ihre Bildungsziele.

Rotes Niveau (9, 10 und 11 Jahre) das Kind, die Beziehung zum Ball, der Frame und die Mitspieler

Ziel

Die Kinder perfektionieren die Ballbeherrschung. Sie lernen, mit ihren Mitspielern zusammenzuarbeiten und gegen ihre Gegner zu spielen.

Trainingsstruktur

Die spezifischen Tchoukball-Elemente nehmen knapp 2/3 der Lektion ein, das verbleibende 1/3 beinhaltet vielfältige Spiele sowie Sport- und Bewegungsformen, die nicht im Tchoukball vorkommen: Rutschen, Balancieren, Klettern...

Schwerpunkte

Ballbeherrschung, Passen, Zielen und Fangen.

Wichtige technische Aspekte

Passen, Fangen, Werfen.

Themen

Unterschiedlich weite Pässe werfen, sich in der Halle orientieren, zusammenarbeiten und sich in Ergänzung zu allen von J + S beschriebenen Bewegungsformen sinnvoll positionieren.

Tchoukball-Spielformen

Sie sollen jedes Kind enorm fordern; sie haben erhöhten Ballkontakt, sind alle im Spiel involviert und gewinnen Selbstvertrauen.

Schwarzes Niveau (11, 12 und 13 Jahre) Das Kind, die Beziehung zum Ball, der Frame, die Mit- und die Gegenspieler

Ziel

Die Kinder perfektionieren das Zusammenspiel in ihrem Team. Sie lernen es, den Gegner zu beobachten und entsprechend seiner Handlungen zu reagieren. Es stehen sich nun zwei Mannschaften gegenüber und sämtliche Elemente der endgültigen Form des Tchoukballs sind vorhanden.

Trainingsstruktur

In diesem Stadium ist es möglich, die gesamte Lektion speziell dem Tchoukball zu widmen.

Schwerpunkte

Erlernen der Angreifer- und Verteidiger-Taktiken.

Wichtige technische Aspekte

Verteidigen und Angreifen.

Themen

Aufbau des Angriffs (kluge Pässe durchführen oder sich durch Rufen anbieten, mit Sinn für den Aufbau des Angriffs und entsprechend der Wurfmöglichkeiten...), Aufbau der Verteidigung (den gesamten Raum des Spielfeldes abdecken, der vom Gegner erreicht werden kann...), den Teamgeist stärken und im Kollektiv spielen.

Tchoukball-Spielformen

Die Kinder erlernen die Taktiken des Spiels, die Verteidigungs- und Angriffsplatzierungen, die verschiedenen Aufgaben innerhalb eines Teams. Sie experimentieren mit allen Rollen, ohne sich zu spezialisieren.

Die Tchoukball-Regeln

Genehmigung für die Anpassung der Regeln

In den offiziellen Tchoukball-Regeln steht geschrieben: „Es wird oft notwendig sein, die Regeln an die Anzahl der verfügbaren Spieler, an ihre Fähigkeiten und ihre physische Verfassung bzw. an die Grösse des Spielfelds anzupassen. Diese Anpassungen sind gestattet, um Tchoukball für alle zugänglich zu machen. Dennoch muss jede Anpassung an die Spielregeln mit den Werten des Tchoukballs übereinstimmen, einschliesslich des respektvollen Umgangs mit den anderen Spielern, ob diese zur gleichen oder zur gegnerischen Mannschaft gehören.“ (FITB, 2015). „Kinder befinden sich noch in ihrer Entwicklung und verfügen nicht über die gleichen Fähigkeiten wie Erwachsene. Demzufolge erscheint eine Anpassung der Regeln zu ihren Gunsten als notwendig und gerechtfertigt.“ (S. 5 Master, Emile Guinand). Der Erfinder des Tchoukballs, Dr. Hermann Brandt, und sein Weggefährte, Michel Favre, haben im Buch (Kritische wissenschaftliche Studie der Mannschaftssportarten, Edition Roulet, Genf (S. 37)) ihrer Entschlossenheit, einen pädagogischen Sport zu entwickeln, der biologisch, physiologisch, psychologisch und sozial angepasst ist, Ausdruck verliehen.

Die von den erzieherischen Werten untrennbaren Regeln

Mithilfe einiger angeführter aus dem Monatsthema MOBILESPORT (10/2016 Tchoukball) entnommener Zitate ist es möglich, die offiziellen Regeln darzustellen (tchouk.ch/reglesOfficielles, auf Französisch) die man keinesfalls verletzen darf, da der Geist des Tchoukballs davon beeinträchtigt und die Disziplin ihre pädagogischen Werte, die ihrem Erfinder so wichtig waren, einbüssen würde.

- „Primär geht es beim Tchoukball darum, jede Form körperlicher Aggression zu bannen. Aggression und Spiel auf den Gegner sind beim

Tchoukball verboten.“ (In Bezug auf die *Regel 12: Geist des Spiels* der Tchoukball-Regeln)

- „Im Tchoukball ist jegliche Behinderung des Gegners oder des Spielflusses untersagt: Zwei Teams besetzen gemeinsam das ganze Spielfeld und können vom Gegner unbehelligt auf beide Frames zielen. Dieser spezielle Aspekt verleiht dem Spiel einen erzieherischen Wert, von dem nicht nur Sportlehrerinnen und Sportlehrer profitieren können.“
- „Beim Tchoukball geht der Ball von Hand zu Hand; er wird weder auf den Boden geprellt noch mit den Füßen berührt. Die Verteidiger dürfen ihn weder abfangen noch die Gegner stören. Die Angreifer können deshalb beim Zusammenspiel und zum Entwickeln ihrer Aktion frei entscheiden und sich ungehindert bewegen. Sie bleiben bis zum Wurf auf den Frame in Ballbesitz. Es sei denn, einer von ihnen begehe einen Fehler. Dann erhält die andere Mannschaft den Ball.“ (In Bezug auf die offizielle Regel 7.1.7: Der Spieler begeht einen Fehler, wenn er einen Gegner in Bewegung mit oder ohne Absicht daran hindert, den Ball zu fangen, zu werfen oder zu passen oder eine Position einzunehmen.)
- „Eine andere Eigenart: Es gibt keine fest zugeordnete Spielfeld-Hälfte. Beide Teams belegen das ganze Spielfeld und können auf beide Frames zielen. Das Verschwinden der Idee eines Territoriums verändert die Beziehung zum Gegner, der nicht mehr als Feind, sondern als zum Spielen unumgänglicher Verbündeter verstanden wird.“
- „Aggression und Spiel auf den Gegner sind beim Tchoukball verboten; niemand zieht also daraus irgendeinen Vorteil. Dieser spezielle Zugang zu Sportarten/Teamsport eliminiert alle feindliche Haltung gegenüber dem Vis-à-vis. Dabei geht es um eine revolutionäre Art, das Verhältnis unter den Spielern zu gestalten: Kämpferisches Verhalten nützt dem Spielaufbau und ist nicht mehr gegen den Gegner gemünzt.“
- „Da gegnerische Pässe nicht abgefangen werden dürfen, kann auch die Angst vor Körperkontakt und Rempeleien einzelner Spielenden ausge-

geschlossen werden. Diese Regel erlaubt es auch, zurückhaltenden Spielern zur Entwicklung einer Aktion beizutragen. Zugleich sind die Angreifer allein für ihr Tun und Lassen verantwortlich, da die Verteidiger es ja respektieren.“

- „Schliesslich sind die Verteidiger – aufgrund des Verbots, den Gegner zu stören, und der Pflicht, die Bahnen freizugeben – gezwungen, die Fortbewegung der Gegner zu verfolgen, sie sogar vorwegzunehmen, um keine Fehler zu begehen. De facto haben die Angreifer volle Bewegungsfreiheit!“

Die Regeln, Funktion und Veränderung

Die folgenden Sätze stammen aus der Masterarbeit von Emile Guinand. Dort definiert er die Nützlichkeit sportspezifischer Regeln und kommt zu dem Schluss, dass Anpassungen in Übereinstimmung mit den motorischen Fähigkeiten des Kindes festgelegt werden müssen.

