



**MINITRAINER
OFFENSIVE**



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



DBB Mini Clinic, in Hannover am 12.05.18

Startspiele Fangen

Onur Cetin, Telekom Baskets Bonn e.V. (onurcetin@gmail.com)

Ron Schwitzer, NINERS Chemnitz e.V. (ron.schwitzer.de@gmx.de)

Talaye Vahidi, FRAPORT Skyliners (vahidi@skyliners.de)

Hallo-Weg-Fangen

Lernziele (je nach Variante):

- Reaktions- und Koordinationsfähigkeit und Schnelligkeit
- Schulung des Dribblings
- Zusammenarbeit im Team

Material:

- Leibchen (in 3 Farben)
- Hütchen (abhängig von der Anzahl der Spieler)
- Basketbälle und Schaumstoffbälle

Spielbeschreibung (einfache Variante mit 12 Spielern):

- Ca. 3 Hütchen werden in einem beliebig großen Spielfeld verteilt.
- 3-4 Fänger, erkenntlich an einem in der Hand gehaltenen Leibchen, versuchen die übrigen Kinder zu fangen.
- Wurde ein Kind gefangen, übergibt der Fänger das Leibchen an den neuen Fänger.
- Wer mit einem Fuß auf einem Hütchen steht, darf nicht gefangen werden.
- Jedes andere Kind (außer die Fänger) darf ein an einem Hütchen stehenden Kind mit den Worten „Hallo Weg“ vom Hütchen verscheuchen und selbst an das Hütchen gehen.
- Man darf nicht zwei Mal hintereinander am gleichen Hütchen stehen.

Varianten:

- Alle Kinder müssen einen Basketball dribbeln, auch wer am Hütchen steht.
- Alle Kinder müssen mit der „schwachen“ Hand dribbeln. (Der Fänger nicht.)
- Wer an einem Hütchen steht, muss verschiedene Aufgaben erfüllen (z.B. Ball um die Hüfte kreisen)
- Das Spiel wird als Team gespielt. Es gibt zwei Teams, die anhand unterschiedlicher Leibchenfarben unterschieden werden. Zu Beginn des Spiels gibt es die gleiche Anzahl an Fängern pro Team. Ziel ist es nun, die Spieler aus dem jeweils anderen Team zu fangen. Gewonnen hat das Team, welches zuerst keinen Fänger mehr stellt.
- Die Fänger haben Schaumstoffbälle statt Leibchen in der Hand und müssen die anderen Kinder abwerfen. Ist ein Kind getroffen, nimmt es den Ball und wird neuer Fänger.
- Eine beliebige Kombination verschiedener Varianten ist ebenfalls möglich.
- Zudem kann das Spiel durch Veränderung des Spielfeldes und der Anzahl an Hütchen und/oder Fängern variiert werden.



**MINITRAINER
OFFENSIVE**



**DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.**



Abstoppen-Fangspiel („Katz' und Maus“)

Lernziele:

- Reaktions-, Orientierungsfähigkeit
- Schnelligkeit (bei Dribbelstart, während d. Dribblings, beim Abstoppen)
- Bei bestimmten Variationen: Kommunikationsfähigkeit, Dribbling mit Blick weg vom Ball

Materialien:

- Reifen (oder kleine Matten)
- Leibchen (für jede Katze eins)
- Basketbälle

Spielbeschreibung:

- Fangspiel (Fänger=Katzen, Ausreißer=Mäuse) mit Reifen als „sichere Zone“ bzw. „Zicke“ (=Mäuseloch)
- Jede Katze hat ein Leibchen in der Hand, fängt sie eine Maus, übergibt sie dieses und wird selbst zu einer Maus, die gefangene Maus wird zur Katze
- Es liegen mehrere Mäuselöcher aus, in denen die Mäuse vor den Katzen sicher sind, also nicht abgetippt werden dürfen; es ist immer nur eine Maus pro Loch erlaubt
- Kommt eine andere Maus zum besetzten Loch, muss die erste Maus das Loch räumen und darf nicht sofort in dieses zurück

Varianten:

- ohne/mit Ball (entweder nur die Mäuse oder auch die Katzen)
- eine Maus, die aus einem Loch vertrieben wird, wird neue Katze
- Katzen haben Softball in der Hand, mit dem sie Mäuse abschießen können
- Lösungswort verwenden, um eine Maus aus einem Mäuseloch zu vertreiben (z.B. „Hallo weg!“)

Weiterentwickelte Versionen:

„Käse sammeln“:

- Es gibt zusätzlich zu den kleinen Mäuselöchern ein großes „Nest“ aus dem alle Mäuse starten (bspw. durch Turnmatten gekennzeichnet), Mäuse und Katzen bilden hier jeweils feste „Teams“ (Fänger werden nicht permanent gewechselt)
- Auf Hütchen, Slalomstangen, Hockern, etc. liegen/hängen Leibchen aus (in anderen Farben als die Leibchen der Katzen), diese stellen Käsestückchen dar
- Die Mäuse müssen möglichst viele Käsestücke zurück ins Nest bringen, können sich aber zwischendurch in den kleinen Mäuselöchern verstecken
- Mäuse, die von einer Katze getippt wurden, müssen, wenn sie ein Käsestück dabei hatten, dieses der Katze übergeben, die es dann wieder platzieren darf, danach muss



MINITRAINER OFFENSIVE



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



die gefangene Maus zurück zum Nest und darf nach einer kurzen „Wiederbelebungszeit“ wieder zurück ins Spiel

- „Wiederbelebungszeit“: entweder eine bestimmte Zeit, die die Maus selbst herunterzählen muss oder eine bestimmte Übung (Hock-Streck-Sprünge, Ballhandling-Übungen, etc.) die die Maus erledigen muss, bevor sie zurück ins Spiel darf
- Zusätzliche Materialien: Leibchen (in verschiedenen Farben), Hütchen / Slalomstangen / Hocker / etc., Turnmatten

Mit Korbwurf:

- Mäuse starten von großem Nest (s.o.), die Mäuselöcher liegen in Wurfweite zu einem/mehreren Basketballkörben, wenn eine Maus ein Mäuseloch betritt, muss sie auf den Korb werfen, wenn sie trifft, darf sie noch im Mäuseloch stehen bleiben, bis sie verscheucht wird, wenn sie nicht trifft, muss sie das Loch sofort verlassen
- Nach jedem Korbwurf (egal ob erfolgreich oder nicht) muss die Maus erst ins Nest zurück, bevor sie erneut ein anderes Mäuseloch aufsuchen darf
- Ziel: Als einzelne Maus so viele Korbtreffer wie möglich zu erzielen
- Anmerkung: Entweder, ein Mäuseloch liegt so nah am Korb, dass die Maus nach einem erfolgreichen Wurf den Ball selbst auffangen kann, ohne das Mäuseloch zu verlassen oder unter dem Korb muss ein Coach stehen, der den Ball nach einem Treffer in das Mäuseloch zurückpasst
- Zusätzliche Materialien: Turnmatten



MINITRAINER OFFENSIVE



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



Mauernfangen

Lernziele:

- Spielfähigkeit, Regeln des Spieles nutzen.
- Schnelligkeitstraining.
- Schulung des Dribblings.
- Antizipationsfähigkeit erhöhen.
- Komplexitätsdruck: Dribbelaufgabe, Orientierung im Raum.

Materialien:

- 3 bis 4 Bänke
- 3 bis 4 Hütchen (Türen)
- Basketbälle für jeden Teilnehmer
- Leibchen oder Softbälle für den Fänger

Spielbeschreibung:

- Innerhalb eines Spielfeldes drei bis vier Turnbänke stellen.
- 2 bis 3 Fänger, je nach der Anzahl der Kinder.
- Fänger ist zu erkennen an einem Schaumstoffball oder einem farbigen Leibchen, welches er in der Hand trägt.
- Wer berührt wird vom Fänger, wird der neue Fänger.
- Gejagte Kinder dürfen durch die „Mauer“ laufen, d.h. über die Bank springen, Fänger nicht.
- Nicht zwei Mal hintereinander über eine Bank, nicht auf der Bank stehen, kein Abwerfen, kein direktes Zurückfangen.

