

Sportlehrertag 2020

Workshop zum Thema:

Spiele mit dem roten Ball - sportspielübergreifende Vermittlungsmöglichkeiten von Zielwurfspielen am Beispiel „Minibasketball“

Referenten: Arndt Döring & Björn Voß



Minididaktik

Drei Impulse aus der Didaktik und Methodik:

1. Spielgemäße Konzepte (Vergl.: Dietrich, Dürrwächter u. Schaller)

Spielen lernt man im Spiel, aber: Wer ausschließlich Große Spiele spielt, gerät häufig in die Sackgasse. Deshalb sollte auf einer „Hauptstraße“ gespielt werden, d.h. vereinfachte Spielformen, geordnet nach Schwierigkeitsgrad und Komplexität in methodischer Reihung und in Ausrichtung auf das (reduzierte) Zielspiel. Diese Hauptstraße wird ergänzt durch die „Nebenstraße“, auf der technische Fertigkeiten in spielnahen Situationen geübt werden, um die Spielfähigkeit zu verbessern.

2. Integrative Sportspielvermittlung (Vergl. Medler u. Schuster)

Sie betont die sportspielübergreifende Vermittlung einer allgemeinen Spielfähigkeit. Im Mittelpunkt dieses Ansatzes stehen strukturelle Gemeinsamkeiten von Zielschusspielen und Rückschlagspielen. Die allgemeine Spielfähigkeit wird in einen Fertigungsbereich (Dribbeln, Passen, Werfen etc.) sowie in einen Fähigkeitsbereich untergliedert, der insbesondere die koordinativen Fähigkeiten umfasst.

Drei Stufen der integrativen Sportspielvermittlung (s. Medler u. Schuster):

1. Spielgeräte und ihre Eigenschaften kennen lernen
2. Mit und gegen andere spielen
3. Auf räumliche Ziele gegen andere spielen

3. Das Modell spielerisch-impliziten Lernens (MSIL) (Vergl. Kröger, Roth)

Auf die integrative, sportspielübergreifende Basisschulung im Spiel ABC folgen eine teilintegrative, sportspielgerichtete und schließlich eine sportspielspezifische Ausbildung. Das hieraus resultierende dreistufige Modell der Nachwuchsschulung wird als „Modell des spielerisch-impliziten Lernens“ =MSIL bezeichnet:

1. Stufe: Generelle Ballschule (SuS im Alter von 6-7 J.)

2. Stufe: sportspielgerichtete Stufe (SuS im Alter von 8-9 J.)
3. Stufe: sportspielspezifische Stufe (SuS im Alter von 10 J.)

Organisationstipps

1. Kleinfeldern
 - ein Hallensegment aufteilen in 2,3 oder 4 Kleinfeldern (Querstreifen)
 - Kleinfeld auch mit drei Teams besetzen; Wechsel im Rotationsverfahren: Team, das angegriffen hat, setzt nach Erfolg oder Ballverlust aus und das dritte Team kommt ins Spiel (usw.)
 - Teams mit Auswechselspieler bestücken (max. 2) Wechsel nach Ballverlust oder Erfolg geht der letzte Ballbesitzer für einen Auswechselspieler vom Feld
2. Feste Teams
 - ca. 30 SuS
 - 6 Teams à 4-6 Spieler
 - Heterogene Teams! (Mädchen und Jungen; schwache, mittlere und starke Spieler)
 - Zusammensetzung nach gelenktem Zufallsprinzip
3. Erwärmungsphasen
 - möglichst jeder S einen Ball
 - spielerische Gestaltung mit koordinativen Akzenten
 - mit allen auf der ganzen Fläche
 - in den festen Teams auf Teilflächen
 - in den festen Teams auf der ganzen Fläche durcheinander
4. Stationsbetrieb
 - in Übungsphasen: Fertigkeiten fähigkeitsorientiert einsetzen (Bekanntes unter unbekanntem oder erschwerten Bedingungen)
5. Spielphasen
 - Regeln selbst entwickeln, verändern lassen und zu selbstständigen Einhalten anhalten
 - Schiri-Kompetenz Schritt für Schritt in überschaubaren Zusammenhängen aufbauen
 - Variation der Ziele, auf die gespielt wird
 - Ballkontaktzeiten/-zahlen verändern

Spielformen zum Aufbau von Spielfähigkeit und Regelkompetenz

A – Anfänger lernen Basketballregeln

Spielerischer Erwerb der vier Grundregeln: Dribbelregel, Schrittregel, Ausball, Foulregel

