





Videotitel: Minitrainer Offensive: 4. Jahrgang - Spiele für die Schulstunde | Rostock 2019

Link: https://www.youtube.com/watch?v=qs2a-XklrTA

Referent*in: 4. Jahrgang MTO

Ort, Jahr: Rostock, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling	High Five	3:30 - 10:00	 alle dribbeln durch die Halle (je nach Hallengröße auch nur die Hälfte oder weniger – je kleiner, umso mehr Begegnungen) wenn man sich begegnet High Five mit links dribbeln und bei Begegnung mit rechts die Hand geben mit links dribbeln, bei Begegnung mit dem rechten und dann dem linken Fuß "einklatschen"
	Schattendribbeln		- zu zweit- einer macht etwas vor, der andere muss es nach machen
	Spiegeldribbeln	10:00 - 11:30	gegenüber aufstelleneiner macht etwas vor, der andere muss es wie einSpiegel nach machen
	Autoscooter	11:30 - 14:00	- je nach Leistungsstand Feldgröße anpassen- durch das Feld dribbeln und versuchen den anderen auszuweichen
	Verkehrspolizist	14:00 - 18:00	 einer ist der Polizist, alle anderen stehen ihm gegenüber er gibt durch seine Bewegungen die Richtung vor, alle anderen machen nach
	Feuer Wasser Sand	18:00 - 24:00	- alle dribbeln durch die Halle auf Kommando Aktion ausführen (Sand = flach auf den Boden legen, Wasser = auf eine Bank gehen, Feuer = an die Wand gehen,)
	Fangen mit Haus	25:00 - 31:00	- alle dribbeln, einer fängt - es gibt Hütchen (Häuser), wenn man seinen Fuß daraufstellt, darf man nicht gefangen werden - es darf immer nur einer seinen Fuß darauf haben, wenn schon jemand dort ist, schreit man "Weg da!" dann muss derjenige weggehen und man darf selbst ins Haus - man muss immer das Haus wechseln, darf nicht zweimal hintereinander in das Gleiche
	Ball weg tacken	31:00 - 35:00	 - alle dribbeln, der Fänger hat keinen Ball, sie stehen sich gegenüber - der Fänger versucht den anderen den Ball weg zu tacken, schafft er es, kommt der Ball an die Seite und der andere muss ihm helfen
	Balldieb	47:00 - 58:30	- alle dribbeln durch die Halle und versuchen dabei fair! den Ball weg zu tippen







		- wenn er weggetippt wurde, muss man schnell den Ball wiederholen zu einem Korb treffen, einen Korb werfen und darf wieder rein
Eiskönig	58:30 - 1:06:00	 Eiskönig steht mit dem Rücken zu den restlichen Kindern alle anderen haben einen Ball und müssen versuchen auf seine Seite zu kommen auf Kommando dürfen alle losdribbeln und der Eiskönig darf sich umdrehen schwieriger der Eiskönig darf selbst entscheiden wann er dreht wenn er beim Bewegen erwischt, der muss zurück zur Startlinie Wer ist als Erster drüben? dann Eiskönigwechsel
Heiße Kartoffel	1:06:00 - 1:11:00	 durch die Halle dribbeln kommt das Kommando "Heiße Kartoffel!", Ball auf den Boden legen, schnell einen neuen suche und weiter dribbeln schwieriger: einen Ball wegnehmen
Endzonenball	1:11:00 - 1:34:00	zwei Mannschaftendurch passen versuchen in die Endzone vom Gegnerzu kommen







Videotitel: Minitrainer-Offensive: 4. Jahrgang - Theorieteil Schule & Verein | Rostock 2019

Link: https://www.youtube.com/watch?v=PH58unnZqJI

Referent*in: 4. Jahrgang MTO

Ort, Jahr: Rostock, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Notwendigkeit		- gemeinsame Ziele (Kinder bewegen)
			- Lehrer und Trainer können voneinander lernen (Win-
			Win Situation)
			- Vereine wollen Mitglieder gewinnen à machen ersten
			Schritt
	Ziele		- Vereine
			· Talentsichtung
			· Mitgliedergewinne
			· Popularitätssteigerung
			· finanzieller Zuschuss (z.B. durch Sponsoren, Schulligen)
			- Schulen
			· Angebotserweiterung
			· Vorbereitung für Wettbewerbe (bspw. Jugend trainiert
			für Olympia)
			· Imagesteigerung
			- Kinder
			· Spaß
			· Förderung der Bewegung und Gesundheit
			· mit Freunden spielen
	Herausforderungen		- Ganztagsschulen und G8
			· immer mehr Unterricht bis 16 Uhr à negative
			Auswirkung auf Verein (späteres Training)
			· aber: Möglichkeit AGs anzubieten, womit Schule
			entlastet wird (Übungsleiter von Vereinen billiger als
			Lehrer)
			- weniger Ehrenamtliche
			· für AGs zuverlässige Übungsleiter zu finden ist schwierig
	Gelingensbedingungen		- klare Kommunikation (Übungsleiter und Lehrer auf
			Augenhöhe)
			- sichergestellte Finanzierung
			- zielgruppengerechtes Angebot (à Minileitfaden*)
			- qualifiziertes Personal
			- AG anwerben, um Schüler zu gewinnen
			- geeigneter Raum und gutes Material (kleine Bälle,
			niedrige Körbe)
			- Öffentlichkeitsarbeit
			- Rahmenbedingungen festlegen
	Fallbeispiel		- Bsp. für gelungene Kooperation
	Grundschulliga		- von Verein geplant, Schule profitiert
			· Kinder bewegen sich, spielen Basketball
			· erlerntes kann im spielerischen Wettkampf angewendet
			werden







 Kinder müssen nicht im Verein angemeldet sein Ziele: Bewegungsdrang der Kinder stillen Sportangebot erweitern/bedienen Kinder in den Verein bringen (auch als Schiedsrichter oder Zuschauer) Vermittlung von Werten alle Kinder involvieren verschiedene Altersstufen, damit Spiele auf gleicher Leistungsstufe stattfinden Basketballangebot
1. und 2. Klasse 3. und 4. Klasse
Zielspiel: Basketball
Schwerpunkt: Ballspiele Schwerpunkt: Basketball (sportübergreifend)
nach Möglichkeit auf niedrige Körbe
mit leichten, gelben Bällen mit 5er Bällen







Videotitel: Minitrainer-Offensive: 4. Jahrgang - Variationen von Spielen | Rostock 2019

Link: https://www.youtube.com/watch?v=IWDaNgRR1Oc

Referent*in: 4. Jahrgang MTO

Ort, Jahr: Rostock, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Kleine Spiele	Zweifelderball	10:30 – 35:00	- Regeln:
•			· Feld: 2 gleich große, durch eine Mittellinie geteilte
			Spielfelder
			· je ein Spieler pro Mannschaft geht in den Kasten hinter
			die Grundlinie des gegnerischen Feldes
			· Mannschaften versuchen aus ihrem Spielfeld heraus
			gegnerische Spieler abzuwerfen
			wer abgeworfen worden ist, muss hinter das Spielfeld de
			gegnerischen Partei und kann von dort aus ebenfalls
			versuchen gegnerische Spieler zu treffen (bei Treffer
			wieder zurück ins Spielfeld)
			· die zuerst keine Spieler mehr im Feld haben verlieren
			- Ziel:
			· Orientierung schulen
			· fangen/werfen üben
			- Variationen:
			· mehr Bälle oder Feld verkleinern, um Spiel zu
			beschleunigen
			· alle Spieler haben einen Basketball, mit dem sie dribbeln
			müssen (außer beim Wurf)
			> dribbeln wird zu Nebensache, Spieler haben Kopf oben
			· ein Schutzball pro Team (wer diesen in der Hand hat, dar
			nicht abgeworfen werden)
			> schult Teamspiel
	Brennball	36:00 – 1:01:00	- Regeln:
	Bi ciii baii	20.00 2.02.00	· 2 Teams spielen gegeneinander
			· am Rand des Spielfeldes sind 5 dünne Matten (Base)
			verteilt
			· ein Team verteilt sich im Spielfeld, das zweite Team
			(Läufer) wartet außerhalb des Feldes
			· ein Läufer wirft den Ball ins Spielfeld und rennt los (muss
			von einer Matte zur nächsten laufen)
			· Team im Feld versucht den Ball so schnell wie möglich
			einzufangen und ihn im Brenn Mal (z.B. Reif) abzulegen
			> wenn Läufer in diesem Moment nicht auf einer Matte ist
			"verbrennt" er und muss zurück zum Start
			> befindet er sich auf einer Matte, kann er nach dem Wurf
			des nächsten Läufers weiterlaufen
			· wenn das Ziel erreicht wird, erhält das Team einen Punkt
			(wenn die Runde mit einem Mal geschafft wird: zwei
			Punkte)







			· Rollen der Mannschaften werden nach einer
			vorgegebenen Zeit getauscht, gewonnen hat das Team mit
			den meisten Punkten
			- Ziel:
			· Schnelligkeit schulen
			· werfen/fangen/abstoppen üben
			- Variationen:
			· mehrere Bälle oder extra Aufgaben für stehende Kinder
			(um dies zu vermeiden)
			Läufer müssen dribbeln
			· Korbtreffer als Brenn Mal (oder Ringtreffer)
Passen	Passspiel	1:02:00 - 1:15:00	- Regeln:
	·		· 4 Hütchen, 3 Spieler, 1 Ball
			Spieler passen sich den Ball zu (immer in der gleichen
			Reihenfolge)
			· nach jedem Pass läuft Spieler zum freien Hütchen
			· Welches 3er Team hat zuerst 20 Punkte?
			- Ziel:
			· nach Passen bewegen
			- Variation:
			· verschiedene Pässe (Brustpässe, Bodenpässe,)
			3 Spieler, 3 Verteidiger und 6 Hütchen (Reihenfolge wird
			beliebig)
			> Verteidiger versuchen Ball zu bekommen
			> Spieler versuchen 6 Pässe zu spielen
			· give and go
			> Spieler dürfen zum Korb cutten, dort den Ball bekommen
			und einen Korb machen (dürfen aber nicht dribbeln)
	•		









Videotitel: Minitrainer-Offensive: Andreas Scheede - Spielerische Vermittlung des Dribblings | Bonn 2019

Link: https://www.youtube.com/watch?v=8Menf4EOYp4

Referent*in: Andreas Scheede

Ort, Jahr: Bonn, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling	Peter Pan	6:00 - 15:00	- alle Kinder dribbeln in einer Spielfeldhälfte
- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			- ein Kind ist "Käpt'n Hook" und muss versuchen die
			anderen zu tippen
			- wenn man getippt wird, muss man auf der Stelle
			stehen bleiben und eine 8 durch die Beine dribbeln
			- ein Kind ist Peter Pan und kann die getippten wieder
			frei tippen
	Bälle aufräumen	17:30 - 21:00	- zwei Mannschaften mit je einem Korb und einem
			Kastenteil an der Freiwurflinie
			- nun dribbeln nacheinander alle aus der Mannschaft
			auf den Korb, machen einen Korbleger, dribbeln schnell
			zum gegnerischen Kastenteil und legen dort ihren Ball
			ab
	Reifentanz	21:00 - 26:30	- jedes Kind dribbelt mit einem Ball und hat einen Reifen
			in der Hand
			- nun lassen alle den Reifen "tanzen" (drehen in auf der
			Stelle) und suchen sich schnell dribbelnd einen anderen
	Reifenhüpfen	26:30 - 28:30	- den Reifen wieder andrehen und nun mit Ball in den
			Händen versuchen, wenn er dann flacher wird
			(ungefähr ab Kniehöhe) in den Reifen zu springen und
			wieder raus, so lang bis der Reifen auf dem Boden liegt
	Balldieb	31:00 - 35:00	- alle dribbeln durch die Halle und versuchen sich
			gegenseitig den Ball fair! weg zu tippen
	Basketballschlange	38:00 - 45:00	- alle Spieler außer einer bilden eine Schlange (eventuell
			auch mehrere je nach Anzahl der Kinder)
			- der einzelne Spieler dribbelt nun und versucht den
			letzten in der Schlange zu tippen
			- der vorderste der Schlange muss versuchen ihm den
	Wog dal	45:00 - 51:00	Ball (fair!) weg zu tippen - alle dribbeln mit Ball, es gibt mehrere Fänger
	Weg da!	45:00 - 51:00	- an allen 4 Spielfeldecken stehen Hocker auf denen
			jeweils einer sitzt
			- wenn man nun vom Jäger verfolgt wird, kann man zu
			einem Hocker rennen und "Weg da!" rufen
			- derjenige, der in dem Augenblick darauf sitzt muss nun
			aufstehen und wegrennen und der andere darf sich
			hinsetzen
	Namen schreiben	51:00 - 1:00:00	- mehrere Gruppen bilden (je nach Teilnehmeranzahl)
			- 5 Meter von einer Wand entfernt in einer Reihe
			aufstellen
			datacatett







		- der erste rennt zur Wand und schreibt auf ein dort hängendes Blatt seinen Namen, dabei muss die ganze Zeit gedribbelt werden - wenn er fertig ist, dribbelt er zurück und übergibt den Stift an den Nächsten
3 gewini	nt 01:10:00 - 1:15:00	 ein Feld aus 3x3 Reifen aufbauen zwei Teams stehen nebeneinander in 10 Meter Entfernung zu den Reifen jedes Team hat drei Hütchen (das eine rote das andere gelbe) einer aus dem Team rennt jeweils mit einem Hütchen los und dribbelt dabei hinten angekommen legt er es in einen Reifen dann zurück dribbeln und der Nächste ist dran gewonnen hat, wer eine Dreierreihe gelegt hat (waagerecht, senkrecht und diagonal) wenn man keine Hütchen mehr hat, werden die, die schon in den Reifen liegen umgelegt







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Antonio Araujo Gastvortrag Minibasquet Portugal Hagen 2017

Link: https://www.youtube.com/watch?v=pDM2zDnuvao

Referent*in: Antonio Araujo

Ort, Jahr: Hagen, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling	Auf mein Kommando	8:00 - 12:00	 - 1. Variante: die 4 Auslinien als Orientierung nehmen, auf den Pfiff des Trainers dribbeln alle zu der, auf die der Trainer zeigt (die "Guten" schwachen, die anderen mit der starken Hand) - 2. Variante: auf der gesamten Länge des Feldes an der Seitenlinie verteilen, auf "Los" zur anderen Seitenlinie dribbeln (für den Kopf: nur auf "Los") - 3. Variante Trainer stellt sich in die Mitte, auf Pfiff zeigt er eine Richtung an, in diese müssen die Kinder rennen > Kopf hochnehmen und schauen > schwerer: bei jedem Richtungswechsel ein Handwechsel - Kinder sollen frei in der Halle dribbeln und auf Kommandos hören: · Fuß: mit dem Fuß den Ball führen · Werfen: den Ball nach oben werfen und wieder fangen · Dribbeln: mit der Hand dribbeln · Setzten: beim Dribbeln hinsetzen und wieder
	Sprungseil	1:00:00 - 1:06:00	aufstehen - langes Sprungseil zu zweit schwingen - Varianten: nur durchlaufen mit Basketball durchdribbeln nur zwei Schwünge, dann muss der nächste durchdribbeln (laut mitzählen und versuchen den Highscore zu knacken) reinlaufen, einmal springen, rauslaufen (dabei die ganze Zeit dribbeln)
	3 Gänge	26:00 - 36:30	 - 3 stehen an der Zone und versuchen sich gegenseitig an die Stirn zu tippen - wenn der Trainer "los" sagt, müssen sie so schnell wie möglich auf die andere Seite rennen - dabei gibt es 3 Gänge, die durch Kegel getrennt sind, in jedem Gang darf nur einer rennen - Variation: - nun wirft der Trainer auf "Los" einen Ball, wer ihn fängt muss mit ihm auf die andere Seite dribbeln, die anderen rennen so - nur der mit Ball darf durch die Mitte durch