- „Die Regeln erlauben es, einen Sport in seiner Funktionsweise vollständig und detailliert zu beschreiben. Sie bilden einen präzisen Rahmen und legen fest, was erlaubt, untersagt und das

wesentliche Element aller Mannschaftssportarten ist: Wie man einen Punkt erzielt. Die anderen Bereiche des Tchoukballs kreisen um die Regeln und werden von ihnen beeinflusst.“

- „In allen Sportarten haben die Regeln einen nachhaltigen Einfluss auf den motorischen Bereich.“
- **„Um den Tchoukball für jüngere Kinder anzupassen**, ist es erforderlich, die Spielregeln zu verändern, mit dem Ziel, die motorischen und durch diese Regeln bedingten Fähigkeiten:
 - An ihre Koordinationsfähigkeit anzupassen.
 - An ihre physiologischen Voraussetzungen (Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit) anzupassen.
 - An ihre anatomische Beschaffenheit (Grösse, Spannweite der Arme, Gewicht etc.) anzupassen.
 - In Bezug auf die Anzahl der genutzten Felder zu vereinfachen.“

**Mehr Informationen hierzu
Kapitel 4.2.1
Masterarbeit Emile Guinand**



Die an verschiedene Spielniveaus angepassten Tchoukball-Regeln

Um die Regeländerungen für Kinder bei Turnieren und Trainingseinheiten zu vereinheitlichen, empfiehlt Swiss Tchoukball die Nutzung der in den folgenden Tabellen beschriebenen und nach Entwicklungsstufen geordneten Regeln. Diese Regeln sind ein integraler Bestandteil des Konzepts und gewährleisten die pädagogischen Werte des Tchoukballs.

In den folgenden Tabellen wurden die Regeln in brauner Farbe gegenüber den offiziellen Spielregeln der FITB angepasst (um den Bedürfnissen von Kindern gerecht zu werden, beispielsweise im Hinblick auf die Sprache).

Grünes Niveau	
Fehler	<p>Der Spieler begeht einen Fehler, wenn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er den Ball mit den Füßen spielt. • Er versucht, dem Gegner den Ball wegzunehmen. • Er im Ballbesitz ist und sich ausserhalb des Spielfelds befindet. • Er den Gegner mit oder ohne Absicht behindert oder stört. • Er den Ball bei einem Wurf des Gegners vor dem Rebound vom Frame berührt.. <p>Der Werfer begeht einen Fehler, wenn der Ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den Metallrahmen berührt und einen missratenen Rebound ausführt. • Weder das Netz, noch den Frame berührt. • Nach dem Rebound vom Frame ausserhalb der Spielzone den Boden berührt. • Auf ihn zurückfällt.
Punktevergabe	<p>Der Spieler erzielt einen Punkt, wenn der Ball nach dem Rebound vom Frame:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den Boden ausserhalb der Spielzone berührt, bevor der Verteidiger ihn mit seinen Händen greifen kann.
Spielleitung	<p>Begeht der Werfer einen Fehler, erfolgt der Anstoss am Ort, an dem der Werfer den Ball geworfen hat, jedoch innerhalb der Spielzone.</p>

Blaues Niveau

Fehler	<p>Der Spieler begeht einen Fehler, wenn:</p> <ul style="list-style-type: none">• Er den Ball mit den Füßen spielt.• Er im Ballbesitz ist und mehr als 2 Schritte macht, nachdem er den Ball gefangen und sich stabilisiert hat (leichtes Trampeln auf der Stelle sowie das Drehen um die eigene Achse werden nicht als Fehler gewertet, sie dienen der Orientierung gegenüber dem Empfänger des Passes oder dem Frame).• Er den Ball zu Boden fallen lässt.• Er im Ballbesitz ist und sich ausserhalb des Spielfelds befindet.• Er den Gegner mit oder ohne Absicht behindert oder stört. (z. B.: den Ball aus der Hand nimmt, den Wurf oder die Bewegung behindert etc.)• Er den Ball bei einem Wurf des Gegners vor dem Rebound vom Frame berührt.• Er den von einem Mitspieler geworfenen Ball nach dem Rebound vom Frame berührt. <p>Die Mannschaft begeht einen Fehler, wenn:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sie das Spiel absichtlich verzögert (sie den Ball nicht spielt oder zu viele Pässe durchführt, ohne den Ball zu werfen). <p>Der Werfer begeht einen Fehler, wenn der Ball:</p> <ul style="list-style-type: none">• Den Metallrahmen berührt und einen missratenen Rebound ausführt.• Weder das Netz, noch den Frame berührt.• Nach dem Rebound vom Frame ausserhalb der Spielzone den Boden berührt.• Auf ihn oder einen seiner Mitspieler zurückfällt.
Punktevergabe	<p>Der Spieler erzielt einen Punkt, wenn der Ball beim Rebound vom Frame:</p> <ul style="list-style-type: none">• In der Spielzone den Boden berührt, bevor ein Verteidiger ihn berührt hat.• Einen Verteidiger berührt, der ihn nicht zu kontrollieren vermag, und der Ball anschliessend zu Boden fällt oder über die Grenzen der Spielzone hinausgerät.• Einen Verteidiger an einer Körperstelle unterhalb des Knies berührt.• Einen Verteidiger berührt, der sich innerhalb der verbotenen Zone oder ausserhalb der Spielzone befindet.
Weiteres	<p>Der Angreifer wird nicht sanktioniert, wenn er die verbotene Zone betritt, jedoch wird dem Angreifer ein Punkt erteilt, wenn der Verteidiger in der verbotenen Zone den Ball blockiert!</p>
Spielleitung	<p>Begeht der Werfer einen Fehler, erfolgt der Anstoss am Ort, an dem der Werfer den Ball geworfen hat, jedoch innerhalb der Spielzone. Der Einwurf im monopolaren Spiel erfolgt auf der Linie, die das Spielfeld gegenüber des Frames begrenzt.</p>

Rotes Niveau

Fehler

Der Spieler begeht einen Fehler, wenn:

- Er den Ball unterhalb des Knies berührt.
- Er im Ballbesitz ist und mehr als 2 Schritte macht, nachdem er den Ball gefangen und sich stabilisiert hat (leichtes Trampeln auf der Stelle sowie das Drehen um die eigene Achse werden nicht als Fehler gewertet, sie dienen der Orientierung gegenüber dem Empfänger des Passes oder dem Frame).
- Er den Ball zu Boden fallen lässt.
- Er im Ballbesitz ist und sich ausserhalb des Spielfelds befindet.
- Er den Gegner mit oder ohne Absicht behindert oder stört.
(z. B.: den Ball aus der Hand nimmt, den Wurf oder die Bewegung behindert etc.)
- Er den Ball bei einem Wurf des Gegners vor dem Rebound vom Frame berührt.
- Er den von einem Mitspieler geworfenen Ball nach dem Rebound vom Frame berührt.
- Er einen Wurf ausführt, indem er sich zu sehr dem Frame nähert und seine Armbe-
wegung im letzten Moment ändert.

Die Mannschaft begeht einen Fehler, wenn:

- Sie das Spiel absichtlich verzögert (sie den Ball nicht spielt oder zu viele Pässe durch-
führt, ohne den Ball zu werfen).

