



KLEINE SPIELE IM BASKETBALL



Übersicht

- **Einleitung**
- **Warum die Indirekte Spielmethode?**
- **Kleine Spiele**
 - Spiel 1: Begrüßungsdribbeln
 - Spiel 2: Dribbelkönig
 - Spiel 3: Spiegeldribbeln
 - Spiel 4: Boxout
 - Spiel 5: Schlangenfängen
 - Spiel 6: Tigerbasketball
 - Spiel 7: 10er Ball
 - Spiel 8: Ball hochhalten
 - Spiel 9: Stationenwerfen
 - Spiel 10: Bumpout
- **Videos**
 - Spiel 1: Begrüßungsdribbeln (1-3)
 - Spiel 2: Dribbelkönig (4-5)
 - Spiel 3: Spiegeldribbeln (6)
 - Spiel 4: Boxout (7-8)
 - Spiel 5: Schlangenfängen (9-12)
 - Spiel 6: Tigerbasketball (13)
 - Spiel 7: 10er Ball (14-18)
 - Spiel 8: Ball hochhalten (19-20)
 - Spiel 9: Stationenwerfen (21-23)
 - Spiel 10: Bumpout (24-26)
- **Quellenverzeichnis**

Einleitung

Diese ausgewählten Kleinen Basketballsportspiele thematisieren die wichtigsten Grundlagen für das Basketballspiel in der Schule. Der Schwerpunkt liegt in der Vermittlung eines kindgemäßen, spielorientierten Ansatzes zur Förderung des Zusammenspiels, der Spielfähigkeit und der individuellen Fähigkeiten.

Die Kleinen Basketballsportspiele handeln vom Spielernen. Das Spielen-Wollen und Spielen-Können sind die Voraussetzungen für das Erlernen der regelgebundenen, dabei stets leicht differenzierbaren Abläufe. Die Spiele können zu Beginn einer Unterrichtsstunde, als zwischenzeitliche Übung oder auch am Ende einer Einheit eingeplant werden. Sie können sowohl in einer didaktisch offenen als auch in einer mehr sportartspezifischen Konzeption des Sportunterrichts eingebracht werden. Die sportartspezifische Spielfähigkeit wird hier an in der Praxis erprobten und bewährten Kleinen Spielen gefördert und bleibt offen für unterschiedliche Ausprägungen basketballspezifischer Handlungskompetenzen. Das konkrete Ziel, welches mit den jeweiligen Spielen erreicht werden soll, bleibt von Fall zu Fall offen. Die Spiele sind unter dem Aspekt des Erlangens einer Mindestspielfähigkeit bis hin zum anspruchsvollen Wettkampfbasketball unter Einbeziehung spezifischer Technik und Taktik einsetzbar. Das Basketballspiel als normiertes Mannschaftssportspiel soll in diesem Vermittlungsprozess nicht auf der Strecke bleiben.

Warum die indirekte Spielmethode?

Die Indirekte Spielmethode ist im Gegensatz zur direkten Spielmethode zwar weniger ganzheitlich, aber keineswegs ausschließlich elementhaft-synthetisch ausgerichtet. Wichtiger Grundsatz bei der Indirekten Spielmethode ist es, so früh und häufig wie möglich zu spielen. Auch beim bzw. nach dem Erproben, Lernen und Üben einzelner Komponenten hat Spielen eine zentrale Bedeutung, weil es ständig darum geht, optimale Lösungen für Spielsituationen zu entwickeln. Als indirekt wird diese Spielmethode bezeichnet, weil sie Umwege macht, besser gesagt, machen muss, um die Struktur des Zielspiels nicht aus den Augen zu verlieren.

Da manche Grundelemente des Basketballspiels sich durch Spielen allein nicht erlernen lassen, versucht die Indirekte Spielmethode, wesentliche technische und taktische Elemente (z.B. Dribbeln, Würfe, Mann-Mann-Verteidigung) herauszugreifen, isoliert zu lernen und zu üben und sogleich in Spiel- und Wettkampfsituationen wieder anzuwenden und zu variieren. Dabei bedient sie sich bei der Technik- und Taktikschulung sowohl kleiner Spielformen und Spielreihen als auch methodischer Übungsformen, Übungsreihen, Wettkampfformen und den hier gezeigten kleinen Spielen. Diese sind nicht systematisch voneinander getrennt, sondern, wo es sich anbietet, miteinander kombiniert und integriert. So lassen sich beispielsweise aus Übungsformen leicht Übungsreihen entwickeln, aber zugleich auch Wettkampf- und kleine Spielformen, wobei es müßig erscheint, eine genaue inhaltlich und terminologische Abgrenzung zu treffen, worin sich etwa Wettkampf- und Spielformen voneinander unterscheiden.

