

Basketball spielen lernen durch kleine Spiele

Im Training im Mini-, Kinder und Anfängerbereich sollen junge Spieler die Fähigkeiten erlernen, die sie benötigen, um Basketball zu spielen können. Es gibt viele theoretische methodische Ansätze, ein komplexes Sportspiel wie Basketball zu vermitteln. Aus unserer Sicht ist dabei das Hauptziel, den Kindern situationsadäquate kognitive oder motorische Lösungen in sportspielspezifischen taktischen, koordinativen und/oder technischen Aufgabenklassen zu vermitteln. Welche Situationen sind im Basketball von besonderer Bedeutung?

Da Basketball ein Teamspiel ist, müssen insbesondere taktische Aufgabenstellungen in den Blick genommen werden, um grundlegende taktischkognitive Kompetenzen zu schulen. Zu ihrer Erreichung müssen auch immer technischkoordinative Kompetenzen eingesetzt werden.

Zur Schulung einer allgemeinen und basketballspezifischen Sportspielfähigkeit wird an dieser Stelle auf sportspielübergreifende Basisbausteine zurückgegriffen, die zum ersten Mal Kröger und Roth (1999) im Rahmen einer integrativen Sportspielvermittlung angeführt haben.

Taktische Grundbausteine für alle Sportarten (nach Roth, nicht vollständig)

- Anbieten und orientieren
- Lücke erkennen und ausnutzen
- Überzahl herausspielen
- Gegnerbehinderung umspielen
- Ball zum Ziel bringen

Alle diese Bausteine kommen in vielen Spielen vor, die auf den ersten Blick nicht direkt mit Basketball zu tun haben. Dadurch entwickeln alle diese Spiele die Spielfähigkeit eines Spielers und sind somit wieder zielführend zum Basketball.

Entscheidend ist, dass der Trainer/Lehrer den Spielern Raum lässt, Lösungsmöglichkeiten auszuprobieren und zu entwickeln (induktive Vermittlungsmethode, deliberate Coaching). Er hat dabei durch die Wahl der Spielformen einen Einfluss darauf, welche taktischen Elemente erlernt werden können (z.B One-Dimension-Games, bei denen eine Basistaktik fokussiert wird, oder deliberate play, bei dem in freieren Konstellationen die Kinder Lösungsvarianten ausprobieren können). Weitere Beispiele für die Steuerungsmöglichkeiten durch den Trainer/Lehrer gerade auf begrenztem Raum sind vor allem die Erhöhung der Spielbälle oder Ziele.

Beschreibungen für Spiele

1. A fängt B

Benötigte Materialien: Basketbälle

Anzahl der Kinder: sehr große Gruppe möglich

Was wird geschult?: Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit

Kinder gehen paarweise zusammen. Einer wird A, der andere B. Die Kinder laufen kreuz und quer durch die Halle. Auf Zuruf des Lehrers versucht A innerhalb von 10 Sekunden B zu fangen. Danach wird wieder langsam gelaufen. Auf erneuten Zuruf fängt B nun A.

Variation: mit Dribbling

2. Alle gegen einen

Benötigte Materialien: einen Ball

Anzahl der Kinder: 6-12

Was wird geschult?: Passen in Bewegung

Ein Spieler wird von allen anderen gefangen. Aber es darf ihn nur derjenige abschlagen, der den Ball in der Hand hat. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Wer den Spieler abschlägt wird anschließend selber zum Gejagten.

3. Angezündet-Feuer-verbrannt/gelöscht

Benötigte Materialien: Basketbälle

Anzahl der Spieler: 2-6/Korb

Was wird geschult?: Werfen/Korbleger/Technik

2 Parteien treten gegeneinander aus 45°-Position gegeneinander an. Bei 2 Spielern/Team: 1.Spieler wirft, danach Rebound und Pass zum nächsten Spieler – danach dahinter anstellen. Beide Teams müssen nicht aufeinander warten. Bei Treffer einer Teams: Angezündet!. Wenn erneuter Treffer des gleichen Teams, ohne dass das andere Team trifft: Feuer! Wenn 3.Treffer, ohne dass Gegner trifft: Verbrannt! Gegenteam kann jedoch immer wieder löschen „gelöscht“. Sobald gelöscht ist, geht es bei nächstem Treffer wieder mit „Angezündet“ eines Teams weiter. Immer, wenn ein Team siegt, Seitenwechsel selbständig.

