



Modul 2 Mini- und Kinderbasketball

Handouts (komplett)



Modul 2 – Mini- und Kinderbasketball

Folien (komplett)



Modul 2 - Mini- und Kinderbasketball

Leitsätze zum Kindertraining

Leitsätze zum Kindertraining Zielsetzung im Kindertraining ?!?



- Frühzeitig taktische Verhaltensmuster vermitteln spezifische Laufwege sollen gleich zu Anfang klar sein?!?
- Regelmäßiges Krafttraining möglichst mit Zusatzlasten bildet die Grundlage für ein erfolgreiches Spielen?!?
- Training möglichst in Drillform sichert die Freude am Basketballspiel?!?
- Rechtzeitig auf die positionsspezifischen Schwerpunkte hinarbeiten?!?

Leitsätze zum Kindertraining Gründe für Vielseitigkeit bei Kindern

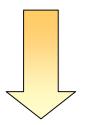


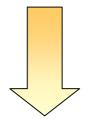
Immer mehr Kinder treffen auf immer mehr Sportarten Vielseitige und abwechslungsreiche Sportsituation Beanspruchung von

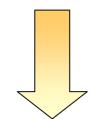
- Ausdauer
- Kraft
- Beweglichkeit
- Schnelligkeit

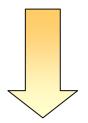
Viele Bewegungsgrundmuster

- Frühe Spezialisierung
- Hohe Trainingsumfänge
- Häufige Wettkämpfe











Sportübergreifenges Angebot führt zu sinnvoller Gruppengröße bei Gleichaltrigen

Motivanregung bei mehr Kindern mit unterschiedlicher Motivstruktur

- Umfassende Förderung der Gesundheit
- Körperliche Grundlagen für Breiten- und Wettkampfsport
- Breites Können für Freizeit
- Koordinative Grundlegung Wettkampf
- Erleichterung Talentverschiebung

- Leistungsstagnation
- Kürzere Höchstleistungsdauer
- Einseitigkeitsverletzungen
- Übersättigung

Lehrplan der Kindersportschulen, Stuttgart, 1994





Modul 2 Mini- und Kinderbasketball

Arbeitsblätter (komplett)





Modul 2 Mini- und Kinderbasketball

Ballhandling und Dribbling





Kindgerechte Spielformen

Thema: Ballhandling und Dribbling

"Begrüßungsspiel"

Die Spieler dribbeln im Gehen rechts/links auf dem Feld. Auf Zeichen (Pfiff/ Hand) begrüßen sie sich per Handschlag und beginnen ein kurzes Gespräch (z.B. Name, Alter, Hobbies, ...). Auf ein neues Zeichen suchen sie sich einen anderen Partner.



- Ganzes Feld
- Freies Bewegen im Raum
- Ein Ball pro Spieler

"Feuer – Wasser - Luft"

Alle Kinder dribbeln rechts/links im Spielfeld. Signalwörter sind vorher bestimmten Bewegungs- und Handlungsformen zugeordnet. Der Trainer ruft die Signalwörter laut und deutlich, alle müssen entsprechend reagieren.

Zum Beispiel:

- Feuer = Dribbeln in Grundstellung tief, durch den Arm und den Körper den Ball "vor dem Feuer schützen".
 Beenden mit: "Feuer ist gelöscht" o.ä. !
- Wasser = Auf dem Boden, Bauch oder Rücken liegen und weiter dribbeln.
 Beenden mit: "Wasser ist abgelaufen", "Stöpsel ist herausgezogen" o.ä.!
- Luft = Ball hochwerfen und (in der Luft) wieder auffangen (Anzahl der Würfe vorher bestimmen).
- Gewitter = Pass an die Wand (= "Donner"), fangen und weiterdribbeln (evt. 2-, 3-mal) oder schnell noch einmal rufen.
- Sturm = Alle dribbeln schnell in der Mitte zusammen, kauern sich eng zusammen o.ä. !
- Blitz = Alle dribbeln "wie der Blitz" sehr schnell über das Spielfeld.
- Krankenhaus = Alle liegen ruhig auf dem Rücken (ohne Reden, Lachen, Zappeln, Bewegen o.ä.).
 - Beenden mit " alle wieder gesund" o.ä. !





