



Kleine Spiele 2 – Einordnung des Moduls

Kleine Spiele 1 wurde bereits in Bochum bei Rico Gottwald behandelt. Inhaltlich wird daran angeschlossen, Schwerpunkt bildet hier Passen und Spielfähigkeit.

Teil I: Warum Spiele für Mini-Basketballer?

Im Kindesalter herrscht ein großer Spieldrang bei Kinder, den es zu stillen gilt. Um diesem großen Spieldrang gerecht zu werden, ist es sinnvoll, zum Erlernen und Festigen von Grundtechniken im Mini-Alter viele kleine Spiele zu nutzen. Hierbei wird induktiv (im Gegensatz zum deduktiven Herangehen) geschult. Das bedeutet, es gibt eine Aufgabe, die ohne Lösungsvorschlag angegangen wird. Es ist immer wieder spannend, zu beobachten, welche kreative Lösungen Kinder entdecken, wenn man sie lässt. Durch offene Fragen lassen sich die Kinder im nächsten Schritt zur Lösungsfindung animieren. Großer Vorteil des induktiven Vorgehens ist die nachhaltige Einprägung des selbst Erfahrenen und Gelernten. Zur Wahrung des technischen Leitbildes ist es trotzdem notwendig und sinnvoll, Drills einzusetzen. Die Drills dienen zur Vermittlung der korrekten Technik, die dort dann ohne Gegner oder Zeitdruck angewendet werden kann. Im Idealfall baut der/die TrainerIn ein Sandwich aus Spiel/Technikdrill/Spiel. Innerhalb der Spiele lassen sich durch Regeländerungen bestimmte Handlungen bewusst provozieren, um die die Chance auf Erfolgserlebnisse zu erhöhen oder um neue Reize zu setzen. Folgende Änderungsmöglichkeiten gibt es:

- Spielfeldgröße (z.B. verkleinern, vergrößern, teilen)
- Spieleranzahl (z.B. erhöhen, reduzieren, Joker immer im Angriff, kurzzeitige Änderung)
- Spielregeln (z.B. Dribbeln verbieten, kein Ball aus der Hand ziehen, Bewertung ändern, Zusatzaufgaben geben)
- Materialien (z.B. Art der Bälle verändern, Anzahl der Bälle ändern, Anzahl der Ziele ändern)

Teil II: Dribbeln und Stoppen

1 Ballklauen (Dribbelchaos)

Alle Spieler in einem abgegrenzten Feld. Etwa $\frac{3}{4}$ der Spieler haben einen Ball und dribbeln. Die übrigen Spieler versuchen, sich regelgerecht einen Ball zu klauen. Wer seinen Ball verloren hat, wird selber zum Balldieb.

2 Technikteil

Die technischen Details sind Teil des Technikthemas im Modul bei Mirko Petrick.



3 Dribbelkönig

Es werden z.B. vier Zonen festgelegt. Alle Spieler dribbeln in einem abgegrenzten Feld („Zone 1“). Dabei versuchen sie, den anderen Spielern den Ball regelkonform aus der Hand zu schlagen. Verliert ein Spieler seinen Ball, muss er eine Zone zurück (Varianten: in die 1. Zone zurück oder Zusatzaufgabe, wenn man aus Zone 1 herausfällt). Gewonnen hat der Spieler der als Erstes alle Zonen durchquert hat. Varianten: Mehrfach-Runden, Pluspunkte für Auf- und Minuspunkte für Abstieg zählen.

4 Ice Age (Ochsentreiben)

Alle Spieler starten auf der Grundlinie. Wenn der Coach wegsieht, dürfen die Spieler sich bewegen. Sieht er hin, müssen sie einfrieren. Wer sich noch bewegt, muss zurück. Gewonnen hat, wer zuerst einmal übers Feld gekommen ist.

