



## **Fortbildungsangebot IQSH in Neumünster am 14.9.21, 15-18 Uhr**

### **Eine Zusammenfassung – Flensburg, den 13.10.21**

## **Vom Spielen mit Hand und Ball zum Basketballspiel - die Ballschule mit dem Basketball**

### **1. Ziele dieser Veranstaltung:**

- Vorstellung einer Spielreihe zur Einführung des Basketballspiels
  - Wie gelingt der Übergang von den übergreifenden Spielformen aus dem Bereich der Integrativen Spielvermittlung zum Zielspiel Basketball? Die vorgestellte Spielreihe wird im Vereinsbasketball im Minibereich genutzt (Alter ab ca. 8 Jahren), in der Schule kann sie ab Klassenstufe 7 eingesetzt werden.
- Vorstellung der wesentlichen technischen Aspekte (Passen/Fangen, Dribbling und Werfen).
  - Diese wurden in der Veranstaltung bis auf einige Wurfspiele lediglich angesprochen, nicht durchgeführt.
- Einführung der wichtigsten Regeln, die m.E. in der Schule zur Geltung kommen sollten. Diese sollten zu Beginn mit Nachsicht behandelt werden (v.a. die Schritt-Regel). Im Vordergrund soll der Spielfluss und damit der Spaß stehen. Erst, wenn die Regelübertretung zu deutlichen Vorteilen oder zu Irritationen (z.B. Spielfeldmaße, Stichwort „Aus“, Diskussionen über ein Foul) führen, werden die Regeln strenger geahndet. Und das bis hin zur Kursstufe.
  - Aus-Regel (Fuß auf Linie). In kleinen Hallen geht auch: Aus ist, wenn der Ball oder der ballführende Spieler die Wand berührt.
  - Schrittfehler. Grob: „Wenn ihr mit dem Ball in der Hand loslaufen wollt, müsst ihr dribbeln. Wenn ihr aufhört zu dribbeln, müsst ihr stehen bleiben.“)
  - Doppeldribbling. Ganz am Anfang der Spielreihe kann das zunächst zugelassen werden.

- Foul. Um lange Diskussionen zu vermeiden kann man zu Beginn mit der Regel: „Jeder Körperkontakt, der aktiv von einem Spieler / einer Spielerin gegen einen Gegner / einer Gegnerin zustande kommt, ist ein Foul. Zufallskontakte werden ignoriert, es sei denn, ein Spieler / eine Spielerin sind dabei stark benachteiligt worden (Bsp.: „großes, schweres“ Kind schiebt „kleines, leichtes“ Kind weg, o.ä.)

Mehr nicht! Eher kontraproduktiv wirken alle Zeitregeln (außer der 3-Sek-Regel), überflüssig auch zunächst die Rückspielregel.

Die folgenden substantiellen Regeln natürlich vorausgesetzt:

- Sieger eines Spiels ist, wer mehr Körbe erzielt.
  - Ein Korb zählt... anpassen! Im richtigen Spiel 2 bzw. 3 Punkte, ganz am Anfang gerne auch: Korb 3 Punkte, Ringberührung 1 P (Easybasket-Regeln). Spiel ohne Freiwürfe (außer im Turnier?) -> Spielfluss.
  - Bei Regelübertretung oder Foul erhält die andere Mannschaft Einwurf auf Höhe des Tat-Geschehens. Nach Korberfolg an der Grundlinie.
- Vorstellung des Spielabzeichens des DBB
- Aus Zeitgründen weggefallen. Wer nachsuchen will: [www.basketball-bund.de](http://www.basketball-bund.de). Reiter „Breitensport“, dann „Spieltreff & Spielabzeichen“. Denkbarer Einsatz vor dem Hintergrund der Sinnperspektive „Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen“ ganz zu Beginn der Einführung in das Basketballspiel.

## **2. Ablauf der Fortbildung:**

### 2.1 Aufwärmen.

Geplant als exemplarischer Übergang von der Integrativen Spielvermittlung zum Basketballspiel:

1. Umgang mit dem Ball alleine ohne Zeitdruck. Aufgabe: Bewegen frei durch den Raum,...
  - ... Ball vor dem Körper zwischen den Händen tippen
  - ... Ball um den Körper kreiseln, durch die Bein usw.
  - ... methodisch weiter verfolgen lässt sich hier bis zum Dribbling.
2. Umgang mit dem Ball alleine mit/ohne Gegnerkontakt, mit Zeitdruck:
  - ... bis hin zum Dribbelkönig
  - ... Dribbelkönig, auf Pfiff (Lehrperson): Ball hinlegen und neuen suchen.

Weiterführend: als Wettspiel: Letzte / letzter SpielerIn führt „Zusatzbewegungen“ durch o.ä.

3. Umgang mit Ball alleine, koordinativ anspruchsvoller, mit Werfen (Passen) und Fangen: „10erli“. Bis zu 10 Aufgaben, die auf einem Arbeitspapier aufgelistet sind. Jede Aufgabe soll 10x durchgeführt werden. Methodik: Vom Leichten zum Schweren usw. Beispiele:
  - Ball gegen die Wand werfen, in die Hände klatschen und wieder auffangen. Über:
  - Ball gegen Wand werfen, im Sitzen fangen und umgekehrt. Bis hin zu:
  - Ball hochwerfen, zur Wand laufen (bis zu 2m Entfernung), Wand berühren, Ball wieder auffangen.
4. Über Partnerspiele (zu zweit ein Ball usw.) bis hin zu Parteiball-Spielen, zwei Teams gegeneinander. Hier geht es dann mehr um die übergreifenden / allgemeinen Spieltaktiken:
  - a. Balltransport, Spielfeld / Gegner (dribbelnd) überwinden.
  - b. Lücke erkennen (und durchdribbeln, bzw. Partner anpassen)

#### Spielform 1: Chinesische Mauer

Alle SuS stehen mit Ball an der Grundlinie Basketball. Ein (zwei?) SuS steht (mit oder ohne Ball) auf Höhe der Mittellinie, der „Chinesischen Mauer“. Diese wollen die GrundlinienspielerInnen überwinden und auf die andere Seite dribbeln. Wer von den Mauerwächtern berührt wird, wird selbst zum Mauerfänger / zur Fängerin. Solange spielen, bis nur noch ein/eine SpielerIn übrig ist.

#### Spielform 2: In den Mittelkreis gelangen

2 Teams, die Angreifer mit je einem Ball, die Verteidiger ohne. Die Verteidiger versuchen, ihren Mittelkreis zu bewachen und dort keine/n GegnerIn hineindribbeln zu lassen. Wenn dies trotzdem gelingen sollte: Punkt für die Angreifer. Foulregel beachten. Spiel auf Zeit oder bis X Punkte, danach wechseln. Der Mittelkreis kann auch größer definiert werden (auch als Kasten)

#### Spielform 3: Variante von: In den Mittelkreis gelangen

Selbes Spielfeld wie bei 2. Die Angreifer haben einen Ball zur Verfügung. Sie erhalten einen Punkt, wenn sie es schaffen, eine/n in den Mittelkreis hineinlaufende/n MitspielerIn anzupassen. Regeländerung: auch für das Hineindribbeln erhält man Punkte. Spiel evtl. in Überzahl, bei kleineren Kindern ist es sinnvoll die Spielerzahl zu reduzieren. Also: Spiel in einer Hälfte/einem Viertel, z.B. auf den um die Freiwurflinie herum gezogenen Kreis. Spiel 4 vs 3.

Die hier oben geschilderte Methodik kann immer zum Aufwärmen, je nach Könnensstand und Erwärmungszustand gewählt werden.

## 2.2 Spielreihe.

Die hier vorgestellte Spielreihe ist eine, die im Basketballverband Baden-Württemberg vorgestellt wurde. Sie ist in der Broschüre: „Basketball für Trainer und Lehrer“ (DBB / BBW) ausführlicher dargestellt. Diese Broschüre gibt es im DBB-Shop zu kaufen:

<https://shop.basketball-bund.de/trainer/267/basketball-fuer-trainer-und-lehrer-neuaufgabe-2021>

Zitat aus der Broschüre:

Mit der Spielreihe wird versucht, der konstitutive Rahmen des Basketballspiels einzuhalten, andererseits folgenden Ansprüchen zu genügen:

- Sie soll in ihrer Grundform so einfach gestaltet sein, dass sie schon von Kindern im Alter ab 8 Jahren gespielt werden kann.
- Sie soll dem Anspruch einer vielseitigen Grundausbildung Rechnung tragen.
- Das Basketballspiel soll möglichst früh erkennbar sein (Sportartspezifisch).

Man kann mit kleinen SuS ein Hallendrittel in drei Querfelder teilen. Die Tore (Hütchen) stehen ca. 1,5-2m innerhalb des Feldes. Die „Hütchen-Halter“ stehen später hinter der selben Endlinie.

**Im Folgenden wird aus der Broschüre zitiert, auch die Abbildungen wurden übernommen. Zwischen die einzelnen Spielformen sind bei Bedarf (und den habt ihr!) weitere Spiel- oder Übungsformen einzustreuen. Immer ja nach Schwerpunkt der Stunde. Hier werden die möglichen Spiele nur stichwortartig exemplarisch genannt.**

## Aus: DBB / BBW: Basketball für Trainer und Lehrer. Kapitel 12. Schulung der allgemeinen und speziellen Spielfähigkeit

### 12.5.1 „1-1 Tordribbeln“

Ein Angreifer versucht dribbelnder Weise an seinem Verteidiger vorbei durch das Tor zu dribbeln.

*Angreifen -> Verteidigen -> Wechseln*

Varianten: Verteidiger mit Händen auf dem Rücken, nur mit einer Hand Verteidigen, mit beiden Händen verteidigen. Tor größer oder kleiner machen. Zusätzlicher Hilfs-Angreifer als Passgeber, der nicht dribbeln darf.

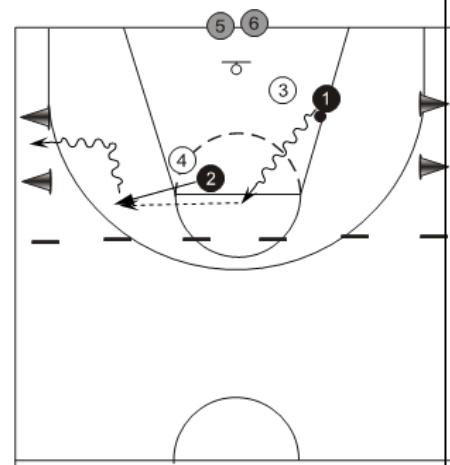
### 12.5.2 „2-2 Tordribbeln“

Zwei Spieler im Feld versuchen den Ball durch das gegnerische Tor zu dribbeln oder sich 10 Pässe zuzuspielen. Nach jedem (oder 2-3) Treffer(n) geht die Siegermannschaft raus und stellt sich an der Seitenlinie in der Mitte auf. Die Verlierermannschaft greift sofort wieder an.

Es wird mit einem Einwurf aus dem eigenen Tor gestartet. Die 3. Mannschaft kommt von der Seitenlinie ins Feld und geht sofort in die Verteidigung.

#### **Varianten/Zusatzregeln:**

Nur 2 Teams, je nach Können Tore vergrößern oder verkleinern, Ball darf nicht aus der Hand geschlagen werden, Verteidiger darf nur mit einer Hand verteidigen, Verteidiger dürfen erst ab der Mittellinie angreifen, die Angreifer müssen erst 4 Pässe spielen bevor sie dribbeln dürfen, zusätzlicher Hilfs-Angreifer als Passgeber, der nicht dribbeln darf.



#### **-> Spiel- und Übungsformen dazu:**

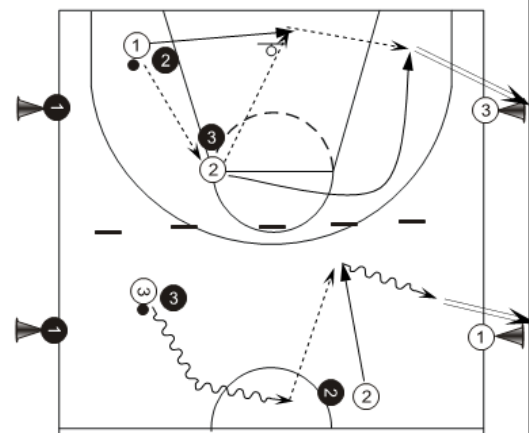
- Dribbelkönig
- Dribbelstaffeln, Passstaffeln
- Chinesische Mauer
- Zahlenpassen (Kleingruppen, als Wettspiel, nicht als Wettspiel, mit/ohne Gegnerbehinderung, mit/ohne Zielwurf)
- Tigerballspiele (Parteiball, 10er-Passen...), am besten in Überzahl: 3 vs 1, 3 vs 2, 4 vs 2...
- usw.

### 12.5.4 „2-2+2 Hütchenkorbfänger mit und ohne Dribbling“

Zwei Spieler im Feld versuchen den Ball in ihr Hütchen zu werfen. Der Fänger darf hinter der Endlinie hin und her laufen. Der Ball muss über Kopfhöhe mit dem Hütchen gefangen werden. Nach jedem Korberfolg/-wurf wechseln die Korbhüter. Das Spiel kann mit Dribbling, ohne Dribbling oder mit Dribbelbeschränkung gespielt werden. Der fallende Ball darf von den Verteidigern beim Wurf nicht geblockt werden.

#### Variante:

Fänger auf Kasten stellen, statt Fänger Weichbodenmatten benutzen (Dunkin-Ball), Baustellenband an beiden Seiten verwenden, Körbe und Korbballständer verwenden, Abpraller-Ball (Pass an die Wand oder an ein Brett der Korbanlage, Mitspieler muss den Ball fangen).

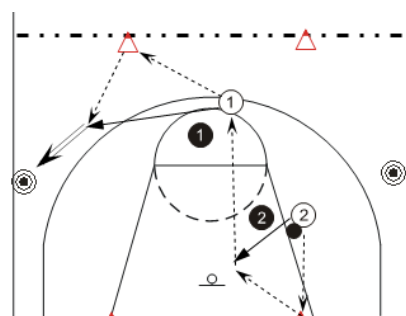


### 12.5.5 „2-2 mit 4 Passgebern“

Bevor der Ball in den Korb geworfen werden darf, müssen die Angreifer zuerst 2 verschiedene Passgeber anpassen. Hier wird das Passen und Freilaufen geschult.

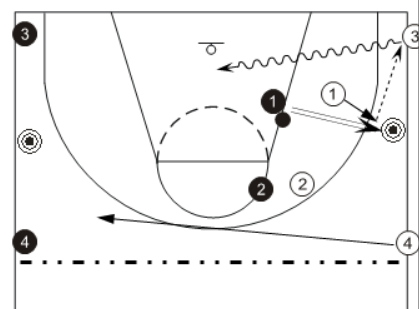
#### Variante:

Die Passgeber müssen nicht zwingend angepasst werden, die Passgeber dürfen sich entlang der Seiten- und Grundlinien bewegen.



### 12.5.6 „2-2 Fastbreak-Transition-Kontinuum“

Die Schwarze 1 und 2 greifen auf den rechten Korb an. Wenn sie getroffen haben oder den Ball verlieren laufen sie zurück in die Verteidigung. Wenn die weiße 1 oder 2 den Ball bekommen, passen sie so schnell wie möglich zur weißen 3 oder 4 die hinter der Endlinie stehen und stellen sich danach selbst auf die Positionen von 3 und 4 hinter der Endlinie. Die weiße 3 und 4 greifen nun auf den linken Korb an, die schwarze 1 und 2 verteidigen. Wenn die weiße 3 und 4 einen Korb erzielen oder den Ball verlieren, laufen sie zurück in die Verteidigung. Wenn die schwarze 1 oder 2 den Ball



bekommen, passen sie den Ball so schnell wie möglich zur schwarzen 3 oder 4 und stellen sich an die Plätze von 3 und 4 hinter der Endlinie. Und so weiter. "Angreifen -> Verteidigen -> Raus".