Trainerausbildung

Kindgerechte Spielformen

Thema: Ballhandling und Dribbling

"Partnerfangen"

Beide dribbeln, ein Spieler versucht, seinen Partner mit der freien Hand abzuschlagen; nach dem Abschlag erfolgt ein Rollentausch



"Autoskooter"



Alle Spieler dribbeln auf engem Raum (z.B. Zone), ohne sich gegenseitig anzustoßen.

Variationen:

- unterschiedliche Fortbewegungsarten
- Tempovariation
- bewusstes "Rempeln"
- gegenseitig Bälle wegschlagen
- freies Bewegen im Raum
- ein Ball pro Spieler

"Zimmer aufräumen"

In der Mitte der Halle stehen mehrere kleine Kästen mit der Öffnung nach oben, voll mit Bällen (Anzahl richtet sich nach der Zahl der Kinder).

Einige Kinder leeren die Kisten so schnell wie möglich aus, indem jeden Ball einzeln in jede beliebige Richtung werfen. Die übrigen Kinder "räumen das Zimmer wieder auf", sie dribbeln den Ball zurück zur Kiste und legen ihn hinein.

Wenn die Kisten vollständig geleert sind, werden die Werfer ausgewechselt, sie müssen im nächsten Durchgang mit "aufräumen".

"Dribbel-Karaoke"

Nachahmungsspiel: Paarweise, entweder spiegelbildlich oder hintereinander. Ein Kind "macht vor", das andere Kind "macht nach". Dribbeln in alle Variationen: Springen, Legen, Rennen und andere Fortbewegungsarten. Wenig vorgeben, Kinder selbst "erfinden" lassen!





Trainerausbildung

Kindgerechte Spielformen

Thema: Ballhandling und Dribbling

"Schwarz-Weiß"

Alle Kinder mit Ball stehen (sitzen, liegen) in zwei Gruppen aufgeteilt mit 2 m Abstand einander gegenüber (Rücken oder Gesicht zueinander).

Ein Team ist "Schwarz", das andere "Weiß". Der Ruf der Lehrer "Schwarz" oder "Weiß" bezeichnet das Fänger-Team, welches dribbelnd dem ebenfalls dribbelnd davon eilenden anderen Team hinterherläuft.

Jedes Fänger-Kind versucht, in einem Durchgang so viele andere Kinder wie möglich abzuschlagen und damit dem eigenen Team für den nächsten Durchgang zuzuordnen. Variationen in der Ausgangslage und in der Fortbewegungsart sind möglich.

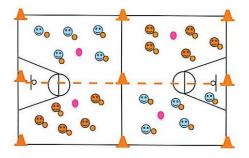
"Heiße Kartoffel"

Alle Kinder dribbeln kreuz und quer durch die Halle, machen Korbleger oder Korbwürfe bzw. passen an die Wand und fangen den Ball wieder.

Auf den Ruf "Achtung, heiße Kartoffel" müssen alle stoppen, den eigenen Ball auf den Boden legen ("zum Abkühlen") und sich "eine neue Kartoffel suchen".

Das Spiel lässt sich erschweren, in dem man einen Ball oder auch mehrere auf dem Boden liegende Bälle aus dem Spiel entfernt und die Kinder sich nun einen Ball erobern müssen, um weiter dribbeln zu können (Ähnlich zum Spiel: "Reise nach Jerusalem").

"Lufballon-Dribbling"



Die Halle wir in vier gleich große Spielfelder unterteilt und es werden vier Mannschaften gebildet.

Die Kinder dribbeln mit je einem Ball. Jede Mannschaft erhält die Aufgabe, einen Luftballon in der Luft zu halten. Dabei darf der Luftballon mit jedem Körperteil gespielt werden. Ein Spieler darf nicht zweimal hintereinander den Luftballon berühren.