Variationen: alle Korblegervariationen auf allen methodischen Stufen, Positionswürfe, Sprungwürfe....andere Aktionen gern möglich.

4. Anlegen/Anhocken

Benötigte Materialien: keine

Anzahl der Kinder: bis 25

Was wird geschult: Reaktionsfähigkeit, Sprintfähigkeit, Kooperation

Alle Kinder, bis auf zwei, verteilen sich in der Halle und legen sich flach auf den Boden. Es wird ein Fänger und ein Verfolgter bestimmt, schafft der Fänger es den Verfolgten abzutippen, werden die Aufgaben getauscht. Der Verfolgte kann sich in Sicherheit bringen in dem er sich neben eines der Kinder auf den Boden legt. Das Kind am Boden muss dann sofort aufstehen und wird neuer Fänger, der alte Fänger wird zum neuen Verfolgten.

5. (Ball)-Hilfe aus der Ecke

Mirko Petrick: mirko.petrick@albajugend.de



Benötigte Materialien: 4 Bälle, 4 Hocker

Anzahl der Kinder: beliebig

Was wird geschult?: Sprintfähigkeit, Werfen und Fangen in der Bewegung

In den vier Ecken des Spielfeldes werden vier Hocker aufgestellt, dort steht auf jedem Hocker je ein Kind mit Ball. Alle anderen Kinder befinden sich im Spielfeld. Es wird ein Fänger bestimmt (dieser wird markiert: mit Ball/ Mütze/ Schärpe o.ä.). Die Kinder auf den Hockern können verfolgten Spielern ihren Ball zuwerfen und diese somit vor dem Fänger retten. Der Ballbesitzer wechselt dann sofort mit dem Kastenspieler, der ihm den Ball zuwarf. Wer vom Fänger abgetippt wurde, wird neuer Fänger.

Variation: Wer gefangen wird, wird auch Fänger.

6. Ball über die Schnur

Benötigte Materialien: verschiedene Bälle, Volleyballnetz bzw. Schnur zum Spannen zwischen den Ständern, Spielfeld das der Anzahl der Mitspieler angepasst wird

Anzahl der Kinder: 6-12 Spieler pro Team

Was wird geschult?: Werfen und Fangen, Orientierung im Spielfeld

Ziel ist es den Ball über die Schnur so ins Feld der gegnerischen Mannschaft zu werfen, dass es für diese möglichst schwer ist den Ball zu fangen. Fällt der Ball auf den Boden gibt es einen Punkt. Danach wirft die andere Mannschaft den Ball über die Schnur. Punkte für die andere Mannschaft gibt es wenn: a) die eigene Mannschaft den Ball nicht fängt, b) der Ball unter der Schnur durchgeworfen wird, c) der Ball ins „Aus“ des Gegners geworfen wird.

Variationen: es werden mehrere Bälle benutzt (sorgt für mehr Bewegung, erschwert aber das Punkte zählen); wer den Ball fängt, darf ihn nicht sofort zurückwerfen, sondern muss passen; Variation der Wurfart (Schlagwürfe, Über-Kopf-Würfe, rückwärts über den Kopf, schwache Hand); das Spielfeld wird in der Ecke einer Turnhalle aufgebaut, so dass das Spielen über „Bande“ ermöglicht wird

7. BBL-Euroleague-NBA (Dribbelkönig)

Benötigte Materialien: 1 Basketball/Kind

Anzahl der Kinder: 8-99

Was wird geschult: Orientierung, Koordination, Ballhandling, Dribbling, Aggressivität, Ich-Kompetenz

Gestalte 3 Bereiche. Jedes Kind beginnt in Bereich 1, der BBL. Schlägt es einem anderen Kind den Ball aus dem Feld, ohne den eigenen zu verlieren, steigt es auf. Alle Kinder müssen dribbeln. Aus Euroleague und NBA kann man durch Ballverlust wieder absteigen.

Variation: unterschiedliche Zonengrößen, Hindernisse einbauen, Matten einbauen, unterschiedliche Bälle, pro Kind/2 Bälle, noch eine ProB/A einbauen usw.