Erschwerte Variante:

- Es wird eine Richtung vorgegeben, in der die Mäuse über die Mauer springen müssen (Türen)
- Jeder Spieler dribbelt mit einem Ball



**MINITRAINER
OFFENSIVE**



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



DBB Mini Clinic, in Hannover am 12.05.18

Jochen Michels, VfL Grasdorf/Grundschulbaskets (jochen_michels@vfl-grasdorf.de)

Reza Ghasseminia, DBV Charlottenburg (reza06.gh@hotmail.de)

Jana Winselmann (Winsel3@t-online.de)

Was ist uns im Minibasketball wichtig?

Altersklasse U8- U12.....

- Spaß an der Bewegung im Training
- Vielseitigkeit und keine frühzeitige Spezialisierung - Allgemein : Disziplinentorientierung 80:20
- Förderung eher grobmotorische als feinmotorische Bewegungsabläufe (Muskelgruppen)
- Keine Überforderung, arbeiten nur mit Zeitdruck, wenn die Fertigkeit gut beherrscht wird

Koordinationstraining = Fertigkeit + Vielfalt + Druckbedingungen

Fertigkeit: laufen, armkreisen, rollen, rückwärtslaufen, dribbeln, werfen -> *müssen beherrscht werden, um Grundlage für Koordinationstraining zu sein*

Vielfalt: Variation bzgl. Umfang der einzubeziehenden Muskelgruppen sog. efferente Informationsanforderung

Variation bzgl. Einsatz und Forderung der Sinnesorgane sog. afferente Informationsanforderung

Druckbedingung: *Organisationsdruck / Bewältigung vieler gleichzeitiger Anforderungen z. B. Ball hoch werfen zweimal in die Hände klatschen und Ball wieder auffangen*
Komplexitätsdruck / Bewältigung vieler hintereinander geschalteter Anforderungen z.B. Balancieren und Ball dribbeln anschließend Slalom Parcours und werfen

Wie kann unter diesen Gesichtspunkten ein Trainingsplan aussehen?

Voraussetzungen: U10

Trainingszeit 60 min

Thema: Passen und Fangen = **Fertigkeiten**, die Mannschaft beherrscht das Passen und Fangen



MINITRAINER OFFENSIVE



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



Übung	Beschreibung/Variante	Fertigkeit	Vielfalt	Druckbedingung
Warmup / Zeit				
Abstoppen-Fangspiel/ 5 min	Reifen Fangspiel / mit und ohne Ball			
Wurfspeiß / 5 min „tic tac „		Werfen		
Hauptteil / 30 min				
Passen und Fangen	Ein Passer steht vor einem Kastenoberteil mit Bällen an der Freiwurflinie. Eine Gruppe von Läufern positioniert sich 3-4m entfernt seitlich vom Passer. Bei Blickkontakt zwischen Läufer und Passer läuft der Läufer los und erhält einen Pass in den Lauf vom Passer.	Passen, In den Lauf passen, Passarten	<ul style="list-style-type: none"> • Vorgegebenes Passfenster wo der Ball gefangen werden soll • Als Wettkampf • Andere Bälle 	<ul style="list-style-type: none"> • Organisations- und Komplexitätsdruck
Durch die Mitte	Zwei Teams versuchen durch die mittlere Mannschaft sich die Bälle zuzupassen	Passen, Lücke erkennen fangen	<ul style="list-style-type: none"> • Ohne reden • Bänke weiter auseinander ziehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Organisations- und Komplexitätsdruck • Lücke erkennen und passen



MINITRAINER OFFENSIVE



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



Eine Einrichtung von

eGasy
Credit
BBL
2. BASKETBALL
BUNDESLIGA

Übung	Beschreibung/Variante	Fertigkeit	Vielfalt	Druckbedingung
Hüttchen abwerfen Schluss/ mind. 15 min	Zwei Teams gegeneinander min. zwei Hütchen versuchen mit einem Ball die Hütchen abzuwerfen	Passen, zielen, fangen, zusammenspielen, Entscheidungen treffen, umschalten, kommunizieren	<ul style="list-style-type: none"> • Beginn auf Pfiff - Mit Dribbeln - Mehrere Hütchen - Drei Teams - Korb Wurf 	<ul style="list-style-type: none"> • Fangen, Lücke erkennen, Passen • Finten einfordern - Organisations- und Komplexitätsdruck - Taktische Fertigkeit - Raumaufteilung
Spielen 3:3	<p>Wichtig: Spieler sollen das trainierte umsetzen evtl. mit mehr Punkten belohnen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Finten 2. Passen durch Lücke 3. Doppelpässe 			



MINITRAINER OFFENSIVE



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



DBB Mini Clinic, in Hannover am 12.05.18

Die Arbeit mit dem Leitfaden Minibasketball in der Praxis

Xaver Nassermann, FC Bayern München Basketball (info@nassermann.com)

Tom Schmidt, EBC Rostock e.V. (tom.schmidt@ebcrostock.de)

Emre Atsür, TSVE 1890 Bielefeld (emreatsur@gmail.com)

Spiele	Beschreibung des Spieles	Ziel	Material
Ball ablegen	<ul style="list-style-type: none"> - Mehrere Reihen, pro Reihe 4 Tennisringe bzw Ablagefläche. - 3 oder 4 Spieler pro Gruppe - Staffel-spiel. Ziel ist 2 Tennis Bälle pro Ring abzulegen. Rückspiel Bälle aufräumen. - Reifolge der Ringe freiwählbar. - Zusatzaufgaben je nach Erfahrung der Spieler: Dribbel-Varianten, Koordinations-Aufgaben, Laufschule etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Teamarbeit, Kommunikation, Eigene Stärken erkennen. - Integration von lauschweren Kids. - Je nach Variante; an die Zusatzaufgaben arbeiten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tennisringe bzw. Ablage Möglichkeit - Tennisbälle (2 pro Tennisring) - Basketbälle je nach Variante
Farben erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedenfarbige Teppichfliesen sind zufällig in der ganzen Halle verteilt. • Trainer gibt Bewegungsform, bzw. Lauform vor, beispielsweise Rückwärtslaufen. • Nach 20-30 Sekunden ruft der Trainer eine Farbe aus. • Alle Kinder müssen versuchen, sich möglichst schnell auf einen Teppich dieser Farbe zu setzen. • Direkt die nächste Bewegungsform vorgeben 	<ul style="list-style-type: none"> • Schulung verschiedener Lauformen bzw. des Dribblings • Komplexitätsdruck: Orientieren im Raum, Reaktionsschnelligkeit, dazu Lauf bzw. Dribbelaufgabe • Reaktionsschnelligkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Idealerweise Teppichfliesen, das sind 4 Farben mit 6-8 Fliesen pro Farben (gummierte Seite sollte immer auf dem Boden liegen) • Auch mit verschiedene Materialien möglich, wie kleine Kästen, Säckchen, Kegel und Teppichfliesen
Königsfangen	<p>Spielbeschreibung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zwei Fänger haben einen Ball. - Fänger dürfen nur ohne Ball laufen. - Fänger dürfen nur den Ball passen. - Nur der Ballbesitzer darf jemanden fangen. - Wer gefangen wurde, wird auch Fänger bis alle Kinder gefangen sind. <p>Steigerung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Teams bilden. Hälfte, Hälfte auf Halbfeld. (5/5) (7/7) 	<p>Lernziel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antizipationsfähigkeit - Zusammenspiel lernen - Schulung des Passens und Fangens 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 Markierungen. - Leibchen. - Ein Ball



MINITRAINER OFFENSIVE



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



Weiteres zu Farben erkennen: Minileitfaden Seite 65

1. ohne Ball
 - a. verschiedene Bewegungsformen
 - b. auch in der Bewegungsform zur Farbe bewegen
 - c. nur ein Kind pro Hütchen
 - d. „Verlierer“ machen z.B. Kniebeuge, Hochstrecksprünge, Hampelmann
2. mit Ball
 - a. rechte/linke Hand
 - b. Dribbelhöhe
 - c. Dribbelform
 - d. Sprungstop oder Schrittstop am Hütchen
 - e. Kreuzschritt beginnen
 - f. vorher Korbleger treffen

Variante „Schnell ins Haus“

Ziele:

- Kommunikation
- Raumorientierung
- Reaktionsschnelligkeit
- Schulung des Dribblings

Jedes Kind hat ein Hütchen in einer Farbe. Es gibt so viele Häuser wie es unterschiedliche Hütchenfarben gibt. Die Häuser sind alle im gleichen Abstand zum Mittelkreis aufgestellt. Alle Kinder befinden sich im Mittelkreis. Mit dem Startsignal müssen sie sich im Mittelkreis bewegen und jedes Mal wenn sie auf ein Kind treffen die Hütchen tauschen. Auf ein Signal müssen alle so schnell wie möglich in ihr Haus rennen.

3. ohne und mit Ball
 - a. gleiche Farbe = gleiches Haus
 - b. diagonales Haus
 - c. alle einer Farbe in einem anderen Haus
 - d. in einem Haus jede Farbe einmal
(mit Ball alle Varianten vorher mit Korbleger treffen)

Variante „Hütchenjagd“

Ziele:

- Raumorientierung
- Situationen erkennen
- strategisches Denken
- Schulung von Korblegervarianten
- Schulung von Passformen
- Auftaktdribbling
- Stoppen
- Kommunikation

Die Kinder werden in Pärchen eingeteilt und jedes Pärchen besetzt einen Kegel am Mittelkreis. An allen Korbanlagen sind unterschiedlich farbige Hütchen gestapelt. Das erste Kind dribbelt los und hat eine Wurfchance. Trifft er, darf er das oberste Hütchen vom Stapel an dem Korb mitnehmen und muss zurück mit seinem Partner abschlagen, damit dieser zum Wurf dribbeln kann. Das mitgenommene Hütchen wird auf dem Kegel gesammelt. Trifft man nicht, muss man ohne Hütchen zurück zu seinem Partner und mit ihm abschlagen. Trifft man an einem Korb und es befinden sich dort keine Hütchen mehr, darf man nicht zu einem anderen Korb und dort ein Hütchen mitnehmen, sondern man muss mit seinem Partner abschlagen. So müssen die Kinder vorher gucken, wo man noch Hütchen einsammeln kann. Das Spiel endet, wenn alle Hütchen eingesammelt wurden. Es gewinnt das Team mit den meisten Punkten.

4. jeder hat einen Ball
 - a. jedes Hütchen = 1 Punkt
 - b. unterschiedliche Punkte für die Farben
 - c. einige Farben bringen einen Bonus, z.B. Multiplikator
 - d. eine bestimmte Korblegervariante (Unterhand, Ein-Kontakt; durchtauchen, nur rechts, nur links, ...)
5. jedes Pärchen ein Ball
 - a. statt Abschlagen Ball passen: mit Hütchen = eine Hand, ohne Hütchen = zwei Hände
 - b. Fänger stoppt mit Sprungstopp/Schrittstop
 - c. Fänger muss mit Kreuzgangdribbling starten
 - d. Man muss vorher ein Spinnendribbling machen



MINITRAINER OFFENSIVE



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



DBB Mini Clinic, in Hannover am 12.05.18

Timo Schön, Rheinstars Köln (timo_schoen@gmx.de)

Cristina Henriques, TSV Steinenbronn (c.henriques@tsv-steinebronn.de)

Marcel Hauschild, VFL Astrostars Bochum (dominik-marcel@web.de)

Schwerpunkt Teamzusammenspiel und Anbieten / Orientieren und Varianten

Polizei und Dieb

Ziele:

- Taktische Fertigkeit „Lücke erkennen“
- Taktische Fertigkeit „Überzahl ausspielen“
- Taktische Fertigkeit „Ins Ziel treffen“
- In der Variante Teamzusammenspiel/ Anbieten und Orientieren

Grundspiel:

- Basketballfeld ist das Spielfeld, in der Mitte ein Viereck, ca. 6x15m mit Hüttchen markieren
- An den Längsseiten des Spielfeldes jeweils eine umgekippte Bank
- 3-4 Polizisten bewachen das Viereck. Davon sind 2 aktive und dürfen die Diebe abwerfen, die anderen dürfen die Kugeln einsammeln. Hat ein aktiver Polizist keine Kugel mehr wechselt dieser mit einem Inaktiven.
- Alle anderen Kinder sind Diebe und versuchen mit den Bällen durch das Viereck zu dribbeln, ohne getroffen zu werden.
- Wird ein Dieb getroffen muss er zurück und einen neuen Ball nehmen
- Kommt er ohne getroffen zu werden rüber legt er den Ball in die Bank und geht außen zurück und probiert es erneut.