Der Werfer begeht einen Fehler, wenn der Ball:

- Den Metallrahmen berührt und einen missratenen Rebound ausführt.
- Weder das Netz, noch den Frame berührt.
- Nach dem Rebound vom Frame ausserhalb der Spielzone den Boden berührt.
- Auf ihn oder einen seiner Mitspieler zurückfällt.

Punkte- vergabe

Der Spieler erzielt einen Punkt, wenn der Ball nach dem Rebound vom Frame:

- In der Spielzone den Boden berührt, bevor ein Verteidiger ihn berührt hat.
- Einen Verteidiger berührt, der ihn nicht zu kontrollieren vermag, und der Ball
anschliessend zu Boden fällt oder über die Grenzen der Spielzone hinausgerät.
- Einen Verteidiger an einer Körperstelle unterhalb des Knies berührt.
- Einen Verteidiger berührt, der sich innerhalb der verbotenen Zone oder ausserhalb
der Spielzone befindet.
- Einen Verteidiger berührt, der die verbotene Zone betritt oder die Spielzone verlässt,
um den Ball zu fangen.

Weiteres

Der Angreifer wird nicht sanktioniert, wenn er die verbotene Zone betritt, jedoch wird dem Angreifer ein Punkt erteilt, wenn der Verteidiger in der verbotenen Zone den Ball blockiert!

Spilleitung

Begeht der Werfer einen Fehler, erfolgt der Anstoss am Ort, an dem der Werfer den Ball geworfen hat, jedoch innerhalb der Spielzone.
Der Einwurf im monopolaren Spiel erfolgt auf der Linie, die das Spielfeld gegenüber des Frames begrenzt.

Schwarzes Niveau

Fehler	<p>Der Spieler begeht einen Fehler, wenn:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Er den Ball unterhalb des Knies berührt. • Er im Ballbesitz ist und mehr als 2 Schritte macht, nachdem er den Ball gefangen und sich stabilisiert hat (leichtes Trampeln auf der Stelle sowie das Drehen um die eigene Achse werden nicht als Fehler gewertet, sie dienen der Orientierung gegenüber dem Empfänger des Passes oder dem Frame). • Er den Ball zu Boden fallen lässt. • Er im Ballbesitz ist und sich ausserhalb des Spielfelds befindet. • Er den Gegner mit oder ohne Absicht behindert oder stört. (z. B.: den Ball aus der Hand nimmt, den Wurf oder die Bewegung behindert etc.) • Er den Ball bei einem Wurf des Gegners vor dem Rebound vom Frame berührt. • Er den von einem Mitspieler geworfenen Ball nach dem Rebound vom Frame berührt. • Er den Ball mehr als drei Sekunden behält. • Er einen Pass tätigt, der die Anzahl von 3 aufeinanderfolgenden Pässen übersteigt. • Er auf einen Frame zielt, auf den bereits 3 aufeinanderfolgende Würfe getätigt wurden (ein Fehler oder ein Punkt setzt den Punktestand der aufeinanderfolgenden Würfe auf Null zurück). • Er im Ballbesitz ist und mit der verbotenen Zone in Berührung kommt, ausser im Falle des Eindringens (siehe im Punkt „Weiteres“ dieser Tabelle). • Er wirft, nachdem ein Punkt erzielt wurde, ohne dass der Ball vorher das Mittelfeld passiert hat. <p>Der Werfer begeht einen Fehler, wenn der Ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Den Metallrahmen berührt und einen missratenen Rebound ausführt. • Weder das Netz, noch den Frame berührt. • Nach dem Rebound vom Frame ausserhalb der Spielzone den Boden berührt. • Auf ihn oder einen seiner Mitspieler zurückfällt. • Noch in seiner Hand liegt, während er nach dem Sprung die verbotene Zone mit dem zweiten Fuss berührt.
Punktevergabe	<p>Der Spieler erzielt einen Punkt, wenn der Ball nach dem Rebound vom Frame:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der Spielzone den Boden berührt, bevor ein Verteidiger ihn berührt hat. • Einen Verteidiger berührt, der ihn nicht zu kontrollieren vermag, und der Ball anschliessend zu Boden fällt oder über die Grenzen der Spielzone hinausgerät. • Einen Verteidiger an einer Körperstelle unterhalb des Knies berührt. • Einen Verteidiger berührt, der sich innerhalb der verbotenen Zone oder ausserhalb der Spielzone befindet. • Einen Verteidiger berührt, der die verbotene Zone betritt oder die Spielzone verlässt, um den Ball zu fangen.
Weiteres	<p>Das Eindringen in die Wurfzone wird nicht bestraft, um die jungen Spieler zu ermutigen, aus der Bewegung und dem Sprung heraus zu werfen!</p>
Spielleitung	<p>Begeht der Werfer einen Fehler, erfolgt der Anstoss am Ort, an dem der Werfer den Ball geworfen hat, jedoch innerhalb der Spielzone.</p>

Die an das Spielniveau angepasste verbotene Zone

Für die Angreifer, variieren die Anpassungen hinsichtlich der verbotenen Zone in jeder Lern- und Altersstufe und steigen im Schwierigkeitsgrad an. Je älter der Angreifer ist, desto stärker muss er auf diese „Barriere“, die die verbotene Zone darstellt, achten. Diese „Grenze“ beeinträchtigt die Flüssigkeit der Bewegungsabläufe und führt zu Unschlüssigkeiten im Entscheidungsprozess der Kinder. Die verbotene Zone sollte für die Angreifer im sehr jungen Kindesalter noch keine Rolle spielen und erst allmählich in den älteren Kategorien eingeführt werden. Dies erlaubt es dem Kind, die kognitiven Informationen zu verarbeiten, indem der Schwierigkeitsgrad schrittweise und im Einklang mit dessen Entwicklung erhöht wird.

Für die Verteidigung, ist die verbotene Zone unentbehrlich (mit Ausnahme des grünen Niveaus). Sie verhindert, dass sich die Kinder zu sehr dem Frame nähern, um den Ball zu fangen (dies erschwert das Fangen des Balls zusätzlich) und vor allem damit der Wurf zurückprallt (der Wurf ist gelungen, wenn der Ball nach seinem Rebound vom Netz die verbotene Zone verlässt). Diese Vorgehensweise führt ferner dazu, die Rollen bei den Kleinkindern und Einsteigern zu klären.

Mehr Informationen hierzu
Kapitel 4.3
Masterarbeit Emile Guinand

Grünes Niveau

Bei dieser Spielform gibt es keine verbotene Zone, so dass der Ball rollen und abprallen kann. Ziel ist es, dass das Kind den Ball greift, bevor er das Spielfeld verlässt. Die Kinder lernen, den Ball auf das Netz zu werfen, damit er in die Spielzone „zurückkehrt“.

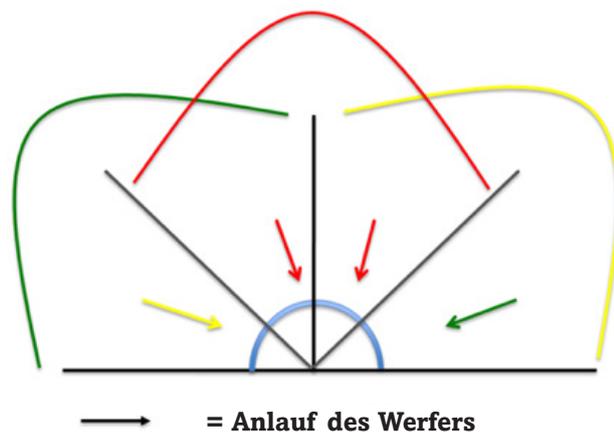
Blaues Niveau

Die verbotene Zone hat einen Radius von 2,5 m.