Sobald der Luftballon den Boden berührt, erhält die Mannschaft einen Strafpunkt. Passive Kinder können als Schiedsrichter eingesetzt werden.



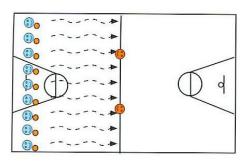


Trainerausbildung

Kindgerechte Spielformen

Thema: Ballhandling und Dribbling

"Linienwächter"



Zwei Kinder stehen an der Mittellinie als "Linienwächter". Die anderen Kinder müssen von einer Hallenseite auf die andere dribbeln, ohne dabei von einem "Linienwächter" berührt zu werden.

Gelingt den "Linienwächtern" dies, erfolgt ein Wechsel. Die beiden zuerst berührten Kinder treten als neue "Linienwächter" in Aktion. Die "Linienwächter" dürfen sich nur auf der Mittelinie bewegen.

"Fangspiel/Brückenspiel"

Alle Kinder haben einen Ball, dribbeln über das Spielfeld, ein Kind oder mehrere Kinder sind die Fänger (Abschlagen). Gefangene Kinder machen eine Brücke (d.h. sie spreizen im Stand die Beine) und können von Mitspielern erlöst werden durch: Ball durch die Beine spielen, Krabbeln durch die Beine, Balltausch o.ä.!

"Schwarzer Mann"

Alle Kinder haben einen Ball und stehen an einer Grundlinie des Basketballfeldes.

Ein Kind, mit Ball, steht als "Schwarzer Mann" auf der gegenüber liegenden Seite des Spielfeldes und ruft: Wer hat Angst vor dem "Schwarzen Mann"?

Die Kinder antworten: Niemand! Hiernach laufen alle rechts- und links dribbelnd zur anderen Seite des Spielfeldes. Sie versuchen, dem "Schwarzen Mann" auszuweichen. "Er" versucht, Kinder zu fangen, die "Ihm" im nächsten Durchgang beim Fangen helfen.

Mögliche Variationen:

- Alle dribbeln nur rechts, nur links und/oder rückwärts
- 3 "Schwarze Männer" ohne Ball jagen den anderen Kindern den Ball ab und tauschen im nächsten Durchgang die Rollen.

"Paarweises Dribbeln"

- 2 Spieler bilden ein Paar und dribbeln gemeinsam:
 - mit Handfassung
 - Schulter an Schulter
 - Rücken an Rücken





Trainerausbildung

Kindgerechte Spielformen

Thema: Ballhandling und Dribbling

"Ball-Transport"

Jeweils drei Kästen stehen an beiden Grundlinien des Basketballfeldes.

Zwei Drittel der Kinder haben einen Ball und dribbeln hin und her (= Transport).

Die restlichen Kinder versuchen, das "Transportgut" zu stehlen (= Räuber).

Auf den Kästen sitzend (= Parkplatz) sind die Kinder vor Diebstahl geschützt. Sie müssen ihren Platz aber räumen, wenn neues Transportgut ankommt.

Bekommt ein Kind den Ball gestohlen, wird es selbst zum Räuber (Dies soll keine Lehre für das Leben sein!).

Variation: Auf dem Transportweg z.B. einen Korbwurf ausführen o.ä. !

"Jeder gegen Jeden"

Zwei gleichgroße Teams werden durch unterschiedliche Kleidung oder Parteibänder markiert.

Bei Spielbeginn befindet sich jedes Team in einer Spielfeldhälfte. Die Hälfte der Kinder jeder Mannschaft hat einen Ball.

An beiden Grundlinien stehen je drei kleine Kästen mit den Öffnungen nach oben.

Die Kinder mit Ball versuchen nach dem Startsignal, dribbelnd zu den gegnerischen Kästen auf der gegenüberliegenden Seite zu gelangen und ihren Ball in einem Kasten abzulegen.