Varianten mit Teamzusammenspiel und Anbieten/ Orientieren.

1. Die Polizisten werfen weiter ab nur die Diebe müssen zu zweit mit Pässen durch das Viereck. Wird ein Dieb abgetroffen müssen beide zurück.
2. Wie Variante eins nur mit 3 Kindern. Diesmal dürfen die Diebe solange versuchen rüber zu kommen bis 2 aus der Gruppe abgetroffen wurden. Heißt solange weiter bis kein Pass mit einem Mitspieler möglich ist.
3. Die Polizisten werfen nicht mehr sondern müssen sich nun einen Basketball zupassen und nur der Polizist der einen Ball in der Hand hat darf einen Dieb fangen. (Komplexe Variante Kinder müssen das Grundspiel begriffen haben ab u12)
4. Die Diebe müssen rüber Dribbeln und die Polizisten dürfen sich wieder nur ein Ball zu passen und der Polizist mit Ball darf fangen.
5. Es werden zwei Diebe in der Mitte gestellt mit denen die Diebe einmal ein Give and Go gespielt haben müssen.



MINITRAINER OFFENSIVE



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



Teampassen

Ziele:

- Taktische Fertigkeit „Anbieten und Orientieren“
- Orientieren im Raum, weites Blickfeld erlernen
- Organisationsdruck

Grundspiel:

- Eine Mannschaft 3-4 Spieler
- Sechs Teppichfliesen einer Farbe verteilen (gummierte Seite unten), Entfernung sollte mit einem Pass überwunden werden können.
- Kinder einer Mannschaft passen immer in der gleichen Reihenfolge Spieler A zu Spieler B etc.
- Nach dem Pass muss das Kind sich einen neuen Teppich seiner Farbe suchen
- Bevor er das zweite Mal auf dem gleichen Teppich steht, muss er auf allen Teppichen seiner Farbe gestanden haben
- Mehrere verschiedene Mannschaften, Farbe, „rot“, „blau“, „grün“ und „gelb“ spielen gegeneinander, wer zuerst zwanzig erfolgreiche Pässe hat (ein Fuß muss auf dem Teppich sein)

Varianten

- 1.) Mit verschiedenen Bällen arbeiten um die Schwierigkeiten zu erhöhen (von einfach zu schwer);
- 2.) Verschiedene Passformen vorgeben (Brust, Boden, Einhändig, Rechts/Links, usw.)
- 3.) Markierungen mit Zahlen nummerieren um eine bestimmte Reihenfolge zu schaffen
- 4.) Farbige Bodenmarkierungen gemischt hinlegen und so die Koordination Augen/Orientierung erschweren.



MINITRAINER OFFENSIVE



DEUTSCHER
BASKETBALL
AUSBILDUNGS
FONDS E.V.



Teppichfliesenball

Ziele:

- Zusammenspielen
- Ins Ziel treffen
- Anbieten und Orientieren
- Umschalten von Offense auf Defense und anders herum

Grundspiel:

- Mindestens zwei Mannschaften spielen gegeneinander
- Es werden gleich viele Teppiche in verschiedenen Farben für die Teams ausgelegt, dabei muss beachtet werden, dass es mindestens eine Fliese mehr gibt als Spieler pro Team
- Das eine Team versucht nun auf die Fliesen des Gegners zu werfen
- Der Ball darf nur gepasst werden, d.h. kein Dribbling und gehen mit dem Ball erlaubt (Sternschritt nach Fähigkeiten der Kinder erlaubt)
- Durch einen Fuß auf der Teppichfliese kann diese geschützt werden

Varianten:

- 1.) Spielfeld vergrößern z.B. von Halbfeld auf Ganzfeld
- 2.) Nach Treffer muss die neue Offense den Ball einmal um die Hüfte kreisen, um das Umschalten am Anfang noch zu erleichtern
- 3.) 2 Bälle verwenden
- 4.) Anstatt 2 Mannschaften, 3 Mannschaften bilden
- 5.) Nachdem ein Punkt erzielt wurde, bekommt die gegnerische Mannschaft direkt den Ball ohne diesen zu checken
- 6.) Auf Ansage wird die Farbe auf die gespielt wird getauscht
- 7.) Nachdem eine Fliese getroffen wurde, darf das Team auf einen der beiden Körbe angreifen



DBB Mini Clinic, in Hannover am 12.05.18

Mark Winter, Kettelerschule Bonn/Telekom Baskets Bonn e.V. (m.winter@kettelerschule-bonn.de)

Christoph Nicol, Cuxhaven (christoph.nicol@hotmail.com)

Johannes Spahn, Basketball Berlin Süd (Johannes.spahn@bbs-basket.de)

A. Rattenschwanzfangen – Mäuseschwanzfangen

1. Rattenschwanzfangen

Benötigte Materialien:

Ein Basketball und ein Sprungseil pro Kind

zusätzliche Möglichkeiten:

Stationsangebote zum Wiedereinstieg ins Spiel

(z.B. kleiner Kästen, Springseile, Reifen, weitere Basketbälle, ...)

Spielvorbereitung

Seile austeilen.

Festes Spielfeld einteilen (Basketballfeld).

Ziel des Spieles benennen:

Auf den Rattenschwanz eines anderen Kindes zu treten und ihn damit zu lösen.

Empfehlungen zum Einstieg

- Kinder starten erst ohne Ball.
- Erst einmal wird so lange gefangen, bis nur noch einer seinen Rattenschwanz hat.
- Alle Kinder dürfen weiterfangen, so lang bis einer übrig bleibt.
- Ein Knoten kann dabei helfen, dass der Rattenschwanz nicht versehentlich aus der Hose rutscht.
- Seil doppelt übereinander legen oder einzeln nehmen in Abhängigkeit von der Seillänge.
- Trotz Rattenschwanz immer den eigenen Laufweg und die anderen Spieler im Blick haben.
- Die Kinder erst einmal Platz lassen und bei Bedarf das Spielfeld einschränken.

Variationen

- a. Ohne Ball starten
- b. Ohne Ball: Fuß vorgeben
- c. Mit Ball: Dribbling/Hand frei – Fuß frei
- d. Mit Ball: Dribbling mit der starken Hand – Fuß frei
- e. Mit Ball: Dribbling mit der schwachen Hand – Fuß frei
- f. Mit Ball: Hand und Fuß vorgeben
- g. Größe des Spielfeldes variieren
- h. Als Team eine bestimmte Seilfarbe jagen
- i. Athletische Übungen o.ä. zum Wiedereinstieg einbauen



2. Mäuseschwanzfangen als verwandtes Spiel

Benötigte Materialien

Ein Basketball und ein Mannschaftsband oder Leibchen pro Kind

zusätzliche Möglichkeiten:

Stationsangebote zum Wiedereinstieg ins Spiel

(z.B. kleiner Kästen, Springseile, Reifen, weitere Basketbälle, ...)

Spielvorbereitung

Mannschaftsbinden austeilen.

Festes Spielfeld einteilen (Basketballfeld).

Ziel des Spieles benennen:

Den Mäuseschwanz eines anderen Kindes zu packen.

Empfehlungen zum Einstieg

- Kinder starten erst ohne Ball.
- Erst einmal wird so lange gefangen, bis nur noch einer seinen Mäuseschwanz hat.
- Alle Kinder dürfen weiterfangen, so lange bis einer übrig bleibt.
- Trotz Mäuseschwanz immer den eigenen Laufweg und die anderen Spieler im Blick haben.
- Die Kinder erst einmal Platz lassen und bei Bedarf das Spielfeld einschränken.