Die Kinder lernen:

- die verbotene Zone in der Verteidigungsphase einzuhalten.
- auf das Netz zu zielen und so zu werfen, dass der Ball die verbotene Zone „verlässt“. Denn nur unter dieser Bedingung kann ein Punkt gegeben werden.

Der Werfer darf in die verbotene Zone vordringen. Dennoch muss er mit einer einzigen flüssigen Armbewegung werfen (kein Täuschungsmanöver mit einer anderen Bewegung im letzten Moment). Grundsätzlich sollte sein Wurf in einem 90°-Winkel, in der gespiegelten Bahn seines Anlaufs (siehe Abbildung), abprallen. Es wird ein Fehler gewertet, wenn der Spieler wirft, ohne die vorherigen Kriterien zu beachten.



Die verbotene Zone ist nützlich, um die verschiedenen Rollen zu verstehen.

- Die Verteidigung positioniert sich ausserhalb der verbotenen Zone, um den Ball zu blocken. Die Kinder werden unweigerlich vom Frame angezogen, während die Verteidiger in diesem Bereich

„auf Distanz gehalten“ werden. Sie haben mehr „Zeit“, um den Ball zu verfolgen und zu fangen.

- Im Angriff erfolgt das Erlernen ohne Einschränkungen hinsichtlich der verbotenen Zone und erlaubt dem Werfer, sich dem Frame anzunähern. Somit muss das Kind weniger Informationen verarbeiten und kann sich zwangloser auf das Werfen konzentrieren! Der Erfolg, das Netz zu treffen, steigt (siehe Kapitel „Die Psyche bei Kindern zwischen 5 und 10 Jahren“ und insbesondere „Die Motivation“ im Kernlehrmittel J+S Kindersport, Theoretische Grundlagen), das Spiel ist dynamischer und kontinuierlicher.

das technische Erlernen der Sprungwürfe (aus der Bewegung und dem Sprung heraus) begünstigen. Eine Regel wird eingeführt, die einen Fehler wertet, wenn der Werfer mit beiden Füßen in die verbotene Zone vordringt (siehe Tabelle S. 33).

Rotes Niveau

Die verbotene Zone misst 2.5 m. Die Verteidigung muss diese beachten und läuft Gefahr, bestraft zu werden, wenn der Ball von einem Verteidiger gefangen wird, der mit der verbotenen Zone in Berührung kommt. Der Werfer darf in die verbotene Zone vordringen. Dennoch muss er mit einer einzigen flüssigen Armbewegung werfen (kein Täuschungsmanöver mit einer anderen Bewegung im letzten Moment). Grundsätzlich sollte sein Wurf in einem 90°-Winkel, in der gespiegelten Bahn seines Anlaufs (siehe Abbildung), abprallen. Es wird ein Fehler gewertet, wenn der Spieler wirft, ohne die vorherigen Kriterien zu beachten. Die Kinder lernen mit Erfolg verschiedene Würfe, darunter einige mit Anlauf und Sprung, denn sie sind von den Zwängen der offiziellen Regel der „Zone“ befreit.

Schwarzes Niveau

Die verbotene Zone misst 2.5 m. Die offizielle Regel der „Zone“ wird angewendet, damit die Kinder die verschiedenen Würfe, unter Berücksichtigung der verbotenen Zone, perfektionieren.

Die offizielle Regel des „Eindringens“ ist nicht untersagt, sofern der Fuss des Kindes nach einem Sprung, während der Ball noch „leicht in der Hand liegt“, die verbotene Zone dezent berührt. Dies soll

Die empfohlenen Bälle für jedes Spielniveau

Je kleiner und unerfahrener die Kinder sind, desto weicher und langsamer müssen die Bälle sein. Ein Ball, „der nicht wehtut“, erzeugt vielmehr Mut als Angst, diesen zu fangen. Ein langsamer Ball erleichtert das Erlernen der motorischen Reaktion und der „Fangtechnik“. Das mögliche Verletzungsrisiko wird durch den Gebrauch adäquater Bälle verringert.

Grünes Niveau

Alle denkbaren Arten von Bällen (klein, gross, aus Schaumstoff, weich, federnd oder nicht, rund, oval, in Würfelform...) werden genutzt, damit die Kinder eine Vielzahl unterschiedlicher Erfahrungen sammeln.

Blaues Niveau

Alle denkbaren Arten von Bällen (klein, gross, aus Schaumstoff, weich, federnd oder nicht, rund, oval, in Würfelform...) werden genutzt, damit die Kinder eine Vielzahl unterschiedlicher Erfahrungen sammeln.

Federnde Bälle werden im Spiel und bei Übungen mit dem Frame verwendet.

Rotes Niveau

Weiche und langsame Bälle werden genutzt, damit die Kinder unterschiedliche Erfahrungen ohne Furcht, Verletzungs- und Schmerzsrisiko sammeln können. Bei Übungen mit dem Frame werden Bälle (in kleiner für Kinderhände geeigneter Grösse) favorisiert, die gut auf die Würfe reagieren. Trotzdem sollten sie weich und langsam sein, damit die Kinder die Technik der Ballannahme erlernen und diese erfolgreich umsetzen können.

Schwarzes Niveau

Weiche und langsame Bälle werden immer noch genutzt, insbesondere für neue Lektionen. Die Tchoukball-Bälle der Grösse 1 werden eingeführt, wenn die Kinder bereits gefestigte Grundübungen wiederholen.

Im Rahmen eines Turniers werden zwei unterschiedliche Wettkämpfe gleicher Dauer organisiert. Einer wird mit Tchoukball-Bällen (Grösse 1), der andere mit weicheren und langsameren Bällen ausgetragen.

Sie finden eine Auswahl adäquater Bälle für den Kindersport bei Tchoukball Promotion.
tchouk.com

Die Spielleitung entsprechend dem Spielniveau

Die Kinder sollen so früh wie möglich die Spielregeln erlernen aber auch, im Rahmen der Trainingseinheiten, schnell selbständig in der Spielführung und im mitbestimmten Handeln werden. Mit einem vereinfachten Spiel und Regelwerk erlangt das Kind diese Autonomie schneller und verarbeitet Entscheidungen besser.

Grünes Niveau

Die Kinder lernen, die auf ihr Spielniveau zugeschnittenen Spielregeln zu respektieren. Sie lernen, wie und durch welche Mannschaft ein Punkt erzielt wird. Der Leiter lobt, ermutigt und animiert das Spiel.

Blaues Niveau

Die Kinder kennen und respektieren die auf ihr Spielniveau zugeschnittenen Spielregeln und wissen, wie sie einen Punkt erzielen. Sie sind in der Lage, den Punktestand zu erfassen (einen Punkt anzuzeigen). Der Leiter erinnert an die Spielregeln. Er hebt individuelle Erfolge hervor und interveniert im Falle von Unstimmigkeiten.

Im Wettkampf: Eine Person in der Rolle des „Schiedsrichters und Spielleiters“ befindet sich auf jedem Spielfeld. Dies kann sein: ein junger Spieler (Schwarzes Niveau oder U15), eine Begleitperson, ein Elternteil etc., der die Anwendung der Regeln dieses Spielniveaus beherrscht.

Rotes Niveau

Die Kinder kennen und respektieren die auf ihr Spielniveau zugeschnittenen Spielregeln. Sie sind in der Lage, selbstbestimmt zu handeln und den Punktestand zu erfassen. Das Kind lernt, Dinge einzuschätzen und seine Meinung im Hinblick auf das Spielgeschehen auszudrücken. Es lernt, zu kommunizieren, damit der Schiedsrichter eine Entscheidung trifft und das Spiel schliesslich weitergehen kann!

Im Wettkampf: Eine Person in der Rolle des „Schiedsrichters und Spielleiters“ befindet sich auf jedem Spielfeld. Diese berechnet zudem den Punktestand, wenn es das Turnier festlegt. Dies kann sein: ein junger Spieler (Schwarzes Niveau oder U15), eine Begleitperson, ein Elternteil etc., der die Anwendung der Regeln dieses Spielniveaus beherrscht.

Schwarzes Niveau

Die Kinder sind in der Lage, selbstbestimmt zu handeln und den Punktestand während des Spiels zu erfassen. Das Kind macht sich mit der Rolle des Schiedsrichters und der Symbolik seiner Gesten vertraut. Es kann damit beginnen, die jüngsten Spieler – oder sogar die Spieler seiner Kategorie – von aussen zu beaufsichtigen und die Spielleitung selbst zu übernehmen.

Im Wettkampf: Eine Person in der Rolle des „Schiedsrichters und Spielleiters“ befindet sich auf jedem Spielfeld. Diese berechnet zudem den Punktestand. Dies kann sein: ein junger Spieler (Schwarzes Niveau oder U15), eine Begleitperson, ein Elternteil etc., der die Anwendung der Regeln dieses Spielniveaus beherrscht.

Punktstand und Rangliste im Wettkampf nach Spielniveau

Es ist entscheidend, dass der erzieherische Schwerpunkt des Kindes über die Wertschätzung der erbrachten Bemühungen sowie über die Freude an der Teilnahme am Event erfolgt als über den Wettbewerb selbst. Mit zunehmendem Alter wächst in den Augen des Kindes auch die Bedeutung des Wettkampfs. Für die von den Vereinen organisierten Wettkämpfe ist es wichtig, dass sie so aufgebaut sind, dass es mehrere Gewinner geben kann, um den Kindern eine höhere Gewinnchance zu ermöglichen, wie im Folgenden beschrieben.

Grünes Niveau

Es gibt weder Punktstand noch Rangliste, denn in diesem Spielniveau zählt allein die Teilnahme der Kinder und nicht der Wettkampf an sich. Die Freude, dabeizusein ist grösser als alles andere. Dies muss auch vom Leiter deutlich betont werden.

Blaues Niveau

Alle schönen Bewegungen, Aktionen, Bemühungen, Engagements, positive Verhaltensweisen (gegenüber dem Gegner, den Schiedsrichtern...) müssen vom Leiter gelobt werden. Es gibt keine Rangliste, trotzdem kann eine Mannschaft gewinnen. Allerdings gibt es noch so viele andere Dinge, die es hervorzuheben gilt!

Im Wettkampf: Der Schiedsrichter sagt die Punkte an, er zählt jedoch nicht den Punktstand.

Rotes Niveau

Ja, eine Mannschaft kann als Sieger aus einem Wettkampf hervorgehen, dies sollte aber nicht systematisch erfolgen. Es werden sehr viele Spiele organisiert, um die Anzahl der Begegnungen – und somit auch der Sieger – zu erhöhen. So ist es wahrscheinlich, dass viele oder sogar alle teilnehmenden Mannschaften mindestens ein Match gewinnen! Die Kinder lernen, was es bedeutet, zu gewinnen und zu verlieren.

Im Wettkampf: Eine Rangliste wird bei Turnieren nicht ermittelt.

Der Schiedsrichter zeigt die Punkte an (Geste des Schiedsrichters: senkrechter Arm), er zählt jedoch nicht systematisch den Punktstand. Ein Tagesturnier wird organisiert, bei dem man den Sieger bzw. den Punktstand am Ende der Begegnung beim Schiedsrichter erfragen kann. Beim anderen Tagesturnier zählt der Schiedsrichter keine Punkte.

Schwarzes Niveau

Im Wettkampf: Die Punktstände werden in beiden Tagesturnieren gezählt sowie zwei Schlussranglisten erstellt. Jedes Team kann erfahren, mit welchem Platz es das Turnier beendet und daraus seine Schlüsse ziehen.

Die „Erinnerungspreise“ innerhalb der Wettkämpfe

Jedem Verein steht es frei, Erinnerungspreise an die am Turnier teilnehmenden Mannschaften zu verschenken. In Bezug auf den Kindersport, die grünen, blauen und roten Spielniveaus, ist es ratsam, jeden Spieler für seine Teilnahme mit dem gleichen Preis zu belohnen, anstatt für eine Rangfolge nach dem auf der vorhergehenden Seite erwähnten Prinzip. Beim schwarzen Niveau können die Preise pro Spieler (wie auch für die anderen Niveaustufen) oder nach Turnierrang vergeben werden.

Organisation der Wettkämpfe

Welche Wettkampfformen eignen sich für welches Spielniveau ?

Nachfolgend die Richtlinien für die Organisation von Turnieren im „Tchoukball-Kindersport“.

Grünes Niveau

- Parcours mit Stationen, die sich jeweils mit einer Bewegungsform befassen: Laufen/Springen, Gleichgewicht halten, Rollen/Drehen, Klettern/Stützen, Balancieren/Schwung holen, Tanzen/Rhythmisieren, Werfen/Fangen, Kämpfen/Ringen, Gleiten/Rutschen und viele weitere Formen. Jedes Kind hat die Möglichkeit, alle Stationen zu testen und die Mehrheit erfolgreich zu absolvieren.
- Tchoukball monopolar 1/1 auf einem halbrunden Spielfeld mit einem Durchmesser von 5 m, ohne verbotene Zone.
- Verwendung weicher, langsamer Bälle.
- Spieldauer: ca. 5 Min.



Blaues Niveau

- Verwendung weicher und langsamer Bälle.
- Spieldauer: 5 bis 8 Min.
- Die verbotene Zone misst 2,5 m.
- Tchoukball monopolar 2/2 und 3/3 auf einem quadratischen Spielfeld von ca. 7 m bis 8 m.
- Eine Person, die die Anwendung der Regeln dieses Spielniveaus beherrscht, muss pro Spielfeld eingesetzt werden. Ihr fällt die Rolle des „Schiedsrichters und Spielleiters“ zu.
- Parcours mit Stationen für spezifische Tchoukball-Übungen/-Spiele wie Laufen/Springen und Werfen/Fangen.

- Parcours mit Stationen zur Perfektionierung der anderen Bewegungsformen.

Rotes Niveau

- Es werden zwei Turniere an einem Tag organisiert:
 - Das eine als monopolar, das andere als bipolares Spiel.
 - Bei einem werden die Punkte durch den „Schiedsrichter und Spielleiter“ angezeigt und beim anderen die Punktestände der gespielten Matches zusammengezählt.
- Verwendung weicher und langsamer Bälle.
- Spieldauer: ca. 8 Min.
- Die verbotene Zone misst 2,5 m.
- Tchoukball monopolar 3/3, Abmessungen des (mehr oder weniger quadratischen) Spielfelds: ca. 7 bis 9 m.
- Tchoukball bipolar 3/3, Abmessungen des Spielfelds: 7 bis 9 m x 10,5 bis 12 m.
- Eine Person, die die Anwendung der Regeln dieses Spielniveaus beherrscht, muss pro Spielfeld eingesetzt werden. Ihr fällt die Rolle des „Schiedsrichters und Spielleiters“ zu.
- Parcours mit Stationen bestehend aus Spielen, die die Bewegungsformen und die Koordinationsfähigkeit schulen, welche nicht zwangsläufig mit dem Tchoukball in Verbindung stehen müssen.
- Dieses Kriterium ist dringend zu empfehlen aber nicht obligatorisch. Dennoch sollte man es berücksichtigen, wenn die Gestaltung der Turnhalle oder des Turniers es nicht ermöglicht, viele Matches für die Teams auszurichten, um mehr Kinder „zu beschäftigen“.