Die gegnerischen Kinder ohne Ball versuchen, dies durch Ballabjagen zu verhindern. Gelingt ihnen das Abjagen nicht, dürfen Sie sich aus den eigenen Kästen einen Ball nehmen, um diesen dribbelnd zurückzubringen.

Jedes Kind mit Ball ist demnach im Angriff, jedes Kind ohne Ball in der Verteidigung. Für jeden im Kasten abgelegten Ball bekommt das Team einen Punkt.

"Verschiedene Staffeln"

Idee: 2-4 Kinder bilden ein Team, Startaufstellung auf einer Linie, Hin- und Rückweg über festgelegte Strecken/Hindernisse, viele verschiedene Aufgaben.

Auch: Pendelstaffeln (mind. 3 Kinder), bei denen sich die Kinder eines Teams gegenüberstehen.

Und: Alle Teammitglieder erhalten einen Ball und starten auch alle gemeinsam (auch auf Kollisionskurs, d.h. diagonal).





Modul 2 Mini- und Kinderbasketball

Passen und Fangen





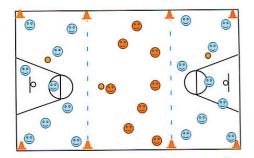
Trainerausbildung

Kindgerechte Spielformen

Thema: Passen und Fangen

"Zahlen-/Nummernpassen"

- in einer festgelegten Reihenfolge passen 1-2-3-4-5-6-7-8-1...! Der Passgeber ruft die entsprechende Zahl, der Passempfänger ruft "Ball"
- der Passgeber muss nach dem Pass zur gegenüberliegenden Seitenlinie laufen
- der Passempfänger darf verweigern, in dem er deutlich seine Arme verschließt. 2x hintereinander verweigern, ist nicht erlaubt.
 Der Passgeber ruft schnell die nächste Zahl, usw.



6-8 Spieler mit einem Basketball in Drittel-Feldern des Basketballfeldes

 Zahlenpassen über das ganze Basketballfeld: Wer schafft es als Team am schnellsten das Feld passend (ohne Dribbling) zu überbrücken?
 Von Grundlinie zur Endlinie (das ganze Team muss die Endlinie erreichen) ohne Dribbling (ganzes Basketballfeld, Referent stoppt die Zeit)!

"Tigerbasketball"

- 3 gegen 1 in den Freiwurfkreisen und im Mittelkreis: 3 Spieler stehen mit je einem Fuß an der Kreislinie und passen sich den Ball zu. Der Verteidiger versucht, den Ball zu berühren oder abzufangen. Der erste Pass ist frei und darf nicht abgefangen werden. Der Verteidiger arbeitet mit den Armen und geht grundsätzlich zum Ball. Wechsel erfolgt bei Fehlpass, Nichtfangen, Entfernen des Fußes von der Linie sowie Zeit- oder Passlimit.
- 2 gegen-1 in einem begrenzten Raum des Basketballfeldes: Der Verteidiger arbeitet mit den Armen und geht grundsätzlich zum Ball, der Passgeber versucht durch einen Sternschritt und Täuschungen den Ball zum Mitspieler zu passen. Der Mitspieler versucht sich frei zu machen, indem er sich einen günstigen Passwinkel erläuft.





Trainerausbildung

Kindgerechte Spielformen

Thema: Passen und Fangen

"Kastenbasketball"

Teams von 4-5 Kindern werden gebildet, die Teams werden durch Parteibänder unterschieden.

Es spielen jeweils 2 Teams mit einem Ball gegeneinander in einem abgegrenzten Spielfeld, an dessen Schmalseite in der Mitte jeweils ein Kasten steht. Auf diesen Kasten entsendet jedes Team einen "Fänger".

Die ballbesitzende Mannschaft spielt sich den Ball untereinander zu und bewegt sich dabei in Richtung ihres "Fängers". Ziel ist es, diesem den Ball zuzuspielen. Kann "er" den Ball auf dem Kasten stehend fangen, so erzielt die Mannschaft einen Punkt.

Die gegnerische Mannschaft erhält dann einen Einwurf neben dem Kasten dieses Fängers und versucht nun, ebenfalls einen Punkt zu erzielen, indem sie den Ball zu ihrem Fänger bringt. Das Team ohne Ball versucht, jeweils selbst in Ballbesitz zu kommen.

Spiel möglichst häufig ohne Dribbling!

"Vier-Ziele-Turmbasketball"

Es werden zwei Kästen an den Freiwurfkreisen 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?





Trainerausbildung

Kindgerechte Spielformen

Thema: Passen und Fangen

"Pad-Parteiball"

Es werden Pads (oder Matten) auf dem Spielfeld verteilt (immer 1 Pad mehr als die Spieleranzahl).

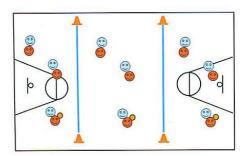
Ziel des Spieles ist es, einen Mitspieler der angreifenden Mannschaft auf dem Pad anzupassen. Dabei darf der Passempfänger nach Passerhalt noch einen Schritt (Sternschritt) auf das Pad machen. Es darf nicht gedribbelt werden.

Der Trainer achtet auf die Umsetzung der MMV!

Pro Pass auf ein Pad erhält die angreifende Mannschaft 1 Punkt. Wer hat zuerst 10 Punkte?

"Parteiball (10 gewinnt/7 gewinnt)"

Es werden gleichgroße Teams mit höchstens je 5 Kindern gebildet. Immer zwei Teams spielen (in einem abgegrenzten Hallenteil) gegeneinander.



Die Ball besitzende Mannschaft spielt sich den Ball untereinander zu, die gegnerische Mannschaft versucht, den Ball abzufangen und dann ihrerseits, den Ball innerhalb des eigenen Teams zuzuspielen.

Gelingt es einem Team, sich den Ball 10/7 Mal zuzuspielen und zu fangen, bekommt es einen Punkt.

Es soll möglichst nicht gedribbelt werden, ein Befreiungsdribbling kann aber erlaubt werden.

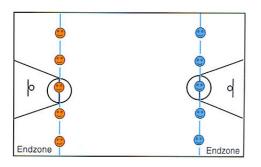




Kindgerechte Spielformen

Thema: Passen und Fangen

"Linien-Basketball"



Der Ball muss zu einem Mitspieler hinter der Grundlinie gespielt werden.

Dieser Spieler kann jeder aus dem Team sein (Linienendspiel).

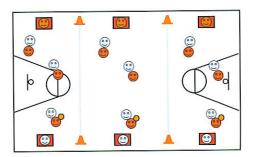
"Matten-Basketball"

Ziel ist es einen Punkt zu erzielen, indem man nach einem Pass auf eine Weichbodenmatte springen kann. Es darf nicht gedribbelt werden.

Achtung, es besteht Verletzungsgefahr, falls die Spieler die Matte verfehlen.

"Parteiball 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.

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





Modul 2 Mini- und Kinderbasketball

Literatur (komplett)





Modul 2 Mini- und Kinderbasketball

Leitsätze zum Kindertraining





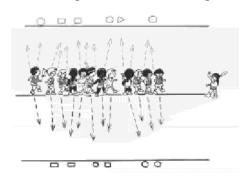
Trainerausbildung

Kindgerechte Spielformen

Thema: Übungsformen zur Einstimmung

"Schwarz oder Rot"

Das Basketballfeld wird durch geeignete Markierungen (Hütchen oder vorhandene Linien) in drei Spielfelder unterteilt. In diesen Feldern werden die Schüler folgendermaßen aufgeteilt (Teamstärken = 5-5, 6-6 oder 8-8):



Beim Ruf "Schwarz" oder "Rot" laufen alle zu der entsprechenden Linie und fassen einen der dort liegenden Gegenstände (z.B. einen Ball) an. Wer keinen freien Gegenstand mehr findet, scheidet aus.