8. Brettball

Benötigte Materialien: 1 Basketball, 2 Basketballkörbe oder mehr

Anzahl der Kinder: 8-16

Was wird geschult: Passen und Fangen, Spacing, Rebounding, Antizipation,



Zwei Teams spielen gegeneinander auf dem Basketballfeld. Anfangs sind keine Dribblings erlaubt. Punkte gibt es dafür, wenn es einem Team gelingt, den Ball gegen das gegnerische Brett/Korb zu werfen und der Ball davon abprallend im Feld auf dem Boden aufkommt.

Variation: mit Dribbles, mit Mehrpunktzonen, mit Überzahlspieler, spielen auf 4 Körbe

9. Buntes Fangen

Benötigte Materialien: 4 verschiedene Farbbänder/Laibchen

Anzahl der Kinder: große Gruppe möglich

Was wird geschult?: Orientierungsfähigkeit, Sprintfähigkeit, Reaktionsfähigkeit

Jede verschiedene Farbe fängt jeweils eine andere zugewiesene Farbe (wer gefangen wird, stellt sich breitarmig hin und kann nur von der eigenen Farbe befreit werden), bspw. Gelb fängt blau, blau fängt rot usw.... So muss jedes Kind 3 Dinge beachten: 1.wen fange ich, 2.wer fängt mich und 3.wenn kann ich von meinen Mitspielern befreien. Steht eine Farbe komplett, ist sie demzufolge raus.

10. DribbleWall-Ball

Benötigte Materialien: Basketball

Anzahl der Kinder: 6-20

Was wird geschult?: Entscheidung Passen oder Dribbling, Spacing, Verteidigung

Zwei Teams spielen gegeneinander: Beide verteidigen Ihre Wand und versuchen die andere Wand mit dem Ball in der Hand zu berühren. Gespielt wird nach Basketballregeln. Jedoch darf der Dribbler nicht während des Dribblings berührt werden, sonst, muss er den Ball sofort ablegen und der Gegner hat den Ball. Er darf jedoch vorher mit dem Ball abstoppen und ist dann entsprechend wieder sicher, bzw. kann passen.

Bälle dürfen ganz normal geklaut werden. Einen Punkt erzielt ein Team, wenn sie es schafft, mit einem Dribbling die Wand zu berühren. Punkte nach einem Pass zählen nicht, es muss mind. 1x wenigstens noch gedribbelt werden, bevor die Wand berührt wird.

Variation: ohne/mit Ball aus Händen reißen, mehrere Bälle, statt Wänden/Tore/Endzone nutzen

11. Einer gegen Alle

Benötigte Materialien: einen Ball

Anzahl der Kinder: 6-12

Was wird geschult?: Passen in Bewegung

Ein Spieler startet als Fänger, wenn der jemanden abschlägt, wird dieser zum Fänger. Die Spieler, die gefangen werden, haben einen Rettungsball, den sie sich zuspieren sollen. Wer den Ball in der Hand hat, darf nicht abgeschlagen werden.

12. Funinho deluxe (3 Sportarten – Handball/Fußball/Basketball)

Benötigte Materialien: Fußbälle/ Softbälle, Hütchen/Stangen

Anzahl der Kinder: beliebig

Was wird geschult?: Torschuss, Korbwurf, Differenzierungsfähigkeit, Umschaltfähigkeit, Wahrnehmungsfähigkeit



Je nach Halle werden auf den Längsseiten je 3 Tore eingerichtet. In den Ecken jeweils aus Stangen ein Ecktor, in der Mitte der Längsseite, wenn vorhanden, ein Basketballkorb, ansonsten ein umgedrehter Turnkasten oder eine umgedrehte Bank.

Beide Teams spielen jeweils auf die Längsseiten gegeneinander. Die eigentliche Mittellinie des Feldes teilt demnach das Feld in zwei Seiten. Auf der linken Seite dürfen alle Spieler nur mit dem Fuß spielen. Auf der rechten Seite dürfen alle Spieler nur mit der Hand spielen. Das Spiel wird mit 3 Bällen gleichzeitig gespielt. Es bietet sich an, dass am Spielfeldrand 2 Torzähler stehen. Nach jedem Tor wird direkt weitergespielt, es muss jedoch die zuvor verteidigende Mannschaft den Ball mind. 1X vorher berühren, bevor das vorher angreifende Team wieder an den Ball darf.

13.Gruselkabinett

Benötigte Materialien: jeder Spieler einen Ball, der dribbelt

Anzahl der Kinder: beliebig

Was wird geschult?: Ballgewöhnung, Dribbeln, Dribbelstart, Orientierungsfähigkeit

Ein Spieler dribbelt mit Ball durch enges Feld. Im engen Feld stehen viele Mumien/Grusler, die sich immer nur mit einem Dribbling fortbewegen können. Erst wenn sie den Ball 1x um die Hüfte kreisen, können sie erneut 1x dribbeln, usw...berührt eine Mumie den Dribbler, wird die Mumie zum Dribbler und der Dribbler zur Mumie.

14.Hand-Kopf-Ball

Benötigte Materialien: mehrere Softbälle

Anzahl der Kinder: 4-40

Was wird geschult?: Passen, Fangen, Freilaufen, Spacing, Verteidigen, Zielen, Koordination

Gespielt wird auf 2 Tore. Beide Mannschaften haben freie Wahl, wie viele Torhüter sie wählen (0-20). Gespielt wird mit Softbällen, die über Pässe in den eigenen Reihen gehalten werden sollen. Dribblings und laufen mit dem Ball ist nicht erlaubt. Tore können nur durch den Kopf erzielt werden. Dabei MUSS ein Mitspieler den Ball auf den Kopf passen. Selbstvorlagen sind nicht erlaubt. Tore dürfen nur durch den Kopf auch abgewehrt werden. Geschieht dies nicht, zählt es als Tor. Bei einer Zahl zw. 16 und 24 bieten sich 3 Softbälle an. Bei mehr oder weniger entsprechend anpassen.

Variation: Ballanzahl, Miniziele o. Torhüter, mit Erlaubnis Anzahl Dribblings, nur noch Hand-Kopf auch beim Passen abwechseln

15.Hilfe aus der Ecke

Benötigte Materialien: Basketbälle oder Softbälle, kleine Turnkästen

Anzahl der Kinder: 10-30

Was wird geschult?: Passen, Passkommunikation, Orientierung, Fangen, Fußarbeit

Stelle 4 kleine Turnkästen, so in die 4 Ecken eines Spielfeldes, dass sie im Feld, ca. 3m zur Außenlinie stehen. Auf jede Kiste nun ein Kind mit Ball. Alle anderen Kinder ins Feld. Bestimme einen Fänger. Er kann alle Kinder fangen. Wer einen Ball hat, kann nicht gefangen werden. Nun kommen die Helfer aus der Ecke ins Spiel. Durch Anpassen,



können sie retten, müssen aber selbst weglaufen. Passempfänger wird neuer Passer auf Kiste. Keinen Wiederschlag beim Spiel zulassen.

Variationen: mehr Kästen, mehr Fänger, jeder Spieler muss zusätzlich Basketball dribbeln.

16. Ice Age/ Ochsen treiben

Benötigte Materialien: Jeder Spieler hat einen Ball

Anzahl der Kinder:

Was wird geschult?: Dribbelstart und Abstoppen

Ein Spieler ist der Ochsentreiber bzw. der „Gefrier-Gott“ und steht mit dem Gesicht zu allen anderen Spielern ca. 3 m entfernt. Alle anderen Spieler sind „eingefroren“ und müssen, solange bis der Ochsentreiber seinen Blick abwendet, in Grundstellung stehen bleiben. Dreht der Ochsentreiber sich um und dribbelt los, dürfen ihn alle anderen Spieler verfolgen. Stoppt der „Gefrier-Gott“ bzw. Ochsentreiber jedoch und dreht sich um müssen alle Spieler sofort abstoppen und wieder einfrieren. Wer nicht sofort gefriert oder seinen Ball verliert muss zurück zur Startlinie (= Grundlinie). Wer den Ochsentreiber als erstes einholt, löst diesen ab und es wird ein neuer Durchgang gestartet. Viel schwache Hand dribbeln lassen. Dribbelstart vorgeben (Pass- oder Kreuzgang).