Der stete Wechsel zwischen Lernen, Üben, Wettkämpfen und Anwenden in den unterschiedlichen kleinen Spielen bietet sich nicht nur aus inhaltlichen und organisatorischen Gründen an, sondern kommt auch der Psyche der Schülerinnen und Schüler entgegen. Sie wollen durchaus lernen und üben, aber bei aller Systematik so abwechslungsreich und kurzweilig wie möglich.

In diesem Sinne ist die Deduktion der technisch-taktischen Grundelemente innerhalb der Indirekten Spielmethode keinesfalls als Rückfall in die Zergliederungsmethode zu verstehen. Bei richtiger Anwendung, insbesondere mit Anfängern, wird es nicht zu einem sturen Üben isolierter Fertigkeiten kommen. Dazu ist die Indirekte Spielmethode in sich zu vielseitig, variabel und spielorientiert. Kleine Spiele können beispielsweise beliebig eingesetzt werden. Lernen, Üben oder gar Trainieren findet nur statt, wenn dafür die Motivation geweckt bzw. auch bei beginnender Ermüdung noch vorhanden ist.¹

¹ Vgl.: Steinhöfer & Remmert (2004)

Kleine Spiele


Spiel 1: Begrüßungsdribbeln

- Die SuS dribbeln in einem abgegrenzten Spielfeld
- Beim aneinander vorbei dribbeln begrüßen sich die SuS mit einem Handschlag o.ä.

Lernziel

- Blick weg vom Ball
- Dribbeln in Bewegung
- Räumliche Orientierung
- Stoppen und Wiederaufnahme des Dribblings

Differenzierungsmöglichkeiten

- Mehrere kleine Spielfelder
- Mehr oder weniger Spieler innerhalb eines Spielfeldes
- Kreative Begrüßungen z.B. auch mit Füßen etc. ▶  1-3




Spiel 2: Dribbelkönig

- Die SuS dribbeln in einem abgegrenzten Spielfeld
- Die SuS versuchen sich gegenseitig mit der freien Hand den Ball regelkonform herauszuspielen
- Wer den Ball verliert erledigt eine Zusatzaufgabe (Liegestütz, Sprint, ...)

Lernziel

- Blick weg vom Ball
- Dribbeln in Bewegung
- Beobachtung des Spielfeldes
- Räumliche Orientierung
- Tiefes Dribbeln mit fortwährendem Abschirmen des Balls
- Handwechsel
- Dribbelfinten
- Wahrnehmung und Antizipation

Differenzierungsmöglichkeiten

- Mehrere kleine Spielfelder
- Mehr oder weniger Spieler innerhalb eines Spielfeldes
- Vier Felder. Alle Spieler starten im selben Feld. Wer einen Ball wegschlägt steigt ein Feld auf, wer einen Ball verliert steigt ein Feld ab. Gewinner ist der/die zuerst das letzte Feld erreicht ►  4-5




Spiel 3: Spiegeldribbeln

- Je zwei SuS stehen sich im Abstand von ca. 2 Meter gegenüber
- Einer macht die Dribblingbewegung des anderen spiegelverkehrt nach
- Wechsel des „Spiegels“ nach vorgegebenem Zeitraum

Lernziel

- Blick weg vom Ball
- Hohes und tiefes Dribbling
- Varianten des Dribblings
- Gegenseitiges Korrigieren

Differenzierungsmöglichkeiten

- Zwei oder mehr Spiegelschüler/innen
- Dribbling im Sitzen, Knien, mit Drehung...
- Technisch stärkere Schüler/innen korrigieren technisch schwächere ▶  6




Spiel 4: Boxout

- Die SuS spielen paarweise
- Der Ball liegt auf dem Boden
- Ein/e Schüler/in verteidigt den Ball in der Boxouthaltung vor einem/r anderen Schüler/in
- Wird der Ball berührt wechseln die Rollen

Lernziel

- regelgerechtes Ausblocken
- Behauptung der Innenposition beim Rebound
- Finten und Fußarbeit
- Fühlen des Angreifers im Rücken

Differenzierungsmöglichkeiten

- Mehrere Angreifer und Verteidiger
- Spiel auf Zeit (bspw. 10 Sekunden) oder: bei Ballberührung wird eine Zusatzaufgabe erledigt
- Alle fangen gleichzeitig an -> Wer kann seinen Angreifer am längsten ausboxen ▶  7-8




Spiel 5: Schlangenfangen

-
- Die SuS stellen sich mit Hüftfassung hintereinander auf
- Ein/e Fänger/in versucht den/die letzte/n der „Schlange“ abzuschlagen
- Der Kopf der „Schlange“ verhindert das Durchbrechen des/der Fängers/in durch die legale Verteidigungsposition

Lernziel

- Legale Verteidigungsposition
- Finten und Fußarbeit
- Sidestepbewegung

Differenzierungsmöglichkeiten

- Unterschiedlich große Gruppen als „Schlange“
- Spiel auf Zeit (bspw. 20 Sekunden) ▶  9-12