Das Spiel wird mit weniger Gegenständen fortgesetzt.

"Brennball"

Bekanntes Spiel – Zwei Gruppen: Die Fängergruppe verteilt sich im Feld. Die Werfergruppe steht nebeneinander hinter der Grundlinie. Jeder Spieler in der Werfergruppe hat einen Softball.

Auf Signal müssen alle Spieler ihren Softball ins Feld werfen. Nach den Würfen darf der erste Spieler in der Reihe der Werfer loslaufen.

Wechsel der Gruppen, wenn jeder Werfer einmal gelaufen ist.

Zieleinlauf = 1 Punkt, Zieleinlauf ohne Zwischenstopp = 2 Punkte!

"Rollball (mit Toren)"

Rollball wir wie Fußball gespielt, nur mit den Händen auf zwei Tore, statt mit den Füssen. Dabei dürfen gleichzeitig nicht zwei Hände am Ball sein.

Wichtig: Anzahl der Ballkontakte reduzieren!

Probleme: Mitspieler sehen – Verletzungsgefahr!





Trainerausbildung

"Schwänzchen fangen"



Jeder bekommt ein Schwänzchen (Parteiband, Sprungseil, wird hinten in die Hose gesteckt).

Alle versuchen, möglichst viele Schwänzchen zu erobern und das eigene zu schützen (ohne es mit der Hand festzuhalten).

"Namen auf der Stirn erfragen"

Jeder Teilnehmer hat einen Namen gezogen und klebt ihm jemandem auf die Stirn, den er nicht kennt. Nachdem alle einen Namen auf der Stirn haben, dribbeln alle los und versuchen ihren Namen auf der Stirn herauszufinden. Man darf den Namen nicht sagen oder buchstabieren.

Sobald alle Namen herausgefunden wurden suchen wir die dazugehörige Person und begrüßen diese mit Handschlag, erzählen kurz in welcher Klasse wir sind und wo wir herkommen.

"Wäscheklammerspiel (Zip-Zap-Klammer-ab)"

Wir heften uns Wäscheklammern an die T-Shirts (Rücken) und versuchen nach ca. 5 Minuten im halben Basketballfeld möglichst viele Klammern zu besitzen.

"Pendelstaffel"

Die Nummern 1 laufen los und schlagen die Nummern 2 ab, diese laufen los und schlagen die Nummern 3 ab, usw.







Modul 2 Mini- und Kinderbasketball

Werfen





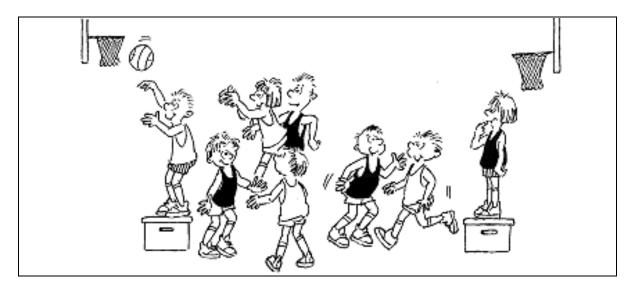
Kindgerechte Spielformen

Thema: Werfen

"Torwartbasketball/Turmbasketball/Kastenbasketball"

In der Literatur tauchen unterschiedliche Begrifflichkeiten auf, die im Zusammenhang mit dem Erlernen von einfachen Spielen für Minibasketballer benutzt werden. Dabei geht es immer darum, dass Spieler/innen, die auf Kästen stehen und nicht verteidigt werden, eine ideale und einfache Anspielstation darstellen.

Die Grundform zur Förderung des Zusammenspiels wird häufig als "Torwartbasketball" bezeichnet. Es wird wie beim Parteiball nur gepasst und nicht gedribbelt! Die Spiele dienen insbesondere der spielerischen Vermittlung des Passen und Fangens, des Freilaufens, des Zusammenspiels und der Orientierungsfähigkeit. Aber auch andere technische Fertigkeiten wie z.B. das Werfen können durch kleine Abwandlungen der Spiele geübt werden (Hütchenbasketball auf lebende Körbe, Turmbasketball mit Korbleger).