17. Inselball

Benötigte Materialien: Softbälle, Turnmatten, Leibchen

Anzahl der Kinder: 12-99

Was wird geschult?: Werfen, zielen, fangen, Teamfähigkeit, Orientierung, Koordination

Bilde gleich stark Teams aus den Kindern. Markiere sie. Jedes Team bekommt 1 (2), Matten, ihre Insel(n). Am Anfang alle auf ihrer Insel. Viele Softbälle verteilt im Feld. Spielleiter eröffnet-alle Kinder runter von den Matten. Kinder versuchen nun, andere Kinder durch abwerfen auf ihre Inseln zu verbannen. Dabei dürfen sie mit Ball nur 0 (1, 2, 3) Schritte laufen und nur 1 Ball zeitgleich tragen. Wird jemand getroffen, dann lässt er, sollte er gerade einen Ball haben, diesen liegen und geht schnell auf seine Insel. Nur wenn es ihm gelingt, auf der Matte stehend, einen anderen Spieler, der nicht auf einer Matte steht, abzuwerfen, ist er wieder im Spiel. An Bälle kommt er dabei nur durch Mitspieler. Sind alle Kinder einer Farbe auf der Matte, sind sie tot und setzen sich da hin....welches Team überlebt?

Variation: mehrere Matten, unterschiedliche Wurftechniken, Schrittzahl....

18. Kastenball

Benötigte Materialien: 4 kleine Turnkästen, Bälle, Leibchen

Anzahl der Kinder: 12-24

Was wird geschult?: Teamplay, laufen, Lücken erkennen, Spielintelligenz



Es werden zwei Teams gebildet. Gespielt wird beispielsweise in einem Basketballfeld. Die 4 Kästen stehen jeweils in den Ecken mit je 1 1/2m Abstand zu den Seitenlinien. In jedem Kasten befinden sich 3 Bälle, jeglicher Art. Jede Mannschaft befindet sich in ihrer Hälfte des Feldes. Die Mittellinie teilt somit 2 Hälften. In der eigenen Hälfte ist man in Sicherheit – in der gegnerischen Hälfte kann man abgeschlagen werden (es zählt das Übertreten der Mittellinie mit dem Fuß). Wenn man abgeschlagen wird, muss man hinter die Grundlinie des Gegners gehen und kann durch eigene Mitspieler befreit werden. Ziel des Spiels besteht darin, Bälle aus den gegnerischen Kästen zu klauen (entscheidend dabei ist das Berühren des Kastens). Es darf von einem Spieler immer nur 1 Ball geklaut werden. Ebenso darf ein Spieler immer nur 1 Ball klauen oder Mitspieler befreien. Berührt ein angreifender Spieler einen Kasten oder befreit durch abklatschen einen Mitspieler, darf und muss dieser Spieler mit Ball oder dieser Spieler mit dem befreiten Mitspieler – ohne abgeschlagen werden zu können – wieder hinter die Mittellinie laufen. Ein Spieler darf so viele Mitspieler hinter des Gegners Grundlinie befreien, bis er berührt wird – dann dürfen er und die abgeschlagenen Spieler in die eigene Hälfte zurück, ohne abgeschlagen werden zu können. Es ist verboten auf oder in den Kästen zu sitzen/stehen/liegen. Gewonnen hat ein Team, wenn es alle Bälle geklaut hat oder nach einer bestimmten Zeitvorgabe Bälle gezählt werden.

Variation: Jeder Spieler dribbelt einen Basketball.

19.Korbwächterball

Benötigte Materialien: 2 oder 4 kleine Turnkästen, Ball, 2 oder 4 Körbe

Anzahl der Kinder: 8-16

Was wird geschult: Passen und Fangen, Spielintelligenz, Verteidigungsverhalten, Spacing, Wurf

Zwei Teams spielen gegeneinander. Unter dem gegnerischen Korb steht ein kleiner Turnkasten, auf dem der Korbwächter des eigenen Teams steht.. Das Ziel besteht darin, den Ball in den eigenen Reihen passend zum Korbwächter zu passen. Dieser kann dann in aller Ruhe auf den Korb werfen. Der Passer wird dann zum neuen Korbwächter.

Variation: 2 Kästen/Korb, statt Kästen nutzt man die Basketballzonen, in der jeweils ein Spieler, und nur dieser steht (er kann dann in Ruhe Korbleger durchführen)

20.Mattenball

Benötigte Materialien: 2 Weichbodenmatten

Anzahl der Kinder: 8-16

Was wird geschult: Verteidigungsverhalten, Passen und Fangen, Freilaufen, Platz geben, Fußarbeit

Es werden zwei Teams gebildet. Gespielt wird beispielsweise in einem Basketballfeld. Beide Teams versuchen durch Passen in den eigenen Reihen den Ball auf der gegnerischen Matte abzulegen. Die Kinder dürfen mit dem Ball in der Hand nicht laufen.