Schwarzes Niveau

- Zwei bipolare Turniere werden an einem Tag organisiert:
 - Das eine mit 4 Spielern auf dem Spielfeld und das andere mit 5 Spielern.
 - Das eine mit weichen Bällen, das andere mit Tchoukball-Bällen (Grösse 01)
- Spieldauer: ca. 8 Min.
- Die verbotene Zone misst 2,5 m.

- Abmessung des Spielfelds: ein rechteckiges Spielfeld von 9,5 bis 11 m x 13 bis 16 m (es ist möglich, 3 Spielfelder auf einem offiziellen Meisterschaftsspielfeld (26 bis 29 x 15 bis 17 m) oder einem Volleyballfeld (18/9 m) einzurichten).
- Eine Person, die die Anwendung der Regeln dieses Spielniveaus beherrscht, muss pro Spielfeld eingesetzt werden. Ihr fällt die Rolle des „Schiedsrichters und Spielleiters“

Mehr Informationen hierzu
Kapitel 4.4.4
Masterarbeit Emile Guinand

Verständigung über die Umsetzung der Richtlinien

Die Vereine, die die Turniere für Jugendliche (unter 13 Jahre) und Kinder ausrichten, werden dazu ermutigt, deutlich darauf hinzuweisen, dass sie die „Tchoukball Kindersport“-Richtlinien bei der Ausführung ihrer Turniere anwenden. Dies ermöglicht es, ihre Arbeitsweise transparent zu gestalten, ihre Organisation zu erleichtern und eine Beständigkeit zwischen den verschiedenen Vereins-Turnieren zu erreichen. Diese Vereine verpflichten sich, mit den in diesem Konzept festgelegten Niveaustufen und den im vorherigen Abschnitt formulierten Kriterien zu arbeiten. Die Vereine profitieren so von Materialien, die sie sich aus dem Internet herunterladen können und die ihnen bei der Ausrichtung der Turniere von Nutzen sind.

Teambildung und mögliche Ausnahme im Turnier

Entsprechend des Spielerkontingents ist es im Rahmen eines Turnieres in Ausnahmefällen gestattet, dass ein Kind einer niedrigeren Kategorie in einer höheren Kategorie mitspielt, um eine Mannschaft zu vervollständigen. In diesem Fall muss das Kind die Regeln der Kategorie, für die es eingesetzt wird, respektieren. Der umgekehrte Fall ist nicht gestattet. Ein Kind darf nicht in einer niedrigeren Alterskategorie an einem Turnier teilnehmen. Es liegt in der Verantwortung des Leiters und des

Vereins, ein Kind in seiner Kategorie zu fördern, jegliche Ausnahme muss im Interesse des Kindes sein und bezieht sich auf mehrere Ebenen. Man sollte sich beispielsweise die folgenden Fragen stellen: Wird es sich in einer älteren Gruppe wohlfühlen? Ist es in der Lage, sich an die Regeln des höheren Spielniveaus anzupassen? Erlauben es ihm seine körperlichen Fähigkeiten, mit dem höheren Spielniveau mitzuhalten? Sind seine Fertigkeiten im Umgang mit dem Ball ausreichend, um es in ein höheres Spielniveau einzugliedern, ohne sich zu gefährden etc.?

Die Kategorie U15

Diese Kategorie ist der letzte Schritt zum Tchoukball auf der Erwachsenen- und Meisterschaftsebene. Im Laufe der verschiedenen Alters- und Niveaustufen kommt es zu einer Zunahme im Bereich der kognitiven Komplexität, Aufgaben und Regeln werden komplizierter und schwieriger. In diesem Stadium gibt es nur noch wenige Anpassungen. Dennoch dürfen sie nicht übergangen werden.

Die Spielform beim Turnier

Diese Kategorie ist die letzte Stufe vor dem 7/7, wie es in der Altersklasse der U18 praktiziert wird. Hier nun die Beschreibung:

- Tchoukball bipolar 5/5 und 6/6, Abmessungen des Spielfelds: ein Rechteck von 11 bis 12,5 m x 15 bis 17 m (es ist möglich, 2 Spielfelder auf einem offiziellen Meisterschaftsspielfeld (26 bis 29 x 15 bis 17 m) oder einem Volleyballfeld (18/9 m) einzurichten).

Diese Spielform erlaubt immer noch vielerlei Möglichkeiten für abwechslungsreiche Spielerfahrungen. Der Spieler steht sehr oft im Ballkontakt, er besitzt die Kenntnis der einzelnen Rollen (Angreifer/Verteidiger) und arbeitet mit seinen Mitspielern zusammen. Er lernt die verschiedenen Positionen (Flügelspieler, Mittelspieler etc.). Die Spieler experimentieren mit sämtlichen Stellungen, dabei steht die Frage der Spezialisierung noch nicht im Raum.

Ausbildung-Weiterbildung

Die folgende Tabelle fasst die Ausbildungen zusammen, die mit den verschiedenen J+S-Leiteranerkennungen verbunden sind. Die **fett gedruckten** Texte veranschaulichen die „neuen“ Kurse (die es für die Umsetzung des Konzepts bereitzustellen

gilt), während der „normale“ Text auf die bereits existierenden Ausbildungen verweist.

	Jugendsport	Kindersport
Ausbildung von Swiss Tchoukball	<ul style="list-style-type: none"> • Hilfsleiter für Kinder unter 18 Jahren (1 Tag) 	<ul style="list-style-type: none"> • Hilfsleiter für Tchoukball-Neulinge (1 Tag in Kombination mit dem Modul „einen Sport entdecken“
J+S Grundausbildung	<ul style="list-style-type: none"> • J+S-Leiterkurse (6 Tage) 	<ul style="list-style-type: none"> • J+S-Leiterkurse (6 Tage) • Einführungskurs für J+S-Leiter (2 Tage)
J+S Weiterbildung 1	<ul style="list-style-type: none"> • MF Taktik (2 Tage) • MF Könner-Auswahl (2 Tage) • Physis 1 (2 Tage) • Psyche 1 (1 Tag) <p><i>Die nachfolgenden Fortbildungsmodule sind für den Expertenbildungsgang nicht verpflichtend</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Leiter-Fortbildungsmodul (1 Tag) • Mannschaftssportarten-Module • Sportartenübergreifende Module 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul „Einen Sport entdecken“ (1 Tag in Kombination mit der Hilfsleiterausbildung für Tchoukball-Neulinge des Verbands) • MF „Hauptsport“ (1 Tag) • Modul „Grundformen der Bewegung“ (1-2 Tage) • Modul „Fach- und Methodenkompetenz 1“ (3 Tage)
J+S Weiterbildung 2 (Zweig Volleyball)	<ul style="list-style-type: none"> • Kondition im Volleyball (2 Tage) • Coaching im Indoor-Volleyball (4 Tage) • Individuelle auf den Tchoukball bezogene Arbeit in Verbindung mit dem vorher erwähnten „Coaching-Kurs“ (ca. 15 h) 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul „Fach- und Methodenkompetenz 2“ (4 Tage)
Spezialisierung J+S Experte	<ul style="list-style-type: none"> • J+S Expertenkurs (9 Tage) 	<ul style="list-style-type: none"> • J+S Expertenkurs (8 Tage)
J+S Experte	<ul style="list-style-type: none"> • MF Experte (2 Tage) 	<ul style="list-style-type: none"> • MF Experte (1 bis 2 Tage)

Die Ausbildungen bei Swiss Tchoukball

Schiedsrichter I - IV

Der Verband organisiert Kurse für die Schiedsrichter der Niveaus 1 bis 4. Ein Schiedsrichter des Niveau 1 kann bei den Vereinsturnieren von Swiss Tchoukball zum Einsatz kommen. Schiedsrichter mit einem höheren Niveau verfügen über immer höhere Kompetenzen. Das vierte Niveau entspricht den Schiedsrichter-Ausbildern. Für mehr Informationen zur Schiedsrichterordnung und insbesondere zum Kompetenzbereich von Schiedsrichtern (Punkt 3.6) können Sie die „Schiedsrichterordnung“ (in französischer Sprache) auf tchouk.ch/reglArbitrage konsultieren.