	T		
			· Trainer wirft auf Korb: Rebound holen, rüber
			dribbeln, die anderen rennen (wenn er trifft: von der
			Linie passen und rüber rennen)
	Hürdenlauf	1:07:00 - 1:14:00	- 3 Hürden aufbauen (hier Seile zwischen Stühlen)
			- Varianten:
			· mit der rechten Hand dribbeln und immer mit dem
			rechten Fuß abspringen, um über die Hürde zu
			kommen
			· mit der rechten Hand dribbeln und immer mit dem
			linken Fuß abspringen, um über die Hürde zu kommen
			· mit der linken Hand dribbeln und immer mit dem
			linken Fuß abspringen, um über die Hürde zu kommen
			· die mittlere Hürde höher machen
			erst drüber springen, unter der mittleren drunter
			durch, über die letzte springen (die ganze Zeit
	D II " 1	57.00 1.00.00	dribbeln)
	Ballräuber	57:00 - 1:00:00	- die Kinder dürfen nur auf den Linien (je nach Halle
			evtl. nur auf bestimmten Linien) dribbeln
			- 2-3 Kinder (oder Trainer) sind Räuber (haben keinen Ball)
			- wenn ein Räuber kommt, kann man auf der Linie
			noch drehen, wenn aber von beiden Seiten einer
			kommt, dann verliert man den Ball und wird auch zum
			Räuber
Passen	Doppelpass	14:00 - 16:00	- 2er Gruppen, gegenüber an die Seitenlinien stellen,
			nur eine hat einen Ball, egal wie zu dem anderen
			passen
			- ganz nah gegenüberstellen (nur eine Armlänge
			auseinander) und den Ball so schnell wie möglich hin
			und her passen
			- jeder zwei große Schritte nach hinten, jetzt wieder
			passen (nur direkte Pässe, keine Bodenpässe)
	Abstand halten	18:00 - 25:00	- 4 Schritte auseinander aufstellen und nun in der
			Halle bewegen:
			· einer dribbelt
			· zuerst nur gerade vor und zurück, dann auch Kurven
			den Kopf drehen, in eine andere Richtung laufen
			- die ganze Zeit Augenkontakt halten und versuchen
			den Abstand beizubehalten
			- dribbeln, stoppen, mit Sternschritt stehenbleiben,
			drehen
			> der andere muss so laufen, dass er wieder die Augen
			sieht, dann Pass (gleiches nochmal)
			- Variation: die gleiche Übung zu dritt, die anderen
	Danner II	44.00 54.00	beiden halten den Abstand
	Passen und Nachlaufen	44:00 - 51:00	- im Kreis aufstellen (je nach Gruppengröße zwei
	Nacinaulen		Kreise) - den Ball zu jemanden passen und dem Ball
			nachlaufen (Position des Passempfängers einnehmen)







			 - wenn man mehrere Kreise hat: Challenge daraus machen: Wer hat zuerst 10 Pässe (ohne Bodenberührung)? - mit 2 Bällen probieren (man kann nur den anspielen, der gerade keinen Ball hat)
	Passen und Werfen		 in 5er Teams den Ball zupassen und so zum anderen Korb gelangen (kein Dribbling erlaubt) dann auf den Korb werfen Welches Team schafft es schneller am anderen Korb zu sein (ohne Bodenberührung, mit Treffer)
Spielformen	verzögertes 3 vs.3	37:00 - 42:00	- 2 Mannschaften stellen sich in den gegnerischen Wechselzonen auf (min 3 pro Mannschaft) - nun darf ein Team (3 Spieler) passend zu Korb laufen und auf diesen werfen - zur gleichen Zeit muss die gegnerische Mannschaft laut bis 7 zählen - dann darf das Team (3 Spieler) zu ihrem Korb rennen und verteidigen bzw. Rebound holen oder nach Punktgewinn den gegnerischen Korb angreifen - wenn das andere Team nun den Ball nach Punktgewinn hat, muss das erste Team zu seiner Mannschaft rennen - die ganze Mannschaft zählt wieder bis 7 und nun dürfen die nächsten 3 zu ihrem Korb starten und verteidigen - nur nach Punktgewinn muss man vom Feld
	5 vs.5	51:00 - 56:00	 - Spielfeld = Quadrat, an jeder Seitenlinie steht ein Tor aus Hütchen - zwei Mannschaften mit je 5 Spielern - im Feld passen (min. 5 Pässe) - der letzte Pass muss durch ein Tor gepasst und dort gefangen werden (=1 Punkt)
	Reaktionsspiel	1:14:00 - 1:18:00	- an der Mittellinie in zwei Gruppen hinsetzen (eine Gruppe schaut zu einem Korb, die andere zum anderen) - jeder hat eine Zahl, ruft der Trainer diese Zahl, müssen aus beiden Gruppen die jeweiligen Spieler auf den Korb zu rennen und versuchen einen Korb zu werfen (egal wie viele Versuche) - wer zuerst wieder da ist, bekommt einen Punkt - welche Gruppe hat am Ende die meisten Punkte? - Variation: mehrere Nummern gleichzeitig nennen; "Feuer" = alle müssen rennen









Videotitel: Minitrainer-Offensive: Ben Schulze - Idee und Vermittlung von Kinderhandball | Würzburg 2018

Link: https://www.youtube.com/watch?v=F-jA4LS_Lrs

Referent*in: Ben Schulze

Ort, Jahr: Würzburg, 2018

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballhandling	WarmUp	8:00 - 28:30	- innerhalb des Basketballfeldes frei bewegen, dabei mit
			einem Handball dribbeln
			- nun im Wechsel (linke Hand – rechte Hand) dribbeln
			- dabei rückwärtslaufen
			- den Ball in beide Hände nehmen, durch die Halle rennen
			und dabei den Ball hochwerfen, wenn dieser in der Luft ist einmal in die Hände klatschen
			- das Gleiche nochmal, nur jetzt erst vor, dann hinter dem Körper klatschen, dann den Ball fangen
			- durch die Halle laufen (wer kann rennen) und den Ball auf
			dem Handrücken balancieren (erst rechts, dann links)
			- auf den Linien laufen und dabei den Ball dribbeln
			- wenn man jemand begegnet, mit demjenigen abklatschen
			und die ganze Zeit weiter dribbeln
			- wenn man jemand begegnet, Schnick Schnack Schnuck
			spielen, der Gewinner darf weiterlaufen, der Verlierer
			muss 5 Hampelmänner machen
			- Schattenlaufen: zu zweit zusammengehen, einer läuft
			vornweg und macht etwas vor, der andere läuft hinterher
			und macht es nach (z.B. Kniehebelauf, hohes Dribbling,
			Rückwärtslaufen,)
			- Zu zweit an den Händen anfassen und zusammen durch
			die Halle laufen (dabei prellen), auch mal die Hände
			wechseln, Tempo wechseln,, wenn es gut klappt, einer
			vorwärts der andere rückwärtslaufen
			- Challenge:
			an die Hand nehmen und prellen, dabei versuchen den
			anderen so an der Hand zu ziehen, dass er nicht mehr
			prellen kann Rücken an Rücken stellen und versuchen den anderen so
			wegzuschieben, dass er nicht mehr prellen kann - breitbeinig aufstellen und mit dem Ball eine 8 durch die
			Beine rollen, durch die Beine geben,
			- breitbeinig aufstellen, eine Hand vor dem Körper die
			andere dahinter, den Ball nun zwischen den Beinen
			hochwerfen und schnell die Hände wechseln (die andere
			vor den Körper nehmen)
			- auf das linke Bein stellen (dann das Bein wechseln)
			· den Ball um den Körper (Hüfte) geben
			· den Ball dribbeln
			- auf beiden Beinen stehen, den Ball um den Körper herum
			dribbeln







			 in Liegestützposition gehen und den Ball in eine Hand nehmen, denn Ball hochwerfen und mit der anderen Hand fangen Position beibehalten, den Ball außen neben die linke Hand legen, mit der rechten übergreifen und den Ball nach drüben legen, die rechte absetzen und nun die linke übersetzen und den Ball wieder rüber legen
Passen	mit der Wand passen	29:00 - 35:00	 - An eine Wand stellen dagegen werfen und den Ball wieder fangen (mit beiden Händen, mit links, mit rechts,) · Challenge Wer zuerst 10 Pässe hat? - Mit Aufsetzer gegen die Wand werfen sich um die eigene Achse drehen und den Ball fangen
	Medizinball wegstoßen	36:30 - 40:00	 - Auf die Mittellinie einen Medizinball legen - dieser muss nun durch das Werfen der Handbälle auf die gegnerische Seite gebracht werden - das ganze nun von unter dem Korb machen (größerer Abstand) und mit einem Basketball statt einem Medizinball
	Torkönig	44:00 - 1:03:00	 - Aus Kegeln (dazwischen immer ein Kind als Torwart) eine Gasse bilden - Auf einer Seite haben alle Kinder einen Ball - nun 1 gegen 1 spielen und versuchen per Aufsetzer durch das Tor zu spielen (man darf nur bis zur Mittellinie gehen) - Dann greift der andere an - Teams mal durchwechseln - eventuell auch mit Softbällen statt Handbällen probieren - Jetzt 3 gegen 3, einer davon trägt ein Leibchen und steht in der gegnerischen Hälfte, dieser darf den Ball nur erobern, kein Tor erzielen
	Königsball	1:03:00 - 1:09:00	- Die Hälfte zieht ein Leibchen an - an den beiden Freiwurflinien stehen jeweils ein Hocker - jede Mannschaft greift jeweils den Hocker auf dem Feld der anderen an - dabei darf der jeweilige Kreis des Basketballfeldes nur von einem der Gegner betreten werden, um sich auf den Hocker zu stellen (dort darf man nur 3 Sekunden stehen) - nun den Ball hin und her passen und versuchen einen auf dem Hocker stehenden anzupassen, wenn der fängt = ein Punkt wenn er den Basketballkorb trifft = 2 Punkte







Videotitel: Minitrainer-Offensive: C. & L. Sereny - Kinderleichtathletik | Würzburg 2018

Link: https://www.youtube.com/watch?v=JEBxkrBBchI

Referent*in: C. & L. Sereny

Ort, Jahr: Würzburg, 2018

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Was ist das?		 Teamsportart im Mehrkampf, aber "höher, schneller, weiter" für Kinder bis U12 mit abgewandelten Wettkampfregeln 37 Disziplinen in Springen, Laufen, Werfen regelmäßige Sportfeste mit Ehrung für alle Teilnehmer*innen U8: 3 – 4 Disziplinen U10: 4 – 5 Disziplinen U12: 4 – 6 Disziplinen Dauer ca. 3 – 3,5h
	7 Grundsätze		 Leichtathletik = laufen springen, werfen Koordination vor Kondition jede Leistung zählt mit effektiver Organisation zum Bewegungssportfest gemeinsam als Team vielseitig und vielfältig wetteifern Offenheit und Transparenz
	Gründe der Einführung		 starke Veränderung der Kinder in den letzten Jahren Verschiebung der Entwicklungsphasen andere Bedingungen (vorsichtigere Eltern,) Konkurrenz im Alltag andere Motivlage Zugewinnen von Kindern breitere Ausbildung der Fähigkeiten (keine frühe Spezialisierung)
Athletik	Weitsprungstaffel (U10)	35:45 – 42:45	- Aufbau: - Einteilung von 12 Zonen mit je 30cm Breite - jede Zone hat eine Punktzahl (1-12) - Ablauf: - Mannschaft steht hintereinander an einem Kegel (mit genügend Anlauf zum Absprungpunkt) - das vorderste Kind in der Reihe läuft los, springt vor der Markierung ab (=Beginn der ersten Zone) - landet möglichst parallel in einer Zone (wenn in 2 Zonen zählt die hintere) - anschließend geht es in einen Reifen neben der letzten Zone (=Zeichen für nächstes Kind, dass es loslaufen kann) - 3 Minuten Zeit – Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt







Einbeinh	üpferstaffel	49:00 – 57:30	- Aufbau:
(U8)	•		· 20 Reifen (10 grüne, 10 rote) im Kreis ausgelegt
			· Reihenfolge: erst 10 grüne, dann 10 rote
			- Ablauf:
			· alle Kinder stehen am Beginn
			· Ziel: einbeinig durch alle Reifen springen:
			grüner Reifen = rechter Fuß; roter Reifen = linker Fuß
			wenn durch alle Reifen gesprungen/Fehler gemacht:
			nächstes Kind aus der Mannschaft
			- nach korrektem Durchlauf 20 Punkte (sonst 0)
			- 3 Minuten Zeit – Mannschaft mit den meisten
			Punkten gewinnt
Hinderni	slaufstaffel	1:04:00 - 1:08:00	- Aufbau:
(U10)			· 30m Strecke mit 4 Hindernissen
			· ein Kegel am Start
			· ein Kegel ca.1m hinter dem Start (Wendekegel 1)
			· ein Kegel am Ende der Strecke (Wendekegel 2)
			- Ablauf:
			· ein Kind mit Staffelstab in der Hand läuft los
			· über die 4 Hürden springen, dann um Wendekegel 2
			neben den Hindernissen lang zurücklaufen, um
			Wendekegel 1
			· Übergabe Staffelstab an das nächste Kind
			- ein Punkt pro übersprungenes und vorbeigelaufenes
			Hindernis
			- 3 Minuten Zeit – Mannschaft mit den meisten
			Punkten gewinnt
			Variation: Kinder aufgeteilt auf 2 Seiten (Kinder
			laufen nur eine Strecke, übergeben dann Staffelstab
			und stellen sich an)









Videotitel: Präsentation: BiG KiTa

Link: https://www.youtube.com/watch?v=8AMSV3k7jOU

Referent*in: Daniel Eichenauer

Ort, Jahr: Frankfurt, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Kurzbeschreibung Projekt		 Tandemmodell: regelmäßiges Bewegungsangebot integriert in den KiTa Alltag alle 14 Tage für 120 min (je 1 Gruppe in 60 min) kostenlose Fortbildungen: 2x im Jahr eintägiger Workshop für Erzieher Empfehlung: Samstagvormittag/an Aktionstagen des Personals Olympiade: alle Kooperation KiTas kommen zwei Mal im Jahr zu einer jahreszeitgebundenen Olympiade zusammen Sommer-/Winterolympiade
	Ziel des Projekts		 breiteres Bewegungsangebot für Kinder schaffen höhere Qualifikation des pädagogischen Personals erzielen neuste Erkenntnisse auf sportwissenschaftlicher Ebene vermitteln mehr Zugang zum Sport und dem Vereinsleben gesündere Lebensweise durch Bewegung schaffen verbesserte ganzheitliche Persönlichkeitsentwicklung der Kinder aktivere Gestaltung der eigenen Lebenswelten
	Zielgruppe des Projekts		 Kindergarten-Kinder im Alter von 3-5 Jahren keine Veränderung bestehender KiTa Gruppen (wenn möglich) à homogenes Alter pädagogische Fachkräfte (="BiG KiTa Erzieher") Schulung von Bewegungsangeboten für den KiTa Alltag Angebot von Fortbildungen Minimum 2 BiG KiTa Erzieher (Vertretung im Krankheitsfall etc.) im besten Fall alle Erzieher einer Einrichtung
	Rahmenbedingung KiTa		 personell: zwei oder mehr Erzieher räumlich: vorhandene Sport-/Bewegungsräume Außenanlage etc. materiell: variable und flexible Materialien (z.B. verschiedene Bälle, Hütchen, Seile, Tücher,) feste und vorinstallierte Groß- und Kleingeräte ggf. unterstütz der Verein die KiTa mit einem Ball-Paket, inkl. Leibchen und Infomaterialien







	<u> </u>
Rahmenbedingung	- personell:
Verein	· einen BiG KiTa Coach pro KiTa = fester
	Ansprechpartner und Betreuer
	- räumlich:
	· adäquate Räumlichkeiten für Olympiaden und evtl.
	auch für Fortbildungen
	- materiell:
	· Mitnutzung der Trainingsmaterialien des Vereins
	(bleiben vor Ort, sind aber nicht zur freien Verfügung)
Umsetzung in KiTa	- Pflichten des Kooperationsvertrages:
omsetzang m kira	Besuch der Fortbildungen und Olympiaden
	Mitgestaltung und Ausrichtung des geschulten
	Bewegungsprogrammes in der KiTa
	Ausrichtung einer Station im Rahmen der Sommer-/ Wintersluggeinde (Zuschseit de für aufalet durch dem Vorgin)
	Winterolympiade (Zuarbeit dafür erfolgt durch den Verein)
	- Schneeballprinzip:
	BiG KiTa Erzieher à Multiplikatoren in ihrer KiTa (zeigen
	anderen Erziehern wie es geht)
	- zeitlicher Ablauf:
	· kein neuer Zeitraum à vorhandene Bewegungszeiten
	nutzen
	- Mehrwert schaffen:
	· Möglichkeit der individuellen Freizeitgestaltung für die
	Kinder schaffen à kennengelernte Spielmaterialien auch in
	Eigenregie nutzen
Umsetzung des	 regelmäßige Betreuung
Vereins	· BiG KiTa Coaches sind regelmäßig vor Ort (und
	außerhalb per Mail oder Telefon zu erreichen)
	Bewegungsangebot wird zusammen mit den BiG KiTa
	Erziehern gestaltet
	- zeitlicher Ablauf:
	· vor Ort Besuche – ein bis zwei Mail im Monat (je 60
	min, d.h. im Optimalfall 40 min reine Bewegungszeit)
	· Olympiade – zwei Mal im Jahr für 2h (Stationsbetrieb,
	max. 12 min pro Station)
	· Fortbildung – ein bis zwei Mal im Jahr für 4h
	- Organisation und Ausrichtung der Olympiaden
	· alle verfügbaren Mitarbeiter des Vereins richten
	Olympiade aus
	Planung und Organisation obliegt allein dem Verein
	bester zeitlicher Rahmen – vormittags von 9:30-11:30
	Uhr
	 Zuarbeiten für die Ausrichtung der Station
	- Organisation und Ausrichtung der Fortbildungen:
	hohe fachliche Kompetenz (evtl. auch mit Gast
	· · ·
	Mentoren)
	entweder in Kleingruppen innerhalb der Vereinsräumlichkeiten oder in der Einrichtung mit allen
	Vereinsräumlichkeiten oder in der Einrichtung mit allen
	(z.B. im Team-Meeting)







		 Ziel: Vermittlung von Bewegungs- und Spielprogrammen, Austausch über pädagogische Ansätze bei Klein-/ Vorschulkindern (reger Austausch zwischen Erzieher und Coach)
Ablauf Olympiade	18:30 – 21:00	 gemeinsame Erwärmung (z.B. Ententanz) Stationsbetrieb in der Halle (z.B. Schneeballschlacht, Eishockey, Schlittenrennen,) Siegerehrung (jede KiTa bekommt Zertifikat; jedes Kind eine Kleinigkeit)
Umsetzung Projekt durch Verein		 Erstellung einer Bedarfsanalyse: Überprüfung und ggf. Optimierung der räumlichen Gegebenheiten (für reibungslosen Ablauf) Ideen zur finanziellen Unterstützung regelmäßige Schulung der KiTa Coaches: vorhandene Lehrprogramme nutzen (z.B. Heidelberger Ballschule) vereinsinterne Schulungen für angehende und fortgeschrittene Trainer
Finanzierung KiTa		 Förderverein (falls vorhanden): Möglichkeit, um finanzielle Mittel für Neuanschaffungen zu bekommen (z.B. mobiler Basketballkorb) Eltern-Firmen-Sponsoring: kein Förderverein – nur Sachspenden, keine Geldspenden! Eltern werden zum Mitwirken angeregt Aushang macht auf den Bedarf und die gewünschte Eigeninitiative aufmerksam Informationsveranstaltung ausrichten Elternschaft bestimmt Verantwortlichen zum Einsammeln der Geldspenden und bestellt dann in seinem Namen das gewünschte Produkt für die KiTa
Finanzierung Verein		 Förderung durch Landes-/Stadtsportbund durch Kooperationsvertrag zwischen KiTa und Verein Firmen Sponsoring feste Partner und Förderer des Projektes (steigert Sozialengagement der Firmen) Werbefläche anbieten (T-Shirts, Banner, Leibchen, Preise,)









Videotitel: Kleine Spiele

Link: https://www.youtube.com/watch?v=baYurvxX3OQ

Referent*in: Davide Tortorelli

Ort, Jahr: Bamberg, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballhandling	"Spiegeldribbeln"	04:03 - 17:15	-2 Kinder stehen gegenüber, auf der Stelle dribbel, dabei
			macht einer vor, der andere nach (variieren hoch - tief,
			starke - schwache Hand)
			-Variation: dynamisch: im gehen, der Abstand muss immer
			gleich gehalten werden, Linien als Begrenzung nehmen
			-auf Kommando zum Korbabschluss (jeder auf seiner Seite),
			wer zu erst trifft bekommt Punkt und ruft sich neuen Partner
			ran (Kommunikation!)
			-Kommandos durch das Zeigen von farbigen Hütchen geben
	Polizistenspiel	22:10 - 26:37	-2 Kinder stehen sich gegenüber (Rollen auch wechseln)
	·		-ein Kind ist der Polizist, gibt mit der Hand Kommandos
			("Komm", "Stop", "Geh", "Handwechsel",)
			-anderes Kind dribbelt und schaut dabei zum Polizist um die
			angezeigten Kommandos auszuführen
	Pizzalieferung	26:50 - 30:41	-2 Kinder stehen sich gegenüber, beide haben einen Ball
			-Kind 1 dribbelt so schnell wie möglich mit Ball rüber,
			übergibt den Ball, rennt ohne Ball zurück
			-Kind 1 wird wieder zum Polizist, Kind 2 muss nun mit 2
			Bällen Kommandos folgen
			-auf Kommando des Trainers werden beide "Pizzen" an Kind
			1 geliefert und Kind 2 ist wieder Polizist
	Torwart	31:50 - 41:05	-jedes Kind ein Tor (zwei Hütchen im Abstand von 2 großen
			Schritten) und einen Ball
			-Kinder dribbeln durch die Halle, wenn sie durch Tor dribbel
			muss Hand gewechselt werden
			-immer anderes Tor, Wer hat zuerst alle Tore?
			-Variation: je nach Gruppengröße (bei 10 Kinder, ca.3)
			Torwärter mit Pezziball, die verhindern sollen, dass Tore
			passiert werden
	2 gegen 1	43:55 -	-2 Mannschaften, eine steht unter dem Korb, die zweite teilt
		1:03:30	sich in 2 Hälften, die auf beiden Seiten daneben stehen
			beiden äußeren haben einen Ball
			-auf Kommando rennt einer aus Mannschaft 1 und die
			beiden mit Ball aus Mannschaft 2 (müssen dribbeln) zur
			Mittellinie
			-Trainer klaut einen Ball in dem er Hände zeigt und somit
			Pass fordert
			-je nachdem welcher geklaut wird müssen sie auf die eine
			oder andere Seite den Korb angreifen und 2 gegen 1 spielen
			-evt. Zeit beschränken







	-Variation: ein weiterer Spieler von Mannschaft eins steht an
	Mittellinie und darf sobald der andere aus Mannschaft 1 den
	Ball geklaut hat ins Feld
	dann wird 2 gegen 2 gespielt
	erweitern zu 3 gegen 3









Videotitel: Minitrainer-Offensive: Elke Boll - Kreativer Materialeinsatz für kleine Spiele in der U8

Link: https://www.youtube.com/watch?v=oLc-JXf9Hvw

Referent*in: Elke Boll

Ort, Jahr: 2016

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballhandling	Zeitungsspiele	5:30 - 11:00	- Zeitungsrennen
			· jedes Kind bekommt eine Seite Zeitung
			· Zeitung wird vor den Bauch gehalten, Arme
			zur Seite ausgebreitet
			· Ziel: so schnell laufen, dass die Zeitung
			nicht runterfällt (dabei darf sie nicht
			festgehalten werden)
			· Zusatzaufgaben: Drehungen, Zick-Zack
			laufen, rückwärts
		11:30 – 18:00	- Zeitung lesen
			· zu zweit zusammen
			· einer in Plank Position (Unterarmstütz) –
			liest aus Zeitung vor, bis der andere
			> 10x Ball um Körper gekreist hat
			> 5x Ball wie eine acht durch die Beine
			gerollt/gedribbelt hat
		18:00 – 24:30	- Schneeballschlacht
			· Zeitungen zusammenknüllen (zu Ball)
			· alle Kinder sind in der Basketballzone und
			machen eine Schneeballschlacht (werfen
			sich mit der Zeitung ab)
			· auch mit schwacher Hand werfen lassen
			zum Aufräumen: alle Bälle von einer Linie
			aus in einen Mülleimer werfen lassen (am
			besten mit schwacher Hand)
	Wäscheklammerspiele	26:00 – 37:30	- Klammern Fangen
			· jedes Kind bekommt Klammern, die sie
			hinten unten an ihr T-Shirt klemmen
			· alle dribbeln und versuchen sich
			gegenseitig die Klammern zu klauen
			· wer eine hat, geht aus dem Spielfeld raus in
			einen Reifen und klemmt sie dort an das
			eigene T-Shirt dran
			· Feld: ca. eine Hälfte Basketballfeld
			· Ziel: so viele Klammern, wie möglich haben
			· Zusatz: mit schwacher Hand dribbeln, Feld
			verkleinern, Taschentuch + Leibchen dazu
			nehmen Punkte?)
			> werden hinten in die Hose gesteckt –
			Taschentuch gibt 3 Punkte, Klammer 2,
			Leichen 1 – wer hat die meisten
		40:30 - 49:00	- Klammeraffen







		zwei Kinder zusammen, beide dribbeln haben zusammen zwei zusammengeklemmte Wäscheklammern in der Hand, die nicht auseinandergehen dürfen einer muss mit links, der andere mit rechts dribbeln; beide dürfen nicht zu fest an der
		Klammer festhalten, sonst geht sie auf
		(wenn offen: Seitenwechsel)
		· Zusatz: Tricks ausprobieren/überlegen
		Ziel: fördert Konzentration, Teamfähigkeit
Schwamm/Karte/Tennisball	51:00 – 58:00	- Balance
		· jeder bekommt einen Schwamm oder eine
		Skatkarte
		· diese soll auf dem ausgestreckten Arm auf den Fingern balanciert werden, dabei wird
		gedribbelt
		· Aufgaben: mit starker Hand dribbeln, mit
		schwacher Hand dribbeln
		· Zusatz: Gegenstand auf Handrücken legen
		und immer 3x so tief wie möglich, dann 3x so
		hoch wie möglich dribbeln
		· Ziel: Ballgefühl bekommen und dabei nicht mehr so sehr auf den Ball achten
	1:00:00 - 1:08:00	- Passen
	1.00.00	· 3er Teams, 1 Tennisball pro Gruppe, jedes
		Kind ein Ball
		· alle dribbeln durch die Halle, 3er Team
		passt sich Tennisball mit dem Fuß hin und
		her (leichte, kurze Pässe)
		· in Halle sind verschiedenfarbige Hütchen
		verteilt, wenn Trainer Farbe ruft, muss so
	1:11:00 – 1:21:00	schnell wie möglich dort hingepasst werden - Wettbewerb
	1.11.00 - 1.21.00	· 2 Teams, je unter einem Hauptkorb
		in der Mitte sind Schwämme, Karten und Tennisbälle
		· auf Kommando dribbeln Kinder zur Mitte,
		holen immer nur einen Gegenstand und
		bringen ihn zur eigenen Seite in einen Reifen
		· Schwämme und Karten werden auf dem
		Handrücken balanciert, Tennisbälle am Fuß
		geführt
		· Welches Team hat die meisten
		Gegenstände?
	1:27:00 – 1:36:30	2. Runde mit der schwachen Hand dribbeln Staffelspiel
	1.27.00 - 1.30.30	• 4 Teams, je ein Ball pro Team + Schwämme,
		Tennisbälle, Klammern (je nach Anzahl der
		Kinder, jedes Kind soll einen Gegenstand
		haben)







	gegenüber steht ein Mitspieler, zu dem mit
	einem Gegenstand gedribbelt werden muss
	(einmal mit links und einmal rechts)
	Ziel: Gegenstände an Mitspieler befestigen
	(er darf sie nicht halten) – wer ist zuerst
	fertig?









Videotitel: Easybasket (Teil 1)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=z78B3H0rx0Q

Referent*in: Fabio Bagni

Ort, Jahr: Hagen, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballhandling	Trainer	2:30 - 6:30	- alle Kinder dribbeln in einer Hälfte der Halle umher,
	nachäffen	> Teil 1	machen nach was der Trainer macht:
			· vorwärtslaufen
			· rückwärtslaufen
			· langsam laufen
			· springen
			· alle so schnell wie möglich
			- alle Kinder dürfen genau das nicht nachmachen, was
			der Trainer macht (müssen etwas anderes machen)
			- Trainer kann auch Aufgabe an Kind abgeben
	Stop and go	6:30 - 20:00	- alle Kinder dribbeln quer durch die Halle
		> Teil 1	- ein Kind wird ausgewählt, wenn es aufhört zu
			dribbeln, müssen auch alle anderen aufhören zu dribbeln
			- ein weiteres Kind darf bestimmen, wann alle
			wieder anfangen
	abstoßender	21:30 -	- 3 Kinder bekommen einen Reifen, den sie auf dem
	Reifen	27:30	Boden drehen sollen
		> Teil 1	- anderen Kinder dribbeln umher und müssen immer
			möglichst weit weg sein von einem sich drehenden Reifen
	Wo ist mein	28:00 -	- in der Halle liegen verteilt so viele farbige Reifen wie
	Ball?	37:00	Kinder
		> Teil 1	- zunächst dribbeln alle Kinder umher, ohne in die
			Reifen zu gehen
			- auf Pfiff legt jedes Kind seinen Ball in einen Reifen
			(diesen Reifen muss man sich merken)
			- alle laufen nun ohne Ball umher, ohne die Bälle zu
			berühren (können aber so tun als würden sie es machen)
			- Trainer sagt eine Farbe an, Kinder deren Ball in einem
			Reifen mit dieser Farbe liegt dürfen ihn holen und auf
			einen Korb werfen
			> ein Versuch, dann wieder Ball zurück in Reifen
			> Wer hat die meisten Punkte am Ende?
	Teamspiel	39:30 –	- 4 Teams, jedes Kind hat einen Ball
		50:00	- je ein Kind aus dem Team dribbelt im Mittelkreis
		>Teil 1	- Powerspieler (wird anfangs bestimmt) darf
			losdribbeln auf einen Korb und werfen
			- anderen 3 Kinder dürfen erst los, wenn Powerspieler
			los ist und müssen auf den gegenüberliegenden Korb
			werfen
			- welches Kind zuerst 3 Punkte hat, kommt in die Mitte
			> Mannschaft des Kindes, welches zuerst
			fertig ist, stellt den nächsten Powerspieler







Theorie	Easybasket	- es darf mit 2 Händen gedribbelt werden
	Regeln	- man darf den Ball aufnehmen und dann wieder
		losdribbeln
		- es gibt keinen Schrittfehler, aber man muss
		irgendwann anfangen zu dribbeln
		- Ringtreffer zählen als ein Punkt, danach bekommt der
		Gegner Einwurf
		- Korbtreffer zählen 3 Punkte
		- Körperkontakt ist gar nicht erlaubt
		> gibt ein Punkt für den Gegner bei Verstoß







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Georg Kleine - Kinderbewegungsabzeichen | Bonn 2019