Zwei Mannschaften (3 bis 6 Spieler) 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





Probleme, die bei diesem Spiel häufig auftreten:

• Die Verteidiger verteidigen nicht ihre vorher zugewiesenen Spieler, sondern den Kastenspieler.

Problemlösung:

- Der Kasten wird in den Freiwurfkreis gestellt, der Kreis darf von den Spielern nicht berührt werden!
- Der Kasten wird auf eine kleine Matte gestellt, die Spieler dürfen die Matte nicht berühren!
- Es wird eine Markierung um den Kasten aufgeklebt, die wiederum nicht betreten werden darf!
- Der Trainer achtet auf die Umsetzung der 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.
- Statt eines Hütchens wird ein Reifen über den Kopf gehalten
- 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!





Trainerausbildung

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.

Vier-Ziele Turmbasketball

Es werden zusätzlich zu den Kästen an den zwei Freiwurfkreisen, 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?

"Roulette"

Ein Spieler wirft von der Freiwurflinie (oder näher) einmal auf den Korb.

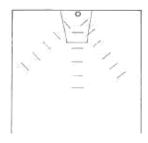


Vor seinem Wurf "setzen" alle anderen auf Misserfolg oder aber auf Erfolg, indem sie auf der Endlinie stehen bleiben (= Misserfolg) oder einen Schritt vorgehen (= Erfolg).

Wer falsch getippt hat, sprintet (dribbelnd) zur gegenüberliegenden Endlinie und zurück.

Der Werfer muss bei einem Fehlwurf mitsprinten. Jeder Spieler darf einmal werfen.

"Die Leiter"

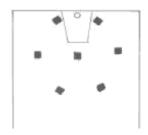


Die jeweilige "Sprosse" darf erst dann verlassen werden, wenn der Ball im Korb ist. Die Wurfart steht frei oder wird vorgeschrieben.





"Tour de France"



Jeder Spieler wirft von jeder "Etappe" aus und darf erst nach Korberfolg zur nächsten "Etappe".

2 bis 3 Durchgänge

"Bump (Ausbomben, Königsschießen)"

Spaßiges Wurfspielchen zu schnell Werfen und Rebounden.

Eine beliebige Anzahl von Spielern steht in einer Reihe an der Freiwurflinie. Die beiden ersten Spieler haben je einen Ball.

Der Erste Spieler wirft von der Freiwurflinie und setzt sofort nach zum Rebound. Trifft er, passt er seinen Ball zum Dritten und stellt sich hinten an. Trifft er nicht, muss er den Ball mit beliebig vielen Nachwürfen von beliebiger Stelle im Korb versenken, bevor sein Hintermann einen Treffer erzielt. Schafft er das nicht, scheidet er aus.

Der jeweilige Hintermann darf werfen, sobald der Ball die Hand des Vordermanns verlassen hat. Variante: es ist erlaubt, einen Treffer des Hintermanns zu verhindern, in dem man dessen Ball mit dem eigenen Ball von unten aus dem Korb "bumpt" oder im Flug abschießt.





Modul 2 Mini- und Kinderbasketball

Fußarbeit





Trainerausbildung

Kindgerechte Spielformen

Thema: Fußarbeit

"Ochs vom Berge 1-2-3"

Die Spieler dürfen laufen, so lange der Trainer mit dem Rücken zu den Spielern steht. Sobald er sich umdreht, müssen alle Spieler abstoppen (Einkontakt-/Zweikontaktstopp).

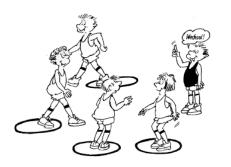
Reagiert ein Spieler zu langsam oder er verliert das Gleichgewicht, muss er drei Schritte zurück.