Zielgruppe: Basketballanfänger ab 3. Klasse

I. Spiele zur Dribbelregel und zum Ausball

1. Handklatschen/Begrüßen

Alle SuS dribbeln den Ball in einem durch Hütchen markierten Feld. Die SuS begrüßen sich durch abklatschen mit der freien Hand. (*Variation:* Handwechsel; Hand schütteln, Andere Körperteile begrüßen sich)

2. Ameisenball

Vier Teams befinden sich in den vier Spielfeldecken (Jeder S hat einen Ball!). Der Lehrer oder ein S (=Wegweiser) steht in der Feldmitte und zeigt den Team in welche Richtung sie den Ball zeitgleich dribbeln sollen)

3. Schattendribbeln (Verfolgen)

Immer zwei SuS dribbeln zusammen. D.h. ein S dribbelt vorweg und sein Partner (=Schatten) verfolgt ihn. Der Vorwegdribbelnde S darf das Tempo bestimmen und unterschiedliche Laufvarianten vorgeben. Bei Pfiff werden die Rollen getauscht.

4. Autoscooter

Alles SuS dribbeln im begrenzten Feld aufeinander zu und umeinander herum, ohne sich dabei zu berühren.

Regeln: Nur mit einer Hand dribbeln, den Ball nicht aufnehmen (Dribbelregel), Niemanden berühren (Foul); Die Feldgrenzen nicht berühren (Ausball)

5. Geisterfahrer

Wie oben; SuS dribbeln bewusst frontal aufeinander zu und weichen im letzten Moment (nach Handwechsel) aus. *Regel:* regelgerechter Handwechsel

6. Brücke-Tor

Alle SuS dribbeln mit einem Partner Hand in Hand sowie jeweils mit Ball (2 Basketballbälle pro Team) durch die Halle. Immer wenn sich zwei Teams begegnen, muss ein Team durch das Tor des anderen Teams dribbeln. Dies geschieht, wenn ein Team mit Handfassung die Arme hebt (= Tor). Eine Brücke wird gebaut, indem ein Team in die Knie geht und sich weiterhin mit gestreckten Armen an den Händen fest hält.

7. Linienticker

Alle SuS bewegen sich dribbelnd mit Ball durch die Halle. Wichtig: Die SuS dürfen allerdings nur auf den Linien (Markierungen des Hallenbodens) der Halle Laufen. Zwei markierte Dribbler versuchen, die anderen Dribbler zu ticken. Gelingt dies, wird der Getickte zum Ticker und der Ticker zum Gejagten.

8. Fangen und Befreien

Alle SuS dribbeln im begrenzten Feld. Einige Dribbler sind als Fänger gekennzeichnet und versuchen dribbelnd die anderen zu ticken. Wer getickt wird bleibt stehen mit gegrätschten Beinen und hält den Ball über den Kopf. Befreit kann ein S nur werden, wenn ein anderer S seinen Ball durch die Beine des Getickten hindurch dribbelt. Jeder achtet auf seine Regelverstöße, darf aber auch andere auf Regelverstöße aufmerksam machen. Konsequenz bei Regelverstoß der Gejagten: als gefangener stehen bleiben. Konsequenz bei Regelverstoß der Fänger: eine Extrarunde ums Spielfeld dribbeln.

Regel: Regelgerechtes Dribbling auch in schwierigen Situationen.

9. Fangen und Befreien mit Abstoppen und Pass zum Außenspieler

Um das Spielfeld verteilt stehen vier Mitspieler ohne Ball. Alle übrigen Spieler dribbeln im begrenzten Feld. Einige Dribbler sind als Fänger gekennzeichnet; sie versuchen dribbelnd die anderen zu berühren. Wer berührt wird, setzt sich auf den Boden und hält seinen Ball über den Kopf. Die Sitzenden können befreit werden, indem ein Dribbler bei ihnen abstoppt und seinen Ball auf den Ball des Gefangenen tippt. Der Befreier passt anschließend seinen Ball zu einem Mitspieler ohne Ball außerhalb des Spielfeldes. Er kann wählen, ob er den Ball zurückgepasst haben oder den Außenspieler ersetzen möchte.

Regel: s.o.; Abstoppen am Ende des Dribblings

10. Fangen und Befreien als „Hase-und-Jäger-Spiel“

Wie Spiel 5 und 6; die Jäger sind jetzt mit kleinen Softbällen (oder dergl.) bewaffnet und versuchen „Hasen“ zu treffen. Dabei dribbeln sie gleichzeitig selbst ihren Basketball.