Hilfsleiter (für Spieler unter 18 Jahre)

Diese Ausbildung wird ungefähr im Abstand von 18 Monaten angeboten, mit dem Ziel:

- den Teilnehmern die Schlüsselemente der Persönlichkeit des Hilfstrainers zu erklären.
- ihnen eine spielerische und dynamische Erwärmung anzubieten.
- ihnen die Leitung eines Teils der Trainingseinheit mit anschliessendem Feedback zu überlassen.
- gewisse Begriffe zum Aufbau einer Trainingseinheit und der Lehrprinzipien kurz zu beleuchten.

Dieser Kurs ermöglicht es den Teilnehmern, Unterrichtserfahrung zu sammeln und einige Grundkenntnisse zu erlangen, bevor sie einen Kurs zum J+S-Leiter besuchen.

Hilfsleiter (für Tchoukball-Einsteiger)

Da das Kindertraining keine weitreichende Tchoukball-Technik erfordert, können auch aussenstehende Personen die Kinder in den Tchoukball-Vereinen betreuen. Zum Beispiel wären Eltern oder Grosseltern, auf Anfrage durch den Verein, möglicherweise daran interessiert, den Verband, dem ihre Kinder bzw. Enkelkinder angehören, zu unterstützen.

Diese Ausbildung, in Kombination mit einem MF Kindersport, zielt darauf ab, die Basiskenntnisse der Disziplin Personen beizubringen, die keinen Tchoukball praktizieren, aber gern Kinder betreuen und trainieren möchten. Dieser Weg, gefolgt von der Ausbildung zum „J+S-Leiter Kindersport Allround“ wird aus diesen freiwilligen Helfern anerkannte und kompetente J+S-Leiter machen, die den Tchoukball schon den Kleinsten näherbringen.

Ausbildung J+S Kindersport

Es gibt derzeit keine spezielle Ausbildung für Tchoukball im Kindersport.

Grundausbildung Kindersport

Aufgrund der geringen Anzahl an Vereinen, die U10-Mitglieder vorweisen können, und der daraus resultierenden kleinen Menge an Betreuern, ist es aus Mangel an potenziellen Kandidaten unrealistisch, einen Leiterkurs Tchoukball Kindersport anzubieten.

Die einzige derzeit bestehende Möglichkeit, die J+S-Anerkennung Kindersport zu erhalten, ist die Teilnahme an der Grundausbildung Leiterkurs (ohne Sportspezialisierung) oder an einem 2-tägigen Einführungskurs, wenn der Kandidat bereits als J+S-Leiter für Tchoukball im Kindersport (gültiger Status) anerkannt ist.

Weiterbildung: eine Sportart entdecken

Die beste Art und Weise, unseren Sport bekannt zu machen und unseren Leitern eine spezielle Weiterbildung für den Tchoukball anzubieten, ist es, alle zwei Jahre das Modul „Einen Sport entdecken“ zu organisieren. Die Möglichkeit, den Kurs für alle J+S-Leiter Kindersport zu öffnen, dürfte es erlauben, die Mindestanzahl an Kandidaten, die die J+S-Richtlinien vorgeben, zu erreichen.

Weiterbildung: Tchoukball-Fortbildungsmodul (Hauptsportart)

Um eine Weiterbildung für unsere J+S-Leiter Tchoukball Kindersport anzubieten, die gezielt auf unsere Bedürfnisse ausgerichtet ist, möchte der Verband alle zwei Jahre, abwechselnd mit dem anderen Weiterbildungsmodul, ein spezielles Tchoukball-Fortbildungsmodul auf die Beine stellen. Diese durch den Verband organisierten Module könnten interessierte Personen ausländischer Verbände aus Partnerländern (hauptsächlich FFTB) aufnehmen.

Ausbildung zum Tchoukball Kindersport-Schiedsrichter und Spielleiter über andere Ausbildungswege

Momentan ist keine spezielle Ausbildung für Schiedsrichter und Spielleiter im Tchoukball Kindersport vorgesehen.

Swiss Tchoukball muss dennoch die charakteristischen Änderungen im Bereich der Schiedsrichter, die durch die Einführung des Konzepts entstehen, kommunizieren.

Der Verband stellt sich zwei Informationsachsen für die Wettkampfleitung mit Kindern vor.

- Beim Schiedsrichterkurs I bereichert eine kurze Einführung des Konzepts den Lehrplan. Die Teilnehmer erhalten Anweisungen darüber, wie sie sich das Konzept, die Übersicht der Spielregeln nach Kategorie (Seiten 34 bis 37) und die Anhänge herunterladen. So wird jeder neu ausgebildete Schiedsrichter über die Anpassungen informiert und weiss genau, wo und wie er die notwendigen Materialien für die jeweiligen Kategorien findet, wenn er Begegnungen mit Kindern betreut.
- Bei der Ausbildung von J+S-Leitern Kindersport und Betreuern werden die Anpassungen eingeführt und sind für jedes Spielniveau bekannt.

Dokumentation, Lehrmittel

Das Konzept wird für jeden auf der Internetseite von Swiss Tchoukball zugänglich und herunterladbar sein. Übersichtsblätter werden ebenfalls im Internet veröffentlicht, um die Ausrichtung von Turnieren, den Aufbau von Trainingseinheiten sowie den Einsatz von Schiedsrichtern zu erleichtern.

In Zukunft sollen Standard-Lektionen sowie spezielle Tchoukball-Übungen entwickelt werden, um den Leitern bei der Erarbeitung ihrer Unterrichtseinheiten zu helfen.