5 Across the ocean

Alle Spieler dribbeln als Fische in einem abgegrenzten Feld von einer Seite zur anderen. Ein Hai, der sich frei im Feld bewegen darf, versucht dribbelnd die Fische mit der freien Hand zu ticken. Wer getickt wurde, wird Koralle. Die Koralle muss mit einem Fuß auf der Stelle bleiben, wo er getickt wurde, darf aber einen Sternschritt machen, um als Hilfe des Hais mit zu ticken.

Teil III: Passen und Fangen

1 Alle gegen Einen

Ein Spieler wird von allen anderen gefangen. Aber es darf nur derjenige ihn ticken, der Ball in der Hand hat. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Wer tickt, wird selber gejagt.

2 Einer gegen alle

Ein Spieler startet als Fänger. Wer getickt wird, wird selber Fänger. Die Spieler, die davonlaufen, haben einen Rettungsball, den sie sich zupassen können. Wer diesen Ball in der Hand hat, kann nicht getickt werden.

3 Technikteil

Die technischen Details sind Teil des Technikthemas im Modul bei Mirko Petrick.

4 Tigerball (Schweinchen in der Mitte) mit drei Spielern

Zwei Spieler stehen sich wieder mit Ball gegenüber. Ein dritter Spieler steht in der Mitte und versucht, den Ball abzufangen (Variante: abfälschen). Gelingt ihm das, darf er nach außen und der Passgeber geht in die Mitte. Bodenpässe dürfen maximal einmal den Boden berühren, Bogenlampen sind nicht erlaubt



5 Tigerball zu fünft/ siebt/ neunt

Z.B. zu fünft stehen drei Angreifer an drei vorgegeben Punkten (Abstand ca. vier Meter). Zwei Spieler sind Verteidiger, während ein Tiger immer am Ball verteidigen muss, während der 2. Tiger beliebig auf der Lauer liegen darf. Fängt ein Verteidiger den Ball ab (Variante: berührt er ihn), wird er Angreifer und der Passgeber geht in die Verteidigung. Angreifer halten die Position und schlechte Pässe sind wie zuvor Fehlpässe.

6 Parteball (Zehner-Passen)

Zwei Teams spielen gegeneinander. Ziel ist es, sich den Ball im Team zehnmals zuzuspielen, ohne dass der Gegner ihn abfängt (Variante: berührt). Für zehn Pässe gibt es einen Punkt, bei abgefangenen Pässen ist Angreiferwechsel. Varianten: mit Korbwurf, alle Pässe zählen, definierte Zonen müssen besetzt sein.

7 Endzonenball

Nun bekommen beide Teams ein Ziel, zu dem sie den Ball passen müssen. Gedribbelt werden darf immer noch nicht. Dafür wird für jede Mannschaft eine Endzone markiert (wie beim Football). Ziel ist es, den Ball in der Endzone zu fangen. Zunächst darf ein Angreifer in der Endzone platziert werden, der nicht verteidigt werden darf. Varianten: Angreifer müssen sich in die Endzone bewegen, Verteidiger dürfen ebenfalls in die Endzone.

8 Mattenball

Auf beiden Seiten liegt nahe der Grundlinie jeweils ein Weichboden. Ziel es mit dem Ball auf die gegnerische Matte zu kommen.

9 Turmball (Korbwächterball)

Vor beiden Körben steht je ein Kasten, auf dem ein Turm (Korbwächter) steht. Ziel des Spiels ist es, den Ball zu seinem Turm zu passen. Dieser darf ungehindert auf den Korb werfen. Dribbeln ist wieder verboten und es muss wieder die ganze Zeit auf gutes Spacing geachtet werden. Der Turm sollte regelmäßig getauscht werden.

10 Brettball

Nun kommt das Basketballziel Brett dazu. Zwei Teams spielen gegeneinander. Ziel ist es, den Ball ans gegnerische Brett zu werfen. Varianten: Ball muss auf den Boden fallen, nachdem er am Brett war. Die andere Mannschaft kann den Punkt durch Fangen verhindern. Später kann man Rebound-Ball daraus machen, so dass es erst einen Punkt gibt, wenn ein Spieler des gleichen Teams den Ball wieder fängt. Dribbeln ist weiterhin untersagt.