Regel: Regelgerechtes Dribbling bei erhöhten koordinativen Anforderungen

II. Spiele zur Schrittregel und zum Foul; Spiele zum Passen und Fangen

1. Nummernball oder Namenball

SuS stehen im Kreis und werfen sich in gleichbleibender Reihenfolge einen Ball zu. Die Anzahl sowie die Art des Balles kann beliebig geändert werden. Wichtig ist, dass jeder SuS pro Runde einmal den Ball fängt und wirft.

2. Chaosball

Ähnliches Prinzip wie bei 1., doch nun muss man sich im Kreis stehend den linken sowie den rechten Nachbarn merken, da man den Ball vom linken Nachbarn bekommt und an den rechten weiterpasst. Das alles passiert in Bewegung und versetzt die Gruppe in ein Chaos, da hier die Druckbedingungen zunehmen können:

- Anzahl der Bälle
- Verkleinerung des Spielfeldes
- Beschaffenheit und Anzahl der Bälle
- Richtungswechsel

Namenrufen kann helfen!

3. Ballclip

Bei diesem Tickerspiel können die Gejagten nicht getickt werden, wenn sie einen Ball besitzen. Jeder Gejagte darf allerdings nur drei Schritte mit dem Ball laufen und nicht länger als drei Sekunden halten (Hilfe durch Zupassen). Wer doch getickt wird, kann wieder befreit werden, indem ein anderer Spieler durch die „Hundehütte“ (o.Ä.) krabbelt.

Regel: Schrittregel; 3-Sek.-Regel

4. Tigerball

2 Spieler an festem Standort passen sich den Ball zu; ein Tiger versucht den Ball zu berühren

Regeln: Defensivfoul, Sternschritt

Variation: Spieler und Tigeranzahl variieren.

5. Parteiball als Fünferfang (ohne Dribbeln)

Zwei Mannschaften im begrenzten Feld; eine versucht sich den Ball 5 X in den eigenen Reihen zuzupassen (Rückpässe werden nicht gezählt). Die gegnerische Mannschaft versucht den Ball zu erobern. Wer schafft zuerst fünf Pässe in Folge?
Regeln: Ballannahme in der Bewegung, Sternschritt, Foul, Ausball

6. Parteiball als Zehnerfang (mit Dribbeln)

Wie oben; dribbeln erlaubt
Regel: Abstoppen

7. Wandball

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Ein Punkt wird erzielt, wenn der Ball gegen die Wand des Gegners gespielt wird, so dass ein Spieler des ballführenden Teams den Ball fängt, bevor der Ball den Boden berührt hat. Die gegnerische Mannschaft versucht, dies zu verhindern. Variationen ergeben sich durch: Verkleinerung des Ziels (Wand ab oder bis zu einer markierten Höhe, Basketballbrett) oder durch Zuteilung einer festen Wandseite als Ziel.

8. Ball auf den kleinen Kasten

Zwei Mannschaften versuchen den Ball auf den kleinen Kasten des Gegners zu legen; dribbeln verboten!

9. Ball in den lebenden Korb

Wie oben; der kleine Kasten wird jetzt von einem Spieler mit einem Papierkorb in der Hand besetzt. Die Mannschaften versuchen, den Ball in den Papierkorb ihres Mitspielers zu werfen.

Regeln: zuerst ohne, dann mit eingeschränktem, dann mit freiem Dribbling

10. Varianten zu 9.

11. Turmballspiele

Fänger befindet sich auf einen Kasten, auf einer Bank, in einer Zone, in einem Reifen, ...

Variante: je zwei Teams spielen auf den Turm in zwei diagonalen Ecken, so dass vier Mannschaften gleichzeitig diagonal spielen.

Literatur

- Dietrich, K., Dürrwächter, G., Schaller H.-J.: Die großen Spiele, Meyer & Meyer Verlag (2007)
- Medler, M., Schuster, A.: Ballspielen, (Bd. 15), CM-Sportbuchverlag
- Medler, M., Schuster, A.: Basketball, Hinführung durch kleine Sportspiele (Bd. 5), CM-Sportbuchverlag
- Medler, M., Miehke, M.: Basketball spielen mit Stationskarten (Bd. 25), CM-Sportbuchverlag
- Roth, K.; Kröger, C.: Ballschule – Ein ABC für Spielanfänger, Hofmann-Verlag (2011).
- Steinhöfer, D., Remmert, H.: Basketball in der Schule, Philipp-Sportverlag (2004).