Deutscher Basketball Bund

DBB

EASYBASKET

VERSTEHEN UND LEHREN

EIN HANDBUCH ZUR EINFÜHRUNG EINES EINFACHEN SPIELS AUF ZWEI KÖRBE FÜR KINDER AB DEM VORSCHULALTER

IMPRESSUM

Herausgeber:	Deutscher Basketball Bund e.V. Schwanenstr. 6-10 58089 Hagen
Redaktion:	Tim Brentjes
Fotos:	soweit nicht anders angegeben Projektteam Matera Seiten 4, 24, 26, 27, 32, 33, 40, 48, 49, 50, 51, 53, 67: DBB; Seiten 9, 58: Molten; Seite 75: Post SV Nürnberg
Druck:	Onlineprinters GmbH Dr.-Mack-Straße 83 90762 Fürth 4. überarbeitete Auflage 2024

Easybasket in Europe

Kofinanziert durch das Programm Erasmus+ der Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autor*innen wiedergibt. Die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

AUTOR:INNEN UND MITWIRKENDE

Maurizio Cremonini Roberta Regis Mario Grieco Fabio Bagni Giovanni Verde	FIP Italian Basketball Federation
Tim Brentjes Peter Radegast Stefan Möller	DBB Deutscher Basketball Bund
Jiří Novotný Milena Moulisová Milan Horák	CBF Czech Basketball Federation
Thomas Johansen Sona Camara Mads Bojsen William Bond	DBBF Danish Basketball Federation
Carlos De Carcer	Fundación Red Deporte y Cooperación

VORWORT

Liebe Basketballfreundinnen
und Basketballfreunde,

mit dem Projekt „EiE - Eaysbasket in Europe“ hat die DBB-Jugend erstmalig an einem Projekt teilgenommen, das aus dem Programm ERASMUS+ der Europäischen Union gefördert wurde. Wir blicken nicht ohne Stolz zurück auf die zwei Jahre, in denen wir mit Partnern aus Italien, Dänemark, Spanien, Litauen und der Tschechischen Republik gemeinsam am Thema Easybasket gearbeitet haben.

In erster Linie sind wir aber dankbar, dankbar unseren italienischen Kolleg:innen um Maurizio Cremonini, die ihre Vision eines kindgerechten Zugangs zu unserer Sportart mit den Partnern geteilt haben, dankbar aber auch den italienischen Organisationen und ihren Menschen, die das Kulturhauptstadtjahr von Matera 2019 genutzt haben, um ein solches Basketballprojekt ins Leben zu rufen.

Wir besetzen mit Easybasket den Übergang von der Ballschule zum Minibasketball. Dieses Spiel können Kinder mit und ohne Vorerfahrung bereits ab fünf Jahren spielen. Wir halten es besonders geeignet für den Übergang vom Kindergarten in die Grundschule, also vom Vorschulalter bis etwa in die zweite Klasse. Viele Elemente und vor allem die hinter den Spielen stehende pädagogische Idee, sind aber sicherlich auch für ältere Kinder noch absolut geeignet und decken sich mit unserer Idee vom Minibasketball. Wir glauben, dass wir mit Easybasket ein wichtiges Puzzleteil für die weitere Entwicklung des Minibasketballs in Deutschland geschaffen haben.

Dieses Handbuch wird in Verbindung mit den dazugehörigen Videos und dem Selbstlernprogramm auf der Projektwebsite dafür sorgen, dass alle Interessierten in Deutschland Zugang zu den Informationen bekommen und somit das Ergebnis unseres Projektes nutzen können.

Mein großer Dank gilt allen Beteiligten, die an der erfolgreichen Umsetzung dieses Projektes oder mit ihren Vereinen anschließend als Pilotstandorte mitgewirkt haben. An dieser Stelle möchte ich auch bei all den Vereinen und Aktiven bedanken, die sich für Minibasketball engagieren und hoffe, dass wir sie mit diesem Handbuch in ihrer Arbeit unterstützen können.

Doch nun viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren!

Ihr

Stefan Raid
DBB-Vizepräsident für
Jugendfragen und Schulsport

ÜBER DIESES HANDBUCH

Dieses Handbuch wurde im Rahmen des Projektes „EiE - Easybasket in Europe" entwickelt. Das Projekt wurde als Kooperationspartnerschaft im Rahmen des ERASMUS+ Programms von der Europäischen Union kofinanziert. [Grant Agreement Nr. 2018 – 3439/001-001 (Beginn: 01.01.2019; Ende: 31.12.2020)].

Wir danken folgenden Personen für die Mitarbeit:

Henrikas Paulaskas und Matulaitis Kestutis
für die Litauische Sport Universität (LSU),

Maria Stifando and Vincenza Sileo
für die Schule „Pascoli",

Sergio Galante, Luciano Cotrufo, Cristiano Grappasonni, Francesco Losito, Luca Giuffrida und Innocenzo Vignola für den Verein APD Pielle Matera,

Ilaria Martinelli, Francesca Montemurro,
Emanuele Vizziello und Gianluca Festa
für den Verein ASD Cultura e Sport.

Projektkoordinator: Olimpia Matera SRL

Projektpartner: FIP Italienischer Basketball-Verband, DBB Deutscher Basketball Bund, CBF Tschechischer Basketball-Verband, DBBF Dänischer Basketball Bund, Stiftung Red Deporte „hope in motion" (Madrid), Litauische Sport Universität (Kaunas), Schule „Pascoli" (Matera, Italien), Verein APD Pielle Matera (Italien), Verein ASD Cultura e Sport Matera (Italien).

Webseite: www.easybasket.eu
E-Learning: e-learning.easybasket.eu/de

Easybasket in Europe ©2020 Alle Rechte vorbehalten.

EASYBASKET

Erweitert wurde die deutsche Version des Handbuches im Rahmen eines Projektes mit Pilotstandorten in den Jahren 2022 bis 2024. In diesem Rahmen wurden weitere Übungen und Spiele erarbeitet, ausprobiert, verändert und hier ergänzt.

Für ihre Mitarbeit dabei danken wir Onur Cetin (Bonn), Martina Flerlage (Osnabrück), Stefan Ludwig (Berlin) und Yannis Wiele (Paderborn) sowie allen weiteren Pilotstandorten, die sich daran beteiligt haben.

Olimpia matera

PIELLE MATERA

IC G. PASCOLI MATERA
a scuola con il sorriso

LSU LITHUANIAN SPORTS UNIVERSITY

INHALT

EINLEITUNG
Einleitung ... 8
Was ist Easybasket? ... 8
Easybasket - Die Spielregeln ... 9
Bedeutung und Werte von Easybasket ... 10
Easybasket und Persönlichkeitsentwicklung ... 10
Easybasket - Minibasketball - Basketball und Sport ... 11
Von Easybasket zum Minibasketball ... 11
Einleitung zum praktischen Teil ... 12
EINFÜHRUNG VON EASYBASKET
Didaktische und methodische Hinweise ... 15
Easytown-Spiel [Auftakt] ... 16
Freundschaftsspiel [Auftakt] ... 17
Verkehrsberuhigung [Auftakt] ... 18
Lass uns zusammen spielen! [Auftakt] ... 19
Herausforderung am Hütchen [Mittelteil] ... 20
Die „Power“ ist hinter Dir! [Mittelteil] ... 21
Ich mach‘ es wie Du [Mittelteil] ... 22
Tauscht die „Power“ [Mittelteil] ... 23
Springen, Rennen, Werfen [Mittelteil] ... 24
Wettkampf der Cuts [Mittelteil] ... 25
Power-Slalom [Mittelteil] ... 26
Power-Slalom durch die Mitte [Mittelteil] ... 27
2 gegen 2 aus der Mitte [Schlussphase] ... 28
2 gegen 2 als kleine Züge [Schlussphase] ... 29
2 gegen 1 plus 1 [Schlussphase] ... 30
Versteckte Freund:innen [Schlussphase] ... 31
Nightwatch - Die Schlafsäle [Schlussphase] ... 32
Das Aufräumspiel [Schlussphase] ... 33
EASYBASKET-ERFAHRUNG
Didaktische und methodische Hinweise ... 35
Einzel und Doppel [Auftakt] ... 36
Passen am Reifen [Auftakt] ... 37
Lastwagen [Auftakt] ... 38
Pärchen im Reifen [Auftakt] ... 39
Tic Tac Toe mit Flip [Auftakt] ... 40
Chef:in am Hütchen [Auftakt] ... 41

Schneller als der Reifen [Mittelteil] ... 42
Nur für zwei [Mittelteil] ... 43
Spiegeln und sprinten [Mittelteil] ... 44
4 Teams - 4 Farben - Wurfspiel [Mittelteil] ... 45
Balltausch [Mittelteil] ... 46
Duelle an den Hütchen [Mittelteil] ... 47
Aufmerksamer Spiegel [Mittelteil] ... 48
Wähle eine Seite [Mittelteil] ... 49
King & Queen am Hütchen [Mittelteil] ... 50
Royales Rennen [Mittelteil] ... 51
Tiger auf der Linie [Mittelteil] ... 52
1 gegen 1 Korblegerverfolgung [Mittelteil] ... 53
3 gegen 3 in zwei Zügen [Schlussphase] ... 54
3 gegen 3 mit Einwurf von der Seite [Schlussphase] ... 55
3 gegen 3 in and out [Schlussphase] ... 55

VON EASYBASKET ZU MINIBASKETBALL

Didaktische und methodische Hinweise ... 57
Die Dribbel-Herausforderung [Auftakt] ... 58
Karussell [Auftakt] ... 58
Trio mit Ball in der Mitte [Auftakt] ... 59
Verteidigung von nah und fern [Auftakt] ... 60
Dreh Dich nicht um! [Auftakt] ... 61
Hey Captain! [Mittelteil] ... 62
Schau, wer sich dreht [Mittelteil] ... 63
Die „Power“ ist vorne mit Pass [Mittelteil] ... 64
1 gegen 2 Wurfspiel [Mittelteil] ... 65
Run on one [Mittelteil] ... 66
Nicht mehr als 3 [Mittelteil] ... 67
3 gegen 3 aus einem Zug [Schlussphase] ... 68
3 gegen 3 versetzt [Schlussphase] ... 69
3 gegen 3 Spiegel am Kreis [Schlussphase] ... 70
„Drei Töpfe“ 3 gegen 3 [Schlussphase] ... 71
3 gegen 3 mit Einholen [Schlussphase] ... 71
3 gegen 3 mit Einholen - Variation [Schlussphase] ... 72
3 gegen 3 mit Einwurf am Korb [Schlussphase] ... 73
Schlussbemerkungen des ERASMUS-Projektteams ... 74
Quellen (FIP) ... 75
Quellen (DBB) ... 75

EINLEITUNG

Dieses Buch wurde im Rahmen des Projektes „EiE – Easybasket in Europe“ erstellt und richtet sich an alle Trainer:innen, Lehrkräfte oder Erzieher:innen, die Basketball jüngeren Kindern vermitteln wollen.

Die grundlegende Idee ist eine kindgerechte Vereinfachung des Spiels. Auf dieser Idee bauen alle Inhalte auf. Am Anfang steht eine kurze theoretische Einführung. Die Inhalte lassen sich in drei Phasen gliedern und sind in diesen zusammengestellt. Diese Phasen beschreiben den Weg vom reinen Spielen eines einfachen Ballspiels hin zum Minibasketball.

Die Übungen, Spiele und Durchführungshinweise werden an vielen Stellen durch Fotos, Grafiken oder Videos (erreichbar über einen QR Code) verdeutlicht. Die einzelnen Videos tragen dabei die englischen Titel.

Trainer:innen, Lehrkräfte und Erzieher:innen finden so eine Reihe von Hinweisen, Tipps und Ideen, von denen sie sich bei der Durchführung von Sporteinheiten mit Kindern inspirieren und leiten lassen können.

WAS IST EASYBASKET?

Easybasket ist eine vereinfachte Form des Basketballs und gleichzeitig eine innovative Lernmethode, die gezielt auf jüngere Kinder ausgerichtet ist. Das Konzept wurde vom italienischen Basketballverband FIP entwickelt und wird dort auch bereits erfolgreich im schulischen Umfeld wie auch in den Vereinen umgesetzt.

Easybasket ist ein einfacher und reduzierter Ansatz, der es Kindern ermöglicht sofort mitzumachen. Dabei vermittelt das einfache Spiel mit Ball, Korb und Freund:innen nicht nur viel Freude, sondern auch Erfolgserlebnisse, die wiederum das Selbstvertrauen der Kinder stärken.

Die zentrale Botschaft des Spiels ist: ***„Es ist einfach und alle können es spielen!“***
Die Regeln des Spiels werden dabei den Fähigkeiten der Kinder und ihren Bedürfnissen angepasst. Zu Beginn gibt es nur wenige sehr einfache Regeln. Der methodische Ansatz von Easybasket sieht vor, dass sich die Kinder die weiteren Regeln nach und nach mit der Entwicklung ihrer Fähigkeiten erarbeiten.

Dennoch sollen die Kinder die jeweils geltenden Regeln kennen und respektieren. Beim Spielen soll dieser Respekt ebenso erlernt werden wie die Bedeutung von Teamwork und Fairplay.

EASYBASKET - DIE SPIELREGELN

Grundsätzliche Vorgaben:

⇨ Einsatz eines entsprechenden Balles	**bspw. Größe 4**
⇨ Korbhöhe (auch mobile Körbe)	**(max.) 2,60 m**
⇨ Spielfeldgröße (ideal ca. 18 x 9 m oder bspw. Volleyballfeld)	**Kleinfeld**

Regeln für Spiel- und Übungsformen:

⇨ Dribbeln mit zwei Händen	**ZULÄSSIG**
⇨ Unterbrechung eines Dribblings durch Ballaufnahme bzw. Fortsetzung eines Dribblings nach Ballaufnahme	**ZULÄSSIG**
⇨ zwei Schritte mit gehaltenem Ball (auch aus dem Stand)	**ZULÄSSIG**
⇨ den Ball aus den Händen eines anderen Kindes „klauen"	**ZULÄSSIG**
⇨ mehr als zwei Schritte mit gehaltenem Ball (Konsequenz: Wechsel des Ballbesitzes)	**VERBOTEN**
⇨ Körperkontakt, um den Ball zu „klauen" (Konsequenz: ein Punkt und Ballbesitz für das gefoulte Team)	**VERBOTEN**

Punktewertung:

⇨ erlittenes Foul (s. o.)	**1 Punkt**
⇨ Wurf an den Ring	**1 Punkt**
⇨ erzielter Korb	**3 Punkte**

Nach Punkt(en) durch einen Korbwurf geht es mit einem Einwurf für die zuvor verteidigende Mannschaft weiter.

BEDEUTUNG UND WERTE VON EASYBASKET

Eine wichtige Zielstellung von Easybasket ist die Steigerung der Lern- und Trainingsfähigkeit, die sich durch das Spielen bei den Kindern entwickeln muss.

Mit Easybasket wird Kindern das Sporttreiben an sich nähergebracht. Die Ansprache und Förderung ihrer kognitiven und sportlichen Fähigkeiten helfen ihnen, selbständig mit der Vielzahl an Spielsituationen umzugehen, mit denen sie konfrontiert werden.

Getragen von dieser Vision soll Easybasket allen Lehrenden eine didaktische und methodische Hilfestellung bieten, mit der sie das Spiel und grundlegende Fertigkeiten mit dem Ball effizient vermitteln können.

Easybasket Schlüsselwörter

- *einfach*
- *destrukturiert*
- *für alle*
- *spannend*
- *direkt*
- *freudvoll*
- *aktivierend*
- *lehrreich*

EASYBASKET UND PERSÖNLICHKEITSENTWICKLUNG

Es wird eine zunehmend wichtige und notwendige Aufgabe für die Vereine, jüngere Kinder für Sport zu gewinnen und entsprechende Bewegungsangebote zu machen. Dabei müssen diese Angebote den Fähig- und Fertigkeiten der Kinder sowie ihren Bedürfnissen angemessen sein. Eine frühe Verschärfung der Regeln für Easybasket oder die Einführung von komplexen Regeln aus dem Zielspiel sind daher nicht sinnvoll.

Das Spielen und Erleben von Sport muss für Kinder in erster Linie einen Beitrag zu ihrer Entwicklung leisten. Es soll ihnen helfen, Fähigkeiten und Kompetenzen zu entwickeln, die ihnen innerhalb und außerhalb des Sports hilfreich sein können.

Worte wie Verantwortung, Selbstständigkeit oder Zusammenarbeit dürfen daher nicht nur leere Hüllen sein, sondern müssen von den Betreuenden ständig mit Leben gefüllt werden und auch ihr eigenes Handeln leiten.

Easybasket führt nicht nur zu Basketball!

Easybasket meint

- ⇨ spielen
- ⇨ sich entwickeln/heranwachsen
- ⇨ Kompetenzen für das Leben erwerben

EASYBASKET - MINIBASKETBALL - BASKETBALL UND SPORT

Easybasket findet in einer Phase statt, in der sich die Kinder noch am Beginn eines Weges im Sport wie im Leben befinden. Sie auf diesem Weg des Heranwachsens zu begleiten, bedarf großer Aufmerksamkeit.

Eine zu frühe und verbissene Anwendung von den Strukturen, Regeln und Prinzipien des Zielspiels, kann zum Verlust der Freude am Spiel und sogar zum Ausscheiden der Kinder aus dem Sport allgemein führen.

Vielmehr sollte das Handeln der Lehrenden in diesem Bereich von der Vorstellung geleitet werden, dass das Sporttreiben ein Instrument zur Persönlichkeitsentwicklung ebenso wie zur körperlichen Entwicklung ist.

Es ist sehr wichtig, dass die Entwicklungsphasen und das Lernverhalten von Kindern bei der Gestaltung der Inhalte berücksichtigt werden.

Innerhalb und außerhalb des Sports erwerben die Kinder so nach und nach Fertigkeiten und Kompetenzen. Diese sind notwendig, um zukünftige Herausforderungen selbstständig lösen und bewältigen zu können. Easybasket ist dabei ein erster, einfach gestalteter Schritt, bei dem die Kinder zum Sport finden können und beteiligt werden. Der Weg führt sie dann schrittweise zum Minibasketball und weiter zum Basketball, wobei stets der jeweilige Entwicklungsstand der Kinder im Auge behalten werden muss.

VON EASYBASKET ZUM MINIBASKETBALL

Wenn die Entwicklung der kognitiven Fähigkeiten und motorischen Fertigkeiten der Kinder kompliziertere Bewegungen und Aktionen zulässt, sollte mit Bedacht der Schritt zum Minibasketball erfolgen.

Schrittweise erlernen die Kinder die Spielregeln sowie die Fertigkeit, Spielsituationen wahrzunehmen und Lösungen dafür zu finden. Dabei muss den Betreuenden immer bewusst sein, dass ihre Einschätzung des Fortschritts der Kinder die Basis für diese Entwicklung und ihr Tempo sein muss.

Durch das Erlernen der notwendigen Fertigkeiten, können sich die Kinder die Regeln und ihre Anwendung nach und nach erschließen. So beeinflusst die steigende Komplexität der Regeln die Entwicklung der Kinder.

Nach dem vereinfachten Einstieg erreichen die Kinder so das Spiel nach den komplexeren Miniregeln. Während dieses Prozesses realisieren sie den eigenen Lernfortschritt, der ihnen dies ermöglicht und sind in der Lage, diesen Erfolg zu reflektieren.

Von Easybasket zu Minibasketball Schlüsselwörter

- ***integriert***
- ***motivierend***
- ***für alle***
- ***entwicklungsorientiert***
- ***schrittweise***
- ***spannend***
- ***kontinuierlich***

EINLEITUNG ZUM PRAKTISCHEN TEIL

Die folgenden praktischen Beispiele sind in drei verschiedene Phasen unterteilt, die jeweils durch eine Überschrift gekennzeichnet sind, die die methodischen und didaktischen Inhalte zusammenfasst.

Auch wenn die Spiele in die drei Phasen unterteilt sind, sollten die Trainer:innen dennoch darauf achten, jede einzelne Übungsformen so zu gestalten, dass die Kinder in der Lage sind, diese umzusetzen.

Einführung von Easybasket	→	erster Zugang
Easybasket-Erfahrung	→	Festigung der Motivation zu spielen
Von Easybasket zu Minibasketball	→	Entwicklung in Richtung Minibasketball

Es ist Aufgabe der Trainer:innen, das Level, auf dem sich die Kinder bezüglich ihrer Fähigkeiten, Easybasket zu spielen befinden sowie das Level ihrer Sicherheit mit den Regeln und Übungen umzugehen, zu erkennen und einzuschätzen.

Einige Spiele und ihr Aufbau sind mit einem Video hinterlegt, das über einen QR-Code angesteuert werden kann. Zusätzliche Grafiken sollen das Verständnis und die Umsetzung ebenfalls verbessern.

STRUKTUR DES PRAKTISCHEN TEILS

Die drei Phasen gliedern sich jeweils in:

AUFTAKT
Sinnvoll sind zum Start der Einheit aktivierende Spiele, die möglichst alle Kinder beteiligen und bewegen.

MITTELTEIL
Hier werden Spiele für Kleingruppen vorgeschlagen, die auf die Aufmerksamkeit und das Treffen von selbstständigen Entscheidungen abzielen („Power Games“).

SCHLUSSPHASE
Hier werden Spielsituationen im 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 initiiert, die das Spiel auf das ganze Feld entwickeln.

Legende

1	Kind ohne Ball Kind mit Ball
→	Laufweg ohne Ball
⇝	Dribbling
⇢	Pass
⇉	Wurf
	Pylone/Hütchen Pylone/Hütchen mit Ball
C	Coach/Lehrkraft Coach/Lehrkraft mit Ball

HINWEISE ZUM PRAKTISCHEN TEIL

Auch wenn diese Hinweise an einigen Stellen direkt an den Übungs- und Spielformen zu finden sind, sollen sie hier vorab nochmals zusammen aufgeführt werden. Diese Prinzipien können auch dort Anwendung finden, wo sie nicht explizit an der Spielform stehen. Das Kriterium für eine Verschärfung oder Erleichterung der Spielvorgaben oder Regeln sollten immer die technischen, koordinativen und kognitiven Möglichkeiten der jeweiligen Gruppe sein.

Power Games

Spiele oder Übungen nach diesem Prinzip werden nicht mit einem Startsignal begonnen. Vielmehr startet eine Aktion das Spiel oder ruft eine Reaktion hervor. Wer die „Power" hat, startet das Spiel. Für die Kinder bedeutet das, dass sie entsprechend ein anderes Kind, die Trainer:innen, die Lehrkräfte oder den Ball aufmerksam beobachten müssen, während sie in vielen Fällen gleichzeitig noch Bewegungen ausführen. Wichtig ist, dass die Trainer:innen oder Lehrkräfte sicherstellen, dass die „Power" wechselt. Das kann durch festgelegtes Abwechseln oder durch das Gewinnen einer Runde erfolgen. Im zweiten Fall müssen die Trainer:innen oder Lehrkräfte aufmerksam sein, ob eine ausreichende Abwechslung erfolgt (Leistungsunterschiede).

Punkte

In den meisten Spielen der ersten beiden Phasen wird bei Würfen auf den Korb die Easybasket-Wertung angewendet. Eine Berührung des Ringes gibt also einen Punkt, ein erzielter Korb drei Punkte. Bei anderen Spielen ist das Ziel einfach nur zu punkten, hier sind ebenfalls beide Wege zulässig. Im letzten Abschnitt „Von Easybasket zum Minibasketball" wird an einigen Stellen bereits ein erfolgreicher Korb gefordert.
Die Punktewertung kann jeweils genutzt werden, um den Schwierigkeitsgrad der Spiele der Gruppe entsprechend zu erhöhen oder zu verringern.

Gerade zu Beginn kann es oft viele Würfe erfordern, bis ein Kind einen Korb erzielt. Dadurch werden dann die Wartezeiten der anderen Kinder zu lang.

Spiele

Bei den Spielen, die zu einem 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 auf zwei Körbe führen, sollte es immer mindestens einen Angriff für jedes Team geben. Auch wenn ein Team zu Beginn die „Power" hatte, sollte das zunächst verteidigende Team dennoch nach Korberfolg/Ringberührung, Rebound oder Ballverlust mindestens einen Ballbesitz und damit die Gelegenheit für einen eigenen Korbwurf bekommen. Je nach Gruppengröße und Zeit können auch mehrere Angriffe pro Team oder eine bestimmte Spielzeit zugelassen werden. Dabei startet aber nur die erste Sequenz wie in der Übung dargestellt. Alle weiteren Angriffe erfolgen im freien Spiel (bspw. durch Einwurf unter dem Korb nach Punkten oder an der Seitenlinie nach Regelübertretungen).

Material und Raum

Nicht immer stehen die in den Übungen gezeigten Materialien, Körbe oder ausreichender Platz zur Verfügung. Hier ist Kreativität gefragt. Die Anzahl der Kinder kann in den Übungen variiert werden, um vorhandenen Platz optimal auszunutzen und die Bewegungszeit pro Kind zu erhöhen. Alternative Ziele wie Kästen, Reifen, Hütchen oder Markierungen an Wänden oder Matten können fehlende Körbe ersetzen. Alltagsgegenstände wie Zeitungen, Kartons, Spülschwämme oder -tücher, Wäscheleinen oder -klammern können viele Sportgeräte ersetzen oder ähnlich eingesetzt werden.

EINFÜHRUNG VON EASYBASKET

Das Gefühl, ein Spiel kennenzulernen...

DIDAKTISCHE UND METHODISCHE HINWEISE

- ⇨ Klären Sie die Rahmenbedingungen
  (Korbhöhe – Ballart – angemessenes Material – Klarheit und Beibehaltung der Regeln).
- ⇨ Nutzen Sie, besonders in der Auftaktphase der Einheit, solche Spielideen, die möglichst alle Kinder einbeziehen und bewegen.
- ⇨ Gewährleisten Sie eine angemessene Zeit für die Kinder zur Bewältigung der gestellten Aufgaben.
- ⇨ Planen Sie Spiele mit offenen Lösungen.
- ⇨ Stärken Sie Vorstellungskraft und Kreativität.
- ⇨ Fördern Sie individuelle Intuition und Interpretation.
- ⇨ Unterstützen Sie den Erwerb der ersten Easybasket-Regeln.
- ⇨ Stimulieren Sie die Aufmerksamkeit und die sensorischen Wahrnehmungsfähigkeiten.
- ⇨ Machen Sie die Kinder mit dem Ball und seiner Benutzung nach Easybasket-Regeln vertraut.
- ⇨ Unterstützen Sie die Kinder bei der Entdeckung ihrer körperlichen Fähigkeiten und dem Erwerb und der Kontrolle neuer Bewegungsformen.

EASYTOWN-SPIEL [AUFTAKT]

Durch die Straßen der Stadt
Alle Kinder (Autos) dürfen sich dribbelnd in der Stadt (Spielfeld) bewegen. Ausnahmen sind zwei „Fußgängerzonen“ (Zone = Drei-Sekunden-Raum).

Parkplätze
Einige Reifen werden in der Nähe dieser „Fußgängerzonen“ platziert. Wenn ein Kind möchte, kann es den Ball innerhalb eines freien Reifens platzieren (parken) und ohne den Ball innerhalb der „Fußgängerzone“ laufen. Kinder können die Fußgängerzone jederzeit verlassen, indem sie den Ball aufheben und sich wieder auf den Straßen der Stadt bewegen.

Achtung Kreisverkehre!
Es werden Gruppen von drei bis vier Pylonen auf dem Spielfeld aufgestellt. Die Kinder sollen diese „Kreisverkehre“ umrunden, wenn sie auf sie treffen, bevor sie zurück auf die Straße fahren.

Verkehrskontrolle
Ein oder zwei Kinder werden bestimmt, die sich ohne Ball in der Halle bewegen. Sie haben statt des Balles ein flaches Hütchen in der Hand und sind nun Verkehrspolizist:innen. Mit dem Hütchen dürfen sie andere Kinder stoppen, um diese zu kontrollieren bevor sie weiterfahren dürfen.

VIP
Ein oder zwei Kinder werden bestimmt, die beim Dribbeln ein flaches Hütchen o.ä. auf den Kopf setzen. Diese „VIPs” sind wichtiger als die anderen und dürfen bei allen Easytown-Spielformen nicht berührt, kontrolliert oder behindert werden.

Rettungswagen
Ein Kind wird zum Rettungswagen bestimmt. Dieses Kind bekommt zusätzlich ein flaches Hütchen o.ä. auf den Kopf. Wann immer es will, kann es die Sirene anschalten (Nachahmen des Geräusches) und das Hütchen als Blaulicht schwenken. Nun müssen alle anderen „Autos“ dem Rettungswagen Platz machen.

Weitere Ideen aus der Praxis:

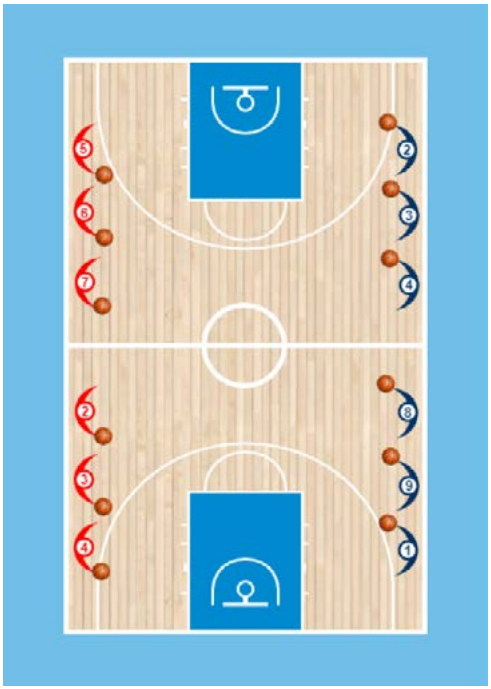
- ⇨ Taxi (ein Kind mitnehmen)
- ⇨ Bus (eine Reihe, Haltestellen bauen)
- ⇨ Tankstelle/Ladestation (Kinder hüpfen mit Ball auf der Stelle)

FREUNDSCHAFTSSPIEL [AUFTAKT]

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt und dribbeln frei durch die Halle. Wann immer ein Kind möchte, kann es ein Kind aus der anderen Gruppe mit Namen ansprechen oder rufen, neben ihm dribbeln und sich unterhalten, während beide Kinder sich weiter über das Feld bewegen.

Variationen

- ⇨ Die Kinder stehen sich in Paaren an den Seitenlinien gegenüber und ein Kind gibt dem anderen vor, wie es sich mit dem Ball bewegen soll (vorwärts, rückwärts, stoppen etc.).
- ⇨ Auf ein Signal werden die Rollen getauscht.
- ⇨ Die Kinder werden „weniger nette Freunde" und lassen das andere Kind anspruchsvollere Bewegungen (Drehungen, Sprünge etc.) vollführen.
- ⇨ fortwährende Rollenwechsel



VERKEHRSBERUHIGUNG [AUFTAKT]

Alle Kinder bewegen sich dribbelnd frei über das Feld. Es werden vier Kinder bestimmt, die ihren Ball gegen einen Reifen tauschen. Diese Kinder können sich nun den dribbelnden Kindern als „Verkehrsberuhigung“ in den Weg stellen, um sie zu verlangsamen (ausreichend Abstand halten zum Stoppen oder Ausweichen!).

Variationen

- ⇨ Die Kinder mit Ball bewegen sich nur auf den Linien.
- ⇨ Sehen sie eine „Verkehrsberuhigung“ in ihrem Weg, drehen sie um oder biegen auf eine andere Linie ab.
- ⇨ Rollenwechsel für die „Verkehrsberuhigungen“

LASS UNS ZUSAMMEN SPIELEN! [AUFTAKT]

Die eine Hälfte der Kinder bewegt sich mit, die andere ohne Ball durch die Halle, wobei die Kinder ohne Ball ihre Arme und Hände bewegen. Auf das Signal „***zusammen***" bilden die Kinder Paare mit jeweils einem Ball und bewegen sich als „kleine Züge" durch die Halle mit dem jeweils ballführenden Kind vorne.

Das hintere Kind kann jederzeit das vordere Kind rufen, das sich daraufhin umdrehen und den Ball zum hinteren Kind spielen soll. Die Kinder spielen sich den Ball hin und her. Das Kind, das den Ball zu Beginn nicht hatte, kann aber auch mit dem Ball losdribbeln, so dass die beiden ihre Rollen tauschen.

Auf das Signal „***frei***" bewegen sich alle Kinder wieder einzeln weiter durch die Halle.

Variationen

- ⇨ alternative Signale zu „***zusammen***" und „***frei***"
- ⇨ die Kinder ermutigen, verschiedene Arten auszuprobieren, sich den Ball zuzuspielen

HERAUSFORDERUNG AM HÜTCHEN [MITTELTEIL]

Die Kinder sind für jeden Korb in vier Teams eingeteilt, davon haben jeweils zwei die „Power“. Vor jeder Reihe steht mit etwas Abstand ein Hütchen mit einem Ball darauf (siehe Bild).

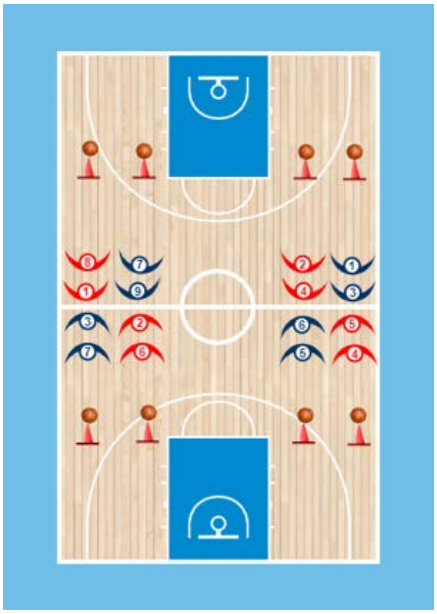
Das erste Kind eines Teams mit „Power“ fordert das erste Kind des benachbarten Teams heraus und bewegt sich zwischen seiner Gruppe und dem Hütchen hin und her. Wann immer es will, kann es den Ball aufnehmen, zum Korb gehen und auf den Korb werfen. Das andere Kind reagiert und folgt mit dem anderen Ball.

Wer zuerst drei Punkte (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) erzielt, gewinnt die „Power“ für das Team.

Die Gruppen links und rechts des Korbes wechseln sich ab.

Variation

⇨ Seitenwechsel



DIE „POWER“ IST HINTER DIR! [MITTELTEIL]

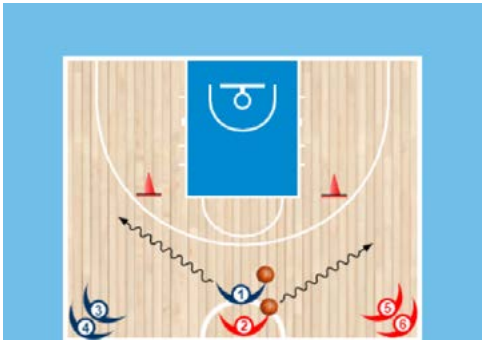
Die Kinder sind in zwei Teams eingeteilt, von denen eines zu Beginn die „Power” hat. Ein Kind aus dem Team mit der „Power“ steht hinter einem Kind aus dem anderen Team. Beide haben einen Ball.

Das hintere Kind dribbelt nun zum Korb und soll auf dem Weg zum Wurf ein Hütchen mit der Hand oder seinem Ball berühren. Das vordere Kind darf starten, sobald das hintere es passiert, und berührt entsprechend das andere Hütchen mit Hand oder Ball.

Wer anschließend zuerst drei Punkte (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) erzielt, gewinnt die „Power“ für das Team in der nächsten Runde.

Variation

⇨ Position der Hütchen verändern



ICH MACH‘ ES WIE DU [MITTELTEIL]

Die Kinder sind in Paaren an der Seitenlinie aufgestellt, das erste Kind hat jeweils einen Ball. In der Mitte stehen verschiedenfarbige Hütchen.

Mit dem Startsignal wird eine Zahl angezeigt. Das erste Kind soll nun genau diese Zahl an Hütchen (nicht dieselbe Farbe hintereinander) berühren bevor es zum Korb dribbeln und ein Mal werfen darf (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt). Danach bekommt das zweite Kind den Ball und berührt vor seinem Wurfversuch die gleiche Serie an Hütchen.

Die Punkte pro Paar werden fortlaufend gezählt.

Variationen

- ⇨ Anzahl der zu berührenden Hütchen verändern
- ⇨ Berühren gleichfarbiger Hütchen vorgeben
- ⇨ Farben oder Farbfolge vorgeben, die Kinder wählen die Hütchen selbst
- ⇨ Farben mit Bildern versehen (bspw. Obst: grün = Apfel) und nur die Bilder ansagen

TAUSCHT DIE „POWER“ [MITTELTEIL]

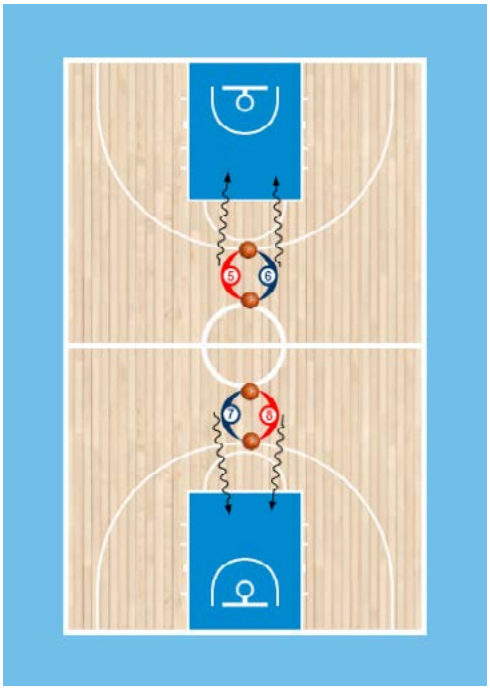
Die Kinder sind in zwei Teams aufgeteilt, wobei ein Team die „Power“ hat. Zwei Kinder mit Ball stehen sich jeweils außerhalb der Drei-Punkte-Linie gegenüber (ca. 3 m Abstand) und passen sich die Bälle zu. Das Kind mit der „Power“ kann jederzeit zum Korb laufen, um zu werfen, das andere Kind soll dann reagieren und ihm folgen.

Wer zuerst drei Punkte erzielt, gewinnt die „Power“ für das Team in der nächsten Runde.

Variationen

⇨ unterschiedliche Passarten vorgeben

⇨ Abstände beim Passen variieren
(Pass oder „Ballübergabe“)



SPRINGEN, RENNEN, WERFEN [MITTELTEIL]

Die Kinder werden in drei Teams pro Korb aufgeteilt, die sich auf Höhe der Volleyball-Angriffslinie aufstellen. Vor jedem Team liegt ein Reifen und steht in einiger Entfernung ein Kegel mit einem Ball drauf. Ein Team pro Korb hat die „Power“.

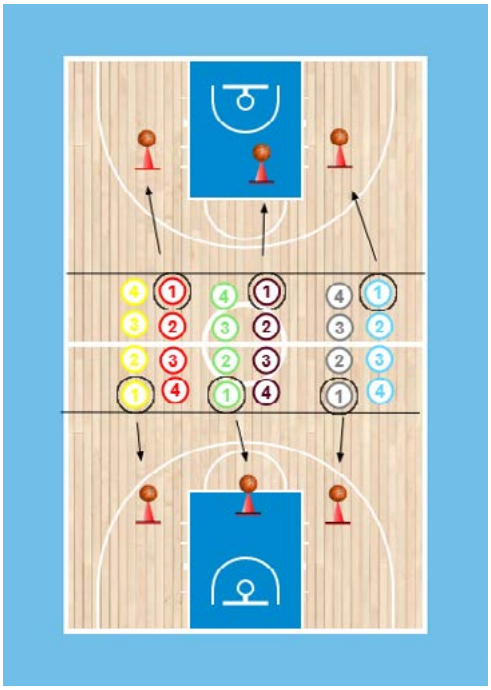
Die ersten Kinder jeder Mannschaft betreten den Reifen und beginnen darin zu springen.

Wann immer es will, verlässt das Kind aus dem Team mit der „Power“ schnell den Reifen, um zum Ball zu laufen und auf den Korb zu werfen. Erst wenn das Kind mit der „Power“ startet, können auch die Gegner:innen anfangen.

Das erste Kind, das drei Punkte erzielt (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt), gewinnt die „Power“ für sein Team in der nächsten Runde.

Variation

⇨ Nur ein Team hat die „Power“ für beide Körbe.



WETTKAMPF DER CUTS [MITTELTEIL]

Die Kinder sind in Paare aufgeteilt. Zwei Paare stehen auf der Drei-Punkte-Linie links und rechts des Korbes und passen sich den Ball zu. Dabei hat ein Paar die „Power“.

Das Kind ohne Ball aus dem Team mit der „Power“ kann frei entscheiden, wann es zum Korb zieht. Sobald es die Zone erreicht hat, bekommt es den Pass dorthin und darf werfen.

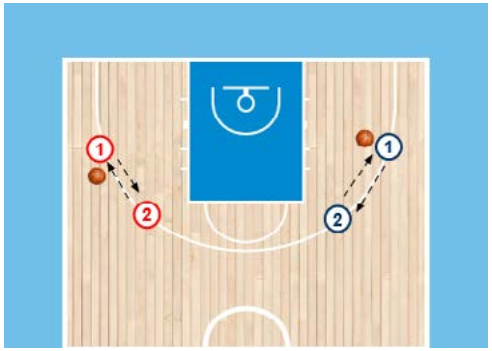
Das andere Paar darf reagieren und dasselbe tun.

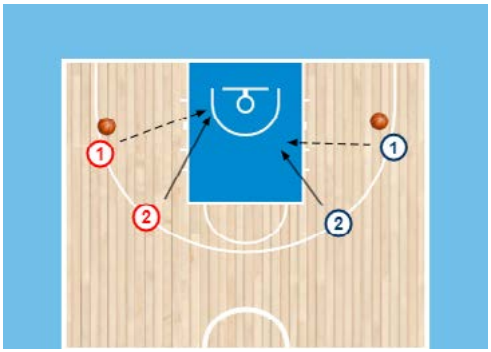
Das Paar, das zuerst punktet (Treffer oder Ringberührung), bekommt die „Power“ für die nächste Runde.

Die Teams tauschen nach einer Zeit die Seiten.

Variation

⇨ als Teamspiel: Das Kind, welches geworfen hat, wechselt und ein neues Kind aus dem an der Seitenlinie wartenden Team kommt herein. Die „Power“ wechselt wie beschrieben. Es wird ohne Punktestand auf Zeit oder bis zu einer bestimmten Anzahl an Runden gespielt.





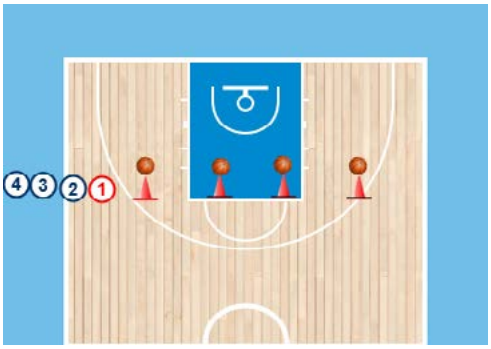
POWER-SLALOM [MITTELTEIL]

Die Kinder werden pro Korb in Gruppen aufgeteilt. An einer Linie vor dem Korb (bspw. Freiwurflinie) stehen Hütchen mit Bällen darauf entsprechend der Anzahl der Kinder in der Gruppe.

Die Kinder laufen in Reihe im Slalom um die Hütchen hin und zurück. Dabei hat das erste Kind in der Reihe die „Power“. Die Kinder in der Reihe müssen nachmachen, was das Kind mit der „Power“ vormacht.

Wenn das Kind mit der „Power“ einen Ball aufnimmt und zum Korb geht, reagieren die anderen Kinder und alle gehen zum Korb.

Wer zuerst punktet (Treffer oder Ringberührung) bekommt die „Power“ für die nächste Runde.



POWER-SLALOM DURCH DIE MITTE [MITTELTEIL]

Die Kinder werden wie beim Power-Slalom pro Korb in Gruppen aufgeteilt. An einer Linie vor dem Korb (bspw. Freiwurflinie) stellen sich die Kinder ohne „Power“ mit Bällen auf.

Das Kind mit der „Power“ dribbelt nun im Slalom um die anderen Kinder herum. Die stehenden Kinder dribbeln auf der Stelle.

Wenn das Kind mit der „Power“ zum Korb geht, reagieren die anderen Kinder und alle gehen zum Korb.

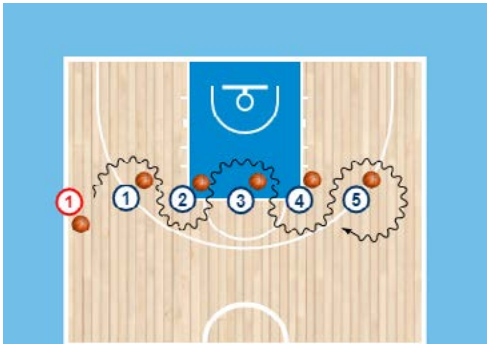
Wer zuerst punktet (Treffer oder Ringberührung) bekommt die „Power“ für die nächste Runde.

Vor jeder Runde müssen die wartenden Kinder ihre Position in der Reihe wechseln.

Variationen

⇨ Blickrichtung der wartenden Kinder variieren

⇨ andere Aufgaben als Dribbling auf der Stelle beim Warten (bspw. Ball um die Hüfte)

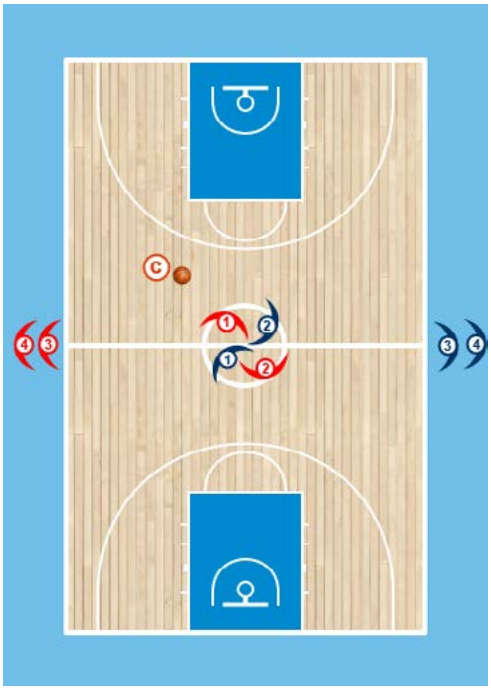


2 GEGEN 2 AUS DER MITTE [SCHLUSSPHASE]

Die Kinder sind an der Mittellinie in zwei Teams aufgeteilt.

Zwei Kinder jedes Teams bewegen sich ohne Ball innerhalb des Mittelkreises.

Wenn der Ball ins Feld geworfen wird, darf das Team, welches den Ball zuerst aufnimmt, einen Angriff im 2 gegen 2 in Richtung des weiter entfernten Korbes beginnen.



2 GEGEN 2 ALS KLEINE ZÜGE [SCHLUSSPHASE]

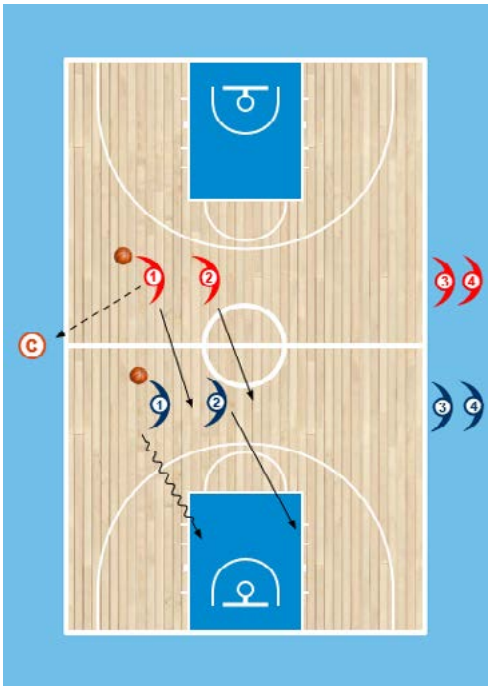
Die Kinder sind in zwei Teams aufgeteilt. Wie im Bild zu sehen, bewegen sich jeweils zwei Kinder auf einer Linie (bspw. Volleyball oder eigene Markierung mit Hütchen) vor und zurück, wobei das Kind mit Ball („Lok“) die Bewegungen vorgibt.

Ein Coach oder die Lehrkraft stehen mittig zwischen den beiden Linien und fordern dann von einer „Lok“ den Ball, indem sie die geöffneten Hände zum Anpassen zeigen.

In dem Moment beginnt das verbleibende Paar mit Ball das Spiel 2 gegen 2 auf den nächstgelegenen Korb.

Variation

⇨ Wechseln Trainer:in oder Lehrkraft die Seite, tauschen die Kinder in den „Zügen“ die Rollen.



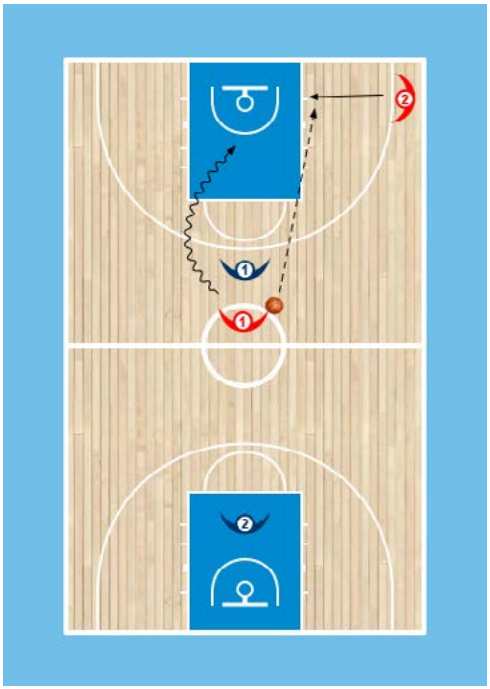
2 GEGEN 1 PLUS 1 [SCHLUSSPHASE]

Die Kinder werden in zwei Teams eingeteilt und jeweils zwei Kinder pro Team wie abgebildet aufgestellt.

Das hintere Kind mit dem Ball startet das Spiel 2 gegen 2 mit seiner ersten Bewegung in Richtung des Korbes. Dabei kann es sich dribbelnd bis zum Korb bewegen oder jederzeit einen Pass zu dem anderen Kind aus seinem Team spielen, das sich an der Grundlinie anbietet.

Die anderen Kinder reagieren auf diese Bewegung.

Die Teams haben abwechselnd den Ball.

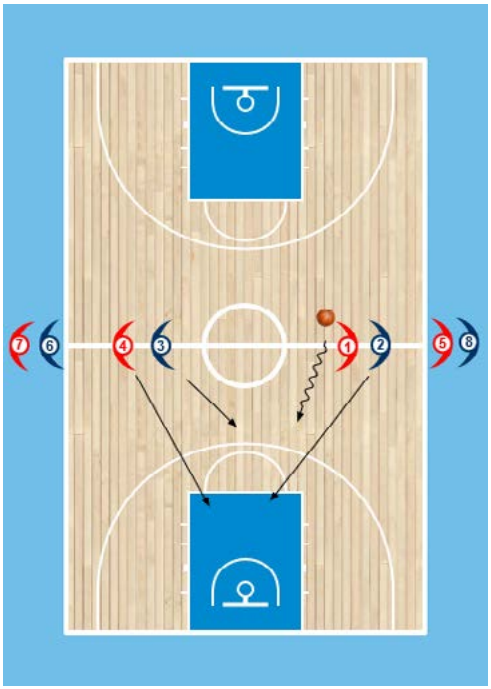


VERSTECKTE FREUND:INNEN [SCHLUSSPHASE]

Das Spiel beginnt mit der dargestellten Aufstellung an der Mittellinie.

Das angreifende Kind ohne Ball (④) „versteckt“ sich zunächst hinter dem verteidigenden Kind (③) auf seiner Seite des Mittelkreises.

Sobald es dann auf einen der Körbe zuläuft, beginnt das Kind mit Ball das Spiel 2 gegen 2 auf diesen Korb.



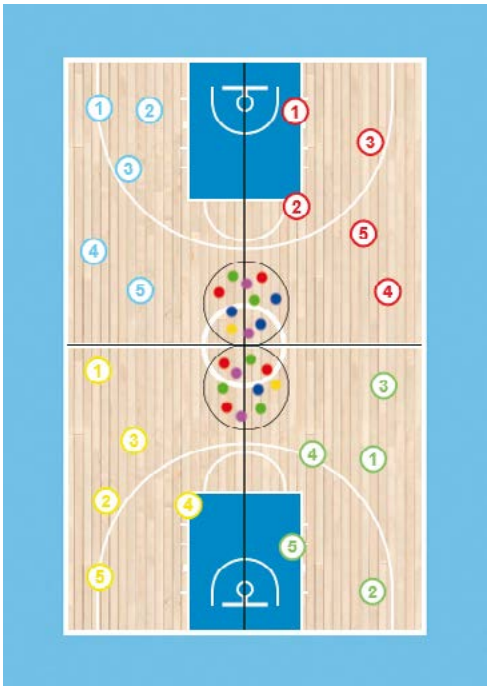
NIGHTWATCH - DIE SCHLAFSÄLE [SCHLUSSPHASE]

Die Kinder werden in vier Gruppen aufgeteilt, die sich auf vier verschiedene Felder verteilen. Jedes Feld steht für einen Schlafsaal. Alle Gruppen sind nummeriert oder bekommen einen Namen oder eine Farbe zugeordnet. Die Bälle aller Gruppen werden in den Schrank gelegt (verschiedene **Softbälle** in 2 Kreisen in der Mitte des Feldes, 1 Kreis für jede Hälfte des Feldes).

Die Nachtwache (Lehrkraft, Coach oder Kind) wünscht allen eine gute Nacht und alle Gruppen legen sich hin. Zwei der Schlafsäle werden aufgefordert, besonders brav zu sein.

Sobald die Nachtwache sich abwendet oder zur Seite geht, tun die beiden aufgerufenen Schlafsäle das Gegenteil. Sie holen ihre Bälle aus dem Schrank in ihrer Spielfeldhälfte und werfen sich gegenseitig ab, während sie frei über das Feld laufen. Diejenigen, die getroffen werden, bekommen einen Schock und rollen einmal auf dem Boden.

Sobald die Nachtwache zurückkommt, legen die Kinder ihre Bälle schnell wieder zurück in den richtigen Schrank und schlafen weiter. Anschließend ermahnt die Nachtwache zwei neue Gruppen.



DAS AUFRÄUMSPIEL [SCHLUSSPHASE]

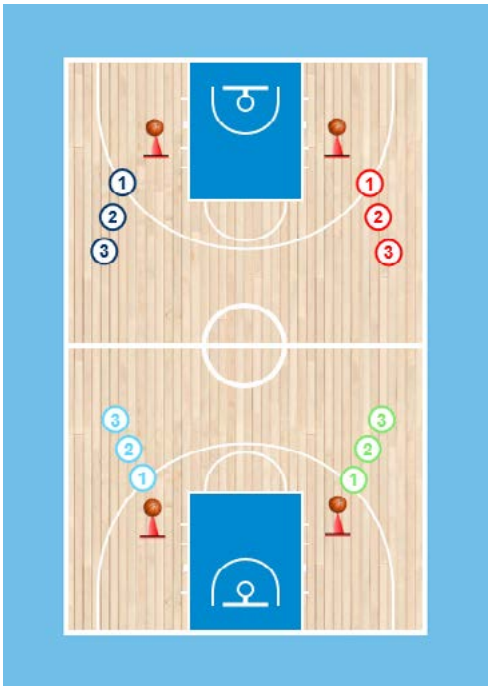
Das Spiel eignet sich für das Ende der Einheit wenn viele Materialien wie Bälle, Leibchen, Reifen etc. noch in der Halle verstreut liegen. Es beginnt mit der dargestellten Aufstellung an den Körben.

Alle Teams starten gleichzeitig auf ein Signal. Das erste Kind in der Reihe holt den Ball und wirft auf den Korb.

Erzielt ein Kind einen Punkt (Ringberührung), legt es den Ball zurück auf das Hütchen und darf einen Gegenstand in der Halle einsammeln und zu einem festgelegten Punkt in der Halle bringen. Werden mit einem Wurf drei Punkte erzielt (Korberfolg), dürfen entsprechend drei Gegenstände eingesammelt werden. Nach dem Einsammeln stellt sich das Kind wieder bei seiner Gruppe an.

Sobald der Ball nach dem Wurfversuch wieder auf dem Hütchen liegt, darf das nächste Kind der Gruppe starten.

Alle Teams spielen gemeinsam bis die Halle ganz aufgeräumt ist. Zuletzt räumen die Teams ihr Hütchen und den Ball auf, dafür genügt ein Punkt für das Hütchen. Es gewinnt das Team, das mit seinem Ball und seinem Hütchen zuerst vollständig an einem bestimmten Punkt (Mittelkreis) sitzt.



Variation

Gerade bei jüngeren Kindern, sollte ein Bild für das Aufräumen benutzt werden (Baustelle, Plastik im Ozean etc.).

EASYBASKET-ERFAHRUNG

Die Fähigkeit mit anderen zu spielen...

DIDAKTISCHE UND METHODISCHE HINWEISE

- ⇨ Behalten Sie die Rahmenbedingungen bei (Korbhöhe – Ballart – angemessenes Material – Beständigkeit der Regeln).
- ⇨ Nutzen Sie, besonders in der Auftaktphase der Einheit, solche Spielideen, die möglichst alle Kinder einbeziehen und bewegen.
- ⇨ Gewährleisten Sie eine angemessene Zeit für die Kinder zur Bewältigung der gestellten Aufgaben.
- ⇨ Planen Sie Spiele mit offenen Lösungen.
- ⇨ Bestärken Sie Vorstellungskraft und (motorische) Kreativität.
- ⇨ Fördern Sie individuelle Intuition und das Entscheidungsverhalten.
- ⇨ Unterstützen Sie den Erwerb der ersten Spielregeln.
- ⇨ Fördern Sie die Aufmerksamkeit und die sensorischen Wahrnehmungsfähigkeiten.
- ⇨ Machen Sie die Kinder mit dem Ball und seiner Benutzung nach Easybasket-Regeln und ersten Spielregeln vertraut.
- ⇨ Unterstützen Sie die Kinder bei der Entdeckung ihrer körperlichen Fähigkeiten sowie dem Erwerb, der Kontrolle und dem Einsatz neuer Bewegungsformen auch in Zusammenarbeit mit anderen und mit ersten Bezügen zu Spielsituationen.

EINZEL UND DOPPEL [AUFTAKT]

Alle Kinder dürfen sich frei mit Ball über das Feld bewegen. Sie versuchen dabei, die anderen Kinder nicht zu berühren.

Auf das Signal „***los***“ bilden sie Paare. Die Paare bewegen sich nun hintereinander dribbelnd weiter. Das hintere Kind soll dabei aufpassen, dass es auf die Bewegungen des vorderen Kindes (Stoppen, Weiterdribbeln, rückwärts) rechtzeitig reagiert, um weder den Anschluss zu verlieren, noch eine Kollision zu verursachen.

Auf das Signal „***frei***“ bewegen sich die Kinder wieder frei über das Feld.

Variationen

⇨ Signale für „***los***“ und „***frei***“ variieren

⇨ jedes Mal andere Pärchen bilden

⇨ Signal „***Wechsel***“ für einen Richtungswechsel einführen, wenn die Kinder sich in Pärchen bewegen

PASSEN AM REIFEN [AUFTAKT]

Die Kinder bewegen sich in Pärchen über das Feld, wobei das vordere Kind den Ball dribbelt und das hintere einen Reifen trägt.

Das hintere Kind kann sich einen freien Platz auf dem Feld suchen und das vordere dorthin dirigieren.

Dort angekommen wird der Reifen auf dem Boden gedreht und solange er sich dreht, passen sich die Kinder den Ball zu. Hört er auf sich zu drehen, tauschen die Kinder die Rollen, nehmen Ball und Reifen auf und bewegen sich wieder über das Feld.

Variation

⇨ Die Kinder drehen den Reifen zwischen sich. Während sie sich den Ball zupassen, sollen sie aufpassen, dass er am Ende nicht ganz auf den Boden fällt und das jeweilige Kind ohne Ball ihn rechtzeitig aufnimmt.

LASTWAGEN [AUFTAKT]

Die Hälfte der Kinder („Anhänger“) bewegt sich dribbelnd in der einen, die andere Hälfte der Kinder („Fahrer:innen“) mit einem Reifen in den Händen in der anderen Spielfeldhälfte.

Auf das Signal „***Wechsel***” drehen die „Fahrer:innen” die Reifen auf der Stelle und laufen in die andere Spielfeldhälfte, um dort einen Ball aufzunehmen. Die „Anhänger” legen die Bälle gleichzeitig in ihrer Hälfte ab, laufen entsprechend zu den Reifen und versuchen, einen davon aufzunehmen, bevor dieser auf den Boden fällt.

Variationen

⇨ Auf ein vereinbartes Signal bewegen die Kinder sich als „Lastwagen“ mit „Fahrer:in“ (Kind mit Reifen) und Anhänger (Kind mit Ball) zusammen weiter.

⇨ Auf ein vereinbartes Signal müssen alle „Lastwagen“ stehenbleiben und die „Fahrer:innen“ ihr „Lenkrad“ in die Höhe halten.

⇨ Es wird ein „Lastwagen“ als Anführer:in benannt. Bleibt dieser „Lastwagen“ stehen und der Reifen wird hochgehalten, müssen alle anderen ebenfalls stehenbleiben.

PÄRCHEN IM REIFEN [AUFTAKT]

Die Kinder werden in Pärchen aufgeteilt und an den Seitenlinien aufgestellt. Jedes Pärchen hat einen Ball. In beiden Zonen liegen jeweils drei Reifen.

Von einem Punkt an der Seitenlinie startet auf Signal das erste Kind der Pärchen mit Ball und darf auf einen/jeden Korb einmal werfen (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt), bevor es den Ball an das andere Kind des Pärchens übergibt (kein Pass). Würfe sind aber immer nur aus einem freien Reifen erlaubt.

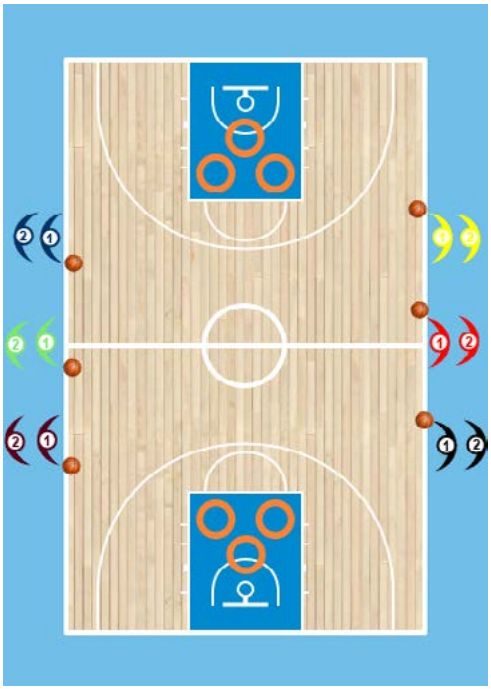
Dieses Wurfspiel wird auf Zeit gespielt.

Variationen

⇨ Alle Kinder haben einen Ball und erledigen damit Aufgaben (dribbeln, hochwerfen und auffangen, Handwechsel etc.) auf der Stelle, während sie an der Seitenlinie warten.

⇨ Die Anzahl der Teams erhöhen.

⇨ Im Spielverlauf die Anzahl der Reifen reduzieren, so dass nicht mehr gleich viele Reifen wie Pärchen vorhanden sind.



TIC TAC TOE MIT FLIP [AUFTAKT]

Die Kinder sind immer in zwei Teams gegeneinander aufgestellt. Es können in der ganzen Halle mehrere Partien gleichzeitig gespeilt werden.

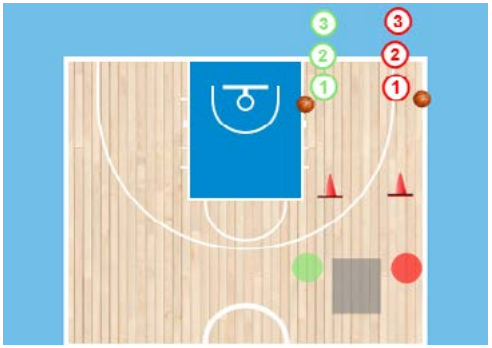
Jeweils ein Kind dribbelt zu einem liegenden großen Hütchen und versucht es so hochzuwerfen werden, dass es sich dreht und am Ende stehen bleibt.

Bei Erfolg dribbelt das Kind weiter und legt ein Shirt, Bohnensäckchen oder Hütchen in der Farbe seines Teams in das Tic Tac Toe-Spielfeld (bspw. aus 4 Springseilen, 9 Reifen oder vorhandenen Linien).

Nach einem erfolglosen Wurf des Hütchens oder nach dem Ablegen eines Gegenstandes im Tic Tac Toe-Spielfeld dribbeln die Kinder zurück und geben den Ball weiter.

Welches Team hat zuerst eine Dreier-Reihe?

Das Team, das zuerst eine Dreier-Reihe erreicht, darf sich neue Gegner:innen aussuchen und alle Teams rotieren in neue Partien.



CHEF:IN AM HÜTCHEN [AUFTAKT]

Alle Kinder im Mittelkreis haben einen Ball und ein rundes, flaches Hütchen in verschiedenen Farben. Sie dribbeln im Mittelkreis und versuchen, sich nicht zu berühren. Einige weitere bunte, flache Hütchen liegen als „Bank“ am oder im Mittelkreis.

Die Kinder, die zu Beginn Chef:innen sind, stehen mit Ball an großen Hütchen mit Blick zu einem Korb. Ihre runden, bunten Hütchen liegen jeweils auf dem großen Hütchen, an dem sie stehen.

Kinder aus der Mitte können nun zu den Hütchen dribbeln und die Chef:innen herausfordern. Dazu dribbeln sie schnell zu einem der großen Hütchen und legen ihr flaches Hütchen ebenfalls darauf ab. Diese Herausforderung geht nur mit einem Hütchen in einer anderen Farbe als der, die schon an dem Korb bzw. auf dem Hütchen ist.

Nach dem Ablegen des runden Hütchens spiegeln die herausfordernden Kinder mit dem Rücken zum Korb das Dribbling der Chef:innen.

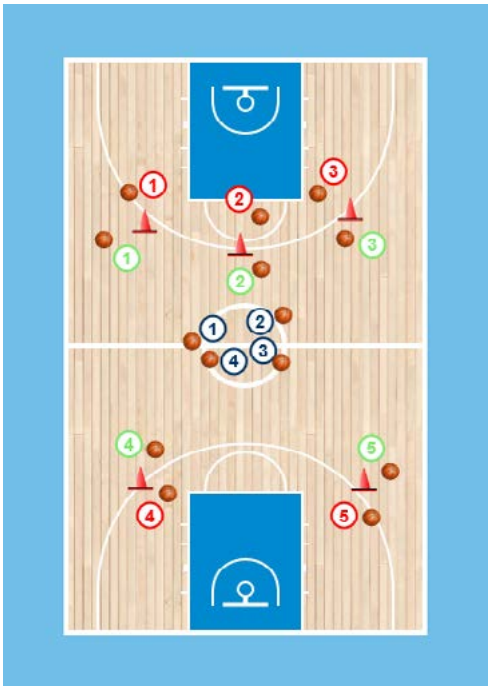
Die Chef:innen können zum Korb ziehen, wann sie möchten, die Herausforder:innen drehen sich dann um und dürfen auch zum Korb. Chef:in für die nächte Runde wird das Kind, das zuerst drei Punkte (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) erzielt.

Das andere Kind nimmt das obere runde Hütchen und kehrt in den Mittelkreis zurück.

Die Kinder im Mittelkreis behalten die Chef:innen im Auge und können zu einer Herausforderung starten, sobald ein Hütchen frei ist.

An der „Bank“ können die Kinder ihre runden Hütchen in andere Fraben tauschen, um ein bestimmtes Kind herausfordern zu können oder ihre Chancen für die nächste Runde zu verbessern.

- ⇨ Je größer die Gruppe ist, desto mehr Körbe in der Halle sollten genutzt werden!
- ⇨ Bei vielen verfügbaren Körben kann die Anzahl der Chef:innen pro Korb reduziert werden, um mehr Platz zu schaffen.



SCHNELLER ALS DER REIFEN [MITTELTEIL]

Die Kinder stellen sich paarweise gegenüber auf zwei Linien parallel zur Mittellinie (bspw. Volleyball-Angriffslinien oder eigene Markierung mit Hütchen) auf. Jedes Pärchen hat einen Ball und einen Reifen.

Das Kind mit Reifen dreht diesen nun auf der Stelle. Das andere Kind dribbelt gleichzeitig auf den Korb in seiner Spielfeldhälfte und wirft auf den Korb (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt).

Es dürfen beliebig viele Würfe gemacht werden.

Das Pärchen bekommt die erzielten Punkte nur gutgeschrieben, wenn das Kind, das geworfen hat, das andere Kind an dessen Position abklatscht, bevor der Reifen aufhört sich zu drehen. Das Kind am Reifen versucht daher, das Kind am Korb durch Zurufen rechtzeitig zurückzuholen.

Nach jedem Durchgang werden die Rollen getauscht.

Am Ende einer festgelegten Zeit gewinnt das Pärchen mit den meisten Punkten.

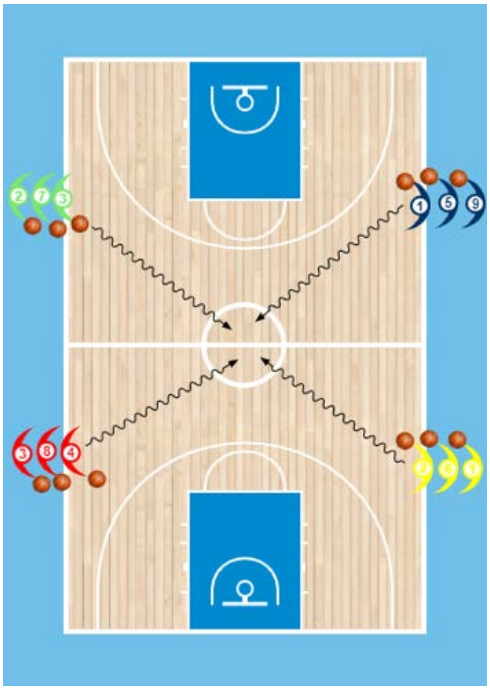
NUR FÜR ZWEI [MITTELTEIL]

Die Kinder werden wie abgebildet in vier Teams aufgestellt, von denen eins zu Beginn die „Power“ hat.

Ein Kind aus jedem Team dribbelt nun im Mittelkreis. Sobald das Kind aus dem Team mit der „Power“ den Kreis in Richtung eines Korbes verlässt, dürfen das auch die anderen drei Kinder tun.

In jeder Zone am Korb sind jedoch nur zwei Kinder gleichzeitig erlaubt, sodass die Kinder schauen und entscheiden müssen, auf welchen Korb sie angreifen können.

Das Kind, das zuerst drei Punkte (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) erzielt und zurück im Mittelkreis ist, gewinnt die „Power“ für sein Team in der nächsten Runde mit den nächsten vier Kindern.



SPIEGELN UND SPRINTEN [MITTELTEIL]

Die Kinder werden in zwei Teams pro Korb eingeteilt. Auf einer Linie (bspw. Volleyball-Angriffslinie oder eigene Markierung mit Hütchen) parallel zur Mittellinie stehen sich nun die ersten beiden Kinder aus den Teams an einem Korb gegenüber, wobei ein Team zu Beginn die „Power“ hat.

Das Kind aus dem Team mit der „Power“ beginnt sich auf der Linie vor und zurück zu bewegen, das andere Kind soll diese Bewegungen spiegeln. Sobald das Kind aus dem Team mit der „Power“ die Linie verlässt, darf das andere Kind ihm folgen. Beide sprinten zum Korb. Dort dürfen sie nach einem Pass von ihrem Team auf den Korb werfen.

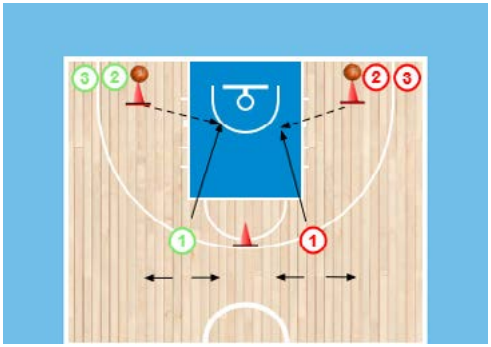
Wer zuerst drei Punkte (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) erzielt, gewinnt die „Power“ für das Team in der nächsten Runde.

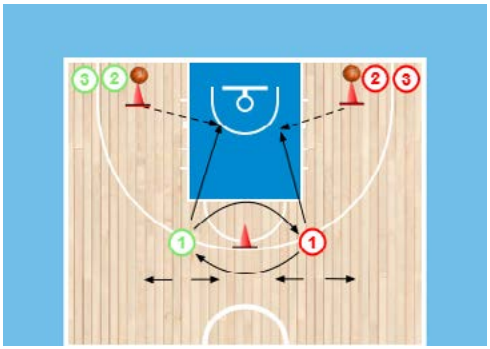
Variationen

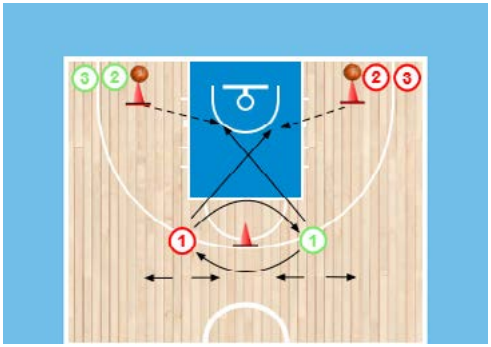
⇨ Das Kind mit der „Power“ kann auf das andere Kind zulaufen bzw. am Hütchen vorbeigehen. Daraufhin werden die Plätze getauscht.

⇨ Die Kinder dürfen auch aus den getauschten Positionen zum Korb ziehen. Die Laufwege kreuzen sich entsprechend.

(Variationen nicht im Video)







4 TEAMS - 4 FARBEN - WURFSPIEL [MITTELTEIL]

Die Kinder werden wie dargestellt in vier Teams aufgeteilt. Jedes Team hat eine Position an der Seitenlinie, die mit einem farbigen Hütchen markiert ist.

Ein Team hat zu Beginn die „Power“ und legt ein Kind fest, das das Startsignal gibt. Dasselbe Team dribbelt nun um den Mittelkreis herum, in dem sich je ein weiteres Hütchen der vier Teamfarben befindet. Sobald das festgelegte Kind eine Farbe berührt und sich auf einen Korb orientiert, darf das Team aus der Mitte ihm zu diesem Korb folgen und das Team mit der ausgewählten Farbe darf auf den anderen Korb angreifen.

Wer zuerst eine festgelegte Punktzahl erreicht (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt), gewinnt die „Power“ für das Team in der nächsten Runde.

Variationen

⇨ Das unterlegene Team setzt eine Runde aus und führt eine Aufgabe mit dem Ball aus.

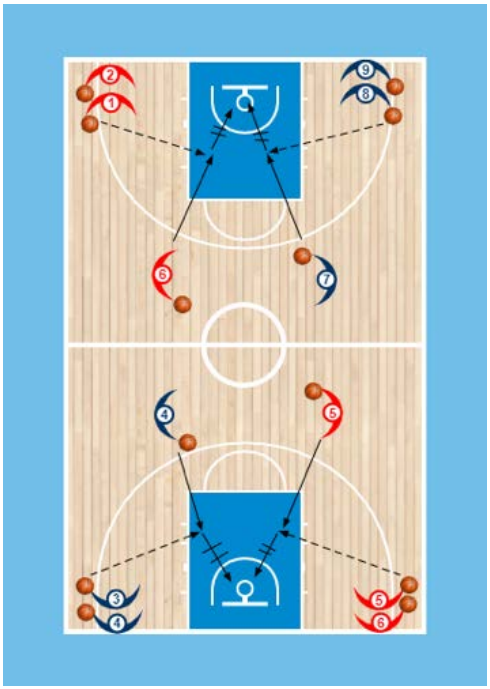
⇨ Beide inaktiven Teams führen eine Aufgabe mit dem Ball aus oder dürfen die Hütchen (Startpositionen) vertauschen.

BALLTAUSCH [MITTELTEIL]

Die Kinder werden in zwei Teams pro Korb eingeteilt. Auf zwei Linien (bspw. Volleyball-Angriffslinien) parallel zur Mittellinie stehen sich nun die ersten beiden Kinder aus den Teams mit Ball gegenüber, wobei ein Team die „Power“ hat.

Das Kind aus dem Team mit der „Power“ spiegelt nun die Bewegungen des anderen Kindes (vor, zurück, Handwechsel etc.). Dabei kann es seinen Ball jederzeit hinlegen und zum Korb laufen, wo es einen Pass von seinem Team bekommt und auf den Korb werfen darf. Das andere Kind legt, sobald es erkennt, dass der erste Ball abgelegt wurde, so schnell wie möglich den eigenen Ball ebenfalls ab und folgt dem ersten Kind zum Korb. Dort bekommt es von seinem Team einen Pass zugespielt und darf auf den Korb werfen.

Wer zuerst drei Punkte (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) erzielt, gewinnt die „Power“ für das Team in der nächsten Runde.



DUELLE AN DEN HÜTCHEN [MITTELTEIL]

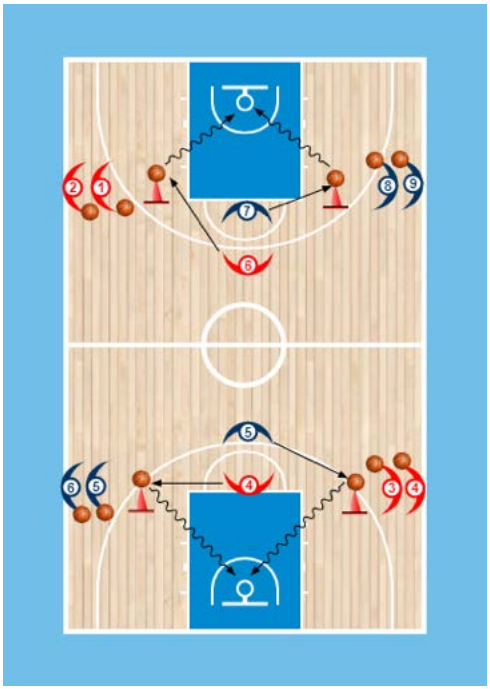
Die Kinder werden in zwei Teams aufgeteilt, wobei eines zu Beginn die „Power" hat.

In jedem Halbfeld steht eine Gruppe aus beiden Teams. Außerhalb der Zone stehen auf beiden Seiten zwei Hütchen mit einem Ball darauf.

Ein Kind aus dem Team ohne die „Power" steht jeweils mit dem Rücken zum Korb auf der Freiwurflinie, ein Kind aus dem Team mit der „Power" ihm gegenüber etwa an der Drei-Punkte-Linie.

Auf ein Signal beginnen die Kinder mit der „Power" das gegnerische Kind mit Bewegungen zu täuschen.
Sie können jederzeit einen Ball von einem der Hütchen aufnehmen und zum Korb gehen. Das jeweils andere Kind holt sich dann den verbleibenden Ball und darf ebenfalls werfen.

Wer zuerst drei Punkte (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) erzielt, gewinnt die „Power" für das Team in der nächsten Runde.



AUFMERKSAMER SPIEGEL [MITTELTEIL]

Die Kinder werden in zwei Teams pro Halbfeld aufgeteilt, die wie auf dem Bild positioniert sind. Ein Team hat die „Power“. Die ersten zwei Kinder jedes Teams haben einen Ball. Das erste Kind des Teams mit der Power stellt sich vor den Spiegel (das Hütchen), auf der anderen Seite des Spiegels stellt sich ein Kind aus dem anderen Team auf.

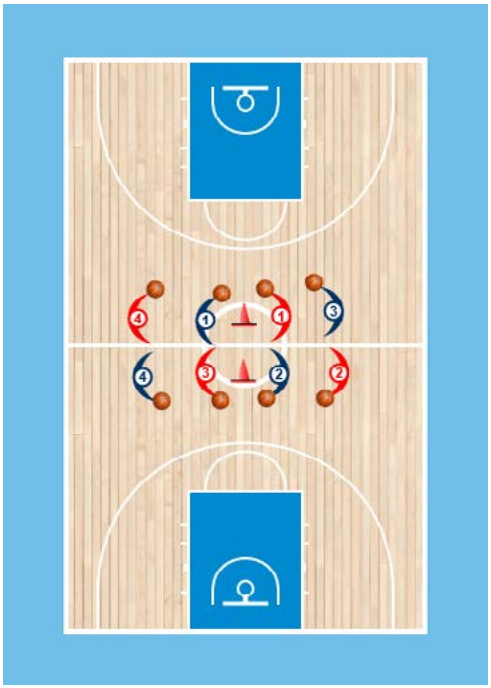
Wann immer sich das vordere Kind aus dem Team mit der „Power“ dazu entschließt, läuft/dribbelt es zum Korb und gibt damit das Startsignal für alle vier Spieler:innen auf dem Halbfeld. Das erste Kind, das drei Punkte erzielt (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) und zurück zum Spiegel kommt, gewinnt die „Power“ für sein Team.

Variationen

⇨ Das Kind mit der „Power“ bewegt sich zunächst mit dem Ball vor und zurück und alle Kinder müssen die Bewegungen übernehmen bzw. spiegeln.

⇨ Das Team mit der Power kann sich absprechen, welches Kind starten soll und damit das Signal gibt.

⇨ Das Spiel auf beide Körbe mit allen acht Kindern spielen.