Variationen

Spielvariationen - Mäuseschwanzfangen

- a. Ohne Ball starten
 - b. Ohne Ball: Hand vorgeben
 - c. Mit Ball: Dribbling frei – Hand frei
 - d. Mit Ball: Dribbling mit der starken Hand – schwache Hand fängt
 - e. Mit Ball: Dribbling mit der schwachen Hand – starke Hand fängt
- a. Größe des Spielfeldes variieren
 - b. Als Team eine bestimmte Seilfarbe jagen
 - c. Athletische Übungen o.ä. zum Wiedereinstieg einbauen

3. Schwerpunkte von Rattenschwanzfangen und Mäuseschwanzfangen

- Dribbling schulen.
- Blick vom Ball lösen.
- Mitspieler wahrnehmen.
- Koordination von Dribbling und Treten als Vorbereitung auf den Korbleger.
- Schnelligkeitstraining.
- Spielfähigkeit.



B. Schmuggler und Zöllner

Benötigte Materialien:

- Bälle mit denen man dribbeln kann (ca. doppelt so viele wie Spieler)
- 2 Bänke, Teile eines Kastens oder Ballwagen
- ca. 12 Hütchen
- ggf. 1-2 Hocker

Spielvorbereitung:

- Spielfeld eingrenzen (meist Hauptfeld)
- Grenze markieren (auf Höhe der Mittellinie)
- jeweils eine Bank auf beide Enden des Spielfeldes
- alle Bälle in eine der beiden Bänke
- 2 Teams einteilen (Schmuggler und Zöllner) – Verhältnis 70/30

Ablauf:

- Schmuggler versuchen die Goldbarren (Bälle) durch die Grenze zu schmuggeln, ohne erwischt zu werden
- wenn erfolgreich, werden die Bälle im Versteck („leere“ Bank) abgelegt
- Zöllner versuchen die Schmuggler innerhalb der Grenze zu erwischen (ticken) und dadurch den Diebstahl zu verhindern

Variationen:

- a. ohne/mit dribbeln
- b. mit/ohne passen **vor der Grenze**
- c. Spieler muss getickt werden, Ball muss getickt werden, Ball muss geklaut werden
- d. wer getickt wurde muss Ball zurück bringen und neuen nehmen (**auf Zeit**)
- e. wer getickt wurde muss Ball abgeben und dieser wird verwahrt (**auf Anzahl**)
- f. Größe der Grenze variieren

Schwerpunkte des Spiels:

- Augen weg vom Ball
- Lücken erkennen
- Verteidigungsposition



C. Team-Tordribbeln

In der Grundform spielen zwei Teams auf zwei gegenüberliegende Tore. Wenn ein Spieler durch das gegnerische Tor dribbelt, bekommt sein Team einen Punkt. Die verteidigende Mannschaft versucht, dies zu verhindern. Gewinnt sie den Ball, darf sie auf das gegenüberliegende Tor angreifen.

Benötigte Materialien:

mind. 2 Hütchen/Stangen für Tore, 1 Ball pro Spielfeld, ggf. Leibchen für Teams.

Spielvorbereitung:

Spielfeld eingrenzen, Tore aufbauen, Teams einteilen.

Variationen:

- g. Teamgröße: nicht mehr als 1-3 Spieler pro Team
- h. Anzahl der Tore
- i. unterschiedliche Torgrößen
- j. Dribbelbegrenzungen
- k. Anzahl der Spielbälle, z.B.: jeder Spieler dribbelt einen Ball (also auch alle Verteidiger); zusätzlich wird ein Spielball festgelegt, sodass der angreifende Spieler mit 2 Bällen dribbelt (nur der Spielball darf von den Verteidigern „geklaut“ werden).
- l. Überzahlsituationen: 3-2 für Entscheidungsverhalten zwischen Passen und Attackieren
- m. Doppeln in der Defense (im 3-3): Vorgabe für die Verteidigung den Ball immer zu doppeln; Entscheidungsverhalten

Schwerpunkte des Spiels:

- Ballbesitz individuell sicher
- Lücken erkennen
- Gegenspieler ausdribbeln
- Entscheidungsverhalten Pass/Dribbling