

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 06.02.2016

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

Entwicklung der Spielfähigkeit Modul I / kleine Spiele

Tiefere Körbe: Mini-Kinder sollten nicht auf die normale Korbhöhe spielen.

Die Faszination Basketball macht das Treffen des Korbes aus. Gerade unsere jüngsten haben bei 3,05 Körbe doch erhebliche Probleme in Spielen mit Gegenspielern zum Korberfolg zu kommen. Tiefere Körbe geben den Spielern mehr Möglichkeiten erfolgreich zu sein.

Kinder unter 12 Jahren sollten auf Körbe der Höhe 2,60 Meter spielen.

Kinder unter 9 sollten auf Körbe der Höhe 2,05 spielen. (www.minibasket.de)

Einordnung der Fortbildung:

Das Thema Spielfähigkeit wurde bereits im September in Berlin behandelt. Der Teil in Berlin war quasi Teil 2, hier in Gotha wird Teil 1 behandelt.

Was ist eigentlich Spielfähigkeit?

Kennzeichnung	Definition	Autor
Spielintelligenz/ taktische Flexibilität	Die Fähigkeit, in veränderten, unvorhergesehenen Situationen richtige Entscheidungen schnell zu treffen, spieltaktisch zweckmäßig Lösungen zu finden	Döbler (1964)
Sportliche Spieltätigkeit	Vielseitige und komplexe Erscheinung, deren Qualität von zahlreichen Leistungsfaktoren bestimmt wird. Aus psychologischer Sicht ist sie als Einheit motivationaler, volitiver, emotionaler und kognitiver Prozesse anzusehen, die ihren Ausdruck in der sportspielspezifischen Motorik findet. Charakteristisch für sie ist das mehrfache Bezugssystem – Mitspieler, Gegner, Ball, Zielraum –, in dem sich der Spieler befindet und mit dem er sich ständig aktiv auseinandersetzen muss	Konzag & Konzag (1980)
Allgemeine und Spezielle Spielfähigkeit	Die Fähigkeit, ein Spiel in Gang zu setzen, es in seinem Verlauf zu sichern und bei Störungen wiederherzustellen. Das Vorhandensein von Kenntnissen über Spielidee und Spielregeln, der notwendigen Fertigkeiten im Umgang mit dem Spielgerät und der taktischen Erfahrungen in wichtigen Spielsituationen	Dietrich (1984)
Spieltätigkeit	Zielgerichtete bewusste taktische Handlungen. Die taktischen Kenntnisse sind Grundlage für die Wahrnehmung und Analyse der Spielsituation und für die Spielleistung	Herzog (1986)

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 06.02.2016

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

Spielfähigkeit	Die komplexe Fähigkeit, die verschiedenen und ständig wechselnden Spielsituationen auch bei gegnerischer Einwirkung lösen zu können	Stiehler, Konzag & Döbler (1988)
Spielfähigkeit	Komplex sportspielbezogener spezifischer Leistungsvoraussetzungen und eine Form der individuellen Handlungsfähigkeit entsprechend den variablen Wettspielbedingungen	Schnabel & Thiess (1993)
Spielfähigkeit	Die Fähigkeit, aktiv und erfolgreich an einem Sportspiel als Mit- und Gegenspieler teilzunehmen, indem man spieltypische Situationen und Spielvorgänge im Rahmen der Regeln technisch und spieltaktisch, individuell oder in Kooperation mit anderen bewältigt, sie emotional erlebt und mitgestaltet	König (1997)

Tab. 1: Definitionen des Konstrukts der Spielfähigkeit im Sportspiel (aus Memmert, Kognitionen im Sportspiel (2004). Köln: Sport & Buch Strauß., S. 241)

Wir haben für uns unsere eigene Definition erstellt, um das Thema für uns greifbar zu machen:

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

Spezieller: Als Spielfähigkeit wird die individuelle Handlungsfähigkeit definiert. Sie umfasst den situationsgerechten Einsatz von angemessenen Techniken in sich ständig verändernden Spielsituationen; es ist also die Fähigkeit, die es den Spielern erlaubt, das Spiel zu lesen und daraus in jedem Moment Entscheidungen für sein eigenes Verhalten im Teamgefüge ableiten zu können.

Wie einzelne Spieler sich auf dem Basketballfeld verhalten, ist abhängig von dem Verhalten aller Mit- und Gegenspieler. Als Ausgangspunkt für die Betrachtung der Spielfähigkeit soll eine statische Situation angesehen werden, in der sich genau diese Mit- und Gegenspieler neutralisieren (Verteidiger schützen den Korb vor den Angreifern und lassen keinen freien Wurf zu). Die Spielfähigkeit gibt den Angreifern jetzt Mittel an die Hand, einen Wurf mit hoher Erfolgschance herauszuspielen, den Verteidigern wiederum die Möglichkeit, dies zu verhindern. Wir wollen hier nur auf die Fähigkeiten der Angreifer eingehen, sich gute Würfe zu erarbeiten. Dabei unterscheiden wir wieder zwischen dem Entstehen oder Kreieren von Angriffssituationen und deren Lösungen. Wir beschäftigen uns im folgenden mit dem Kreieren von Angriffssituationen.

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 06.02.2016

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

Teil 1: Nutzen kleiner Spiele zur Vermittlung von offensiven Grundtechniken

Um dem großen Spieldrang im Kindesalter gerecht zu werden, ist es sinnvoll zum Erlernen und Festigen von Grundtechniken im Mini-Alter viele kleine Spiele zu nutzen. Zur Wahrung des technischen Leitbildes ist es trotzdem notwendig und sinnvoll Drills einzusetzen. Die Drills dienen zur Vermittlung der korrekten Technik, die dort dann ohne Gegner- oder Zeitdruck angewendet werden kann. Im Idealfall baut der Trainer immer ein Sandwich aus Spiel -> Technik - Drill -> Spiel. Innerhalb der Spiele empfiehlt es sich die Regeln zu ändern, um bestimmte Handlungen bewusst zu provozieren, um die Chance auf Erfolgserlebnisse zu erhöhen, oder um einfach nur neue Reize zu setzen.

Folgende Dinge kann der Trainer innerhalb eines Spieles verändern:

Spielfeldgröße z.B. Spielfeld vergrößern / verkleinern, Spielfeld teilen	Spieleranzahl z.B. Spieleranzahl erhöhen / reduzieren, Joker Spieler (immer im Angriff), Spielerzahl kurzzeitig verändern
Spielregeln z.B. Dribbeln verbieten, kein Ball aus der Hand ziehen, Bewertung verändern, Zusatzaufgaben geben (Linie berühren, bevor ich den Ball kriege oder in jeder Spielfeldhälfte muss 1 Spieler sein)	Materialien z.B. Art der Bälle verändern, Anzahl der Bälle ändern, Anzahl der Ziele Ändern

Beispiel Dribbling

Balldieb

- Alle Schüler sind in einem abgegrenzten Spielfeld. Ca 80% der Schüler haben einen Ball und dribbeln. Der Rest probiert sich regelgerecht einen Ball zu „stehlen“. Wer seinen Ball verloren hat wird selber zum Balldieb.

Technikteil Dribbling

Auf die technischen Details wird hier nicht eingegangen, da es dazu separate Fortbildungsteile bei Mirko Petrick gab.

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 06.02.2016

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

ICE AGE / (Ochsentreiben)

- Alle Spieler auf der Grundlinie. Wenn der Spielleiter weg guckt, dürfen die Spieler sich bewegen, guckt er hin, müssen sie einfrieren. Wer sich noch bewegt, muss zurück. Gewonnen hat, wer zuerst einmal übers Feld ist.

Dribbelkönig

- Alle Spieler dribbeln in einem abgegrenzten Spielfeld. Dabei versuchen sie den anderen Spielern den Ball rauszuschlagen. Verliert ein Spieler seinen Ball, scheidet er aus und muss in ein anderes Spielfeld (alternativ: er absolviert eine Strafe und darf zurück ins Feld). Gewonnen hat der letzte Spieler, der im Feld übrig bleibt (alternativ: der Spieler, der die wenigsten Strafen absolvieren musste)

Beispiel Passen + Fangen

Einer gegen Alle

- Ein Spieler startet als Fänger, wenn der jemanden abschlägt, wird dieser zum Fänger. Die Spieler, die gefangen werden, haben einen Rettungsball, den sie sich zuspielen sollen. Wer den Ball in der Hand hat, darf nicht abgeschlagen werden.

Alle gegen Einen

- Ein Spieler wird von allen anderen gefangen. Aber es darf ihn nur derjenige abschlagen, der den Ball in der Hand hat. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Wer den Spieler abschlägt wird anschließend selber zum gejagten.

Technikteil Passen

Wichtige technische Merkmale:

Auf die technischen Details wird hier nicht eingegangen, da es dazu separate Fortbildungsteile bei Mirko Petrick gab.

Schweinchen in der Mitte {Beschreibung siehe Spielfähigkeit}

10er Passen {Beschreibung siehe Spielfähigkeit}

Beispiel Werfen

Kontakt: marius.huth@albaberlin.de

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 06.02.2016

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

Weltreise

- Rund um den Korb werden verschiedene Wurfpositionen markiert (z.B. Begrenzungen am Zonenrand). Die Spieler werfen in einer festen Reihenfolge immer nach einander auf den Korb. Trifft ein Spieler darf er zur nächsten Position weitergehen, verwirft er muss er stehen bleiben. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst von allen Positionen getroffen hat.

Jackpot

- Mehrere Spieler stehen in Reihe vor einem Korb; der erste hat einen Ball und wirft. Danach sind die anderen in immer gleicher Reihenfolge dran. Die Spieler haben nun einen Ausgangswert (z.B. 7 Punkte). Wenn ein Spieler trifft, so wird dieser Korb und alle weiteren direkt nacheinander getroffenen addiert. Der erste Spieler, welcher nun daneben wirft bekommt die Anzahl der unmittelbar vor ihm erfolgreichen Würfe von seinen Punkten abgezogen. Ein Spieler mit null Punkten scheidet aus.