WÄHLE EINE SEITE [MITTELTEIL]

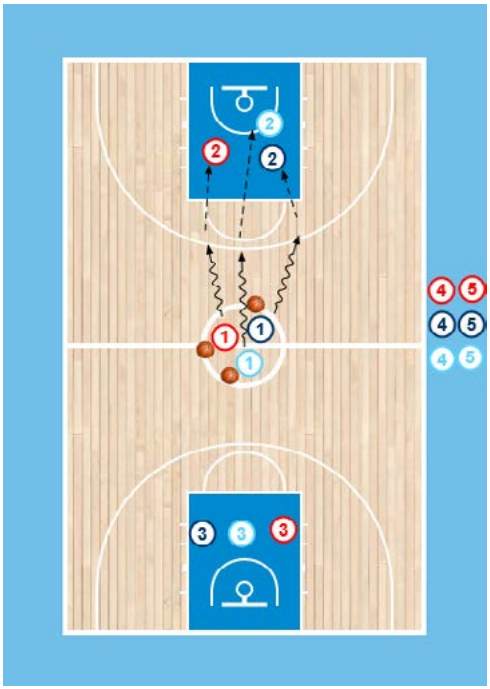
Die Kinder werden in drei Teams aufgeteilt, von denen eines die „Power“ hat. Ein Kind pro Team bewegt sich mit Ball im Mittelkreis ohne die anderen beiden zu berühren. Jeweils ein Kind pro Team ohne Ball bewegt sich innerhalb der beiden Zonen (Drei-Sekunden-Bereiche). Alle anderen Kinder stellen sich an eine Seite des Spielfeldes.

Das Kind mit der „Power“ kann jederzeit losdribbeln und den Ball zu einem der beiden Kinder aus seinem Team in einer Zone (Drei-Sekunden-Bereich) passen. In dem Moment, in dem das erste Kind startet, dürfen auch die anderen Kinder aus dem Mittelkreis in die gleiche Richtung gehen.

Das erste Kind, das drei Punkte (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) erzielt, übernimmt die „Power“ für sein Team. Die drei Kinder, die nicht an der Aktion beteiligt waren wechseln in den Mittelkreis und bekommen die Bälle. Jeweils drei neue Kinder von außen begeben sich in die Zonen (Drei-Sekunden-Bereiche).

Variation

Die Kinder ohne Ball müssen sich im Drei-Punkte-Bereich oder einem anderen markierten Bereich bewegen und dürfen erst mit dem Ball oder beim Fangen des Balles die Zone (Drei-Sekunden-Bereich) betreten.



KING & QUEEN AM HÜTCHEN [MITTELTEIL]

Die Kinder spielen in den Kleingruppen an einem Hütchen auf einen Korb.

Das erste Kind in der Reihe legt den Ball auf ein großes Hütchen und stellt sich mit Blick zum Korb dahinter. Es ist King oder Queen des Hütchens. Das zweite Kind dribbelt nun um das wartende Kind herum.

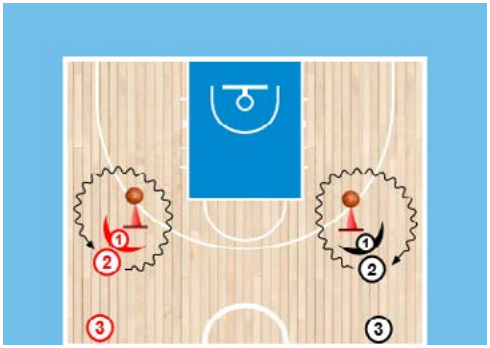
Wann immer King oder Queen wollen, nehmen sie den Ball auf und gehen zum Korb. Das andere Kind darf entsprechend reagieren und auch zum Korb gehen.

Wer zuerst trifft oder eine bestimmte Punktzahl erreicht wird King oder Queen für die nächste Runde.

Hinweise

⇨ Kinder in den Gruppen regelmäßig mischen!

⇨ Spielstärken beachten!



ROYALES RENNEN [MITTELTEIL]

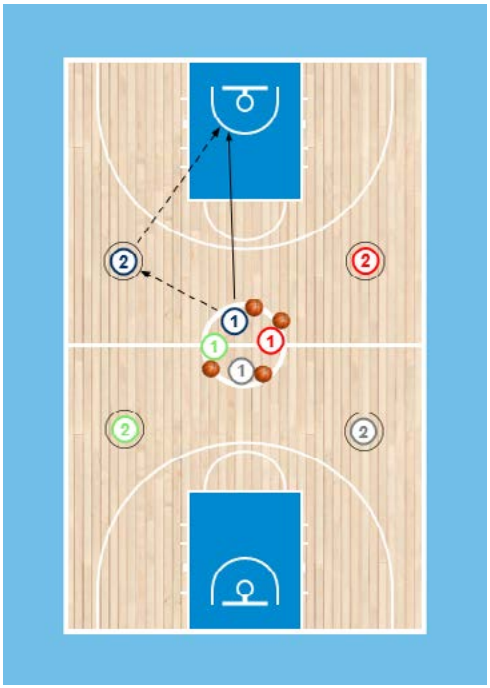
Im Mittelkreis (alternativ einem mit Hütchen markierten Bereich in der Spielfeldmitte) spielen vier bis acht Kinder „Dribbelkönig:in“ (den eigenen Ball dribbelnd behaupten und dabei versuchen, andere Bälle wegzuschlagen).

Mit jedem Kind im Mittelkreis spielt ein Kind zusammen, das in einem Reifen wartet. Ein Paar hat die „Power“. Das Kind mit der „Power“ kann jederzeit den Ball zu dem Kind im Reifen passen und ohne Ball zum Korb laufen.

Auf dem Weg bekommt es den Ball zurück und kann werfen oder einen Korbleger machen. Die anderen Paare dürfen reagieren und ebenfalls eine solche Korbaktion starten. Wer zuerst drei Punkte (Treffer 3 Punkte, Ringberührung 1 Punkt) erzielt, bekommt die „Power“ für die nächste Runde, in der die Kinder in den Paaren die Rollen tauschen.

Variation

Wird mit Teams statt in Paaren gespielt, bekommt nach der Korbaktion das Kind, das im Reifen war, den Ball im Mittelkreis und ein wartendes Kind füllt entsprechend die Position im Reifen auf.



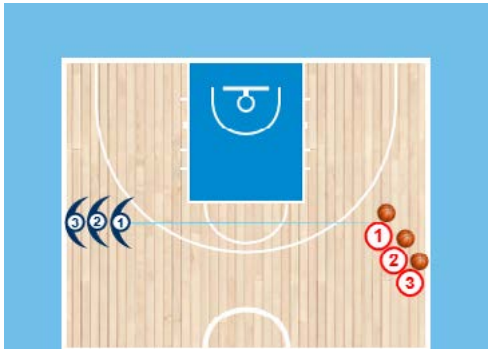
TIGER AUF DER LINIE [MITTELTEIL]

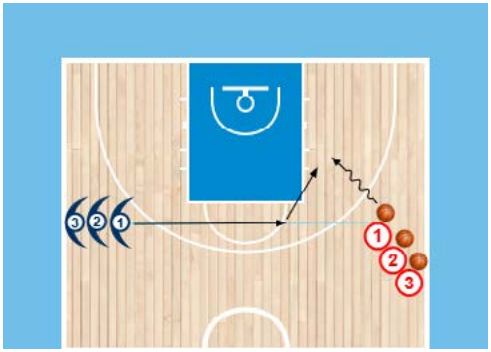
Die Kinder stehen sich in Teams auf einer Linie (je nach vorhandenen Linien in der Halle) oberhalb der Freiwurflinie gegenüber. Der Abstand ist größer als die Breite der Zone. Ein Team hat Bälle, das andere nicht. Die Kinder aus dem Team ohne Bälle sind die Tiger:innen, also das verteidigende Team.

Die beiden ersten Kinder beider Gruppen stehen bereit. Das Kind mit Ball ist bereit los zu dribbeln und zum Korb zu gehen. Ein Kind aus dem verteidigenden Team bewegt sich auf der Linie auf dieses Kind mit Ball zu und entscheidet selbst, wann es die Linie auf der korbnahen Seite verlässt. In diesem Moment darf das Kind mit Ball dribbeln und angreifen.

Wird ein Korb erzielt oder das Kind mit Ball gefoult, bekommt das angreifende Team einen Punkt. Klauen die Tiger:innen den Ball oder holen den Rebound nach einem Fehlwurf, bekommen sie einen Punkt. Holt das angreifende Kind den Rebound wird weitergespielt.

Bei der Foulregelung ist besonders auf Körperkontrolle und den Einsatz der Hände zu achten. Die Tiger:innen sollen die Angreifer:innen sauber anlaufen, aufnehmen und im besten Fall stoppen. Dabei sollen sie selber den besten Zeitpunkt finden, die Linie zu verlassen und sich zum Ball zu orientieren.





1 GEGEN 1 KORBLEGERVERFOLGUNG [MITTELTEIL]

Ein Kind aus jedem Team (bei ausreichend Platz und Körben auch ohne Teams in Pärchen) steht neben der Zone auf der Drei-Punkte-Linie oder einer mit Hütchen o.ä. markierten halbrunden Linie.

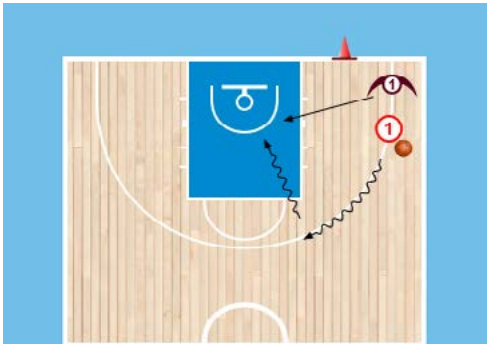
Das Kind mit Ball startet sein Dribbling entlang der Linie. Als Aktivator:in kann es jederzeit die Linie in Richtung des Korbes verlassen und einen Angriff starten. Soblad es die Linie verlässt, darf das verteidigende Kind ebenfalls starten und versuchen, den Angriff zu stoppen oder zu stören.

Bei der Foulregelung ist besonders auf Körperkontrolle und den Einsatz der Hände zu achten. Die Verteidiger:innen sollen die Angreifer:innen sauber anlaufen, aufnehmen und im besten Fall stoppen. Dabei sollen sie selber den besten Zeitpunkt finden, wann sie das Kind mit Ball anlaufen.

Wird ein Korb erzielt oder das Kind mit Ball gefoult, bekommt das angreifende Kind bzw. sein Team auch im nächsten Durchgang den Ball. Klauen die Verteidiger:innen den Ball oder holen den Rebound nach einem Fehlwurf, bekommen sie den Ball für den nächsten Durchgang. Holt das angreifende Kind den Rebound wird weitergespielt.

Variation

Das verteidigende Kind ist Aktivator:in. Bevor es jedoch zum angreifenden Kind laufen darf, muss es ein Hütchen auf der Grundlinie (siehe Bild) antippen. Mit der Bewegung zum Hütchen startet es die Aktion und das Kind mit Ball darf sofort zum Korb gehen



3 GEGEN 3 IN ZWEI ZÜGEN [SCHLUSSPHASE]

Je drei Kinder aus zwei Teams bewegen sich auf festgelegten Linien parallel zur Mittellinie wie Züge vor und zurück.

Das Kind mit Ball lenkt dabei jeweils die Bewegung.

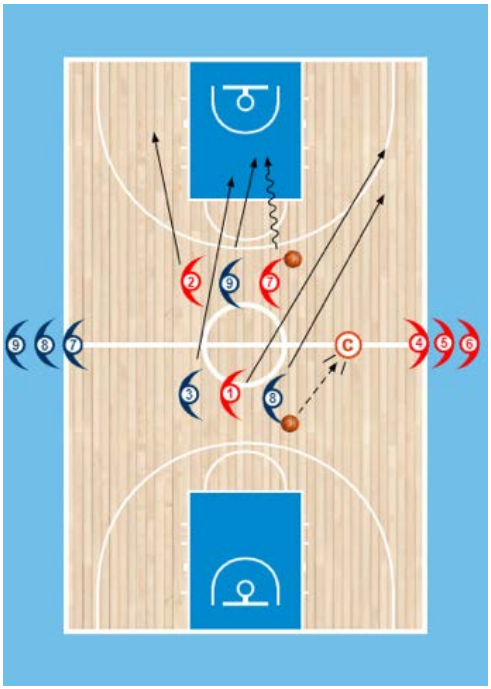
Sobald durch Lehrkraft oder Trainer:in per Handzeichen der Ball von einem dieser beiden Kinder gefordert wird, darf das Kind mit dem verbleibenden Ball mit seinem Team auf den nächstgelegenen Korb einen Angriff starten.

Das Team, das den Ball abgegeben hat, muss versuchen, diesen Korb zu verteidigen. Nach Korberfolg, Ballverlust oder Rebound durch das verteidigende Team erfolgt mindestens ein Angriff 3 gegen 3 für das andere Team auf den gegenüberligenden Korb.

Variationen

⇨ Wechseln Trainer:in oder Lehrkraft die Seite, muss der Ball an das andere Ende der Reihe und der Zug wechselt die Richtung.

⇨ Die Züge bewegen sich zunächst ohne Ball auf den Linien. Das Spiel wird dann durch einen Pass von Trainer:in oder Lehrkraft zu einem der vorderen Kinder gestartet.



3 GEGEN 3 MIT EINWURF VON DER SEITE [SCHLUSSPHASE]

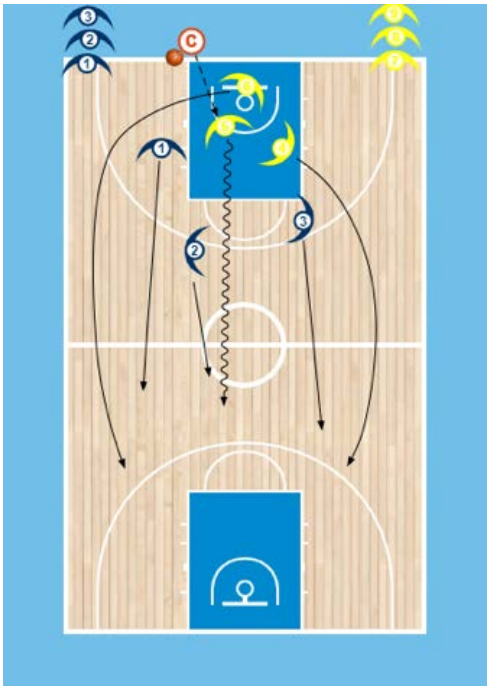
Je drei Kinder aus zwei Teams bewegen sich ohne Ball frei in der Zone. Auf je einem Hütchen auf den beiden Seitenlinien (Höhe der Freiwurflinie) liegt jeweils ein Ball. Durch Zuruf des Namens wird nun ein Kind ernannt, das entscheiden kann, wann und zu welchem Hütchen es läuft. Vom Hütchen führt es einen Einwurf aus und darf mit seinem Team 3 gegen 3 auf den weiter entfernten Korb angreifen.

3 GEGEN 3 IN AND OUT [SCHLUSSPHASE]

Je drei Kinder aus zwei Teams bewegen sich innerhalb und in einem festgelegten Bereich außerhalb (bspw. Drei-Punkte-Linie) der Zone. Auf das Signal „***Wechsel***“ tauschen sie ihre Bereiche.

Sobald ein Kind innerhalb der Zone den Ball zugepasst bekommt, darf sein Team einen Angriff 3 gegen 3 auf den gegenüberliegenden Korb starten.

Je nach Anzahl der wartenden Kinder können nun mehrere Angriffe hintereinander zugelassen werden, bevor das Spiel gestoppt und an der Zone neu gestartet wird.



VON EASYBASKET ZU MINIBASKETBALL

...mit anderen nach Regeln spielen

DIDAKTISCHE UND METHODISCHE HINWEISE

- ⇨ Passen Sie die Rahmenbedingungen an.
  (Korbhöhe – Ballart – angemessenes Material – Beständigkeit der Regeln).
- ⇨ Nutzen Sie, besonders in der Auftaktphase der Einheit, Spielideen,
  die möglichst alle Kinder einbeziehen und bewegen.
- ⇨ Gewährleisten Sie eine angemessene Zeit für die Kinder zur Bewältigung der gestellten Aufgaben.
- ⇨ Planen Sie Spiele mit offenen Lösungen, die das Entscheidungsverhalten fördern und fordern.
- ⇨ Bestärken Sie Vorstellungskraft und (motorische) Kreativität.
- ⇨ Fördern Sie individuelle Intuition und Entscheidungsverhalten.
- ⇨ Unterstützen Sie das Verständnis der Spielregeln.
- ⇨ Fördern Sie die kognitiven Fähigkeiten bezüglich Aufmerksamkeit, Wahrnehmung,
  Gedächtnis und Abschätzen von Raum und Zeit.
- ⇨ Der Ball soll schrittweise den Regeln entsprechend bewegt werden.
- ⇨ Bestärken Sie die Kinder hinsichtlich ihrer vorhandenen körperlichen Fähigkeiten sowie ihrer Kompetenzen, neue Bewegungsformen zu erlernen und diese auch in Zusammenarbeit mit anderen Kindern und mit ersten Bezügen zu Spielsituationen einzusetzen.

