

EINFÜHRUNG IN DAS MINIBASKETBALLSPIEL – TEIL 2

Für Schule und Verein

Vorbemerkungen/Ziele

Nachdem wir in der ersten Stunde das Abstoppen und Passen und Fangen erlernt haben, können wir in der zweiten Stunde das Zusammenspiel in Angriff und Verteidigung üben.

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG

● Wäscheklammerspiel (Zip-Zap-Klammer-ab)

1 Gruppe heftet sich Wäscheklammern an die T-Shirts (Bauch) und steht hinter der Grundlinie, jedes Kind hat seine Arme auf dem Rücken.

Die Fängergruppe steht in der Mitte des Basketballfeldes und muss möglichst viele Klammern klauen. Wer hat die meisten Wäscheklammern erbeutet?

● Parteball mit zwei neutralen Anspielern (3:3+2)

Die Halle wird in 3 gleich große Spielfelder unterteilt. Auf jedem Feld wird 3:3 gespielt. Ziel ist es, möglichst viele Pässe innerhalb einer Mannschaft zu spielen.

Die Kinder haben die Möglichkeit einem der beiden neutralen Spieler zuzupassen, falls keine Möglichkeit des Zuspiels zu einem Mitspieler besteht. Die neutralen Spieler stehen auf je einem kleinen Kasten und passen zur Mannschaft des Passgebers zurück.

10 erfolgreiche Pässe ergeben einen Punkt, danach erhält die andere Mannschaft den Ball

SCHWERPUNKT

● Vier Ziele Turmbasketball

Es werden zwei Kästen an den Freiwurfbereichen und zwei Kästen an der Mittellinie außen aufgestellt. Diese Kästen werden mit vier neutralen Fängern besetzt. Zwei Mannschaften versuchen im Kampf um einen Ball sich untereinander und den neutralen Fängern den Ball zuzuspielen. Es darf nicht gedribbelt werden!

Jeder vom neutralen Fänger gefangene Ball zählt einen Punkt. Der neutrale Fänger versucht einem Spieler der angreifenden Mannschaft den Ball zurückzuspielen. Ein Turm darf nicht zweimal hintereinander angespielt werden. Wer hat zuerst 10 Punkte?

Ohne Dribbling!

Rahmenbedingungen

Zeit: 90 Minuten

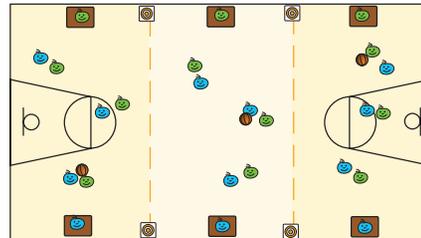
Teilnehmer/innen: Kinder zwischen 6 und 12 Jahren

Geräte/Material: Minibasketbälle (Größe 5), 4 kleine Kästen, Hütchen, Wäscheklammern, Markierungshemden

Ort: Sporthalle oder Freiplatz

Absichten und Hinweise

- ◎ Aufwärmen
- ◎ Fußballarbeit für die Verteidigung (von vorne fangen und nicht von hinten abschlagen!)
- ◎ Wiederholung Passen und Fangen in der Bewegung (ohne Dribbling)



- ◎ 4 Kästen und 1 Ball pro Spielfeld, Spielfelder durch Hütchen abtrennen, Schulung von Orientierungs-, Wahrnehmungs-, Umschalt- und Reaktionsfähigkeit

● = Inhalt, ○ = Organisation, ◎ = Absicht, ◐ = Hinweis

Sport-
spiele

03.2009

Praktisch für die Praxis

Autor:
Georg
Kleine

Illustratorin:
Claudia Richter

Stundenverlauf und Inhalte

● Torwartbasketball

Zwei Mannschaften (3 - 6 Kinder) spielen gegeneinander; sie versuchen ihren Torwart, der auf einem kleinen Kasten in Korbnähe steht, so anzuspielen, dass er den Ball, ohne den Kasten zu verlassen, fangen kann. Danach darf der Torwart ohne Behinderung vom Kasten aus auf den Korb werfen. Nach Korberfolg (= 2 Punkte) erhält die Gegenpartei den Ball, bei Fehlwurf ist der Ball zum Spielen frei. Derjenige, der den Turmspieler anspielt, wird nächster Turmspieler.

Ohne Dribbling!

- Der Trainer achtet auf die Umsetzung der Mann-Mann-Verteidigung (MMV)!
- Die Kästen sollten bei den ersten Spielen nahe am Korb aufgestellt werden!

Variationen:

Hütchenbasketball auf „lebende Körbe“

Gleiches Spiel wie Torwartbasketball; als Wurfziel dient jedoch ein Hütchen, welches von den Kasten-Spielern über Kopfhöhe gehalten wird. Wenn der Ball auf der Standfläche des Hütchens liegen bleibt, gibt es einen Punkt für die Angreifer.

Drei-Ziele Turmbasketball

Wie Zwei-Ziele Turmbasketball, es wird ein dritter Kasten in den Mittelkreis aufgestellt. Der Spieler auf dem Kasten spielt immer mit der angreifenden Mannschaft.

AUSKLANG

● BUMP (Königsschießen):

Spaßiges Wurfspielchen zum schnellen Werfen und Rebounden. Eine beliebige Anzahl von Kindern steht in einer Reihe an der Freiwurflinie. Die beiden ersten Spieler haben je einen Ball. Das erste Kind wirft von der Freiwurflinie und setzt sofort nach zum Rebound. Trifft es, passt es den Ball zum Dritten und stellt sich hinten an. Trifft es nicht, muss es den Ball mit beliebig vielen Nachwürfen von beliebiger Stelle im Korb versenken, bevor der Hintermann einen Treffer erzielt. Schafft es das nicht, scheidet es aus.

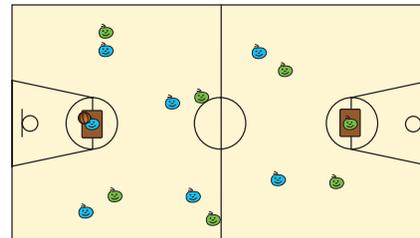
Der jeweilige Hintermann darf werfen, sobald der Ball die Hand des Vordermanns verlassen hat. Variante Teamwettkampf: an mehreren Körben: sobald 4 Kinder ausscheiden, beginnen sie einen neuen BUMP-Wettbewerb. Welches Team hat zuerst 3 Siegerpunkte?

Literatur: Deutscher Basketballbund (Hrsg.):

Spiele mit dem roten Ball – Persönlichkeits- und Teamentwicklung im Basketball

Absichten und Hinweise

- ◎ methodische Spielreihe zum Zielspiel Basketball



Turmbasketball mit Korbleger

Die Kästen werden in die Freiwurfkreise gestellt. Der Kastenspieler darf nach einem gefangenen Ball ohne Störung einen/oder zwei Korbleger durchführen.

Zwei-Ziele Turmbasketball

Wie Turmbasketball mit Korbleger, die Turmspieler dienen nur als Anspielposition und werden nach Korberfolg ausgewechselt. Nach dem Rückpass des Turmspielers auf einen angreifenden Spieler, darf dieser ein Dribbling zum Korb machen!

- ◎ Neue Aufgaben für ausgeschiedene Kinder schaffen (neuer Wettbewerb, Gymnastik, etc.)

● = Inhalt, ⊙ = Organisation, ◎ = Absicht, ◐ = Hinweis