Link: https://www.youtube.com/watch?v=g1f-4P6COWA

Referent*in: Georg Kleine

Ort, Jahr: Bonn, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Das "Spiel den		Wie funktioniert das Baukastenprinzip?
	Ball" Kibaz		- 10 aus 20 Übungen auswählen, je 2 aus jedem Bereich
			- Aufgabenstellungen formulieren
			- Bewegungsvariationen einplanen
			- wie viele Kinder sollen gleichzeitig die Aufgabe
			bewältigen
			- Material auswählen und zusammenstellen
			- Alltagsmaterial heranschaffen
			- Stationen von 1-10 im Kreis durchführen
			5 Entwicklungsbereiche
			- Motorik
			- Wahrnehmung
			- Psyche und emotionaler Bereich
			- sozialer Bereich
			- kognitiver Bereich
Koordination	Feuer, Wasser,	35:48 - 40:31	- Feuer: in eine der Ecken der Halle laufen
	Sturm		- Wasser: auf eine Bank in der Halle stellen
			- Sturm auf den Bauch mit Händen über den Kopf legen
			- Sonne: auf den Rücken legen
			- Eis: still auf der Stelle stehen
			- Erweiterungen:
			· mit Luftballon in der Hand
			· mit verschiedenen Bällen in der Hand
	Stationsübungen	40:31 - 1:08:22	- Rollbrett-Memory
			Memory-Karten sind auf 2 Hockern verteilt, zwischen
			denen die Kinder per Rollbrett hin und her rollen und die
			Paare zusammenfinden müssen.
			- Torwandwerfen
			Eine Torwand mit 2 Löchern ist aufgebaut und die Kinder
			können aus verschiedenen Entfernungen, durch
			verschiedene Hütchen gekennzeichnet,
			auf diese mit verschiedensten Bällen, die in einem
			Kastendeckel den Kindern bereitgestellt wurden, werfen.
			- Hüpfen und Springen
			Auf einem Mini-Sprungbrett dürfen die Kinder hüpfen
			und irgendwann von diesem runterspringen. Dabei
			können sie versuchen, einen Ball zu fangen.
			- Slalompusten
			Kleinere Bälle (z.B. Tischtennisbälle oder Federbälle),
			aber auch andere Gegenstände (z.B. zerknülltes Papier)
			werden per Pusten durch Hütchen im Slalom bewegt.
			- Runterspringen







	Die Kinder springen von einem Kasten und landen auf
	einer Weichbodenmatte. Dabei ist es ihnen überlassen,
	wie sie runterspringen und landen möchten
	oder ob sie beim Fallen einen Ball fangen möchten.
	- Rüttelplatte
	Eine Matte wird auf Stäbe gelegt. Auf diese Matte stellt
	sich ein Kind und versucht sein Gleichgewicht zu halten,
	während Übungsleiter die Matte hin und her bewegen.
	- Ballon hochhalten
	In einem kleinen Feld versuchen die Kinder einen Ballon
	in der Luft zu halten, dabei können sie auch mit
	mehreren Ballons und untereinander die Ballons
	berühren.
	- Zielwerfen
	Auf einen heruntergeschraubten Korb können die Kinder
	mit verschieden Bällen werfen und versuchen, Körbe zu
	erzielen.
	- Würfelspiel
	Die Kinder würfeln und nehmen Bälle entsprechend der
	Augenzahl mit und legen diese in einen Ring. Dies kann in
	2 Teams gegeneinander erfolgen.
	- Muster legen
	Die Kinder bekommen verschiedenen Muster gezeigt, in
	denen Bälle oder Hütchen gelegt sind und müssen diese
	nachlegen
L L	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,







Videotitel: MTO: Harald Limböck - Vereinstraining | Nürnberg 2019 (1)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=Xa8TtTFIXEc

Referent*in: Harald Limböck

Ort, Jahr: Nürnberg, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Passen	Zweifelderball"	13:30-14:20	- zwei Felder mit Bank als "Hühnerstange"
			- nachdem abwerfen auf Hühnerstange
			- Ball auf "Hühnerstange" fangen = Freikommen
			Zusatzregel: Fangen eines gegnerischen Passes = Gegner muss
			auf Hühnerstange
	Statische Lücken	14:20-15:10	- Stangen werden als "Tore" in Halle verteilt
			- jedes Paar muss durch jedes "Tor" durchpassen
			Zusatzregel: Einführen von verschiedenen Passvarianten
			(Bodenpass etc.) + später auch Pässe aus Bewegung und Sprung
	Tigerball	16:15-17:30	- einfache Variante: 2 Kinder befinden sich um einen Kreis, ein
			anderes Kind ist im Kreis
			- innere Kind probiert den Ball zu berühren, während außen
			zueinander gepasst wird
			- bei Berührung wechseln Kinder
			Die Anzahl der Kinder innen sowohl als außen können variieren
	10er Ball	17:30-18:30	- 2 Teams
			- ein Team muss 10 Pässe schaffen und dabei zählen
			- Gegnerteam darf Pässe abfangen
	Aufsetzerball	18:30-19:15	- 2 Teams, jeweils eine Matte
			- Ball muss auf Boden aufkommen und Oberkante der Matte
			berühren
			- Ball darf jederzeit weggeschlagen werden
	Grand Canyon	15:10-16:15	- 3 Felder (auch mehr möglich)
			- jeweils 2 Kinder pro Feld
			- Kinder im mittleren Feld müssen Pass abfangen, dürfen sich
			bewegen







Videotitel: MTO: Harald Limböck - Vereinstraining | Nürnberg 2019 (2)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=c_2EZHqb3jE

Referent*in: Harald Limböck
Ort, Jahr: Nürnberg, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Korbleger	Zug zum Korb Drill	28:00-39:00	 - 2 Teams, aufgeteilt auf jeweils beide Flügelpositionen - zwei Kinder stellen sich gegenüber "on top of the key" - obere Kind startet, läuft auf einen Flügel, andere Kind läuft auf entgegengesetzte Seite - beide bekommen Pass von Teamkollege und machen Korbleger Zusatz: 1. jeweils vor Pass beide Stangen berühren Zusatz: 2. jetzt nur ein Kind macht Korbleger, andere Kind verteidigt
	Korbleger Drill	13:00-20:15	- Kleingruppen starten vom "Elbow" mit Korbleger - Korbleger ohne Dribbling (2 Schritte) - Ball möglichst auf Kopfhöhe halten - jeweils linke und rechte Hand, Ober- und Unterhand -später den Ball vorwerfen, Ball im Laufen wiederaufnehmen Zusatz: Reverse Korbleger hinzufügen
	Fast Break Drill	50:30-1:10:00	 - jeweils 2 Teams gegeneinander - 2 Kinder pro Team, schnicken aus wer beginnt - Gewinner passen sich auf Freiwurflinie hin und her - 2. Team hat eine Chance den Ball zu stealen -> Erfolg = Fast Break - gelingt es nicht macht das andere Team ein Korbleger Zusatzregeln: weniger Zeit für Abschluss + 3gg3 oder auch 4gg4









Videotitel: MTO: Harald Limböck - Vereinstraining | Nürnberg 2019 (3)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=LUMpYWvcd4k

Referent*in: **Harald Limböck**

Ort, Jahr: Nürnberg, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie			Auswertung des Trainings









Videotitel: Minitrainer-Offensive: Isabell Hebel - KISS Die Kinder Sport Schule | Würzburg 2018

Link: https://www.youtube.com/watch?v=iu5ceCaRPiE

Referent*in: **Isabell Hebel**

Ort, Jahr: Würzburg, 2018

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Fangspiele	Zahlenfangen	00:00 - 03:30	- Jeder fängt Jeden, beim Abtippen wird Zahl gesagt
			· 1 = Abgetippter muss sich hinhocken
			· 2 = Abgetippter muss in Liegestützposition
			· 3 = Abgetippter muss auf der Stelle tippeln
			· 4 = Abgetippter darf normal laufen
			- wenn zwei Kinder sich gleichzeitig tippen, müssen
			beide die angesagte Zahl ausführen
	Das große	04:30 - 17:00	- Spielfeld mit verschiedenen Hindernissen (z.B.
	Abenteuerspiel		Mattenwagen, Kastenteile)
			- 2 Mannschaften, jede hat eine Hälfte des Spielfeldes
			- in eigener Hälfte versteckt Mannschat einen Schatz
			(Sandsäckchen)
			- Ziel: Schatz der anderen Mannschaft finden und in
			eigene Hälfte bringen
			- man darf (nur) in der gegnerischen Hälfte gefangen
			werden
			- wenn abgetippt muss man auf eine Bank außerhalb
			des Spielfeldes
			· wieder frei, wenn Kind aus der eigenen Mannschaft
			zu einem kommt, es an die Hand nimmt und zurück
			ins eigene Spielfeld bringt (dabei dürfen sie nicht
			getippt werden)
			- Zusatz: Hindernisse sind Zick (man darf nicht getippt
			werden für 3 Sekunden)
	5er Fangen	19:30 - 21:30	- 5er Teams (davon ein Fänger und einer, der
			gefangen werden soll)
			- alle bilden einen Kreis, fassen sich an die Hände
			(ohne Fänger)
			- Fänger soll Gejagten fangen, die anderen versuchen
			das gemeinsam zu verhindern (Fänger darf auch
			versuchen in den Kreis zu gehen)
	Fangen und	32:00 – 40:30	- Kinder zu zweit zusammen mit einem Ball
	Abwerfen		- Ball wird auf eine Linie gelegt (ca. 7m entfernt)
			- Kinder stehen hintereinander an einer Linie (ca. 1m
			Abstand)
			- auf Kommando "Fangen" versucht das hintere Kind
			das vordere Kind zu fangen (bis Höhe des Balls) oder
			es abzuwerfen (darf auch mit dem Ball in der Hand
			laufen)
			- Variation: Kinder müssen am Anfang liegen/sitzen/







Wurfspiele	10 Zähne Monster	24:00 – 29:00	- jedes Kind erhält 3 Bierdeckel, muss mit diesen eine Strecke von ca. 7m zurücklegen (darf nur auf die Bierdeckel treten) - ab einer markierten Linie werden die Bierdeckel auf das ca. 2m entfernte Monster geworfen - Monster: 2 übereinander gestapelte Kastenteile in denen je 5 Kegel stehen (=Zähne) - Ziel: alle 3 Bierdeckel durch den Mund des Monsters werfen - nach Würfen wieder zurück zum Anfang und
	Angry Birds	46:00 – 56:00	nochmals probieren - Monster (Kegel) sollen mit den Vögeln (Bällen) abgeworfen werden · Kegel stehen auf unterschiedlich hohen Teilen (z.B. Kasten, Hocker) · unterschiedliche Bälle (z.B. Medizinball, Basketball, Football, Tennisball,) - zwei (oder mehr) Mannschaften: Welches Team hat zuerst alle Kegel umgeworfen? - Wurf von Markierung, nach Wurf Ball holen und wieder anstellen
Kooperation	schwebender Teppich	58:00 - 1:02:00	 - Hula-Hoop-Reifen wird senkrecht über dicker Matte gehalten - Kinder sollen ein Kind durch den Reifen tragen, ohne das es den reifen oder die Matte berührt
	Klorollensetzen	1:03:00 - 1:08:00	- Teams (min. 2 Kinder pro Team, am besten 4) - Ziel: leere Klopapierrolle soll so weit wie möglich nach vorne gesetzt werden (muss stehen) – Wer schafft es am Weitesten? - nur ein Kind darf Rolle setzen und dabei nicht den Boden hinter einer vorgegebenen Linie berühren > die anderen Kinder dürfen das Kind halten, aber auch nicht über die Linie gehen









Videotitel: Playful Basketball

Link: https://www.youtube.com/watch?v=eAvd7z0oldl

Referent*in: Janez Seliskar

Ort, Jahr: Frankfurt, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Was ist playful		- soll Spaß (am Basketball) vermitteln
	Basketball?		· bringen Maskottchen mit, welches Kinder
			animiert
			 4 Parcours (mit mitgebrachtem Material)
			· am Ende Wettbewerb mit Finale + alle
			bekommen ein Geschenk
	Ziel		- Balance, Koordination, Schnelligkeit spielerisch
			üben
			- alle Kinder für Sport/Basketball begeistern
Ballhandling	Parcours	18:00 - 19:00	- 1. Parcours
			· über Schaumstoffstücke balancieren, dabei
			dribbeln
			· über Steine (Balancepads) springen ohne ins
			Wasser (Matten) zu fallen, dabei Ball in der Hand
			um einen Kreis aus Hütchen dribbeln
			· Ball durch Hula-Hoop-Reifen passen/geben
			Ball in Minibasketballkorb werfen
			· zurück zum Anfang laufen, Ball an nächstes Kin-
			übergeben
		19:00 - 20:00	- 2. Parcours
			5x auf Trampolin springen, dabei Ball in der
			Hand
			· Hüpfe-Kästchen, am Ende eine volle Drehung
			(im Springen), dabei Ball in der Hand
			über 3 Hürden springen
			· durch Hula-Hoop-Reifen mit Körper
			durchkrabbeln
			· Ball in Minibasketballkorb werfen
			· zurück zum Anfang laufen, Ball an nächstes Kind
			übergeben
		33:00 - 34:00	- 3. Parcours
			· über Seil auf dem Boden balancieren, dabei
			dribbeln
			· über Steine (Balancepads) springen ohne ins
			Wasser (Matten) zu fallen, dabei Ball in der Hand
			· Slalom durch 4 Stangen, dabei dribbeln
			· Ball durch Hula-Hoop-Reifen passen/geben
			· Ball in Minibasketballkorb werfen
			· zurück zum Anfang laufen, Ball an nächstes Kind
			übergeben







34:00 – 35:00	 4. Parcours über zwei große Balancepads laufen, dabei Ball in der Hand in Koordinationsleiter mit beiden Beinen springen (2 vor, 1 zurück), dabei Ball in der Hand unter einer Stange durchlaufen, über die nächste drübersteigen und bei der letzten zwischendurch Ball gegen Trampolin werfen Ball in Minibasketballkorb werfen zurück zum Anfang laufen, Ball an nächstes Kind übergeben gleichzeitiges Arbeiten in Gruppen an den 4 Parcours (nach bestimmter Zeit wird gewechselt) zum nächsten Parcours immer als ein bestimmtes Tier gehen (z.B. Löwe,)
---------------	---









Videotitel: Gastvortrag Dänemark: U8 Basketball

Link: https://www.youtube.com/watch?v=Um2LJzleJdc

Referent*in: Jens Laulund

Ort, Jahr: Jena, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling	Kennlernspiel	9:30 - 17:30	-alle Kinder dribbeln durch die Halle, wenn sie ein Kind
			treffen geben sie sich ein Highfive und sagen ihren Namen
			-wenn man 3 Highfives gesammelt hat, läuft man zum Korb
			und wirft (dann sucht man sich 3 neue Kinder zum
			Abklatschen
			-Variation: Handschlag entwickeln (hier: Highfive, dann
			Faust, dann mit dem Fuß)
	Schattendribbeln	17:30 - 25:30	-Kinder gehen paarweise zusammen, jedes Kind hat einen
			Ball
			-laufen hintereinander, der Vordere macht die Übung vor,
			der hintere macht sie nach (Schatten)
			-wenn sie eine Bahn gelaufen sind (Baseline zu Baseline)
			tauschen sie die Rollen
			-Erweiterung: wenn der Hintere den Vorderen antippt
			machen sie ein Wettrennen zur anderen Seite
			-Variationen: erst hochspringen, dann Rennen; erst hinleger
			dann Rennen; der Hintere entscheidet ob springen oder
			hinlegen
	König und Tore	25:30 - 31:00	-3 Reihen an der Baseline, jedes Kind hat einen Ball, ein
			König wird bestimmt
			-König hat die Macht und darf bestimmen wann alle
			losrennen, bis dahin müssen die beiden anderen Kinder
			immer auf Höhe des Königs sein
			-nach ein paar Runden: Tore aufstellen (mit 2 Hütchen),
			König darf entscheiden durch welches Tor er läuft, jeder
			muss durch ein unterschiedliches Tor laufen
	Paarrennen	32:00 - 36:00	-jeder hat einen Partner, die Kinder halten sich an den
			Händen fest, in der anderen Hand haben sie einen Ball
			-im Spielfeld werden 3 Kegel aufgestellt, ein gelber ca 5m
			von der Baseline in der Mitte, 2 rote an den Seiten ca 8m
			von der Basline entfernt
			-alle Paare müssen erst um einen roten Kegel laufen, dann
			um den gelben, dann zur anderen Seite bis zu einer
			vorgegeben Linie
			-alle laufen gleichzeitig los und dürfen sich aussuchen zu
			welchem Kegel und in welcher Richtung sie um den Kegel
			gehen
	die Leiter hoch	39:30 - 44:00	-die Kinder werden in 2 Mannschaften aufgeteilt, jede
			Mannschaft ist an einem Korb







-in der Mitte liegt eine Koordinationsleiter und 2 Hütchen (jedes Team hat ein Hütchen) -die Kinder gehen nacheinander durch einen Slalom (3 Kegel) zum Korb und werfen: 1 Punkt für Ring, 2 Punkte für Treffer -wenn das Team 3 Punkte hat, dürfen sie ihr Hütchen ein
,
Feld der Leiter nach vorne setzen
-das Team, welches als erstes am Ende der Leiter ist gewinnt









Videotitel: Athletik & Koordination

Link: https://www.youtube.com/watch?v=lq-mWaNlgCE

Referent*in: Jürgen Maßmann

Ort, Jahr: Bamberg, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Tipp			als "Strafe" keine Liegestütz/Plank/ oder ähnliche
			Zwangslagen, lieber funktionale
			Kniebeuge/Bärengang/
Kraft	Kreisfangen	35:10 - 39:00	-alle Kinder (außer ein Fänger) fassen sich im Kreis an (Hand an Unterarm nicht an Hand)
			-Fänger muss nun versuchen ein bestimmtes Kind zu
			fangen, der Kreis kann dieses Kind beschützen, da
			Fänger nicht durch Kreis darf
			-idealerweise 5-7 Kinder, ansonsten 2 Kreise
	Ameisenbär	40:20 - 43:30	-4 Ecken mit jeweils einem Reifen in dem 2 Kinder
			stehen, im Mittelkreis liegen einige Bälle
			-auf allen 4 (Händen & Füßen) bewegen und Bälle mit
			Nase zu eigenem Reifen rollen
			-Bälle dürfen nicht aus Reifen "gklaut" werden, wer am
			Ende die meisten hat, gewinnt
	Ameisenbärenkampf	44:00 - 45:00	-2 Kinder auf allen 4 (Hände & Füße) im Mittelkreis
			-Wer schafft es den anderen aus dem Kreis zu
			drängen?
	Pfannkuchen	45:00 - 47:00	-ein Kind liegt mit ausgestreckten Armen auf dem
	wenden		Boden
			-anderes Kind versucht es umzudrehen, ohne die Arme
			oder Beine zunehmen
	Außer Gleichgewicht	48:00 - 49:00	-zwei Kinder stehen gegenüber, dürfen sich nur an Händen berühren
			-versuchen den anderen aus Gleichgewicht zu bringen
	Ballpresse	49:00 - 50:00	-zwei Kinder Rücken an Rücken, dazwischen einen Ball einklemmen
			-versuchen den anderen wegzuschieben
	Teppichfliesen	51:20 - 58:00	-jedes Kind eine Teppichfliese
			-auf dem Bauch darauf legen mit Händen nach vorn
			ziehen
			-darauf setzen, Hände nach oben, nur mit Füßen
			vorwärts ziehen
			-auf Bauch legen mit Händen rückwärts schieben
			drauf setzen, mit den Füßen schieben
			-Unterarmstütz/Liegestütz auf Fliese, Po hoch mit
			Beinen anschieben
	Pferderennen		-zu dritt: einer liegt/sitzt/steht auf Fliese hält sich an
			Seil fest, die anderen ziehen das Kind an Seil hinterher







	Rübenziehen	1:07:00 -	-mehrere Kinder liegen auf dem Bauch im Kreis, Füße
		1:10:00	nach außen, an Unterarmen festhalten, Augen
			schließen
			-"Bauer" geht außen rum und versucht Rüben zu
			ziehen
			-nur an einem Bein und max. 3 Sekunden ziehen
Beweglichkeit		1:22:00 -	-stehen, ein Arm nach vorn strecken und Oberkörper
		1:24:33	soweit es geht drehen (WIRBELSÄULE)
			-Flugzeug, Raupe,(WIRBELSÄULE)
			-Armkreisen (vorwärts, rückwärts, gegenläufig,)
			(SCHULTER)
			-Beinschwingen (vor, zurück, seitlich,) (HÜFTE)









Videotitel: Minitrainer-Offensive: Jürgen Maaßmann - Athletik & Koordination (Oldenburg 2020)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=zegkolw7NXY

Referent*in: Jürgen Maßmann
Ort, Jahr: Oldenburg, 2020

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Athletik	Kreisfangen	28:00 - 33:00	- Kinder werden in zwei Gruppen geteilt
			- jede Gruppe sucht sich zum ersten einen Fänger
			und einen der gefangen werden soll aus
			- die anderen Kinder + das Kind was gefangen wird
			bilden einen Kreis und fassen sich an die Hände
			- der Fänger steht außen vom Kreis
			- die Kinder als Kreis versuchen durch nach, Rechts
			oder links rennen das Kind zu beschützen was
			gefangen werden soll
			- der Fänger, versucht in dem er um den Kreis
			herum rennt das Kind zu fangen
			- wurde das Kind gefangen geht der Fänger mit in
			den Kreis und der gefangene wird zum Fänger
			- die Kinder im Kreis müssen sich aber jetzt ein
			neues Kind aussuchen Zum fangen
	Umdrehen	34:00 - 41:00	- die Kinder bilden Zweiergruppen
			- einer der beiden Kinder legt sich auf den
			Fußboden, auf den Bauch und die Arme zur Seite
			ausgestreckt (versucht sich am Boden festzuhalten)
			- das andere Kind versucht seinen Partner auf den
			Rücken zudrehen (es darf nur an der Hüfte
			angefasst werden)
			- danach wird gewechselt
			- sind beide einmal dran gewesen wird sich auf den
			Rücken gelegt und versucht umgedreht zu werden
	Teppichfließen	42:00 - 52:00	- alle Kinder sind an einer Hallenlinie (am besten an
			einer Wandseite Anfangen)
			- vor ihnen liegt ein Teppichstück
			- darauf legen sie sich mit dem Bauch und
			versuchen sich nur mit der Armkraft nach vorne zu
			ziehen (bis ins angegebene Ziel)
			- auf dem Rückweg setzen sich die Kinder auf das
			Teppichstück und versuchen sich nur mit den
			Beinen nach vorne zu bewegen
			- wieder zurück legen sich die Kinder wieder auf
			den Bauch aber die Beine zeigen in die Halle (sprich
			Rückwarts)
			- hier versuchen die Kinder sich mit den Armen
			zuschieben/abzustoßen
			- auf dem Rückweg setzen sich die Kinder wieder
			drauf aber Rückwärts und drücken sich mit den
			Füßen ab







			- die nächsten zwei Runden hin und her stützen
			sich die Kinder mit den Händen auf das
			Teppichstück die Beine hintenangestellt (also der
			Po hoch) und versuchen so, so schnell wie möglich
			zu laufen
	Pferdekutschenrennen	52:00 - 1:00:00	- die Kinder finden sich in dreiergruppen zusammen
			- jede Gruppe hat jeweils ein Teppichstück und ein
			Springseil
			- das erste Kind der dreiergruppe legt sich mit dem Bauch auf das Teppichstück und hält sich mit
			beiden Händen an dem Seil fest
			- die anderen beiden halten jeweils ein Ende vom
			Seil in der Hand
			- so müssen die beiden das Kind auf dem Teppich
			ziehen um einen Kegel und zurück
			- danach wird immer durchgewechselt
			- waren alle mal dran wird die Position auf dem
			Teppichstück gewechselt
			· Auf die Knie setzen
			· In Schneidersitz setzen
			· Im stehen
Koordination	Parcours 1	ab 1:00:00	- jedes Kind hat jetzt wieder ein Teppichstück
			- aufgebaut ist er aus:
			1. Einen längs stehenden Kasten wo am Anfang und
			Ende eine Bank angelehnt ist
			2. Farbplättchen die auf dem Fußboden liegen
			3. Eine große dicke Matte
			4. Kegel nach vorne in einer Reihe
			5. Einen Korb mit Bällen davor
			- beim ersten Hindernis legen sich die Kinder auf
			den Bauch, auf die Bank und ziehen sich hoch auf
			den Kasten
			- auf der anderen Seite rutschen sie auf dem Bauch runter
			- bei dem zweiten Springen sie auf einem Bein
			jeweils immer auf ein Plättchen (alle Farben mitnehmen)
			- bei dem dritten machen die Kinder eine
			Vorwärtsrolle über die Matte
			- durch die Kegel laufen sie dann rückwärts und im
			Slalom durch
			- am Ende einen Ball schnappen und einen Korb
			werfen
			- danach wieder hintenanstellen
			- nach ein paar Runden soll dann keine
			vorwärtsrolle mehr gemacht werden, sondern eine
			To the to the more permanent more acting to make mention
			Rückwärtsrolle
	2. Parcours		
	2. Parcours		Rückwärtsrolle
	2. Parcours		Rückwärtsrolle - nachdem sie den ersten Parcours durchlaufen







	1. Einen Schwebebalken wo längs eine Bank drinhängt (am Anfang und Ende steht ein Hocker) 2. Danach kommt eine Bank, die in der Mitte etwas höher liegt (wie eine Wippe) 3. Anschließend eine längliche Matte 4. Und zum Schluss wieder ein Korb - am ersten Hindernis vom zweiten Parcours steht ein Ballwagen wo jedes Kind sich einen Ball rausnimmt (dieser wird aber nach Ende des zweiten Parcours wieder darein gelegt) - bei dem ersten Hindernis wird sich auf den Hocker gestellt den Ball in die Hand genommen und über die schwebende Bank drüber gelaufen (während des Laufens wird der Ball hochgeworfen und aufgefangen) - danach kommt die Bank die wie eine Wippe ist da laufen die Kinder drüber mit dem Ball in der Hand - bei der Matte müssen sie Kinder drei große Froschsprünge machen - und anschließend in den Korb werfen
3. Parcours	- dieser besteht aus: 1. Einer Bank, die mit der Sitzfläche auf einer hohen dicken Matte liegt (liegt neben der Wand mit etwas Abstand) 2. Zwei Hocker (oben und unten/ rechts und links) und einem Seil in der Mitte (von der Decke hängend) 3. Danach kommen Kegel nacheinander aufgestellt 4. Und anschießend eine Bank, die wieder gegen einen höheren Kasten gelehnt ist (länglich) und danach eine Matte – das unter (vor) einen Korb bauen - bei dem Parcours hat jedes Kind wieder einen Ball - über die Bank müssen die Kinder seitlich laufen und den Ball an die Wand werfen und wieder fangen - danach stellt sich das Kind auf den Hocker klemmt sich den Ball zwischen die Füße und muss sich am Seil rüber schwingen (auf der anderen Seite muss der Ball in dem Kasten landen) - anschließend dribbeln sie im Slalom durch die Kegel - zum Schluss laufen die Kinder mit dem Ball die Bank hoch (mit Tempo) und versuchen dann im Sprung nach unten vom Kasten den Korb zu treffen









Videotitel: Präsentation: Umgang mit Kindern und Situationen

Link: https://www.youtube.com/watch?v=rTn4MRDBxIQ

Referent*in: Jürgen Maßmann

Ort, Jahr: Frankfurt, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Umgang als Trainer im		- unglaublich viele verschiedene Meinungen in
	U8/		Studien, Zeitschriften, Büchern und unter Freunden
	U10 Bereich		- in der Regel Trainer für die Gesamterziehung
			nicht wichtig
			- Kinder können sehr gut zwischen Training,
			zuhause und Schule unterscheiden
			- Job: ein möglichst forderndes, förderndes und
			möglichst abwechslungsreiches Training zu gestalten
	Was sind Regeln?		- Regeln bestimmen das Miteinander
			- Pädagogische Vereinbarungen
			- Werte und Normen, organisatorische
			Notwendigkeiten, Apelle/Anweisungen/Verbote
			- WICHTIG: Zielsetzung und Vorteil der Regel für
			Kinder und Trainer
	Umgang mit Regeln		- NICHT ZU VIELE!!!
			- Nur wirklich wichtiges!
			- Zum Beispiel:
			Es wird nur geredet, wenn kein anderer spricht
			Wenn der Trainer ein Spiel erklärt und jemand
			dazwischenredet, kann der Trainer nicht weiterreder
			FAZIT: Die Kinder können nicht spielen.
			bekommen die Kinder das mit, werden sie die
			Regel auch untereinander durchsetzen
			· Idee für den Trainer: leise und ruhig sprechen
			und nicht versuchen die Kinder zu übertönen
			- Kinder müssen den Sinn einer Regel verstehen
	Was ist Disziplin?		- Stellung zur Gruppe?
	·		> Minibereich: Trainer sollte Teil der Gruppe sein, d.h
			mit den Kindern auf Augenhöhe (sowohl symbolisch
			als auch mal physisch (in die Hocke gehen)) sein,
			aber trotzdem als Trainer die Regeln festlegen
			- Folgen zu hoher Disziplin: das Kind fängt an zu
			bocken
			- erfordert Geduld und Motivation des Trainers
			- Regel+Disziplin mit KONSEQUENZEN (=der
			entscheidende Faktor)
			· Immer gleich
			· Direkt eingreifen!
			· Keine Kleinigkeiten einschleifen lassen!
			-
	Lob und Anerkennung		







	- Beides sehr wichtiges Handwerkszeug des
	Trainers!
	- bestärkend für Kinder (wenn das Kind etwas
	falsch macht, ist Lob unangebracht)
	- fördert das Selbstbewusstsein
	- unterstreicht die Zugehörigkeit zuder Gruppe
	- Anerkennung:
	 Wertschätzung mit Bezug zur Tätigkeit des
	Kindes!
	· nicht nur sagen: "Gut gemacht!", sondern
	"Super, wie du den Ball von der Brust hoch gestoßen
	hast! Merkst du, dass du so viel besser triffst?",
	damit das Kind merkt, dass der Trainer ihm
	Aufmerksamkeit schenkt
	 baut tiefere und intensivere Bindung auf
	- Lob:
	· Eine Bewertung bezogen auf die ganze Person!
	Kind wird herausgehoben und als Person
	bewertet
	· "Klasse!", "Super!",
	· ·
	· Anerkennung ist besser
	- Tadel:
	· im Minibereich kein Hilfsmittel
	Gefahr der Resignation bei Kindern
	Kinder (aber auch Trainer) dürfen keine Angst
	vorm Scheitern haben, sie sollen probieren!
Auf Situationen	1. Ursachen erkennen
reagieren	2. Training/Spiel möglichst direkt fortführen
	3. Psychische und soziale Voraussetzungen beachten
	4. Aufsichtspflicht beachten
	5. Grundregeln des sozialen Verhaltens (Eltern)
Was wenn ein Spiel nicht	- Ursache: häufig nicht erkennbar/keine Lust
funktionier?	- Nicht versuchen das Spiel zu erzwingen
	- Abbrechen und nächste Übung/Spiel, weiteres
	(sicheres Spiel) in Reserve haben
	- Trainer soll der Entscheidungsträger sein
	- Tipps:
	· häufiges Wechseln der Spiele
	· Spiele ca. 15 Minuten, nicht zu lang
	eigenen Ehrgeiz zurücknehmen
Was wenn ein Kind nicht	- Ursache: viele mögliche Gründe, häufig nicht aus
mehr mitmachen will?	dem Training
	- Kind zu sich nehmen, andere weiterspielen
	lassen
	- Kind Empathie entgegenbringen
	- Tipps:
	· Kind Zeit lassen
	ohne Konsequenzen wieder mitspielen lassen
Was wenn ein Kind	- Kind zu sich nehmen, das Spiel weiterlaufen
bockt?	lassen







