

9. Unterrichtseinheit: Korbwurf 2 (Technikanwendung)

Inhalt

Einführung/Aufwärmen

Fischerspiel

Geregelt wie das bekannte Spiel „Wer hat Angst vor dem schwarzen Mann“, dürfen alle Kinder (Fische) jedoch nur dribbelnd von Seite zu Seite laufen, ohne dem Fischer ins Netz zu gehen (abgeschlagen zu werden). Ein gefangener Fisch wird zum Helfer des Fischers (also auch zum Fänger). Der Fisch, der als letzter nicht gefangen wurde, wird neuer Fischer.

Ballkoordination

Die Kinder bilden einen großen Kreis, mit ausreichend Abstand zum Mitspieler. Jedes Kind hat einen Ball, der Lehrer steht in der Mitte des Kreises und gibt bestimmte Bewegungsaufgaben vor:

- die Kinder werfen den Ball hoch, klatschen in die Hände und fangen den Ball wieder auf
- wer schafft es, 3 x (oder mehr) in die Hände zu klatschen, wenn der Ball in der Luft ist und den Ball wieder zu fangen?
- die gleiche Bewegungsaufgabe, nur sollen die Kinder jetzt nicht in die Hände klatschen, sondern mit den Füßen auf den Boden stampfen
- wer schafft es, diese beiden Bewegungsaufgaben zu kombinieren?
- die Kinder dribbeln abwechselnd mit der rechten und dann mit der linken Hand den Ball vor dem Körper. Der Lehrer zeigt mit den Fingern Zahlen, die die Kinder laut benennen

Schwerpunkt Korbwurf

Aufstellung der Kinder im Kreis

Wiederholung und Demonstration der Technik durch Lehrer/Kinder
 ⇒ Kinder wiederholen kurz die Bewegung/Lehrer kontrolliert

Wurf über die Zauberschnur

Eine Zauberschnur wird am Ring der Körbe befestigt und von Korb zu Korb gespannt.

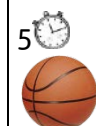
Die Kinder stehen sich gegenüber und versuchen, sich über die Zauberschnur in einem technisch korrekten Wurf, den Ball zuzuwerfen. Die Kinder beginnen diese Übung relativ nah an der Zauberschnur und können den Abstand je nach Ausführung vergrößern.

Die Kinder kommen durch diese Übung zu vielen Wurfmöglichkeiten – es sollte besonderer Wert auf die Ganzkörperstreckung gelegt werden.

Tandemwurf

Zwei Spieler stellen sich in Tandemaufstellung hintereinander auf. Die hintere Spielerin führt einen technisch sauberen Wurf über die vordere Spielerin aus. Diese muss den Ball fangen, ohne die Flugkurve vorher zu sehen.

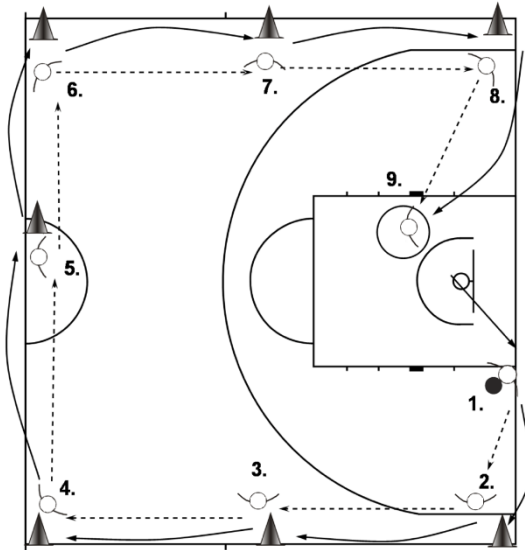
Material/ Zeit



Zauber-
schnur



Passen mit Nachlaufen und Korbwurf



An den Außenlinien und der Mittellinie der Hälfte eines Basketballspielfeldes werden durch Hütchen sechs Passstationen markiert, an die sich jeweils ein Kind stellt.

Der Ball wird jetzt an der Grundlinie beginnend um das markierte Spielfeld gepasst. Die Kinder folgen ihrem Pass und laufen zum nächsten Hütchen.

Der letzte Passgeber passt den Ball zu einem Kind, das in einem Reifen in der Zone steht (rechte bzw. linke Seite in 45° Position) und einen Wurf ausführt.

Die Kinder holen ihren eigenen Rebound, stellen sich an der Grundlinie an und werden zu Passgebern.

Ist die Übungsform verstanden, kann sie mit mehreren Bällen bzw. als Wettkampf auf zwei Körbe ausgeführt werden: Welches Team erzielt zuerst 10 Treffer?

Abschluss

Freies Spiel 3gegen3 (s. Stunde 6)

Punkte, die aus einem einhändigen Wurf (in der Grobform) erzielt werden, zählen doppelt.

10



15