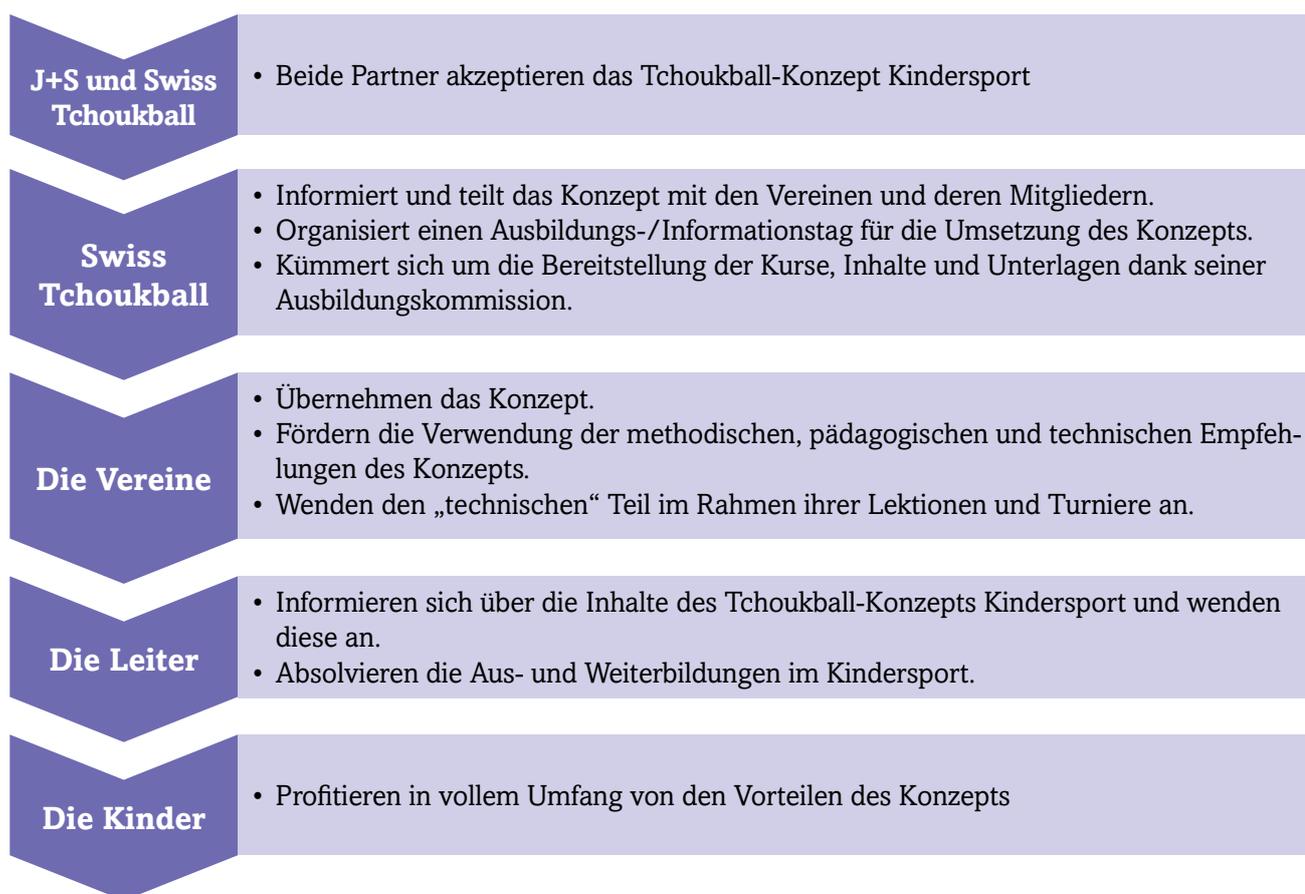
Praktische Umsetzung des Konzepts

Die betroffenen Bereiche und Akteure

Wie im Schema des folgenden Abschnitts ersichtlich, wirkt sich die Umsetzung des Konzepts auf sämtliche Bereiche des Verbandes aus. Alle Tchoukball-Akteure und -Partner, vom Vorstand bis hin zum Kind, das am Tchoukball-Training teilnimmt, sind letztlich betroffen. Die Bereiche der Ausbildung, des Unterrichtens und (in geringerem Masse) der Spielleitung sind an dieser Umsetzung beteiligt.

Die erforderlichen Massnahmen

Mehrere Schritte sind für die Umsetzung des Konzepts erforderlich. Hier eine Liste mit einer Auswahl der wichtigsten Punkte



Planung der diversen Massnahmen

Die von den verschiedenen Akteuren zu ergreifenden Massnahmen sind in einen Zeitplan eingebettet. Im Folgenden die wichtigsten Termine.

Zeitplan	Swiss Tchoukball	J+S
2017 erstes Quartal	Genehmigt das Konzept	Genehmigt das Konzept
30. April 2017	Präsentation und Verbreitung des Konzepts bei der Präsidentenkonferenz	
18. Juni 2017	Ein J+S-Schulungstag zur «Einführung in das Konzept» wird organisiert	
29. Juni 2017	Die Vereine nehmen das Konzept bei der Delegiertenversammlung an	
Ab der zweiten Jahreshälfte 2017	Die Turniere werden gemäss den Prinzipien des Konzepts ausgerichtet	
23. Juni 2018	Der Verband organisiert das Modul «Einen Sport entdecken»	MF Kindersport Tchoukball entdecken
2019	Plant und organisiert ein spezifisches Tchoukball-Fortbildungsmodul	MF Kindersport Tchoukball 2019
Juni 2020	Bewertet die Anpassungsmassnahmen für Tchoukball Kindersport	
Zweite Jahreshälfte 2020	Passt wenn nötig sein Kindersport-Konzept an	MF Kindersport Tchoukball entdecken 2020

Auswertung

Nach drei aufeinanderfolgenden Jahren, in denen das Konzept genutzt wird, ist eine Auswertung seiner qualitativen und quantitativen Auswirkungen vorgesehen. Am Ende der ersten Jahreshälfte 2020 soll eine Online-Umfrage vom Verband an die Vereine und Leiter geschickt werden, um ihre Meinun-

gen zu diversen Fragen zu sammeln. Die Antworten werden anschliessend analysiert und wenn nötig Änderungen am Tchoukball-Konzept Kindersport vorgenommen. Der Verband kommuniziert daraufhin, über die Vereine, die Ergebnisse der Auswertung sowie deren Folgen.

Danksagung

Swiss Tchoukball bedankt sich herzlich bei J+S für seine Unterstützung bei der Entwicklung des Kindersports in unserer Disziplin. So können wir den Kindern adäquate auf ihre Bedürfnisse zugeschnittene Bewegungsformen bieten.

Wir danken recht herzlich Emile Guinand für seine wissenschaftliche Studie über die Tchoukball-Praxis bei Kindern im Alter zwischen 5 bis 10 Jahren. Seine Forschungsarbeit ist äusserst bereichernd und trägt in hohem Masse zur Entwicklung des Tchoukball-Konzepts Kindersport bei.

Unsere Danksagung gilt ebenfalls für alle Kinder, Trainer, Leiter und Vereine, die an den verschiedenen Anpassungstests sowie an den Auswertungsfragebögen mitgewirkt haben. Diese Versuche haben das vorliegende Konzept gelenkt.

Ein derartiges Projekt könnte nicht ohne den Austausch von Ideen und Meinungen vonstattengehen. Wir bedanken uns bei allen Personen, die sich direkt oder indirekt zu diesem Thema geäussert haben.

Ein grosses Dankeschön gilt zudem allen Personen, die die Texte gegengelesen und korrigiert haben, sowie denjenigen, die am Layout mitgewirkt haben.

Danke an die Fotografen, die diesem Konzept mit ihren Bildern Leben einhauchen.

Referenzen und Quellen

DHB Impulskampagne (2009). Kinder für Handball begeistern. Münster.

Knäbel, P., Truffer, B., Kern, R. Kinderfussball-Konzept ASF. SFV.

BASPO (2009) Kernlehrmittel Jugend und Sport.

OFSPPO (2010) J+S Kindersport Theoretische Grundlagen.

OFSPPO (2010) J+S Kindersport Praktische Beispiele.

OFSPPO (2014) J+S Kindersport – Spielen.

Guinand, E. (2016). La pratique du tchoukball chez les enfants de 5 à 10 ans: une étude d'intervention visant à tester des adaptations de jeu dans des classes de 3e et 6e HarmoS. Master-Abschlussarbeit im Fachbereich Bewegungswissenschaften und Sport. Universität Freiburg
tchouk.ch/TM-EmileGuinand

Monatsthema 10/2016 Tchoukball, Link:

<https://www.mobilesport.ch/tchoukball/monatsthema-102016-tchoukball/>

Herausgeber: Swiss Tchoukball
Mit der Unterstützung von Jugend+Sport

Autoren:

Muriel Sommer Vorpe
Mirjam Bartels

Lektorat: Jérémie Esteves
Übersetzung: Marie Christin John
Layout: Raquel Pedro und David Sandoz
Fotos: Stéphane Bruhin, Olivier Renaud

Ausgabe: 2018
Druck: Artgraphic Cavin SA

Lizenz: Creative Commons Attribution 3.0 Schweiz (CC BY 3.0 CH)
Vorbehaltlich explizit gegenteiliger Angaben

tchoukball.ch
info@tchoukball.ch

