

EINFÜHRUNG IN DAS MINIBASKETBALLSPIEL – TEIL 3

Für Schule und Verein

Vorbemerkungen/Ziele

Bisher haben wir alle Spiele ohne Dribbling oder höchstens mit einem Dribbling durchgeführt. In der dritten Einheit versuchen wir jetzt die Technik „Dribbling“ spielerisch zu erlernen.

Rahmenbedingungen

Zeit: 90 Minuten

Teilnehmer/innen: Kinder zwischen 6 und 12 Jahren

Geräte/Material: Minibasketbälle (Größe 5), Luftballons, Hütchen, Markierungshemden

Ort: Sporthalle oder Freiplatz

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG

● Heiße Kartoffel:

Alle Kinder dribbeln kreuz und quer durch die Halle, machen Korbleger, Korbwürfe, passen an die Wand und fangen den Ball wieder. Auf den Ruf „Achtung, heiße Kartoffel“ sollen 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 oder mehrere liegende Bälle entfernt und die entsprechende Anzahl Kinder sich nun einen Ball erobern muss, um weiterdribbeln usw. zu können (ähnlich: Reise nach Jerusalem).

● Verzaubern

Alle Kinder dribbeln in einem festgelegten Feld oder in der ganzen Halle, ungefähr ein Drittel der Kinder sind „Zauberer“. Diese durch Trikotfarbe oder Parteibänder gekennzeichneten Kinder „verwandeln“ die anderen bei Berührung in Steine. Die Dribbler, die noch nicht „verzaubert“ sind, können die versteinerten Mitspieler durch Berührung wieder erlösen.

● Schattendribbeln

Die Kinder dribbeln jeweils zu zweit hintereinander her. Das hintere Kind versucht wie ein Schatten die Bewegungen des dribbelnden Partners nachzuahmen!

- Die Kinder sollen verschiedene Geschwindigkeiten ausprobieren und gemeinsam das schnellstmögliche Tempo herauszufinden. Erfolgreiche Paare demonstrieren dem Rest ihre Technik.

- Wettkampf gegeneinander!

SCHWERPUNKT

● Luftballon-Dribbling:

Die Halle wird in vier gleich große Spielfelder unterteilt und es werden vier Mannschaften gebildet. Die Schüler dribbeln mit je einem Ball. Jede Mannschaft erhält die Aufgabe, den Luftballon in der Luft zu halten. Dabei darf der Luftballon mit jedem Körperteil in der Luft gehalten werden. Ein Spieler darf aber nicht zweimal hintereinander den Luftballon berühren. Sobald der Luftballon den Boden berührt, erhält

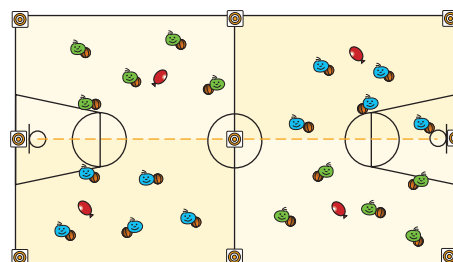
● = Inhalt, ⊙ = Organisation, ⊕ = Absicht, ♣ = Hinweis

Absichten und Hinweise

- ⊕ Aufwärmen
- ⊕ Ballgewöhnung

- ⊕ Aufwärmen

- ⊕ Aufwärmen
- ⊕ Ballgewöhnung
- ⊕ Blick vom Ball



Autor:
Georg Kleine

Illustratorin:
Claudia Richter

Stundenverlauf und Inhalte

die Mannschaft einen Strafpunkt. Passive Kinder können als Schiedsrichter eingesetzt werden.

● **3-3 mit Helfer auf einen Korb**

Ein Helfer steht an der Freiwurflinie (Sternschritt ist erlaubt), spielt immer mit den drei Angreifern, darf aber nicht auf den Korb werfen. Nach Korberfolg beginnt die zuvor verteidigende Mannschaft das Spiel wieder an der Mittellinie. Variationen mit 1 Dribbling, 2 Dribblings oder mit freiem Dribbling.

● **Mit Helfern auf zwei Körbe**

Drei bis vier Kinder pro Team müssen ihren Helfer an der gegnerischen Freiwurflinie angespielt haben, ehe sie einen Korbwurf versuchen.

● **3 Felder Basketball**

Das Basketballfeld wird durch geeignete Markierungen (Hütchen oder vorhandene Linien) in drei Spielfelder unterteilt. In diesen Feldern werden die Kinder folgendermaßen aufgeteilt:

Feld I: 1 Verteidiger und 2 Angreifer

Feld II: je 3 Spieler einer Mannschaft

Feld III: 1 Verteidiger und 2 Angreifer

Hieraus ergeben sich folgende Situationen:

- Auf den Feldern I und III erhalten die Angreifer eine 2:1 Überzahlssituation
 - Im Feld II entsteht ein 3:3 Gleichzahlspiel
- Gespielt wird nach folgenden Regeln:
- Kein Spieler darf ein Spielfeld verlassen
 - Dribbling ist im Feld II nicht erlaubt
 - Von Feld I auf Feld III (und umgekehrt) dürfen keine langen Pässe gespielt werden, das heißt, das Mittelfeld (Feld II) 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.

AUSKLANG

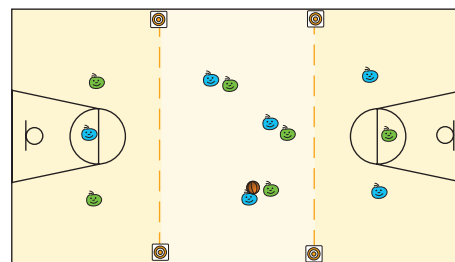
● **Jeder gegen jeden**

Zwei gleichgroße Teams werden durch unterschiedliche Kleidung oder Parteibänder markiert. Bei Spielbeginn befindet sich jedes Team in einer Spielfeldhälfte, und 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 im Halbfeld zwischen der Mittel- und der Endlinie zu verhindern. 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. Nach jedem Durchgang werden die Punkte gezählt und alle Kinder, die in dem Durchgang verteidigt haben, dürfen im nächsten Durchgang nun dribbeln.

Absichten und Hinweise

🟡 Die Helfer unterstützen ihr Team durch Anweisungen, Tipps und gute Zuspiele. Der Helfer wird nicht verteidigt, der Trainer achtet auf die Einhaltung der Mann-Mann Verteidigung (MMV).

🟡 Die Helfer unterstützen ihr Team durch Anweisungen, Tipps und gute Zuspiele. Der Helfer wird nicht verteidigt, der Trainer achtet auf die Einhaltung der MMV.



🟡 Die Kinder rotieren in 3er Gruppen zwischen den Feldern. Im Angriffsfeld wird das Kind, das den Angriff abschließt, der nächste Verteidiger. Im mittleren Feld wechseln Angriff und Verteidigung nur auf Ansage, eine Mannschaft ist mit Trikotfarbe oder Parteibändern gekennzeichnet. Jeder Durchgang beginnt mit einem Einwurf an der Grundlinie in einem der Angriffsfelder.

● = Inhalt, ● = Organisation, ● = Absicht, ● = Hinweis