DIE DRIBBEL-HERAUSFORDERUNG [AUFTAKT]

Alle Kinder dribbeln frei über das Spielfeld und halten dabei flache Hütchen in verschiedenen Farben in den Händen. Sie können sich einem Kind mit einem Hütchen einer anderen Farbe nähern und es herausfordern, indem sie das Hütchen (Fehdehandschuh) vor ihm auf den Boden fallen lassen. Das so herausgeforderte Kind soll nun ebenfalls sein Hütchen ablegen und zehn Sekunden auf die gleiche Weise dribbeln wie das Kind, das es herausgefordert hat. Anschließend heben die Kinder ihre Hütchen wieder auf und suchen sich ein anderes Kind zum Herausfordern.

Variationen

⇨ Hütchen und damit Farbe nach der Herausforderung tauschen!

⇨ Möglichkeit zum Tausch der Farbe an einer „Bank“ im Mittelkreis

KARUSSELL [AUFTAKT]

Die Kinder dribbeln frei über das Spielfeld, während auf dem Boden viele Reifen (Karussell) liegen. Auf ein Signal können alle Kinder das Karussell öffnen (die Reifen auf der Stelle zum Drehen bringen).

Anschließend dribbeln die Kinder weiter über das Spielfeld und achten dabei darauf, dass die Reifen nicht anhalten.

TRIO MIT BALL IN DER MITTE [AUFTAKT]

Die Kinder bewegen sich über das Spielfeld. Ein Drittel der Kinder hat dabei einen Ball und dribbelt. Auf das Signal „***zusammen***“ bilden die Kinder Dreiergruppen und bewegen sich in diesen weiter. Jede Gruppe hat dabei ein Kind mit Ball, das die mittlere Position im Trio einnimmt und dabei weiter dribbelt. Ein Kind ohne Ball führt die Gruppe jeweils an, das dritte Kind folgt dem Kind mit Ball. Auf das Signal „***frei***“ sind die Kinder wieder alle frei. Während sich die Kinder frei bewegen, kann ein Kind ohne Ball diesen per Handzeichen (offene Hände zum Fangen bereit) von einem dribbelnden Kind fordern, das ihm den Ball dann zupassen muss.

Variationen

⇨ alternative Signale für „***zusammen***“ und „***frei***“

⇨ Das mittlere Kind im Trio kann „***Wechsel***“ ansagen, woraufhin die Richtung gewechselt wird und das andere Kind ohne Ball dadurch vorne ist.

⇨ Das mittlere Kind im Trio kann „***stop***“ ansagen, woraufhin das Trio sich im Dreieck aufstellt und sich den Ball zupasst (ggf. Anzahl der Pässe vorgeben).

⇨ kontinuierliche Wechsel der verschiedenen Signale zulassen

VERTEIDIGUNG VON NAH UND FERN [AUFTAKT]

Die Kinder bewegen sich frei über das Spielfeld, wobei die Hälfte von ihnen einen Ball dribbelt. Auf ein Signal hin suchen sich die Kinder ohne Ball jeweils ein Kind mit Ball aus, versuchen diesem so nah wie möglich zu kommen und ihm drei bis fünf Sekunden (oder bis zu einem weiteren Signal) dicht zu folgen ohne es jedoch zu berühren.

Danach gehen sie auf Abstand zu dem Kind mit Ball, halten dabei Blickkontakt und winken ihm „von fern“ zu, bevor sie sich nach drei bis fünf Sekunden (oder nach einem weiteren Signal) wieder nähern.

Auf das Signal „***Wechsel***“ tauschen sie die Rollen und bewegen sich wieder einzeln über das Spielfeld.

Variationen

⇨ andere Signale, sich den Kindern mit Ball zu nähern:

„***verstecken***“: Die Kinder ohne Ball „verstecken sich” hinter denen mit Ball.

„***davor***“: Die Kinder ohne Ball bleiben immer frontal vor denen mit Ball.

„***Defense***”: Die Kinder ohne Ball versuchen, diesen (ohne Foul!) von den Gegner:innen zu klauen.

DREH DICH NICHT UM! [AUFTAKT]

Alle Kinder stehen in Pärchen hintereinander an einer Linie (parallel zur Mittellinie) den Körben gegenüber und dribbeln auf der Stelle.

Vier Kinder sind im Mittelkreis, sie sind die „Captains". Zu einer beliebigen Zeit kann ein „Captain" zu einer der Gruppen dribbeln, hinter ihr kurz stoppen und dann eine Aktion zum Korb starten.

Sobald die beiden Kinder der entsprechenden Gruppe erkennen, dass der „Captain" sich an ihnen vorbei zum Korb bewegt, dürfen sie das ebenfalls tun.

Das Kind, das zuerst einen Korb erzielt wird zum „Captain", die anderen stellen sich wieder an der Linie auf.

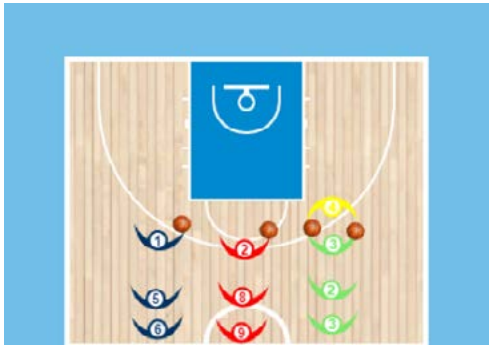
HEY CAPTAIN! [MITTELTEIL]

Die Kinder stehen in drei Gruppen mit je einem Ball wie abgebildet an den Körben. Ein Kind ist der „Captain“. Die Kinder mit Ball dribbeln auf der Stelle.

Der Captain dribbelt an den Gruppen vorbei und begrüßt die einzelnen Kinder auf eine festgelegte Weise. Sobald der „Captain“ sich umdreht und zum Korb geht, dürfen die Kinder mit Ball das ebenfalls tun. Das Kind, das zuerst einen Korb erzielt, wird neuer „Captain“.

Variation

⇨ unterschiedliche Begrüßungsformen (Hände, Füße, Verbeugung etc.; die Kinder kreativ sein lassen)



SCHAU, WER SICH DREHT [MITTELTEIL]

Drei Kinder aus zwei Teams werden wie abgebildet an den Körben aufgestellt. Ein Team hat die „Power".

Die beiden Kinder an den Hütchen bewegen sich im Kreis um die Hütchen herum.

Sobald das Kind aus dem Team mit der „Power" den Ball aufnimmt und zum Korb geht, darf das andere den Ball zum wartenden Kind aus seinem Team passen, das dann ebenfalls eine Korbaktion startet.

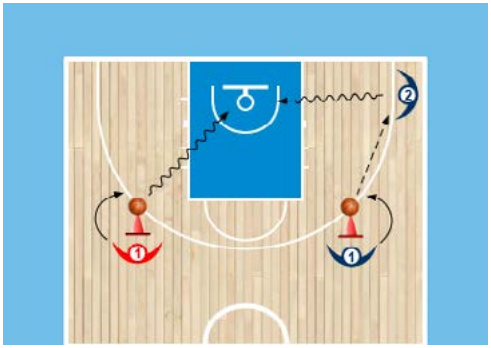
Das Kind, das zuerst trifft, sammelt einen Punkt für sein Team.

Variationen

⇨ Rollen wechseln

⇨ Die Kinder des Teams, das mit einem Pass startet, wechseln die Position. Das Kind ohne Ball erwartet den Pass an der Drei-Punkte-Linie (Video).

⇨ Das Team, das mit einem Pass startet, bekommt die „Power" mit dem gleichen Aufbau wie in der vorangegangenen Variation (Video).



DIE „POWER“ IST VORNE MIT PASS [MITTELTEIL]

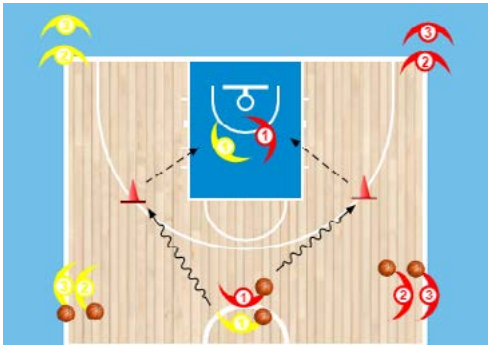
Die Kinder sind in zwei Teams eingeteilt, von denen eines die „Power” hat. Ein Kind aus dem Team mit der „Power“ steht wie abgebildet an einer Linie (bspw. Mittellinie) vor einem Kind aus dem anderen Team. Beide haben einen Ball.

Jeweils ein weiteres Kind aus jedem Team bewegt sich ohne Ball innerhalb der Drei-Punkte-Linie oder Zone.

Das Kind mit der „Power“ dribbelt nun zu einem der Hütchen, berührt dieses mit der Hand und passt dann den Ball zu dem anderen Kind aus seinem Team, das daraufhin zum Korb geht.

Das andere Kind aus der Mitte dribbelt entsprechend zu dem anderen Hütchen, berührt es und passt dann ebenfalls den Ball für eine Korbaktion zu dem Kind aus seinem Team weiter.

Wer zuerst einen Korb erzielt, gewinnt die „Power“ für sein Team.



1 GEGEN 2 WURFSPIEL [MITTELTEIL]

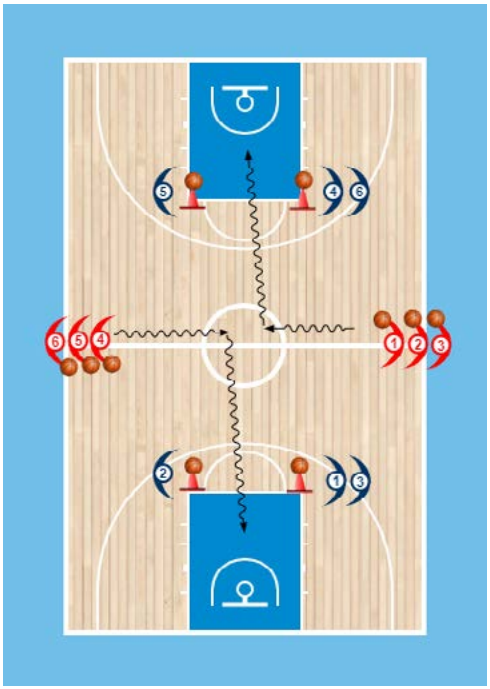
Die Kinder werden wie dargestellt in zwei Teams aufgeteilt. Auf den Ecken der beiden Freiwurflinien stehen Hütchen mit Bällen darauf, dort stehen die Kinder des einen Teams. Die Kinder des anderen Teams stellen sich an beiden Enden der Mittellinie auf.

Die ersten beiden Kinder des Teams an der Mittellinie dribbeln zum Mittelkreis und dann jeweils auf einen der Körbe weiter, um auf den Korb zu werfen. Sobald sie mit dem Ball die Freiwurflinie passiert haben, dürfen die ersten beiden Kinder des dort stehenden Teams die Bälle aufnehmen und ebenfalls werfen.

Wer zuerst einen Korb erzielt, macht einen Punkt für das Team.

Variation

⇨ Rollen tauschen
(Welches Team erzielt mit der gleichen Zeitvorgabe mehr Punkte?)



RUN ON ONE [MITTELTEIL]

Die Kinder werden in ein angreifendes und ein verteidigendes Team aufgeteilt. Das angreifende Team steht in vier Gruppen (zwei pro Korb) mit Bällen in Verlängerung einer Linie (bspw. Volleyballfeld oder Markierung mit Hütchen) auf den Außenbahnen bereit. Die Kinder des verteidigenden Teams warten an der Mittellinie.

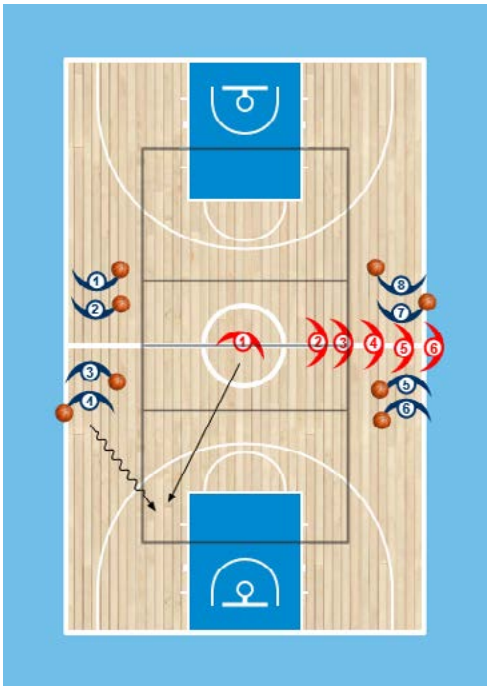
Ein Kind aus dem verteidigenden Team bewegt sich in den Mittelkreis. Von dort sucht es sich eine Gruppe des angreifenden Teams aus, der es sich nun nähert. Sobald es dabei die festgelegte Linie überschreitet, darf das Kind aus dem angreifenden Team seinen Angriff zum Korb beginnen.

Gelingt es dem verteidigenden Kind den Ball ohne Foul zu klauen oder wegzuschlagen, bekommt sein Team einen Punkt. Erzielt das angreifende Kind einen Korb oder wird gefoult, bekommt sein Team einen Punkt.

Variation

⇨ Rollen tauschen

⇨ nach Offensiv-Rebound weiterspielen (nur bei wenigen wartenden Kindern)



NICHT MEHR ALS 3 [MITTELTEIL]

Die Kinder werden in fünf Teams eingeteilt, von denen eines die „Power“ hat. Die Teams stellen sich an einer der beiden Seitenlinien des Spielfeldes auf. Das erste Kind jedes Teams geht mit Ball in den Mittelkreis des Spielfeldes (siehe Bild) und beginnt dort zu dribbeln ohne die anderen Kinder zu berühren.

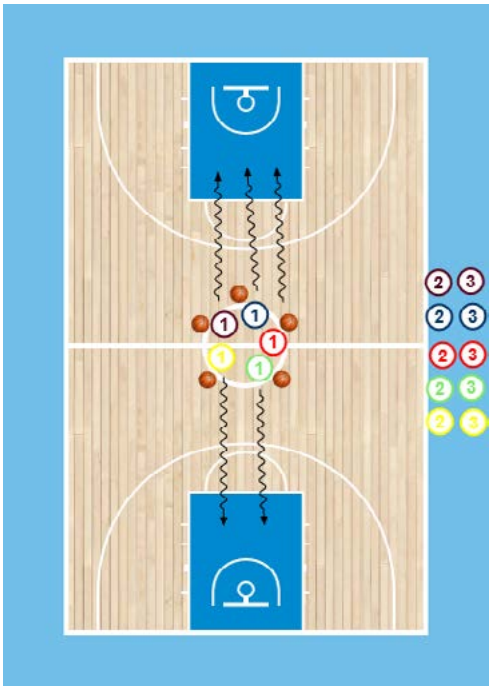
Wenn das Kind des Teams mit der „Power“ sich entscheidet zu einem Korb seiner Wahl zu dribbeln, um dort zu werfen, dann können die anderen Kinder ebenfalls beginnen. Es dürfen dabei nicht mehr als drei Kinder innerhalb einer Drei-Punkte-Linie sein.

Das Kind, das nach dem Erzielen eines Treffers als erstes in den Mittelkreis zurückkehrt, übernimmt die „Power“ für sein Team und fünf neue Kinder kommen in den Mittelkreis.

Variationen

⇨ spielen mit sechs oder mehr Teams

⇨ Korridore parallel zu den Seitenlinien festlegen, die immer nur ein Kind betreten darf



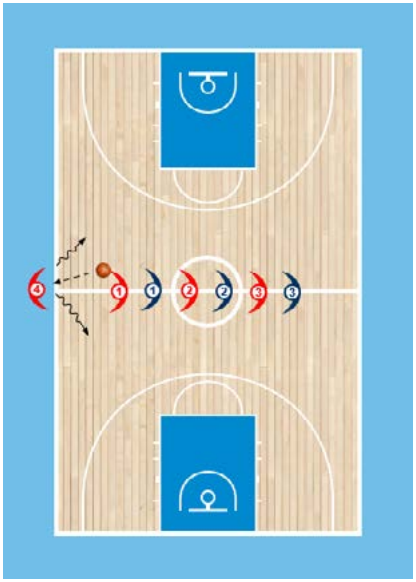
3 GEGEN 3 AUS EINEM ZUG [SCHLUSSPHASE]

Die Kinder werden in zwei Teams aufgeteilt. Drei Kinder pro Team stellen sich in einer abwechselnden Reihe an der Mittellinie auf (siehe Bild 1). Das erste Kind in der Reihe bewegt sich als Lokomotive mit Blick zu einem weiteren Kind aus seinem Team, das an der Seitenlinie wartet, dribbelnd vorwärts und rückwärts. Die Kinder in der Reihe folgen als Zug den Bewegungen.