Variation: Mit 1-3 Dribblings, mit mehreren Bällen oder Matten

21.Peter Pan

Benötigte Materialien:

Anzahl der Kinder: ca. 25

Was wird geschult?: Sprintfähigkeit, Kooperation, Wahrnehmungsfähigkeit

Es werden zuerst die Fänger (= Captain Hooks) bestimmt, diese verlassen die Halle kurz. Die restliche Gruppe bestimmt zügig einen Peter Pan (in größeren Gruppen auch mehrere möglich). Peter Pan erhält in diesem Spiel eine Sonderrolle - er kann abgeschlagene Kinder wieder erlösen. Die Fänger kommen wieder in die Halle und versuchen alle anderen Kinder abzutippen. Wer abgetippt wurde bleibt stehen und darf wieder weiterlaufen wenn er von Peter Pan berührt wurde. Sollte Peter Pan abgetippt werden, erlischt sein Sonderrecht und er muss wie alle anderen auch stehen bleiben und kann keine anderen Kinder mehr erlösen.

Es geht bei diesem Laufspiel also nicht nur ums Laufen, sondern auch um Kommunikation, Strategie und Wahrnehmung.

22. Riesenbumpout-Turnier

Benötigte Materialien: 2 Basketbälle/Korb

Anzahl der Kinder: ca. 12-99

Was wird geschult?: Wurf, Korbleger, Antizipation

An einem Korb starten alle Kinder mit dem berühmten Bumpoutspiel. 2 Bälle, Der erste wirft von einer Linie, der 2. kann nun auch von dieser Linie werfen. Wenn nach dem 1. Wurf nicht getroffen wurde, kann von jeder beliebigen Stelle geworfen werden. Fakt ist: Tritt Spieler 2 vor Spieler 1, ist 1 raus. Trifft 1 vor 2, sollte 1 schnell an Spieler 3 übergeben (und stellt sich wieder hinten in der Reihe an), damit Spieler 3 vor Spieler 2 treffen könnte.

Beim Riesenbumpoutturnier, geht jeder Spieler, der rausfliegt, zum nächsten Korb. Sobald da wieder 3 Spieler sind, kann eine neue Runde beginnen.

So geht es nun an allen Körben weiter. Die jeweils 1, (2), (3), (4) übriggebliebenen Spieler/Korb bilden dann am Ende das große Finale.

23. Rondo

Benötigte Materialien: Basketbälle

Anzahl der Kinder: egal

Was wird geschult? Umschaltfähigkeit, Passen, Fangen, Kreativität, Orientierung

„Schweinchen in der Mitte“, nur cooler.....:-)

4on1, 5on2....Zeitdruck einbauen: 1sec Ballbesitz.....2sec Ballbesitz, dafür nur mit Außenhand passen.....2 sec Ballbesitz und 1 Pflichtdribble.....1 sec Ballbesitz nur nur 1 handcatch und 1 handtouchpass

24. Save the Zone/Save the Basket

Zwei Teams spielen gegeneinander. Gleiche Regeln, wie bei Mattenball. Ziel des Spiels ist es, von außerhalb der Dreipunktlinie mit einem Dribbling in die Zone zu gelangen.

Variation: Ziel des Spiels von außerhalb der Zone mit einem Dribbling einen einbeinigen Treffer innerhalb der Zone zu erzielen.

25. Spinnennetz

Teile das Basketballfeld in 8 Felder/Zonen ein (oder 6 oder 4). Jede Zone wird von einem Verteidiger beherrscht. Lege 2 feste Einwerfer fest. Alle anderen Spieler beginnen jeweils hinter der Grundlinie mit einem Pass zum Einwerfer, dann treten sie in Zone 1 und der Einwerfer versucht, den Ball zum Offenspieler einzuwerfen. Der Pass darf nur in Zone 1 gespielt werden. Hat der Spieler den Ball erhalten, versucht er durch alle 4 ersten Zonen zu gelangen, ohne einen Fehler zu machen. In der 4. Zone muss er entweder den Korb treffen oder den Rebound holen



(es gibt nur einen Wurfversuch). Dann startet er wieder beim anderen Einwerfer. Macht ein Spieler einen Fehler, tritt er anstelle des Verteidigers in die Zone und der Verteidiger wird zum Offensespieler. Es darf in jeder Zone nur 1on1 gespielt werden. Wer an eine Zone gelangt und es ist gerade ein weiterer Offensespieler darin, muss warten.