	- Ursache: z.B. ein Kind hat keine Lust auf dieses
	- Ursache: z.B. ein Kind hat keine Lust auf dieses Spiel
	- keine anderen Kinder anstecken lassen
	- Kind oder auch Gruppe erklären, dass ein Spiel
	nur funktioniert, wenn alle spielen: Man muss auch
	mal das spielen, was einem nicht so gut gefällt
Was wenn ein Kind	- Ursache: emotionale Steigerung der vorherigen
anfängt	Situation
zu weinen?	- Wichtig dafür zu sorgen, dass das Spiel
zu weinen:	weiterläuft
	- sollte das Kind ansprechbar sein, wieder
	Empathie zeigen
	- Wenn es wieder ruhig ist, darf es wieder
	mitspielen! - Tipp: nicht anschreien, es soll damit aufhören
	- Kind rennt aus der Halle:
	Nicht nachlaufen und die anderen Kinder alleine
	lassen!
	· Vorher Eltern auf einem Elternabend erklären,
	dass man nicht nachlaufen kann, aber Nummern
	geben lassen, dass man die Eltern anrufen kann
Was wenn ein Kind	- Ursache: Langeweile, Unterforderung,
ständig die anderen stört?	Gewohnheit, Aufmerksamkeit suchend - Sofort unterbrechen!
die anderen stort?	
	- Unerwünschtes Sozialverhalten!
	- Je nach Grund entsprechend reagieren
Manual and a sight and a	(Zusatzaufgaben,)
Was wenn sich zwei	- Sofort unterbrechen!
Kinder	NO GO! Regeln Sozialverhalten!Fehler des Trainers! Anzeichen vorher erkennen
prügeln?	
	und eingreifen
	- Tipp: bei schwierigen Mannschaften oder Schul-
10.1.1.1	AG's eine weitere Person als Betreuer hinzuziehen
Was wenn Kinder nicht	- Ursache: in der Schule gestritten, schwächerer
mit	Spieler Spieler Brokley Language
einem anderen Kindern	- Selbstgemachtes Problem, kann entstehen, wenn
spielen wollen?	Kinder regelmäßig selbst entscheiden
	- Tipps:
	Trainer machen die Teams
Manual de de	· möglichst oft wechseln
Was wenn ein Kind	- Ursache: psychologisches Dominanzgebären von
ausgeschlossen/gemobbt	Kindern
wird?	- Sofort unterbrechen!
	- NO GO! Regeln Sozialverhalten!
	- Tipp:
	Spiele wählen, die das besagte Kind gut kann
	bei Fangspielen Spielformen wählen mit häufigen
	Wechseln des Fängers!
Was wenn sich Kinder	- Ursache: Kinder wollen immer das Beste und
um	können nur schwer zurücksetzen
einen Ball streiten?	- Gleichbehandlung aller Kinder







ĺ		-	Tipps:
			innerhalb der Übung Bälle wechseln
			Trainer gibt die Bälle raus







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Jürgen Maaßmann Situationen im Training Hagen 2017

Link: https://www.youtube.com/watch?v=NtVbSm_xHQ8

Referent*in: Jürgen Maßmann

Ort, Jahr: Hagen, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	auf Situationen	2:53 - 7:34	1. Ursache erkennen
	reagieren		2. Training / Spiel möglichst direkt fortführen
			> wenn es Probleme gibt, das Kind kurz herausnehmen, das
			Spiel am Laufen halten
			3. Psychische und soziale Voraussetzungen beachten
			4. Aufsichtspflicht beachten
			5. Grundregeln des sozialen Verhaltens (Eltern)
			> sämtliche Verhaltensweisen wie Auslachen, Schubsen
			direkt unterbinden
	Was wenn ein Spiel	7:34 - 12:32	- Ursache: häufig nicht erkennbar/ keine Lust
	nicht funktioniert?		- nicht versuchen, ein Spiel zu erzwingen
			> Gegenaggression möglich, wenn man Spiel erzwingen möchte
			> aber auch nicht zum Spielball der Kinder werden
			- Abbruch und neues Spiel/ Übung; (sicheres) Spiel in
			Reserve haben
			- Trainer = Entscheidungsträger
			- Tipps: häufiger Wechsel der Spiele, Spiele ca. 15 min,
			eigene Ehrgeiz zurücknehmen
	Was wenn ein Kind	12:32 - 0:13	- Ursache: viele mögliche Gründe, häufig nichts aus dem
	nicht mehr		Training
	mitmachen will?		- Kind zur Seite nehmen, weiterspielen lassen
			- Kind Empathie entgegenbringen
			> aber auch nicht zu viel: Kind ist nicht der Entscheider
			- Tipps: Kind Zeit lassen, ohne Konsequenzen weiterspielen
			lassen
	Was wenn ein Kind	20:13 - 22:27	- Ursache: ein Kind hat keine Lust aufs Spiel
	plötzlich bockt?		- Kind zur Seite nehmen, weiterspielen lassen
			- keine anderen Kinder anstecken lassen
			- Kind/ Gruppe erklären, dass Spiel nur funktioniert, wenn
			alle spielen
			> den anderen zuliebe das spielen, was man vielleicht nicht
			möchte - Tipps: viele verschiedene Spiele, häufige Wechsel
	Was wenn ein Kind	22:27 - 26:51	- Ursache: emotionale Steigerung der vorherigen Situation
	plötzlich weint?		- Kind zur Seite nehmen, weiterspielen lassen
			- Kind Empathie zeigen, wenn Kind ansprechbar ist
			- wenn Kind wieder ruhig ist, darf es wieder mitspielen
			- Tipps: nicht anschreien, Kind braucht jemanden, der
			zuhört
	Was wenn ein Kind	26:51 - 30:28	- Ursache: emotionale Steigerung der vorherigen Situation
	außer Kontrolle ist?		à KIND RENNT AUS DER HALLE







		 nicht nachlaufen und andere Kinder allein lassen ELTERN SOFORT ANRUFEN! / NOTFALL-NUMMERN! Tipps: Eltern auf solche Situationen vorbereiten (z.B. Elternabend vor Saison), Sensibilität bei der Beobachtung der Kinder, um das vorher zu erkennen
Was wenn ein Kind ständig die anderen stört?	30:28 - 34:51	 - Ursache: Langeweile, Unterforderung, Gewohnheit, Aufmerksamkeitssuche - sofort unterbrechen! (Verstoß gegen Grundsätze des sozialen Verhaltens) - je nach Grund entsprechend reagieren - Tipps: Spiele / Übungen ohne Pausen / Anstehzeiten, kurz erklären / etappenweise
Was wenn Kinder nicht zusammen spielen wollen?	34:51 - 37:07	 - Ursache: in der Schule gestritten, schwächster Spieler - selbstgemachtes Problem, kann entstehen, wenn Kinder regelmäßig selbst entscheiden - Tipps: Trainer macht die Gruppen, Wechsel in den Teams, sodass jeder mit jedem übt / spielt
Was wenn ein Kind ausgeschlossen wird?	37:07 - 40:08	 - Ursache: psychologisches Dominanzdenken von Kindern - sofort unterbrechen! (Verstoß gegen Grundsätze des sozialen Verhaltens) - Tipps: Spiele wählen, in dem das Kind nicht unterlegen ist, bei Fangspielen: Spiele wählen, bei dem schnelle Fängerwechsel passieren
Was wenn sich Kinder um einen Ball streiten?	40:08 - 41:09	 - Ursache: Kinder wollen immer das Beste, stecken nur schwer zurück - alle Kinder gleichbehandeln - Tipps: Bälle Kindern zuordnen, Spiel mit Ballwechseln (z.B. heiße Kartoffel)









Videotitel: Gastvortrag Dänemark: Family Basketball

Link: https://www.youtube.com/watch?v=wbE9plZBofo

Referent*in: Katrine Storm Piper

Ort, Jahr: Jena, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Regeln U5/U7	0:00 - 9:30	-Training muss Spaß machen, jede/r wird in jedem Training
	Training		wahrgenommen und hat min einen Erfolg
			Geschichte erzählen
			-mit den Eltern, aber auch selbst Verantwortung übernehmen,
			wenn möglich
			-kein Schreien, auf das Positive fokusieren
			-Erlernen von motorischen, sozailen und Basketballerischen
			Skills durch viele Wiederholungen
			-Basketball Skills: dribbeln, passen, fangen, werfen,
			Richtungswechsel, springen, Ball beschützen, Defense
			-Soziale Fähigkeiten: zuhören bei Erklärungen in der Gruppe,
			einfachen Regeln folgen, Teamwork
kleine Spiele	Namensspiel	10:45 - 13:30	-Spieler und Eltern stehen in einem Kreis
			-ein Ball wird herumgereicht
			-wenn man den Ball hat, sagt man seinen Namen, gibt den Ball
			weiter und legst sich auf den Bauch
		14 40 22 20	-alle sagen "Hallo (Name der Person)"
	Reise nach	14:40 - 22:30	-jeder hat einen Ball, Trainer erzählt Geschichte
	Afrika		-"Das Wetter ist kalt in Deutschland, deshalb fliegen wir nach
			Afrika. Zuerst müssen wir unsere Koffer packen!"
			-"Wir holen unsere Kleidung aus den Regalen ganz oben" - auf
			Zehenspitzen stellen und nach oben greifen
			-"und die Sonnencreme und die Badesachen aus dem Regal
			ganz unten" - auf ein Bein stellen und nach rechts und links unten greifen
			-"wir müssen auf den Koffer springen, um ihn zu schließen" -
			mit beiden Beinen springen
			-"Wir steigen in das Flugzeug ein und starten den Motor" -
			Arme ausstrecken (einen Arm wenn mit Ball) und Knie
			beugen, Beine als Motor
			-"und dann fliegen wir" - herumlaufen, wenn möglich dribbeln
			-"Stopp" - Sprungstopp
			-"geht in die Knie, damit die Tiere in Afrika euch nicht sehen
			können. Wir schauen mal ob es hier Tiere gibt" - drehen, den
			Ball schützen und sich umschauen
			-"Hat jemand ein Tier gesehen?" - ein Kind soll sagen welches
			Tier es gesehen hat, verhalten wie das Tier (am Besten
			Basketballbewegung einbauen)
			-Tiger = leise, auf Zehenspitzen laufen, dann angreifen (schnell
			rennen)







	1	
		-Jaguar = Ball rollen, so schnell es geht laufen
		-Affe = Sprossenleiter hoch
		-Schlange = auf dem Boden kriechen
		-Griaffe = Arm als Kopf der Giraffe, hochschauen und
		runterschauen (wie bei Wurf)
		-"Es ist viel zu gefährlich in Afrika mit den wilden Tieren. Lasst
		uns zurück nach Deutschland fliegen. Wir steigen in das
		Flugzeug und starten den Motor" - wie oben
Kegel	23:00 - 27:30	-"Es sieht so aus, als ob wir nicht in Deutschland gelandet sind.
abschießen		Es sieht aus wie ein anderer Planet mit Komischen Kegeln, die
		aus dem Boden ragen. Versuchen wir sie
		abzuschießen und schauen, ob die Aliens sie wieder richtig
		platzieren."
		-in der Turnhalle werden Kegel aufgestellt, jeder Spieler hat
		einen Ball
		-die Spieler spielen den Ball in Richtung der Kegelb, um sie
		umzuwerfen, die Eltern (Aliens) stellen sie wieder hin
Diamanten	28:00 - 38:00	-"Diese Aliens waren sehr nett. Ich habe gehört, dass es auf
sammeln		diesem Planeten viele Diamanten gibt, aber sie werden von
32		den Aliens beschützt. Mal sehen ob wir einige
		Diamenten bekommen können. Um an den Aliens
		vorbeizukommen müssen wir Tricks anwenden."
		-Spieler gehen zu zweit zusammen in einen Reifen
		(Raumschiff), jeder hat einen Ball
		-Aliens sind in der Mitte in einem Kreis um die Diamenten
		(Reissäckchen)
		-um Diamenten zu bekommen, brauchen Kinder 2 Punkte auf
		einem Korb (1 Punkt für Ring, 2 Punkte für Treffer)
		-wenn 2 Punkte erzielt, dribbelt der Spieler zu einem Alien,
		der macht eine Übung vor und der Spieler macht sie nach
		wenn Übung ausgeführt, darf ein Diamant genommen werden
		und zum Raumschiff gebracht werden
		-bis alle Diamanten aufgebraucht (dann zählen)
König und	38:00 - 47:00	-Spieler stehen in 2 Reihen in der Mitte des Spielfeldes, 2
Königin		Eltern stehen auf der Freiwurflinie mit einem Ball in jeder
		Hand (Arme ausgestreckt)
		-ein Kind wird zur Königin/zum König ernannt und muss
		entscheiden wann die Übung beginnt (loslaufen = Start)
		-Kinder laufen zu den Eltern, nehmen einen Ball und dribbeln
		zum Korb um zu punkten
		-wenn ein Kind 2 Punkte erzielt hat (1 Punkt für Ring, 2 Punkte
		für Treffer), Ball zurück zu den Eltern und bei ihnen
		abklatschen
LEGO Spiel	48:00 - 56:15	-jeder Spieler hat einen Ball
2200 00.01	.5.55 50.15	-Trainerin hat Beutel mit LEGO Steinen dabei (6 verschiedene
		Farben)
		-es werden 6 Stationen mit jeweils einem LEGO in einer der 6
		Farben aufgebaut, ein Elternteil pto Station
		-1. 4 Kegel, auf 3 ist ein Reissack: Kinder dribbeln um die Kegel
		und müssen alle Säcke auf einen anderen Kegel legen







|--|









Videotitel: Passen & Fangen

Link: https://www.youtube.com/watch?v=bqK1t-gmRXs

Referent*in: Konrad Slavik
Ort, Jahr: Bamberg, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballgewöhnung		1:45 - 12:00	-jedes Kind ein Ball
			-Ball so hoch wie möglich werfen und wieder fangen
			(1x klatschen, 2x klatschen, hinter dem Rücken
			klatschen, drehen)
			-rückwärts ein paar Schritte vor Wand, über Kopf
			(durch Beine,) an Wand werfen, drehen und den Ball fangen
			-rückwärts ein paar Schritte vor Wand, links den Ball
			an Wand passen, nach rechts drehen und fangen
Passen	in den Lauf passen	15:00 - 17:00	-zwei große Matten stehen mit Abstand, Hälfte der
			Kinder vor den Matten, anderen an der Seite vor dem
			Zwischenraum
			-Kinder an der Seite haben Softbälle
			-Kind vor der Matte fragt erstes Kind mit Softball, ob
			es bereit ist (Kommunikation!!!)
			-rennt los (so schnell es kann ohne Tempowechsel an
			Matten vorbei), Kind mit Softball versucht es im
			Zwischenraum abzuwerfen
			-Punkte bekommt wer trifft (gibt keine Minuspunkte,
			wenn man abgeworfen wird)
	in den Lauf passen	18:30 - 23:40	-große Matte, daneben eine Reihe mit Kindern, die
			hinter Matte langrennen können
			-zweite Reihe mit Kindern neben Matte mit Ball
			-Kind ohne Ball rennt los, wenn es efragt hat, ob
			anderer bereit ist, hinter Matte entlang, bekommt
			von Kind mit Ball Bodenpass in den Lauf, wenn es
			hinter der Matte vorkommt
			-Korblegerabschluss
	Doppelpass	23:45 - 25:30	-gleiche Aufstellung, aber Ball diesmal bei den
			Laufkindern
			-Kind passt Ball nach oben, läuft hinter der Matte
			Richtung Korb
			-bekommt Pass hinter der Matte, schließt ab
	3-Felder-Passen	30:00 - 36:50	-9 Kinder, in 3 Feldern (2 außen, eins in der Mitte)
			-6 Kinder in den 2 äußeren Feldern versuchen Bälle
			durch Mitte hin und her zu passen (nicht über
			Kopfhöhe)
			-3 Kinder in der Mitte versuchen Bälle abzufangen
	Teppichfliesenpassen	39:38 - 46:50	-verschiedene Teppichfliesen in Halle verteilt (mehr
			als Kinder)







		-Kinder stehen auf Teppichfliesen, passen sich Ball zu
		nach jedem Pass neue Fliese suchen
		-Variation (komplexer): verschieden farbige Fliesen,
		pro Farbe eine Mannschaft, wer zu erst 10 Pässe hat
		(man darf nur auf eigener Farbe stehen, jede Farbe
		andere Passform (Bodenpass, Ein-Hand,)
Parteiballvariationen	53:00 - 58:00	-4 Mannschaften
		-2 versuchen sich zuzupassen, anderen zwei
		versuchen abzufangen
		-Variation: später: 3 passen, 1 fängt ab
		nach 5 Pässen 1 gegen 1 auf Korb
"Tigerball"	1:05:50 -	-3 gegen 1, Angreifer dürfen nur passen, dann
	1:09:56	Abschlusss (wer abschließt ist neuer Verteidiger)
		-Variation: jeder musste Ball einmal haben, oder 5
		Pässe,
		schwieriger: 2 gegen 1