Spiel 6: Tigerbasketball

- Die SuS stehen mit einem Fuß an einer Kreislinie und spielen sich den Ball in verschiedenen Passvarianten zu
- Ein/e Schüler/in versucht die Pässe in der Mitte des Kreises abzufangen oder den Pass zu verteidigen
- Wechsel der Kreisinnenposition nach Fehlpass oder nachdem der Ball abgefangen wurde

Lernziel


Angriff

- Passvarianten
- Antizipation
- Körperstabilität bei enger Verteidigung
- Passfinten

Verteidigung

- Legale Verteidigungsposition
- Antizipation
- Fußarbeit

Differenzierungsmöglichkeiten

- Unterschiedlich viele Kreisspieler
- Zwei oder mehr Innenkreisspieler/ Verteidiger ▶  13



Spiel 7: 10er Ball

- Die SuS spielen in zwei gleich großen Teams gegeneinander
- Ziel ist es zehn Pässe nach Gang ohne Dribbling zum/zur Mitspieler/in zu spielen
- Wird der Ball von einem Verteidiger abgefangen oder die Angreifer spielen einen Fehlpass wechselt der Ballbesitz
- Das ballbesitzende Team muss seine Pässe laut zählen

Lernziel


Angriff

- Passen und Freilaufen
- Finten und Antizipation
- Spiel gegen aktive Verteidigung
- Kommunikation

Verteidigung

- Umschaltspiel Verteidigung -> Angriff
- Verteidigung gegen Ball & gegen den Mann
- Kommunikation

Differenzierungsmöglichkeiten

- Spielfeldgröße variieren
- Spieleranzahl variieren
- Verletzte SuS als Zähler
- Keine direkten Rückpässe erlauben ►  **14-18**




Spiel 8: Ball hochhalten

- Die SuS stellen sich hintereinander in Höhe der Freiwurflinie auf
- Der Ball wird gegen das Brett gespielt und soll in der Luft gefangen und wieder ans Brett gespielt werden
- Nach der Landung schnell Platz machen und sich wieder am Ende der Aufstellung anstellen

Lernziel

- Koordination Sprung-Pass
- Ball am höchsten Punkt fangen
- Explosives Springen beim Rebound

Differenzierungsmöglichkeiten

- Distanz zum Brett vergrößern / verkleinern
- Ball in der Luft fangen-> landen-> Passen
- Ball in der Luft fangen-> landen-> im Sprung passen ▶  19-20




Spiel 9: Stationenwerfen

- Die SuS verteilen sich in Gruppen auf die Körbe
- Werfen von festgelegten Positionen (z.B. No-Charge Halbkreis, unterer Zonenrand usw.)
- Nicht-Werfer/innen sind Rebounder/in und Passgeber/in

Lernziel

- Standwurf & Sprungwurf
- Fangen & werfen (catch and shoot)
- Rebound & Pass

Differenzierungsmöglichkeiten

- Gruppengröße von 2-4 SuS
- Positionen nach eigener Erfolgseinschätzung wählen
- Wurffrequenz erhöhen
- Sprungwurf oder Standwurf
- Treffer in der Gruppe zählen
- Mit leichter Wurfverteidigung ▶  21-23




Spiel 10: Bumpout

- Die SuS stellen sich hintereinander in Höhe der Freiwurflinie auf
- Der/Die erste und zweite Schüler/in erhalten einen Ball
- Der/Die erste Schüler/in wirft nun so lange auf den Korb bis er/sie trifft (Position/ Wurfart frei wählbar)
- Der/Die zweite Schüler/in darf mit dem Wurf beginnen, sobald der/die erste Schüler/in den Wurf abgegeben hat
- Wird ein Korb erzielt muss der/die Schüler/in den Ball so schnell wie möglich an den/die nächste/n in der Reihe weitergeben
- Passiert es, dass ein/ zweite/r Schüler/in vor dem/der ersten trifft, so ist der/die erste Schüler/in raus

Lernziel

- Dem eigenen Wurf hinterhergehen und Rebunden
- Schneller Korbabschluss nach Rebound
- Fangen & Werfen
- Sprungwurf, Standwurf, Korbleger

Differenzierungsmöglichkeiten

- Anfangsdistanz verkürzen
- SuS die raus sind erledigen eine Zusatzaufgabe und können sich dann wieder einreihen -> Endlosspiel
- Endlosspiel ab einer gewissen Zeit beenden und wer raus ist hilft beim Aufräumen der Sporthalle
- Schüler können selbst differenzieren, indem sie die Wurfdistanz/ -art frei wählen ▶  **24-26**



Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle Bilder	Daniel Kiefl

Video

Nummer	Urheber
1 - 27	Daniel Kiefl

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Daniel Kiefl / Lehramtsstudent	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz