

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 19.09.2015

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

Entwicklung der Spielfähigkeit Modul II

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.

Diese Fortbildung widmet sich im ersten Teil der kreieren solcher Situationen. Der zweite Teil behandelt das Lösen dieser.

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)

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 19.09.2015

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

Funino

Die Ideen zu den Funino Spielen sind aus dem Fußball hergeleitet. Grundlage sind die Bücher „Spielintelligenz im Fußball kindgemäß trainieren“ und „Funino“ des Fußball-Pädagogen Horst Wein. Auf Grund seiner Bücher und Gespräche mit ihm, sowie einer Fortbildung in Berlin habe ich gemeinsam mit ihm seine Ideen vom Fußball (und Hockey) auf den Basketball übersetzt.

Wichtig ist es, sich die Ideen durch den Kopf gehen zu lassen und sich nicht von den Hürden (Spielfeld / Körbe) abschrecken zu lassen.

Überlegungen, die den Funino Spielen zu Grunde liegen:

- Der Hauptunterschied ist ein Spiel auf 4 Körbe, anstatt auf 2.
- Gespielt wird 3 gegen 3, sodass jedes Kind jederzeit aktiv am Spiel beteiligt ist
- Das Spielfeld ist kürzer als ein normales Feld um die Distanzen zwischen den Körben schneller zu überbrücken
- Der Trainer soll sich selber nicht in den Vordergrund stellen. Die Spieler sollen durch bestimmte Regeln zu bestimmten Verhaltensweisen animiert werden. Der Trainer unterstützt durch gezielte Fragestellungen. Er unterstützt die Kinder dabei die richtige Lösung selber zu entdecken und gibt sie nicht vor.

Im Folgenden werde ich die vorgestellten Spiele kurz skizzieren:

9. **FUNiño** mit Raumbeschränkung im längsgeteiltem Feld

Das **FUNiño** Basketballfeld wird in eine rechte und linke Spielfeldseite geteilt. Den drei Spielern der sich im Ballbesitz befindlichen Mannschaft ist es nicht erlaubt, sich in der gleichen Hälfte aufzuhalten. Diese Beschränkung gilt jedoch nicht für die Abwehrspieler. Sollten diese jedoch in Ballbesitz kommen, müssen sie auch die gleiche Angriffsregel beachten (max. 2 Angreifer im Längsstreifen). Auf diese Art und Weise lernen die Spieler durch die Beachtung der Regel sich optimal im Spielfeld zu verteilen, womit sie die Abwehr des Gegners erschweren.

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 19.09.2015

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

10. FUNiño Handicap

Das Spiel wird ohne Auswechselspieler bestritten. Nach jedem Korberfolg verliert die betreffende Mannschaft einen Spieler, so dass sie bis zum nächsten Korb in Unterzahl weiterspielen muss (also 2:3). Erzielt dann aber die Dreiermannschaft ein Korb, kommt der dritte Spieler der Zweiermannschaft wieder zurück aufs Feld, während die erfolgreiche Mannschaft einen Spieler verliert (also 3:2). Für jeden Korberfolg einer Zweiermannschaft in Unterzahl (2:3) bekommt diese 1 Punkt gutgeschrieben.

13. FUNiño Risiken kalkulieren

Es wird ohne Auswechselspieler gespielt. Jede Mannschaften hat nacheinander 5 Angriffe, die sie von ihrer Endlinie aus starten. Vorher entscheiden sie, ob sie gegen einen, zwei oder auch gegen drei Verteidiger angreifen wollen. Die Zahl ihrer Gegenspieler bestimmt auch die Zahl der Punkte, die sie im Falle eines erfolgreichen Abschlusses ihres Angriffes erzielen können:

- wenn sie gegen 1 Verteidiger zum Erfolg kommen = 1 Punkt
- wenn sie gegen 2 Verteidiger zum Erfolg kommen = 2 Punkte und
- wenn sie gegen 3 Verteidiger erfolgreich sind (also im Spiel 3 gegen 3) = 3 Punkte

Ein Angriff endet mit einem Wurf auf einen Korb, mit dem Ball ausserhalb des Spielfeldes oder wenn die Angreifer den Ballbesitz verlieren. Nach 5 Angriffsversuchen tauschen beide Mannschaften ihre Rollen. Die Mannschaft, die nach 10 Angriffen die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

FUNiño Spielerwechsel nach jedem Ballverlust / Korbwurf

Es werden mit einer Ausnahme die offiziellen **FUNiño** Regeln angewandt. Die Ausnahme ist, dass nach jedem Ballverlust (Variante Korbwurf) eines Mitspielers der betreffende Auswechselspieler von seiner Seitenlinie seinen Namen laut aufruft und ihn damit auffordert mit ihm die Plätze zu tauschen.

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 19.09.2015

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

24. **FUNiño** Dennis Schröder

Im Zentrum des **FUNiño** Feldes befinden sich 1 Ball. Drei Abwehrspieler postieren sich mindestens 5m von ihnen entfernt und zwar so, dass sie alle 4 Körbe verteidigen können.

Ein Angreifer läuft in das Feld, holt sich den Ball und versucht, von den 3 Abwehrspielern bedrängt, einen Korb zu erzielen. Dabei sollte er häufig Täuschungsmanöver, Richtungs- und Tempowechsel ausführen. Anschliessend hat er zwei weitere individuelle Angriffe. Es folgen die beiden anderen Spieler seiner Mannschaft mit je 3 Angriffen, die hintereinander stattfinden müssen, damit die Angreifer aus ihren Fehlern lernen.

Nach 9 Angriffen tauschen Angreifer und Verteidiger ihre Aufgaben. Wer erzielt die meisten Körbe?

28. **FUNiño** Körbe am laufenden Band

Nach jedem Korberfolg bleibt die erfolgreiche Mannschaft im Ballbesitz und greift sofort die gegenüberliegenden Körbe an. Unmittelbar nach dem Korberfolg darf die abwehrende Mannschaft den Ballbesitzenden in der Schusszone nicht stören.

Sieger wird jene Mannschaft, die, ohne den Ball zu verlieren, hintereinander die meisten Körbe erzielen kann.

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 19.09.2015

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

Angriffssituation lösen

Im Folgenden eine Übersicht mit einer Spielreihe zum Lösen häufiger Angriffssituationen, die im Minibasketball auftreten. Hierbei liegt der Schwerpunkt auf der Lösung des Problems, daher wird die Anzahl der beteiligten Spieler reduziert (Vgl. dazu Teil 2 der Fortbildung).

Welche Angriffssituationen treten im Minibasketball auf und wie entstehen sie?

	Angriffssituation	Entstehung	Für Auflösung benötigte Techniken	ab Altersstufe
1.	1-0 freier Weg zum Korb nach Ballerhalt	Zufall: Fumble des Gegners, Fehlpass, kein Gegenspieler	Fangen Dribbelauftakt (Tempo-)Dribbling Druckwurf-Korbleger (alles re und li!)	U8
2.	1-0 freier Weg zum Korb nach Einsammeln	Wie 1.	s.o.	U8
3.	2-0 Mitspieler überholt mich	Schnellangriff	s.o. Passen und Fangen (beidhändiger Brustpass) Spacing, Entscheidungsverhalten	U9
4.	1-0+1 freier Weg zum Korb, aber Gegenspieler verfolgt mich	Wie 1., aber auch im Schnellangriff und im 1-1 zum Korb	Wie bei 1., aber unter Zeitdruck und mit Kontakt	U9
5.	1-1+1 Ganzfeld	Schnellangriff	Wie 3., Passen und Fangen (einhändiger Druckpass), Entscheidungsverhalten! Korbleger aus dem Passerhalt	U10
6.	2-0 Ganzfeld nach Rebound (auch als 1-1+1)	Schnellangriff	s.o. vorheriger Rebound	U9 (2-0) U10 (1-1+1)
7.	1-1 Ganzfeld	Schnellangriff	Wie 3., aber mit Rhythmuswechseln, Ballschutz	U9

Minitrainer-Offensive

Fortbildung 19.09.2015

Entwicklung der Spielfähigkeit – Modul 2



Marius Huth
ALBA Berlin

8.	2-1+1	Schnellangriff (ähnlich: 1-1 zum Korb mit helfendem Spieler und Mitspieler weakside)		U11
9.	Einwurfsituation (Baseline eigener und gegnerischer Korb, Sideline)	Nach Ausbällen, Fouls etc.	Spacing, Cut zum Ball/Korb, Fangen, Dribbelauftakt oder Korbleger aus Fangen	U9
10.	Offensivrebound (1-0, 1-1)	Nach jedem Wurf	Rebound sichern, Wurf am Korb	U9 (1-0) U10 (1-1)

Einbau ins Training

Die Spieler sollten bereits im Training regelmäßig mit Situationen konfrontiert werden, auf die sie auch im Spiel häufig treffen. Im Training hat der Trainer die Möglichkeit die Inhalte in Ruhe zu erklären und angemessen zu reduzieren, um sie zu vereinfachen. Dazu kann er zum Beispiel die Anzahl der Spieler reduzieren oder die Handlungsmöglichkeiten der Angreifer einschränken.

Wichtig ist es aber selbstverständlich parallel im Trainingsprozess die entsprechenden Techniken zu trainieren. Zum Beispiel die notwendigen Techniken des Passen und Fangens, wenn ich Einwurfsituationen trainieren. Ohne dieses Handwerkszeug, werden auch die Einwürfe nicht funktionieren.

Zusätzlich sollte der Trainer darauf achten, die Inhalte aus immer wieder wechselnden Ausgangslagen zu Trainieren. Ein 2-1 sollte beispielsweise immer wieder an anderen Orten starten, da der Ausgangspunkt im Spiel auch jedes Mal ein anderer sein wird.

Kontakt:

Marius Huth

marius.huth@albaberlin.de