Variante 1: Defense darf den Ball nicht klauen

Variante 2: Defense darf den Ball klauen

Variante 3: 2on2 (damit fällt der Einwerfer weg) – Pässe nur innerhalb einer Zone

26.The Rebound Shot

2 Offensespieler befinden sich hinter einem Hütchen. Einer von beiden wirft den Ball auf den Korb. 2 Verteidiger können sich beliebig platzieren. Trifft der Offensespieler, zählt der Korb nur, wenn es das Offenseteam schafft, den Ball zu berühren, bevor er nach dem Treffer, den Boden berührt. Das Verteidigungsteam kann den Treffer verhindern, indem es dafür sorgt, dass der Ball den Boden. Berührt das Defenseteam den Ball, bevor er den Boden berührt, geht der Punkt auch an das Offenseteam. Nach einem Punkt geht es nach dem Prinzip „Make it-take it“ weiter. Wenn keine Treffer, dann geht es immer um den Rebound – wer den Ball hat, dessen Team ist Werfer.

27.Takeshi's Castle

Benötigte Materialien: alles, was sich finden lässt, um Hindernisse/Verstecke aufzubauen, Hütchen, Softbälle

Anzahl der Kinder: große Gruppe möglich

Was wird geschult?: Orientierungsfähigkeit, Sprintfähigkeit, Wurfgenauigkeit, Kooperationsfähigkeit, Differenzierungsfähigkeit

Die Gruppe wird in 2 oder 3 Gruppen gleicher Stärke aufgeteilt. Eine Gruppe läuft 2 min durch den Parcours und erhält für jeden NICHTballberührenden Lauf einen Punkt. Von außen können hinter einer Hütchenlinie die andere/n Gruppe/n die laufenden Kinder abwerfen. Nach 2 min wechseln die Gruppen die Aufgaben. Die laufende Gruppe darf KEINEN Ball berühren (auch liegende Bälle nicht). Berührt ein Kind einen Ball, geht es zur Seite raus und startet von vorn neu/ebenso, wenn es einen Punkt erzielt. Die werfende Gruppe, darf Bälle aus dem Feld holen.

Variation: mit Basketbällen dribbeln

28.Turnalaska

Benötigte Materialien: Turnmatten, kl.Turnkästen, Bänke, Hürden, Softball etc., evtl. Basketbälle

Anzahl der Kinder: 8-24

Was soll geschult werden? Vielseitigkeit, Rollen, laufen, springen, Teamfähigkeit, Koordination

Baue ein Spielfeld, ähnlich Brennball/Baseball. Gestalte die Laufstrecke so, dass es unterwegs Aufgaben zum Rollen, balancieren, springen, schwingen, Hangeln etc. gibt. Du brauchst keine Freimale.

Wichtig sind eine Startlinie und eine Ziellinie. An der Ziellinie platziere ein Hütchen und davor ebenfalls wieder bspw. eine Matte.

Teile zwei Teams ein: 1 Läuferteam, 1 Verteidigerteam. Beim Läuferteam wirft ein Kind einen Softball ins Feld. Nun laufen alle Kinder des Teams um das Feld, über alle Hindernisse ins Ziel.

Das Verteidigerteam sammelt so schnell es geht den Ball. Muss den Ball durch alle Beine des Teams rollen, der letzte in der Reihe macht eine Vorwärtsrolle und schlägt mit dem Ball in der Hand aufs Zielhütchen und ruft laut ALASKA.

Alle, die bis dahin im Ziel sind, bringen ihrem Team einen Punkt. Danach wechseln die Teams ihre Aufgaben.