11 Basketball ohne Dribbeln

Normales Spiel mit normalen Regeln mit der letzten Einschränkung, dass die Spieler nicht dribbeln dürfen. Später nur einmal.

12 Basketball

Zielspiel bleibt das reguläre Spiel mit allen Regeln.



Teil IV: Werfen

1 Wettbewerb

An einer Grundlinie liegen einige Hütchen. Auf den anderen Korb machen zwei Teams gegeneinander Korbleger. Wer mit vernünftiger Schrittfolge trifft, darf auf den anderen Korb dribbeln und dort werfen. Bei einem Treffer darf er ein Hütchen für sein Team mitbringen. Am Ende wird gezählt.

2 Bumpoutvarianten

Grundidee ist der Wurf unter Druck. Zwei Spieler haben einen Ball, der zweite Schütze kann den ersten eliminieren, indem er vor ihm trifft. Varianten: Drei Bälle (man kann also zwei gleichzeitig herauswerfen), Nachwurf auch hinter bestimmter Linie (als Wurf statt Korbleger), Wurf aus Dribbling.

3 Weltreise

Man legt sieben Positionen um/ in der Zone aus. Von der 1. Position wirft jeder einmal. Wer trifft, darf eine Position weiter. Wer zuerst alle Position absolviert hat, ist Sieger.

4 Jackpot (Crazy eight)

Jeder hat acht Punkte. Man wirft immer gegen den Jackpot. Reihum wird geworfen. Wer trifft, erhöht den Jackpot. Wer verwirft, bekommt den Jackpot abgezogen. Wer null Punkte hat, scheidet aus. Variante: im Jackpot liegt immer schon ein Punkt.

5 Wurf Wettbewerbe

Werfen in Mannschaften. Mehrere Mannschaften pro Korb sind möglich. Verschiedene Aufgaben im Wettbewerb gegeneinander möglich: auf Zeit („Welches Team hat zuerst zehn Treffer?“), auf Trefferquote („Welches Team trifft am meisten von zehn Versuchen?“), auf Treffer nacheinander („Wer hat zuerst fünf Treffer in Folge?“).

Teil V: Spielfähigkeit

Definition

Spielfähigkeit ist die Fähigkeit, ein Spiel zu initiieren, aufrecht zu erhalten und zum Abschluss zu bringen. Voraussetzung ist es, die Regeln zu verstehen und sich diesen zu unterwerfen sowie die Spielidee zu verstehen.

Wie einzelne Spieler sich auf dem Basketballfeld verhalten, ist abhängig vom Verhalten aller Mit- und Gegenspieler. Als Ausgangspunkt für die Betrachtung der Spielfähigkeit soll eine statische Situation angesehen werden, in der sich genau diese Mit- und Gegenspieler neutralisieren (Verteidiger schützen den Korb vor den Angreifern und lassen keinen freien Wurf zu). Die Spielfähigkeit gibt den Angreifern jetzt Mittel an die Hand, einen Wurf mit hoher Erfolgschance herauszuspielen, den Verteidigern wiederum die Möglichkeit, dies zu verhindern. Hier geht es nur um die Fähigkeiten der Angreifer, sich gute Würfe zu erarbeiten.



Funino

Die Ideen zu den Funino-Spielen sind aus dem Fußball hergeleitet. Grundlage sind die Bücher „Spielintelligenz im Fußball kindgemäß trainieren“ und „Funino“ des Fußball-Pädagogen Horst Wein. Der Berliner Basketballtrainer Marius Huth hat auf Grund dieser Bücher Weins mit diesem gemeinsam dessen Idee auf den Basketball übersetzt. Wichtig ist es, sich die Ideen durch den Kopf gehen zu lassen und sich nicht von den Hürden (Spielfeld/ Körbe) abschrecken zu lassen.