Wurfwettbewerbe

- Werfen in Mannschaften. Mehrere Mannschaften pro Korb sind möglich. Verschiedene Aufgaben im Wettbewerb gegeneinander möglich: auf Zeit („Welches Team hat zuerst 10 Treffer?“), auf Trefferquote („Welches Team trifft am meisten von 10 Versuchen?“), auf Treffer nacheinander („Wer hat zuerst 5 Treffer in Folge?“)

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 06.02.2016

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

Teil 2: Spielreihe ohne Dribbling zum Zielspiel Basketball

Allgemeine Grundlagen

- Das sehr komplexe Zielspiel Basketball reduzieren/vereinfachen
- Mögliche Größen, die man reduzieren kann: Anzahl der Spieler, Komplexität der Regeln, Dribbling
- Gewisse technische Grundlagen müssen gegeben sein (Dribbeln, Passen, Werfen)

Spielreihe vom Passen zum Basketball

Gassenpassen

- 2-0 Gassenpassen – Spieler stehen zu zweit mit einem Ball gegenüber. Einführung/Schulung verschiedener Grundpassarten. Schwerpunkte sind richtiges Passen und richtiges Fangen

Tigerball (Schweinchen in der Mitte) zu dritt

- 2 Spieler stehen sich wieder mit einem Ball gegenüber. Ein dritter Spieler steht in der Mitte und versucht den Ball abzufangen/abzufälschen. Gelingt ihm das, geht er nach außen und der Passgeber geht in die Mitte. Bogenlampen sind von Anfang an zu unterbinden.

Tigerball (Schweinchen in der Mitte) mit 5/7/9

- Mit 7 Schülern: 4 Angreifer stehen an 4 vorgegebenen Punkten (Im Quadrat, Passabstand ca. 4 Meter). 3 Spieler sind Verteidiger, einer muss immer am Ball Verteidigen, die anderen beiden im Passweg. Die Angreifer müssen sich den Ball zupassen. Fängt ein Verteidiger den Ball ab (später lenkt er ihn ab oder berührt er ihn), wird er Angreifer und der Passgeber muss in die Verteidigung. Wichtig: Angreifer bleiben auf ihren Stellen stehen, schlechte Pässe (2 mal am Boden, Bogenlampe, etc.) zählen wie Fehlpässe

Parteball / 10er Passen

- 2 Teams spielen gegeneinander. Ziel ist es sich den Ball im Team 10-mal zuzuspielen ohne dass der Gegner ihn abfängt/berührt. Für 10 Pässe gibt es einen Punkt, bei abgefangenen/berührten Pässen ist Angreiferwechsel. Viele Variationen möglich (z.B. mit Korbwurf, alle Pässe zählen, usw.)

Endzonenball

- Beide Teams bekommen jetzt ein Ziel, zu dem sie den Ball passen müssen. Dafür wird für

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 06.02.2016

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

jede Mannschaft eine Endzone markiert (Vergleich Aufbau eines Football-Feldes). Ziel ist es den Ball in der Endzone zu fangen. Als erste Variante kann man fest einen Fänger in der Endzone platzieren, der auch nicht verteidigt werden darf. Als Weiterentwicklung kann es dann allen Angreifern und Verteidigern erlaubt werden in die Endzone zu gehen.

Mattenball

- Auf beiden Seiten des Feldes liegt nahe der Grundlinie jeweils eine Matte (am besten Weichbodenmatte, alternativ Turnmatten). 2 Teams spielen gegeneinander. Ziel ist es mit dem Ball auf die gegnerische Matte zu kommen. Es darf nicht gedribbelt werden und mit dem Ball in der Hand darf natürlich auch nicht gelaufen werden. Wichtig ist es von Anfang an auf gute Raumaufteilung zu achten.

Korbwächterball

- Vor beiden Körben steht je ein Hocker auf dem ein Korbwächter steht. Ziel der Spieler ist es den Ball zu ihrem Korbwächter zu passen. Dieser darf dann ungehindert auf den Korb werfen. Dribbeln ist wieder verboten und es muss wieder die ganze Zeit auf gutes Spacing geachtet werden. Korbwächter sollten regelmäßig getauscht werden.

Brettball

- 2 Teams spielen gegeneinander mit dem Ziel den Ball so ans gegnerische Brett zu werfen. Später kann an das Spiel erweitert, dass der Ball auf den Boden kommen muss, nachdem er das Brett berührt hat. Fängt die gegnerische Mannschaft den Ball, bevor er auf den Boden kommt, gibt es keinen Punkt. Oder man entwickelt es zum Rebound-Ball, dass ein Spieler der eigenen Mannschaft den Ball fangen muss, nachdem er am Brett war, um einen Punkt zu erhalten. Das Dribbeln ist weiterhin untersagt.

Basketball ohne Dribbeln

- „normales Basketball“ mit normalen Regeln. Die Einschränkung ist, dass die Spieler nicht (später nur ein Mal) dribbeln dürfen.

(Basketball)

- Als Zielspiel bleibt dann ein reguläres Basketballspiel mit allen Regeln.