29.Türsteher



Benötigte Materialien: Hütchen, Basketbälle

Anzahl der Kinder: 8-30

Was soll geschult werden? Ballhandling, Dribbling, Defense, Lateraler Speed, Lücke erkennen, 1on1, score

Markiere vor allen Körben in der Halle „Türen“. Entweder Du nimmst die Freiwurflinie oder Du markierst dies durch zwei Hütchen. In jede Tür stellst Du einen Türsteher ohne Ball. Dieser darf sich nur auf seiner Linie bewegen. Hinter ihm befindet sich der Club. Somit hast Du beispielsweise 4 oder 6 oder 8 Clubs mit 4, 6 oder 8 Türstehern. Alle anderen Spieler dribbeln durch die Halle und versuchen durch die Türen zu kommen, ohne von Türsteher berührt zu werden. Schaffen sie dies, können sie ohne Druck werfen oder einen Korbleger machen. Es können auch mehrere Spieler gleichzeitig durch Türen laufen. Berührt der Türsteher einen Spieler, der durch die Tür läuft, wird der Abgeschlagene zum Türsteher und umgedreht.

Variante 2: man darf nur noch 1on1 durch eine Tür. Wieder 2 Varianten: 1.) Berührung Spieler, 2.) Berührung Ball

Variante 3: 1on1 durch die Tür. Türsteher darf sich im Club frei bewegen. Wieder 2 Varianten: 1) Defense ohne Ball klauen, 2) Defense mit Ball klauen

30. Tschoukball

Benötigte Materialien: 2 Tschoukballtore/-netze oder 2 runde Trampoline, die an aufrecht stehenden kleinem Turnkasten eingeklemmt werden, Ball, Leibchen

Anzahl der Kinder: 8-16

Was wird geschult?: Umstellungsfähigkeit, Passen und Fangen, Spacing, Spielintelligenz, Verteidigungsverhalten.

Zwei Teams spielen in einem Basketballfeld gegeneinander. Dribbling ist anfangs nicht erlaubt. Zwei Trampoline werden direkt unter dem Korb im No-Charge-Halbkreis schräg aufgebaut. Der No-Charge-Kreis markiert die Verbotene Zone. Hier darf niemand stehen oder laufen. Auch kein Ball darf darin landen.

Beide Teams spielen auf beide Trampoline. Punkte gibt es für folgende Aktionen:

Offenseteam erhält Punkt:

1. Offenseteam spielt Ball auf Trampolin, Ball landet im Feld, außerhalb verbotener Zone
2. Offenseteam spielt Ball auf Trampolin, Ball berührt gegnerischen Spieler in verbotener Zone

Defenseteam erhält Punkt:

1. Offenseteam spielt Ball auf Trampolin, Ball landet im AUS oder in der verbotenen Zone
2. Offenseteam spielt Ball auf Trampolin und eigener Mitspieler berührt danach
3. Offenseteam spielt Ball auf Trampolin und Ball verfehlt das Trampolin

31. Völkerball (1-Matten-, 2-Königs-Völkerball)

Benötigte Materialien: 2 Weichbodenmatten, Softbälle, Bänke

Anzahl der Kinder: 10-24

Was wird geschult?: Umstellungsfähigkeit, Passen und Fangen, Koordination, Teamwork, Soziale Kompetenzen

- 1) Völkerball mit Strohpuppe, abwerfen von 3 Seiten, gespielt mit 3 Bällen, dazu eine stehende Weichbodenmatte pro Spielhälfte.....Spiel ist beendet, wenn Matte fällt oder Strohpuppe 3 Leben verliert
- 2) Nun wieder ohne Matte und erst mal nur mit 1, (2) Bällen, jedoch bestimmen beide Teams heimlich (so, dass es das andere Team nicht mitbekommt) einen König/eine Königin, teilen diese dem Spielleiter mit.....das Spiel ist beendet, wenn der König/die Königin getroffen ist



32.Zombieballvariations

Benötigte Materialien: Softbälle

Anzahl der Kinder: 6-30

Was wird geschult?: werfen, zielen, Orientierung, Koordination

Ganz einfach: 30 Kinder, 10 Softbälle. Kinder werfen sich ab (nur 1 Ball gleichzeitig halten). Keine Kopftreffer, Fangen erlaubt/erwünscht. Nur 3 Schritte mit Ball. Wer getroffen wird, fliegt raus und ist wieder drin, wenn sein Abwerfer selbst getroffen wird.

Variationen: Schrittzahlen, Wurfarten, Drehungen vor Wurf, mit Basketball dribbling, usw., usw.