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst die gegenüberliegende Grundlinie erreicht hat.

Variation:

- nach dem Abstoppen muss jeder Spieler einen Sternschritt 360° mit 4 Zwischenkontakten machen.
- · Das Spiel wird mit Bällen durchgeführt

"Bäumchen wechsle dich"



Alle Spieler stehen in einem Kreis (Reifen / Sprungseil) – bis auf einen. Auf sein Kommando "Bäumchen wechsle dich" versuchen alle einen neuen Reifen zu erreichen und darin mit Sprung oder Schrittstopp zu landen. Der Spieler, der keinen Reifen erreicht hat, gibt als nächster das Kommando.

"Zusammenstoß verhindern"

Zwei Spieler laufen aufeinander zu, Sprungstopp und berühren sich dann vorsichtig mit den Händen. Verteidigung







"Verkehrsspiel"



Der Übungsleiter regelt den "Verkehr"!

Alle Spieler bewegen sich mit Gleitschritten nach seinen Handzeichen seitwärts, vorwärts, rückwärts und starten bei Pfiff durch (= Sprint zur gegenüberliegenden Seite).

"Wäscheklammerspiel (Zip-Zap-Klammer-ab)"

Eine Gruppe heftet sich Wäscheklammern an die T-Shirts (Bauch) und steht hinter der Grundlinie. Jeder Spieler hat seine Arme auf dem Rücken.

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

"Fußkampf"

Zwei Spieler versuchen, sich gegenseitig von oben leicht auf die Füße zu treten und sich dabei an den Schultern zu fassen.

Variation: Sich mit den Händen an die Waden schlagen.







Modul 2 Mini- und Kinderbasketball

Individual- und Gruppentaktik



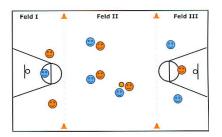


Kindgerechte Spielformen

Thema: Zusammenspiel

"Drei-Felder-Basketball"

Das Basketballfeld wird durch geeignete Markierungen (Hütchen oder vorhandene Linien) in drei Spielfelder unterteilt. In diesen Feldern werden die Schüler folgendermaßen aufgeteilt (Teamstärken = 5-5, 6-6 oder 8-8):



- Feld I: 1 Abwehrspieler und 2 Angreifer
- Feld II: je 3 Spieler einer Mannschaft
- Feld III: 1 Abwehrspieler und 2 Angreifer

Hieraus ergeben sich folgende Situationen:

- Auf den Feldern I und II erhalten die Angreifer eine 2:1 Überzahlsituation
- Im Feld III entsteht ein 3:3 Gleichzahlspiel

Gespielt wird nach folgenden Regeln:

- Kein Spieler darf ein Spielfeld verlassen
- Dribbling ist nicht erlaubt
- Von Feld I auf Feld II (und umgekehrt) dürfen keine langen Pässe gespielt werden! Das heißt, daß Mittelfeld (Feld III) wird immer in einen Angriff mit einbezogen.
- Im Mittelfeld müssen zwei erfolgreiche Pässe innerhalb des Feldes gespielt werden, bevor in das Angriffsfeld gepasst werden darf.





"Pad Basketball"

Drei Ringe oder Pads werden zunächst in ein Halbfeld verteilt, in dem 3 gegen 3 gespielt wird.

Ziel ist es, einen Punkt durch aufdribbeln des Balles auf ein Pad zu erzielen.

Später kommt ein viertes Pad hinzu, damit die Kinder nicht die Pads verteidigen, sondern Manndeckung lernen. Der Wechsel kann sehr gut zur Einführung der Manndeckung im Basketball thematisiert werden.

"3 gegen 3 plus 1"

Es wird Drei gegen Drei auf einen Korb gespielt, dabei steht ein "neutraler Spieler" (Trainer) an der Freiwurflinie und wird mit in das Spiel eingebunden.

Varianten: Mit 1 Dribbling, 2 Dribblings, freiem Dribbling.