

Pet Patches

Bewegungskompetenz am Boden entwickeln und fördern.

Patches zur Erfolgskontrolle und Motivation

Kathrin Herbst, Referentin BJJ im DJJV; TK BJJ und Lehrteam Jugend

Referent-bjj@djjv.de

- Voraussetzungen für Patch-Vergebende:
 - Gültige Lizenzstufe des DJJV und mind. 3 Kyu bzw. Blue Belt BJJ
 - Teilnahme an „Patch-Lehrgängen“
 - Mitglied in einem Verein des DJJV

- Voraussetzungen für Patch-Erwerbende:
 - Für Kinder und Jugendliche alters-, graduierungs- und stilartunabhängig, die im Training einen Schwerpunkt Boden haben (Ju-Jutsu, Jiu-Jitsu, BJJ) (außer der Patch „Submission Skorpion“) oder an einem (Schul-)Projekt „Raufen nach Regeln“ bei einem Mitglied eines Vereines des DJJV teilnehmen

- Unterstützung für Patch-Vergebende durch DJJV: Programm (Moodle), Arbeitshilfe (Nachweisheft und Lernplakate), Lehrgänge, Videos, Bereitstellung Patches
- Inhalte: Die Inhalte für die Patches orientieren sich am BJJ-Prüfungsprogramm des DJJV und umfassen BJJ- und JJ-Techniken. Die Reihenfolge der Patches ist eine Empfehlung, die Patches sollten eine Vorbereitungszeit von mind. 3 Monaten haben.

- (1) Flow Floh
- (2) Movement Motte
- (3) Positions Panda
- (4) Sparring Spatz
- (5) Guard Gepard
- (6) Takedown Tarantel
- (7) Submission Skorpion



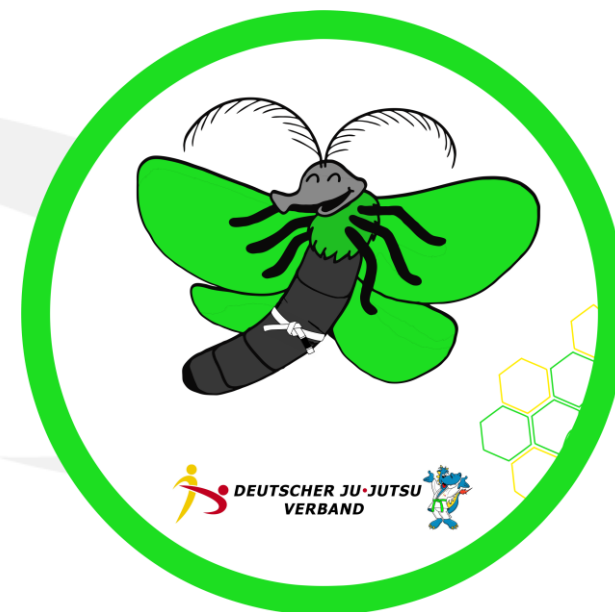
Der Patch umfasst Bewegungslehre am Boden und Fallschule. Erreicht die Person eine für den Bodenkampf ausreichend gute Fallschule (Selbstschutz) und setzt Bodenkampf-spezifische Bewegungsformen altersgemäß um, kann sie den Patch erwerben. Dieser Patch kann auch zum Abschluss von Schulsport- oder Jugendhilfe-Projekten („Raufen nach Regeln“, analog SV-Gurt) genutzt werden um damit auch die Übergänge in die Vereine anzuregen.

- Sturz seitwärts (links und rechts)
- Sturz rückwärts
- Rolle vorwärts und rückwärts
- Brücke (Upa)
- „Krabben-Bär“
- Technical Stand-Up (Aufstehen unter Berücksichtigung der Eigensicherung)



Der Patch vertieft die Bewegungslehre am Boden aus dem „Flow Floh“.

- Sprawl
- Shoot
- Scheibenwischer (Postura)
- Invertieren/Shoulder Roll (beide Seiten)
- Shrimps (allein und mit Partner*in), Elbow-Shrimp, Hand-Shrimp (Butt scoot) (vorwärts/rückwärts für alle)
- Triangle-Bewegung aus der Rückenlage



Dieser Patch legt den Schwerpunkt auf Haltepositionen und Befreiungstechniken (mindestens 1).

- Back Mount und Back Control
- Reitposition/Mount
- Kreuzposition/Side Control/Crossbody
- Kuzure Kesa Gatame



Der Patch umfasst die Weiterentwicklung der Kompetenzen in der Auseinandersetzung am Boden. Dabei sind weniger Technikanwendung als vielmehr Bereitschaft, Umgang mit unterschiedlichen Partner*innen, Einhalten der Regeln, „Umgang mit Sieg/Niederlage“, Gürtelbinden, etc. im Vordergrund.

- Kann 3 x 3 Minuten kämpfen (30 Sek. Pause)
- Kann sich in der freien Auseinandersetzung am Boden aus „schlechten“ Positionen befreien und „gute“ Positionen erreichen.



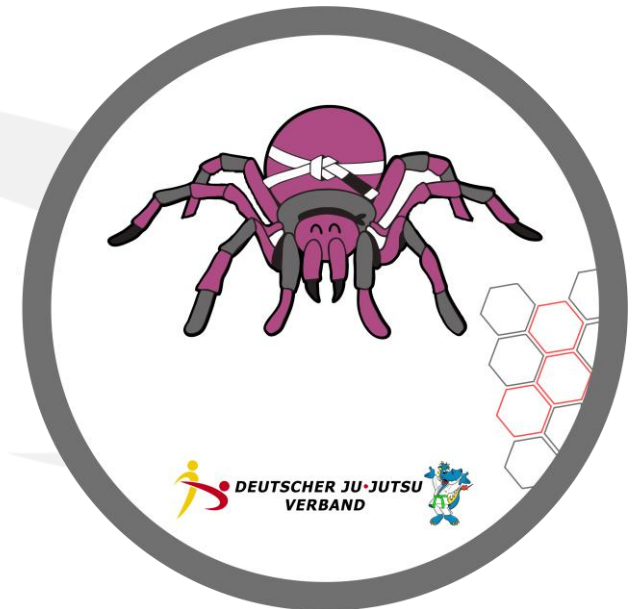
Für diesen Patch liegt der Schwerpunkt auf dem Handlungskomplex „Guard“ sowohl für die obere als auch die untere Position.

- Postura
- zwei Guard Passes (z. B. Toreando, Knee Slide, Double-Under-Pass)
- zwei Sweeps in die Mount (z. B. Hip Bump oder Scissor) aus der Closed Guard
- eine Open Guard Variante mit Sweep (z. B. Idiot Sweep, Double Ankle Sweep) entweder aus Guard Pull oder aus Closed Guard (wenn der andere aufsteht)



Für dieses Patch müssen einige Würfe und Übergänge vom Stand zum Boden beherrscht werden.

- Beinstellen
- Kleines Einhängen von außen
- Talfallzug
- Hüftwurf
- Double Leg Takedown
- Guard Pull



Aufgabegriffe aus verschiedenen Positionen. Empfohlen erst ab 10 Jahren.

- Back Position – Rear Naked Choke
- Back Control – Armbar
- Mount – Armbar
- Mount – Cross Choke
- Side Control – Americana oder Kimura
- Side Control – Papercutter Choke
- Guard – Armbar
- Guard – Triangle Choke