Grundüberlegungen:

- Hauptunterschied ist ein Spiel auf vier Körbe statt auf zwei.
- Gespielt wird 3-3, so dass jedes Kind aktiv am Spiel beteiligt ist.
- Das Spielfeld ist kleiner als ein normales Feld, um die Distanzen zwischen den Körben schneller zu überbrücken.
- Der Trainer sollte sich selbst nicht in den Vordergrund stellen. Die Spieler sollen durch bestimmte Regeln zu bestimmten Verhaltensweisen animiert werden. Der Trainer unterstützt durch gezielte Fragestellungen. Er unterstützt die Kinder dabei, die richtige Lösung selber zu entdecken und gibt sie nicht vor.

1 Funino mit Raumbeschränkung

Das Feld wird in eine rechte und eine linke Spielfeldseite geteilt. Den drei Spielern der sich im Ballbesitz befindlichen Mannschaft ist es nicht erlaubt, sich in der gleichen Hälfte aufzuhalten. Diese Beschränkung gilt jedoch nicht für die Abwehrspieler. Sollten diese jedoch in Ballbesitz kommen, müssen sie auch die gleiche Angriffsregel beachten. Auf diese Weise lernen die Spieler, sich optimal im Spielfeld zu verteilen, wodurch sie die Abwehr des Gegners erschweren.

2 Funino mit Handicap

Das Spiel wird ohne Auswechselspieler bestritten. Nach jedem Korberfolg verliert die betreffende Mannschaft einen Spieler, so dass sie bis zum nächsten Korb in Unterzahl weiterspielen muss (also 2-3). Erzielt dann aber die Dreiermannschaft einen Korb, kommt der 3. Spieler der Zweiermannschaft wieder zurück aufs Feld, während die erfolgreiche Mannschaft einen Spieler verliert (also 3-2). Für jeden Korberfolg einer Mannschaft in Unterzahl bekommt diese einen Punkt.



3 Funino Risiken kalkulieren

Es wird ohne Einwechselspieler gespielt. Jede Mannschaft hat nacheinander fünf Angriffe, die sie von ihrer Endlinie aus starten. Vorher entscheiden sie, ob sie gegen einen, zwei oder auch drei Verteidiger angreifen wollen. Die Zahl ihrer Gegenspieler bestimmt auch die Zahl der Punkte, die sie für einen erfolgreichen Abschluss bekommen können:

- Gegen einen Verteidiger = ein Punkt
- Gegen zwei Verteidiger = zwei Punkte
- Gegen drei Verteidiger = drei Punkte

Ein Angriff endet mit einem Wurf oder Ballverlust. Nach fünf Angriffen tausch beide Mannschaften ihre Rollen. Die Mannschaft, die nach zehn Angriffen die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

4 Funino Dennis Schröder

In der Mitte des Feldes befindet sich ein Ball. Drei Verteidiger positionieren sich mindestens fünf Meter von ihm entfernt, so dass sie alle vier Körbe verteidigen können. Ein Angreifer läuft in das Feld, holt sich den Ball und versucht, von den drei Verteidigern bedrängt, einen Korb zu erzielen. Dabei soll er Täuschung, Richtungs- und Tempowechsel vornehmen. Anschließend hat er zwei weitere Angriffe. Es folgen die beiden weiteren Spieler seiner Mannschaft mit je drei Angriffen, die hintereinander stattfinden müssen, damit die Angreifer aus ihren Fehlern lernen. Nach neun Angriffen tauschen die Teams die Rollen.

5 Funino Körbe am laufenden Band

Nach jedem Korberfolg bleibt die erfolgreich Mannschaft in Ballbesitz und greift sofort die gegenüberliegenden Körbe an. Unmittelbar nach Korberfolg darf die verteidigende Mannschaft den Ballbesitzer im Bereich unter dem Korb nicht stören. Es gewinnt die Mannschaft, die ohne den Ball zu verlieren hintereinander die meisten Körbe erzielt.