Wenn das Kind mit Ball will, passt es den Ball zu dem Kind an der Linie (Für Fortgeschrittene: Das Kind an der Seitenlinie muss reagieren und zum Zeitpunkt des Ballerhaltes beide Füße im Spielfeld am Boden haben.). Das Kind das den Pass erhalten hat, startet nun das Spiel in Richtung eines Korbes und das Spiel 3 gegen 3 beginnt.

Das Kind, das die Lokomotive war, verlässt nach dem Pass das Feld.

Im nächsten Durchgang bekommt das andere Team den Ball.



Hinweis

Nach Korberfolg oder Ballverlust einen Angriff für das andere Team auf den anderen Korb zulassen.

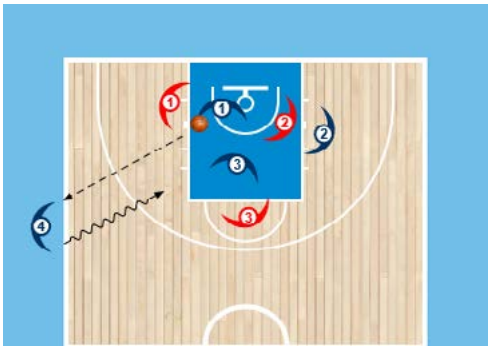
Variationen

⇨ den Korb vorgeben, auf den angegriffen wird

1. hörbar für alle Kinder
2. im Rücken der Reihe und nur sichtbar für das Kind, das den Pass bekommt

Spiel auf einen Korb als 3x3

- Der Zug bewegt sich zwischen Mittellinie und Zone.
- Nach Korberfolg oder Ballverlust muss das andere Team mit Ball aus der Zone oder ebenfalls ein Kind an der Seite anpassen bevor der Angriff starten darf (siehe Bild 2).
- Das Kind, das den Pass gespielt hat, muss in dem Fall anschließend vom Feld gehen.

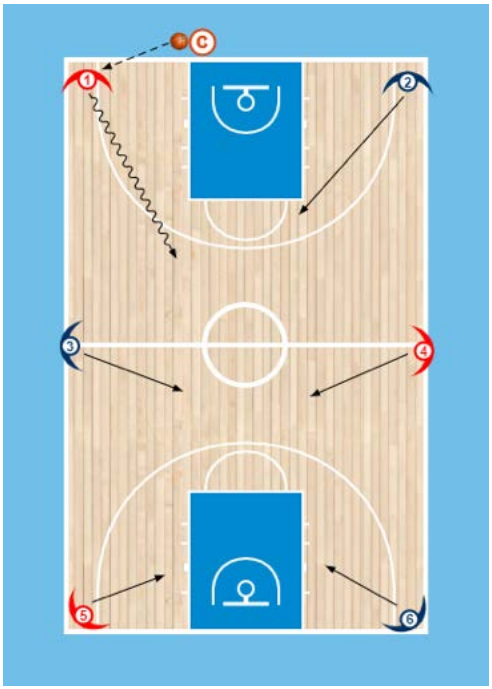


3 GEGEN 3 VERSETZT [SCHLUSSPHASE]

Die Kinder werden in zwei Teams eingeteilt, die sich wie dargestellt auf sechs Positionen entlang der Spielfeldseiten aufstellen.

Das Team des Kindes, das den Ball an der Grundlinie vom Coach oder der Lehrkraft zugepasst bekommt, darf auf den gegenüberliegenden Korb angreifen und ein Spiel 3 gegen 3 beginnt.

Das zuerst verteidigende Team bekommt im Anschluss (nach Ballgewinn, Korberfolg des anderen Teams oder Rebound) mindestens einen Ballbesitz und darf einen Angriff auf den anderen Korb starten.



3 GEGEN 3 SPIEGEL AM KREIS [SCHLUSSPHASE]

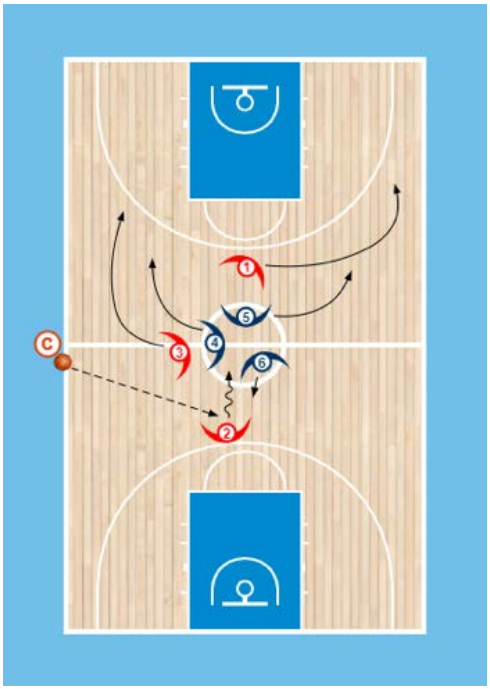
Je drei Kinder aus zwei Teams positionieren sich wie dargestellt innerhalb und außerhalb des Mittelkreises.

Die Kinder außerhalb spiegeln nun die Bewegungen des jeweils gegenüberstehenden Kindes innerhalb des Mittelkreises.

Ohne Ankündigung wird ein Ball vom Coach oder der Lehrkraft in eine der Spielfeldhälften geworfen.
Das Kind, das den Ball als erstes aufnimmt, darf mit seinem Team 3 gegen 3 auf den von dort weiter entfernten Korb angreifen.

Variation

⇨ Auf ein Signal tauschen die Kinder ihre Positionen innerhalb und außerhalb des Mittelkreises.



„DREI TÖPFE“ 3 GEGEN 3 [SCHLUSSPHASE]

Aus zwei Teams beindet sich je ein Kind pro Team in den beiden Halbkreisen an den Zonen sowie im Mittelkreis. In diesen drei „Töpfen“ bewegen sich jeweils beide Kinder ohne Ball.

Ohne Ankündigung wird ein Ball vom Coach oder der Lehrkraft in eine der Spielfeldhälften geworfen.

Das Kind, das den Ball als erstes aufnimmt, darf mit seinem Team 3 gegen 3 auf den von dort weiter entfernten Korb angreifen.

3 GEGEN 3 MIT EINHOLEN [SCHLUSSPHASE]

Die Kinder stellen sich wie dargestellt mit gleichem Abstand an drei parallelen Linien (bspw. Volleyball oder Markierung mit Hütchen) auf. Ein Team sind die Angreifer:innen, das andere die Verteidiger:innen.

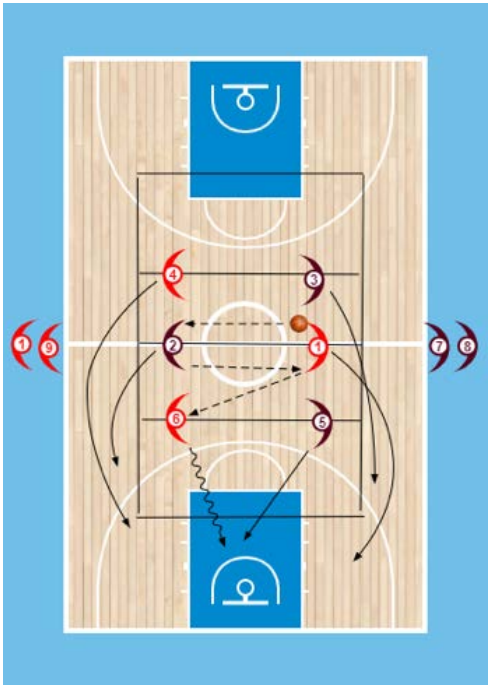
Dabei stehen sich jeweils ein Kind aus dem angreifenden und dem verteidigenden Team gegenüber.

Die beiden mittleren Kinder spielen sich den Ball mit Bodenpässen hin und her.

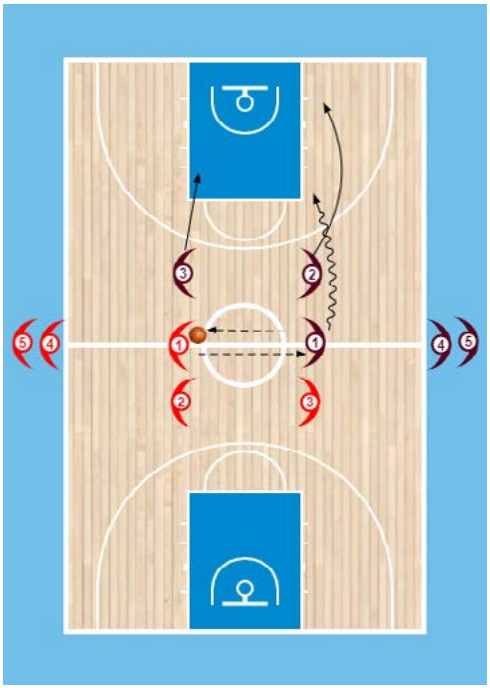
Sobald der Ball zu einem der anderen beiden angreifenden Kinder gespielt wird, beginnt dieses das Spiel 3 gegen 3 auf den Korb in seiner Spielfeldhälfte.

<u>Variation</u>

Es erst durch das Rufen der Teamfarbe, des Teamnamens oder des Namens des Kindes in der Mitte festgelegt, welches Team den Angriff hat.



3 GEGEN 3 MIT EINHOLEN - VARIATION [SCHLUSSPHASE]



Mit einer veränderten Aufstellung der Kinder lässt sich das Spiel dahingehend verändern, dass der Vorteil für das angreifende Team größer wird. Gleichzeitig muss nun das Kind aus dem angreifenden Team aufmerksam sein, wann seine Mitspieler:innen ohne Ball den Angriff starten.

Variation

Die Kinder stellen sich wie dargestellt mit gleichem Abstand an drei parallelen Linien (bspw. Volleyball oder Markierung mit Hütchen) auf.

Dabei stehen sich nur in der Mitte ein Kind aus dem angreifenden und dem verteidigenden Team gegenüber.

Ein Kind aus dem angreifenden Team wird festgelegt, das den Angriff starten darf (Aktivator:in).

Die beiden mittleren Kinder spielen sich den Ball mit Bodenpässen hin und her.

Mit einer Bewegung ohne Ball zum Korb beginnt das festgelegte Kind das Spiel 3 gegen 3 auf den Korb in seiner Spielfeldhälfte. Das angreifende Kind mit Ball darf dabei zum Korb dribbeln oder einen Pass spielen.

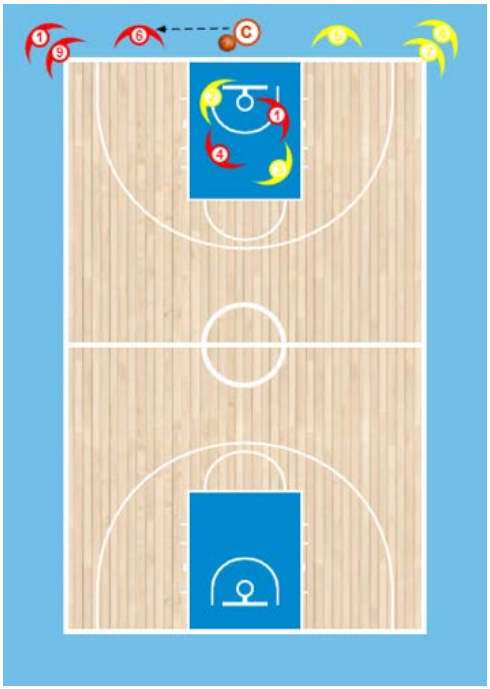
3 GEGEN 3 MIT EINWURF AM KORB [SCHLUSSPHASE]

Je ein Kind der beiden Teams steht an der Grundlinie außerhalb der Zone. Die beiden anderen Kinder beider Teams bewegen sich ohne Ball in der Zone.

Ohne Ankündigung bekommt eines der Kinder an der Grundlinie vom Coach oder der Lehrkraft den Ball zugepasst. Die anderen Kinder dürfen daraufhin die Zone verlassen.

Die angreifenden Kinder laufen sich frei und das Kind mit Ball an der Grundlinie beginnt mit seinem Einwurf ein Spiel 3 gegen 3 auf den gegenüberliegenden Korb.

Das zuerst verteidigende Team bekommt im Anschluss (nach Ballgewinn, Korberfolg des anderen Teams oder Rebound) mindestens einen Ballbesitz und darf einen Angriff auf den anderen Korb starten.



SCHLUSSBEMERKUNGEN DES ERASMUS-PROJEKTTEAMS

Die Schaffung eines pädagogischen Projektes, das sich den ersten Erfahrungen von Kindern im Sport widmet, war eine großartige Gelegenheit für alle Beteiligten, die sich mit unterschiedlichen Voraussetzungen und an verschiedenen Stellen in der Umsetzung solcher Konzepte begegneten.

Aus der Vertiefung gemeinsamer alltäglicher Themen eine didaktische und methodische Herangehensweise zu entwickeln, die trotz aller unterschiedlichen Hintergründe und Startpunkte, in eine einheitliche Richtung führt, war sicherlich der größte und lohnenswerteste Gewinn.

Leidenschaftliche Diskussionen, das Einbringen der eigenen Fähigkeiten und der konstruktive Austausch bereicherten jede Begegnung und führten zu persönlichen Beziehungen, die für jede:n einzelne:n eine kulturelle und emotionale Bereicherung bleiben werden. Projekte haben einen wichtigen Stellenwert, wenn sie für diejenigen, die daran mitgewirkt haben, eine einzigartige und besondere Erfahrung ausmachen und das Gefühl vermitteln, zu einer gemeinsamen Entwicklung beigetragen zu haben. Das Projekt „EiE – Easybasket in Europe“ war für alle Beteiligten und Partner aus den verschiedenen Organisationen, die diese gemeinsame Reise gemacht haben, eine solche Erfahrung.

Eine solche magische und besondere Reise wünschen wir nun den Kindern, einen fantastischen Weg in die Welt von Easybasket, Minibasketball, Basketball und schließlich im Leben.

QUELLEN (FIP)

[1] Autori – Clinic Internazionali e Nazionali - Appunti vari

[2] Cremonini, Regis, Bortolussi – Insegnare il Minibasket, Calzetti & Mariucci 2015

[3] Cremonini, Regis, Bortolussi - Insegnare la Pallacanestro a Scuola, Calzetti & Mariucci 2015

[4] Bandura – Autoefficacia. L'esercizio del controllo, Erickson 1997

[5] Gardner – Forme mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza, Feltrinelli 1987, 2002

[6] Goleman – Intelligenza emotive, Rizzoli 1997

[7] Meinel/Schnabel - Teoria del Movimento, Società Stampa Sportiva 2000

[8] Messina – Opportunità di sperimentare il successo, Trieste Università

[9] Perrenoud – Dieci nuove competenze per insegnare. Invito al viaggio, Anicia 2002

[10] Ripoll – Analysis of information processing, decision making, and visual strategies in complex problem solving sport situations, Human Movement Science 14, 1995

[11] Rogers – Libertà nell'apprendimento, Giunti & Barbera 1973

[12] Schmidt/Lee – Controllo Motorio e apprendimento, Calzetti & Mariucci 2012

[13] Schmidt/Wrisberg – Apprendimento motorio e prestazione, Società Stampa Sportiva 2000

[14] Siedentop/Tannheill – Developing teaching skills in physical education, Mayfield USA 2000

[15] Vygotkij – Il processo cognitive, Bollati/Boringhieri 1987

[16] Weineck – L'allenamento ottimale, Calzetti & Mariucci 2009

QUELLEN (DBB)

[1] Cremonini, Regis - Clinic Easybasket (FIBA Europe Minibasketball coaching course) Pecs 2022

[2] Cremonini, Regis, Bortolussi - Insegnare Easybasket, Calzetti & Mariucci 2021

Spiele für Kinder müssen sein wie ein neues Paar Schuhe: weder zu groß, noch zu klein

Deutscher Basketball Bund e. V.
Schwanenstraße 6-10
D-58089 Hagen
T +49 2331 106-0
F +49 2331 106-179

info@basketball-bund.de
basketball-bund.de

DBB_Basketball DBB_Basketball

DBB.Basketball DBB_Basketball

Offizieller Hauptsponsor

Offizieller Ausrüster

Offizieller Gesundheitspartner

FIBA EUROPE YOUTH DEVELOPMENT FUND

FIBA We Are Basketball