Videotitel: Easybasket (Teil 2)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=f87qs0As_VA

Referent*in: Mario Greco
Ort, Jahr: Hagen, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballhandling	Verkehrsspiel	1:00 - 13:30	- alle Kinder sind Autos und dribbeln zunächst quer
_		> Teil 2	durch die ganze Halle
			- niemand darf sich berühren/mit jemandem
			zusammenstoßen (sonst 3x hochspringen)
			- Erweiterung 1: Einschränkung auf eine Hallenhälfte
			- Erweiterung 2: Autos können nur noch auf den
			Straßen fahren (=Linien)
			- Erweiterung 3: Autos dürfen alte Männer (=Kinder
			ohne Ball, mit einem Hütchen auf dem Kopf) nicht
			überfahren
			· Alten laufen quer durch die Gegend
			· sind langsam, aber können laufen wo sie wollen
			· Autofahrer muss warten oder die Richtung wechseln,
			wenn Alter die Straße überquert
			- Erweiterung 4: Arbeiter haben rote Kegel, womit sie
			die Straßen absperren können
			 Autos müssen warten bis wieder frei oder Richtung
			wechseln
	Tor	16:00 -	- 3 Mannschaften (mit je 2 Spielern) spielen auf einen
	durchschreiten	27:00	Korb
		> Teil 2	- Powerspieler (wird am Anfang bestimmt) entscheide
			wann es los geht
			- alle dribbeln vor einem Tor aus Hütchen, wenn
			Powerspieler Tor durchschreitet, dürfen anderen Kinder
			auch los zum Korb
			- wer zuerst 3 Punkte hat, bringt die Power für sein
			Team
			- Erweiterung: alle stoppen an 3er Linie (Powerspieler
			entscheidet, wann sie sie überschreiten)
	Basketballspiel	27:30 –	- 2 Angreifer stehen mit einem Ball ca. einen Meter von
		43:00	der Mittellinie
		> Teil 2	- zwischen ihnen steht ein Verteidiger (ein bisschen
			weiter hinten), der andere Verteidiger steht unter dem
			anderen Korb
			- wenn der 1. Verteidiger über der Mittellinie ist,
			dürfen alle anderen los und spielen
			- ca. eine Minute 2 gegen 2 frei Basketball spielen,
			dann Wechsel









Videotitel: Minitrainer-Offensive: Marius Huth - Das Spiel auf niedrige Körbe | Bonn 2019

Link: https://www.youtube.com/watch?v=RvfC5B6dyqM

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Bonn, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung	
Theorie	Warum?		> für 10-Jährigen (1,37m) wenn ein Erwachsener (1 - motivierender, da sie öf > mehr Kinder begeistern - in fast allen europäische - neue Regeln fordern nie > Einführung von höhenv	ter treffen sich für Basketball en Ländern bereits Standard
	internationaler Vergleich		- Deutschland selbst mit l Mittelfeld	oester U12 Mannschaft nur im
			Italien) - Ziel: 100 000 Minis in DI > dafür muss Basketball a Körbe treffen Kinder öfte	rttraktiver werden (durch niedrige r und es macht mehr Spaß)
	Gegenargumente		· Sortierung der Mannsch innerhalb 1 Jahr auseinar > unterschiedlicher Entwi > Bevorteilung der ältere (mehr Kinder aus 1. Quar · ältere Kinder kommen e jüngere · durch niedrige Körbe ha - "Der Sprung zur U14 ist	icklungsstand der Kinder n Kinder in gleicher Jahrgangsstufe tal – Relative Age Effect) vtl. besser auf normale Körbe klar als ben auch jüngere bessere Chance dann aber sehr groß" n aufgebaut werden (d.h. Bick auf







	koordinativ gut ausgebildete Kinder bekommen die Umstellung
	aus Erfahrung gut hin







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Marius Huth Grundtechniken Wurfschulung Bochum 2016

Link: https://www.youtube.com/watch?v=TB_V4P0qf2A

Referent*in: Marius Huth
Ort, Jahr: Bochum, 2016

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Wurf	Rhythmische	5:12 – 7:30	- alle Kinder mit Ball sollen im Rhythmus der Musik
	Erwärmung		dribbeln
			- Erweiterungen: mit bestimmten Hand- und
			Tempowechseln
	Wurfstationen		- alle Stationen zu zweit
			- es läuft Musik während des Stationsbetriebes
			- Musik startet = Beginn Station
			- Musik stoppt = Aufbauen, Wechsel zur nächsten
			Station
		7:48 – 34:19	Station 1 – Linkskorbleger (wird nicht explizit erklärt)
			- ein Hütchen, 2 Reifen, ein extra Reifen mit 2 Bällen
			- Spieler mit je einem Ball starten am Hütchen mit
			einem Dribbling, dann Ball aufnehmen
			- ein Kontakte (links-rechts) je Reifen, dann Korbleger
		8:54 - 9:51	Station 2 – Zielwerfen
			- Reifen mit 5 verschiedenen Bällen, Kasten mit
			umgedrehtem Kastendeckel oder Hocker
			- Werfen der Bälle aus dem Ring in den Kastendeckel
			oder Hocker (Abstand ca. 3m)
			- alle Bälle geworfen
			- anderer holt im Anschluss die Bälle, Wechsel
			- ein Durchgang rechts, ein Durchgang links
		9:51 – 10:17	Station 3 – Korbwurf
			- wie Zielwerfen, mit 5 Bällen, nur auf einen
			Basketballkorb
		10:17 - 11:20	Station 4 – Reifenwerfen
			- eine Stange, 4 Reifen, ein extra Reifen mit einem Ball
			- Reifen liegen in einer Linie, 2 vor, 2 hinter der Stange
			- Spieler stehen sich gegenüber hinter den Reifen
			- Ball mit Basketballwurf über die Stange werfen
			(immer hin und her), Ball soll in einem der Reifen
			landen
		11:20 - 12:03	Station 5 – Linkswurf
			- ein Reifen mit einem Ball
			- mit Links von links 45° (hinter dem No-Charge-Kreis)
			mit einem Basketball auf den Korb werfen
			- anderer holt Rebound
			- Wechsel nach 3 Würfen
		12:03 - 12:27	Station 6 – Büchsenwerfen
			- Kasten mit 4 Basketbällen, Reifen mit einem Softball







		- mit 4 Würfen versuchen, die Bälle runterzuwerfen
		- Wiederaufbau und Wechsel im Anschluss
	12:27 - 12:49	Station 7 – Rechtswurf
		- wie Linkswurfs nur rechts vom Korb
	12:49 - 13:44	Station 8 – Abwerfen
		- ein Reifen mit einem Ballon und einem Basketball
		- Spieler stehen ca. 3-5m auseinander
		- Spieler mit Ballon wirft diesen hoch, Spieler mit
		Basketball versucht, diesen abzuwerfen
		- Wechsel nach 2 Würfen
		- alternativ statt Ballon andere kleine Bälle (z.B.
		Softball, Tennisball)
	13:44 - 14:26	Station 9 – Wurf vom Balancepad
		- ein Reifen mit einem Basketball, ein Balancepad
		- Balancepad zentral auf No-Charge-Kreis
		- Spieler wirft 3x beidbeinig auf dem Pad stehend,
		anderer reboundet
		- Wechsel im Anschluss
		- alternativ: einbeinig auf dem Pad stehen
	14:26 - 15:17	Station 10 – Tennisball zupassen (14:26 – 15:17)
	- 1120 - 20127	- ein reifen mit einem Tennisball
		- Spieler sitzen sich an einem Reifen gegenüber
		- Tennisball wird einhändig gepasst, ausschließlich
		durch abklappen des Handgelenks
5 Positionen	37:50 - 43:20	- Fokus:
3 i ositionen	37.30 43.20	· stabil, fest stehen
		· Ellenbogen unter dem Ball
		· in die Keksdose greifen
		- 5 Hütchen um den No-Charge-Kreis, ein ball pro kork
		- paarweise zusammenfinden
		- Spieler wirft nacheinander von allen 5 Positionen,
		anderer Spieler reboundet
		- im Anschluss Wechsel
Around the	43:36 - 46:48	- ähnlich wie 5 Positionen
World	43.30 - 40.48	- Annich wie 5 Positionen - Spieler werfen abwechselnd
World		·
		- Treffer: eine Position weiter gehen, Fehlwurf: an der Position bleiben
lacknot	47:05 - 54:53	
Jackpot	47:05 - 54:53	- Paare spielen gegeneinander
		- Paar wählt eine der 5 Positionen von zuvor, von der
		es wirft
		- Treffer = ein Punkt zum Jackpot
		- Fehlwurf = Jackpot zurück auf 0
		- höchster Jackpot merken, am Ende Vergleich mit
		dem der anderen Paare
		- andere Variante: im Paar gegeneinander
		· jeder startet mit 10 Leben
		Treffer = ein Punkt zum Jackpot
		· Fehlwurf = Jackpot zurück auf 0, Punkte im Jackpot
		werden von den eigenen Leben abgezogen
Minigolf	55:05 - 57:58	- 5 Positionen um No-Charge-Kreis







	- Paare spielen gegeneinander, ein Versuch pro
	Position
	- Punkte: Fehlwurf = -1; Treffer = 1; Swish = 2







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Marius Huth Grundtechniken Modul 1 Bochum 2016

Link: https://www.youtube.com/watch?v=JpG3lcOf7ko

Referent*in: Marius Huth
Ort, Jahr: Bochum, 2016

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling	Balldieb	4:23 - 13:21	- alle Spieler mit Ball bis auf 3
			- Spielfeld: Halbfeld
			- Spieler ohne Ball versuchen, anderen Spielern Ball zu
			klauen (Basketballregeln beachten)
			- wer Ball verliert wird neuer Balldieb
			- technische Fehler, Ausball: Ball übergeben an
			Balldieb; neuer Balldieb
			- Ziel:
			· Dribbling ohne Augenkontakt zum Ball
			· schützen des Balles
			- Erweiterungen:
			· Dribbler dürfen zusätzlich versuchen, einen Ball eines
			anderen Dribblers zu holen
			· Dribbling mit einem Ball nur mit der schwachen Hand
	Dribbelschule	14:59 - 25:01	- Spieler dribbeln eine Bahn (Sideline - Sideline) hin
			und zurück
			- Blick nach oben (z.B. Zahlen mit den Händen zeigen,
			Kids müssen sie sagen)
			- hüfthohes Dribbling
			- Hand rund machen
			- Übungen:
			· mit rechts hin, mit links zurück (wichtig: Hand über
			dem Ball)
			· rückwärts laufend mit rechts hin, mit links zurück
			(wichtig: Hand vor dem Ball)
			· volles Tempo mit rechts hin, mit links zurück
			(wichtig: Hand hinter dem Ball)
			· so flach es geht mit rechts hin, rückwärts mit links
			zurück
			· so hoch es geht mit rechts hin, rückwärts mit links
			zurück
			- schnellere Kinder: besondere Dribbelübung (z.B.
			Spinnendribbling), nochmal zum langsamsten Kind, es
			begleitet
			- Ziel:
			· Ballhandling schulen
			· Dribbling ohne Augenkontakt
	Schattensdribbeln	25:01 - 39:51	- paarweise mit einem Ball pro Person
			zusammenfinden
			- ein Spieler macht vor, anderer macht ihn nach
			(Schatten)
			- Kommandos:







	1	1	
			· "Aufgabenwechsel" anderer Spieler macht vor,
			Partner wird zum schatten
			· "Partnerwechsel" jeder sucht sich einen neuen
			Partner
			- Ziel:
			· Ballhandling schulen
			· Dribbling ohne Augenkontakt
			- Erweiterungen:
			· Festlegung einer Spiegellinie, Partner stehen sich an
			dieser gegenüber
			· zusätzlicher Tennisball, der sich zugeworfen wird
			während des Dribblings
			· ein Partner dribbelt mit beiden Basketbällen, einer
			mit Tennisball (Wechsel nach 20s)
			ein Partner dribbelt mit beiden Basketbällen, der
			andere passt ihm den Tennisball per Fuß zu; Pass
			zurück (Wechsel nach 20s)
	Dribbelkönig	40:21 - 46:26	- alle Kinder mit einem Ball
			- Spielfeld: innerhalb der 3er-Linie eines Korbes
			- Spieler dribbeln und versuchen bei anderen Kindern
			den Ball
			- Ballverlust/ technischer Fehler: Spielfeld verlassen,
			Korbleger auf einen freien Korb, dann zurückkommen
			- Erweiterung:
			· wer Ball verliert geht in zweites Feld, wer dort Ball
			verliert macht Korbleger auf freien Korb, dann
			zurückkommen
			· Spielfeld 1: wer übrig bleibt = Dribbelkönig
			- Ziel:
			· Ballhandling schulen
			· Dribbling ohne Augenkontakt
			· Ball schützen
Abstance	Dhuthaicak co	47.20 55.27	
Abstoppen	Rhythmisches	47:39 - 55:37	- alle Spieler mit einem Ball, Reifen liegen verteilt in
Sternschritt	Dribbling		der Halle, Musik läuft
			- während Musik läuft à freies Dribbling im Rhythmus
			- stoppt Musik à in einen Reifen springen mit
			Einkontaktstopp
			- Ziel: Einkontaktstopp üben
			- Einkontaktstopp:
			· Füße kommen gleichzeitig auf
			· Ball aufnehmen à kurzer Sprung à beidbeinig
			aufkommen
			· Füße über Schulterbreite auseinander
			· tiefer Körperschwerpunkt
			· Ball seitlich in der Tasche Wurfhand hinterm Ball
	Spiegeldribbling	56:04 - 1:01:27	- paarweise gegenüber hinstellen (Sideline - Sideline),
	mit		jeder Spieler mit Ball
	Einkontaktstopp		- Spieler dribbeln aufeinander zu: Einkontaktstopp so
			nah beieinander wie möglich, rechts aneinander
			vorbeidribbeln
			- Ziel: Einkontaktstopp üben
	1	1	c z.imoritantotopp aberi







			- Erweiterung: mit links dribbeln
	Ica Age	1:01:27 - 1:05:17	- alle Spieler mit einem Ball an der Sideline
			- Dribbling zur entgegengesetzten Seite so schnell es
			geht
			- Dribbling nur erlaubt, wenn Trainer wegguckt
			- guckt Trainer hin: Einkontaktstopp
			- Fehler: Start am Anfang
			- Gewinner = wer es zuerst zur anderen Seite geschafft
			hat, übernimmt Aufgabe des Trainers bei neuer Runde
			- Ziel: Einkontaktstopp üben
			- Erweiterung: mit links dribbeln
	Wadentippen	1:08:59 - 1:15:50	- zu zweit ohne Ball
			- ein Spieler versucht die rechte Wade des anderen in
			30s möglichst oft zu tippen
			- anderer Spieler darf nur rechtes Bein bewegen, um
			das zu verhindern
			- nachdem beide mit rechts: Wechsel aufs linke Bein
			- Ziel: Sternschritt üben
			- Erweiterungen:
			· mit Ball in den Händen des Spielers, der Sternschritt
			macht
			· mit offenen Schuh am Spielbein: anderer versucht,
			auf offenen Schnürsenkel des Spielbeins zu treten
	Anstellen	1:16:27 - 1:23:51	- jeder Spieler mit Ball
			- Spielfeld: Halbfeld
			- ein Fänger, ein Läufer, beide dribbeln
			- Läufer darf neben einem Spieler Abstoppen, Spieler
			wird neuer Fänger, Fänger wird Läufer
			- tippt Fänger Läufer: Läufer wird Fänger, Fänger wird
			Läufer
			- Ziel: Einkontaktstopp üben
	Caiatanhaus	1.24.00 1.20.40	- Erweiterung: mit mehreren Fängern und Läufern
	Geisterhaus	1:24:09 - 1:28:40	- alle Spieler mit Ball = Geister, 3Spieler ohne Ball = Kinder
			- Spielfeld: Volleyballhälfte
			- Kinder laufen durchs Geisterhaus
			- Geister dürfen ein Dribbling machen, Im
			Einkontaktstopp landen und Kind tippen (auch mit
			Sternschritt)
			- erneutes Dribbling erst, wenn Ball einmal um Körper
			gekreist wurde
			- wird Kind getippt: Kind wird Geist, Geist wird Kind
			- Ziel: Einkontaktstopp, Sternschritt üben
Passen	Alle gegen Einen	1:29:28 - 1:39:30	- Spielfeld: Halbfeld
	5 0-8-11		- ein Ball
			- ein Gejagter, alle anderen versuchen den Gejagten
			mit Ball zu tippen
			- mit Ball in der Hand: Baketballregeln
			- ohne Ball: frei bewegen
			- Ziel:
			· Ball schnell bewegen