Bei allen Spielen, in denen auf den Korb geworfen wird, kann zudem eine veränderte Zählweise helfen, den Teamgedanken zu fördern sowie größere Erfolgserlebnisse zu verschaffen.

Beispiele:

- Treffer des Rings zählen einen Punkt, Treffer des Korbes zwei. Treffer außerhalb der Zone zählen drei Punkte. Letztere Zählweise ist seit Neuestem im Mini-Spielbetrieb vorgeschrieben.
- Assists zählen einen Zusatzpunkt. Variation: Nur Assists zählen (darauf achten: ein Assist ist nur ein Assist, wenn der Korb auch getroffen wird).
- Fastbreak-Treffer werden mit einem zusätzlichen Angriff ab der Mittellinie belohnt. Dies gewährleistet, dass auch Mannschaften mit einem sehr guten Fastbreak in das Setplay gezwungen werden.

Zwischendurch sollte das Werfen nicht vergessen werden! Das ist ja das, was am meisten Spaß macht!

In der Fortbildung lediglich angedeutet.

#### Spiel 1: 10 Treffer in Endlosreihe.

2 bis 4 (nicht mehr!) SpielerInnen stehen hintereinander an einer vorgegebenen Wurfposition (Zonenrand, evtl. mit Hütchen markieren). Der/Die erste SpielerIn wirft, holt den eigenen Rebound, passt zum/zur nächsten Mitspieler/Mitspielerin und stellt sich wieder hinten an. Die Teams zählen laut ihre erzielten Punkte (Treffer 1 Punkt, Spiel bis ?? 10 Punkte??)

Es können 2 bis 3 Teams gleichzeitig auf einen Korb werfen. Voraussetzung für ein verletzungsloses Spielen dabei:

- Möglichst schnell den Rebound holen
- Nach dem Rebound den Ball zielgenau und sicher zum/zur nächsten PartnerIn passen. (vorher zum/zur MitspielerIn schauen, auch, ob keine Gegner im Weg stehen).
- PartnerIn ist bereit, den Ball zu empfangen (Blick, Hände zeigen).
- Es werden keine gegnerischen Bälle „beschleunigt“! Kein Kicken, kein Billard-spielen...

#### Spiel 2: Variante zu Spiel 1: „Save“

Wer daneben wirft, muss eine Zusatzaufgabe lösen, bevor er/sie sich wieder anstellen darf.

Z.B.: Sprint/Lauf zur gegenüberliegenden Grundlinien-Ecke. Es sei denn, der/die SoS danach

trifft! Damit ist der/die SpielerIn davor vor dem Sprint „gerettet“ (Save).

### Spiel 3: „Bump!“ Oder auch: „Shoot out“ genannt.

SuS stehen an der Freiwurflinie hintereinander. Die ersten beiden haben je einen Ball. Zuerst darf der/die vordere SpielerIn werfen (von der Freiwurflinie). Zeitlich direkt danach darf der/die zweite SpielerIn ihren Versuch machen (auch von der Freiwurflinie). Trifft SpielerIn 1, holt er/sie schnell den Rebound und passt zur/zum nächsten in der Reihe (steht an der Freiwurflinie). Trifft der/die Erste nicht, muss solange geworfen werden, bis der Ball in den Korb fällt (nun egal, von welcher Position, auch Dribblings zum Korb sind nun erlaubt. Der Wettspielcharakter dieses Spiels kommt durch die folgende Zusatzregel zustande: trifft der/die zweite SpielerIn zeitlich vor dem/der ersten, scheidet diese/r aus!

Das Spiel wird in Endlosreihe gespielt.

### Literatur:

DBB / BBW (2021): Basketball für Trainer und Lehrer – Aus der Praxis für die Praxis. Spiel- und Trainingsformen einfach vermittelt. 2. Aufl. Eigenverlag.

Mich erreicht ihr unter: [anke.goriss@uni-flensburg.de](mailto:anke.goriss@uni-flensburg.de)