		· Verteilung im Raum
Passschule	1:39:36 - 1:50:47	- paarweise mit einem Ball zusammenfinden
		- Übungen:
		· beidhändiger Druckpass
		· beidhändiger Bodenpass
		· einhändiger Druckpass
		· einhändiger Bodenpass
		- Passempfänger:
		· läuft vom Ball weg, dann wieder zum Ball hin
		· Blickkontakt mit Passer
		· Hände vor der Brust, "W" zeigen
		· landen im Einkontaktstopp, wenn man Ball fängt
		- Ziel: Passarten schulen
		- Erweiterung: zu dritt mit Verteidiger zwischen den
		Passern; mit dem Pass: Passer wird Verteidiger wird
		Passempfänger wird Passer
		- Ziel: Pässe mit Gegnereinwirkung
Dummer Junge	1:50:50 - 1:57:08	- Spielfeld: Halbfeld
		- alle Spieler in einem Reifen, einer nicht = dummer
		Junge
		- ein Ball
		- Spieler in Reifen passen Ball, ohne Reifen zu
		verlassen
		- Fehlpass/ abgefangener Pass: Passer wird dummer
		Junge, dummer Junge wird Passer
		- Kommando: "Wechsel" jeder sucht sich neuen
		Reifen, wer keinen hat = neuer dummer Junge
		- Ziel: Passarten schulen, Pässe mit Gegnereinwirkung
		- Erweiterung: mit mehreren Bällen und dummen
		Jungen (nach und nach Reifen wegnehmen, Bälle
		dazugeben)
		- Ziel: Ball schnell bewegen









Videotitel: MTO: Marius Huth - Miniregeln und 2,60 Körbe | Bielefeld 2020

Link: https://www.youtube.com/watch?v=Q2Z4KheAXZ8

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Bielefeld, 2020

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Warum kleinere Bälle und tiefere Körbe im Minibereich?	,	- Erwachsene spielten auf selbe Korbhöhe und Spielfläche wie 10-jährige = untypisch für Ballsportarten - mehr Erfolgserlebnisse durch tiefere Körbe - kleinere Kinderhände brauchen Ball, der an sie
			angepasst ist, um besser dribbeln/ werfen/ passen zu können
	Was verändern die Körbe?		WurfbereitschaftWurftechnikWurfentscheidungenVerteidigungsverhalten
	Warum keine Ergebnisanzeige?		- nimmt den überkompetitiven Gedanken
	Warum 8x5 oder 10x4 Minuten?		 jedes Kind kriegt garantierte Perioden an Spielzeit, die es braucht Ziele: Anpassung an Bedürfnisse der Kinder positive Lernatmosphäre Wohlfühlatmosphäre für Spieler, Trainer und Schiedsrichter Entfernung vom unbedingten Siegesgedanken
	Folgen der Veränderung		- Verdopplung der Miniteams in Berlin







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Marius Huth - Spielfähigkeit Modul 1 Gotha 2016

Link: https://www.youtube.com/watch?v=OkRRR-o3NOA

Referent*in: Marius Huth
Ort, Jahr: Gotha, 2016

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Passen	Alle gegen Einen	5:23 - 15:16	- Spielfeld: Halbfeld
			- ein Ball
			- ein Gejagter, alle anderen versuchen den Gejagten mit
			Ball zu tippen
			- mit Ball in der Hand: Basketballregeln
			- ohne Ball: frei bewegen
			- wer Gejagten tippt wird neuer Gejagter
			- Ziel:
			· Ball schnell bewegen
			· Verteilung im Raum
			- Vereinfachung: Abwerfen statt Abtippen
	Tag Ball	15:26 - 23:30	- Spielprinzip von Alle gegen Einen nur in 2 gleichgroßen
			Teams
			- jeder aus dem Gegnerteam darf getippt werden
			- eine Minute pro Team, um möglichst viele Gegner
			abzutippen
			- Ziel:
			· Ball schnell bewegen
			· Verteilung im Raum
			- Vereinfachung: Abwerfen statt Abtippen
	Zwei gegen Alle	23:48 - 33:38	- Spielprinzip von Alle gegen Einen nur in 2 Fängern, der
			Rest Gejagte
			- Gejagte, die getippt werden sind Fänger
			- letzter Gejagte = Sieger
			- Ziel:
			· Ball schnell bewegen
			· Verteilung im Raum
			· Give ´n´ Go einführen
			· Kommunikation schulen
			- Vereinfachung: Abwerfen statt Abtippen
	Passschule	35:55 - 51:07	- paarweise mit einem Ball zusammenfinden
			- ein Partner Seitenlinie, anderer ca. 5m entfernt
			gegenüber
			- Stand in stabiler Basketballposition à passen (10
			Wiederholungen hin und zurück)
			- Passempfänger: Hände zum W machen, Augenkontakt
			- Übungen:
			· Brustpass beidhändig
			· Bodenpass beidhändig
			· Brustpass einhändig
			· Bodenpass einhändig
			- Ziel: Passarten zurück ins Gedächtnis rufen







- Erweiterungen: · mit Verteidiger (Baum)	
· mit Verteidiger (Baum)	
· nach Pass: Passer wird Baum bei deinem	
Passempfänger, Passempfänger wird Passe	er, Baum wird
Passempfänger auf Seite, wo er Baum war	
· Baum gibt eine Seite frei: Pass über ande	re Seite
· Baum hat Äste oben: Bodenpass, oder un	iten:
Brustpass	
· Baum darf selbstbestimmt verteidigen	
- Ziel:	
· Pass mit Gegenspieler	
· Lesen des Verteidigers	
Schweinchen in der 51:12 - 59:59 - 2 Passer, ein Verteidiger, ein Ball pro Gru	ppe
Mitte - Verteidiger muss versuchen Pass abzufan	ngen
- Pass berührt/ abgefangen, Fehlpass, 2 Bo	denkontakte:
Passer und Verteidiger tauschen	
- Verteidiger muss zum Ball gehen	
- Pässe über den Verteidiger verboten	
- Ziel:	
· Pass mit Gegenspieler	
Lesen des Verteidigers	
- Erweiterung: als 3vs.2	
Parteiball 1:01:41 - 1:24:41 - Spielfeld: Halbfeld	
- 2 Teams, ein Spielball	
- Team muss versuchen 10 Pässe ohne Unt	terbrechung
zu schaffen (10 Pässe = 1 Punkt	
- Dribbling verboten	
- Ball aus der Hand schlagen verboten	
- Regelübertretungen: Ballbesitzwechsel	
- Ziel:	
· Ball schnell bewegen	
· Verteilung im Raum	
· Übersicht schulen	
- Erweiterungen:	
· nach jedem Pass muss Passer zur am wei	testen
entfernten Ecke laufen	
· Ballverlust, wenn alle Angreifer in einer H	lälfte des
Spielfeldes sind	
ein Spieler als Joker: spielt bei beiden Tea	ams im Angriff
Endzonenball 1:27:46 - 1:39:24 - Spielfeld: Halbfeld	
- 2 Teams, ein Spielball	
- an gegenüberliegenden Spielfeldenden: E	Endzone
- ein Spieler pro Team in der gegnerischen	
- Punkt = Team schafft es, Spieler in der En	ndzone
anzuspielen	
- Passer in Endzone tauscht mit Endzonens	spieler
- Dribbling verboten	
- Ball aus der Hand schlagen verboten	
- Regelübertretungen: Ballbesitzwechsel	
- Ziel:	
· Ball schnell bewegen	







	T	
		· Verteilung im Raum
		· Übersicht schulen
		- Erweiterung: kein fester Endzonenspieler, jeder darf in
		Endzone, auch Verteidiger
Mattenball	1:42:31 - 1:55:55	- Spielfeld: Halbfeld
		- 2 Teams, ein Spielball
		- an gegenüberliegenden Spielfeldenden: Matten
		- Punkt = Spieler wirft sich mit Ball auf die gegnerische
		Matte
		- Dribbling verboten
		- Ball aus der Hand schlagen verboten
		- Regelübertretungen à Ballbesitzwechsel
		- Ziel:
		· Ball schnell bewegen
		· Verteilung im Raum
		· Übersicht schulen
		- Erweiterung:
		· Ballwechsel (z.B. Football)
		· mit mehreren Bällen gleichzeitig spielen









Videotitel: Minitrainer-Offensive: Marius Huth - Spielfähigkeit | Bonn 2019

Link: https://www.youtube.com/watch?v=NIeU50SvHnY

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Bonn, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Was ist		- Individuelle Handlungsfähigkeit
	Spielfähigkeit?		- Fähigkeit, Spiel zu lesen und draus in jedem Moment
			Entscheidungen für eigenes Verhalten im Team
			abzuleiten
			- dafür situationsgerechter Einsatz von Techniken in
			sich ändernden Spielsituationen
			- Voraussetzung: Regeln verstehen und anwenden,
			Spielidee verstehen
	Basketball IQ vs. Skill		- stumpfes Techniktraining nicht zielführend →
	Development		spielnahe Situationen schaffen (Anwendung der
			Technik)
			- Aufbau: Spiel – Technik Drill – Spiel
			- wichtige taktische Grundbausteine
			anbieten und orientieren
			• Lücken erkennen
			Überzahl ausspielen
			Ball zum Ziel bringen
	Wahrnehmung und		- Wahrnehmung = Grundlage für richtige
	Entscheidung		Entscheidungen (falsche Entscheidungen beruhen
			auch oft auf falscher Wahrnehmung)
			- vor allem visuelle Wahrnehmung fördern (= spiel
			nah)
			- Ziel: viele Entscheidungen pro Training für jeden Spieler
			· ·
			→ dafür keine vorprogrammierten Übungen
	., ., .		→ Störgrößen einbauen
	Veränderungen		- Spielfeldgröße (verkleinern/vergrößern)
	innerhalb eines Spiels		- Spieleranzahl (kurz- oder langfristig
			erhöhen/reduzieren; Joker Spieler im Angriff)
			- Spielregeln (dribbeln verbieten; Ball nicht aus der
			Hand stehlen; Bewertung verändern; Zusatzaufgaben
			bspw. Linien berühren)
	Rolle des		- Materialien (Art/Anzahl der Bälle/Ziele verändern)- hilft bei Erarbeitung der Lösungen
	Minitrainers		- passt Übungen an, gibt Kindern Feedback
	iviiiiti aiiiE13		- kein Übungsleiter (Beschäftigter) und kein Drill-
			Sargent (Allesbestimmer)
Dribbling	Plätze tauschen	19:30 – 28:00	- 5 Hütchen im Kreis aufgestellt, an jedem Hütchen ein
- i i v v i i i i g	i latze taasellell	15.50 20.00	Spieler mit Ball + ein Spieler in der Mitte mit Ball (alle
			dribbeln)







Wurf	2 gegen 1	40:00 – 45:00	- Ziel: zwei Spieler versuchen miteinander ihren Platz zu tauschen, ohne dass der Spieler in der Mitte einen Platz stiehlt - wenn sie es schaffen, bekommen beide Spieler einen Punkt - wird der Platz geklaut, erhält keiner einen Punkt und ein neuer Spieler ist in der Mitte - Erweiterung 1: mit schwacher Hand dribbeln - Erweiterung 2: wenn man mit einem nicht benachbarten Hütchen den Platz tauscht, gibt es 3 Punkte - Erweiterung 3: Sprungstopp, wenn man am Hütchen ist, mit Kreuzschritt wieder losdribbeln (nicht mehr an der Stelle dribbeln, sondern nur in der Bewegung) - 3er Teams bilden - 2 Angreifer an 2 Hütchen mit einem Ball, 1 Verteidiger am Kreis - Übung startet mit einem Dribbling (mehr ist nicht erlaubt), dann darf Verteidiger loslaufen - Verteidiger versucht Ball zu berühren - Entscheidung Angreifer: Wurf (kein Korbleger) oder Pass zum Mitspieler - Punkt für angreifendes Team wenn getroffen - wer nicht trifft/Ball verliert wird zu Verteidiger
	Basketball ohne	1:24:00 – 1:34:00	- zwischendrin auswerten: Was ist ein guter Wurf?Wann sollte ich passen?- 2 Teams, auf 4 Körbe (jedes Team 2 Körbe)
	Korbleger	112 1100 210 1100	 Modus 3 gegen 3, restlichen Spieler warten am Hütchen an der Seite bei Korberfolg/Ballverlust wechselt betroffener Spieler aus dribbeln grundsätzlich erlaubt, aber Punkt nur, wenn unmittelbar vor dem Wurf ein Pass kam (kein Dribbling)
Passen	Parteiball (3 gegen 1)	30:00 – 38:00	 - Aufteilung in 4 Gruppen (4 verschiedene Farben) - 3 Teams im Angriff, 1 Team in der Verteidigung - angreifende Teams passen sich einen Ball zu - Ziel: nicht verteidigendes Team sein - man wird verteidigendes Team, wenn • ein Verteidiger den Ball berührt/abfängt • man einen Schrittfehler macht • man den Ball länger als eine Sekunde in der Hand hat • Erweiterung 1: man nach dem Pass stehenbleibt • Erweiterung 2: man einen Spieler anspielt, der die gleiche Farbe hat wie man selbst
	10er Passen	50:00 – 1:22:00	 - Aufteilung in 2 Gruppen - Ziel: Ball im Team 10-malim Feld zuspielen, ohne dass der Gegner ihn abfängt (sonst Angreifer Wechsel) - für 10 Pässe gibt es einen Punkt







- Regeln:
Ball nicht aus der Hand stehlen (nur abfangen)
Mann-Mann Zuordnung fordern
Spieler sollen selbst laut mitzählen (sonst Angreifer
Wechsel)
• Erweiterung 1: Regeländerung, um Raumarbeit zu
verbessern (bspw. nach Pass zu einer Wand laufen)
• Erweiterung 2: Joker Spieler im Angriff (spielt nur
Offense)
- Variation 1:
• nach 7 Pässen haben die Spieler 7 Sekunden Zeit,
um über eine der Grundlinien bei den Hauptkörben zu
·
kommen (egal welche Seite), um einen Punkt zu bekommen
ohne dribbeln (weiterhin durch Pässe) Frygitarung inde Seite hat eine Farbe (ret/gelb)
• Erweiterung: jede Seite hat eine Farbe (rot/gelb),
Trainer hält ein farbiges Hütchen hoch, Spieler müssen
zu der entsprechenden Seite
- Variation 2:
• nach 7 Pässen müssen die Spieler durch ein Hütchen
Tor dribbeln, um einen Punkt zu erhalten
Erweiterung 1: der Dribbler darf nicht von einem
Verteidiger abgetippt werden, sonst kein Punkt
• Erweiterung 2: der Trainer zeigt ein Hütchen
(gelb/rot), die Spieler müssen durch das
entsprechende Tor dribbeln







Videotitel: Marius Huth: Spielidee und Coaching Hagen 2017 | Teil 1

Link: https://www.youtube.com/watch?v=URfFLWWgddY

Referent*in: Marius Huth
Ort, Jahr: Hagen, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Spielfähigkeit	Mattenspiel	1:00-14:00	- es wird auf Kleinfeld gespielt, auf jeder Seite liegt eine
			Matte
			- es gibt zwei Teams
			- zum Anfang gibt es die Regel/n >es darf erstmal nicht
			gedribbelt werden und der Ball darf nicht aus der Hand
			genommen werden, brich man kann sich den Ball nur
			während eines Pass holen
			- ein Team beginnt mit normalen straffen Pässen dabei
			muss es versuchen zu der Gegner Matte zu gelangen, um
			den Ball dort abzulegen > das wäre dann ein Punkt
			- das Gegnerteam jedoch kann versuchen während den
			Pässen den Ball zu holen
			- nach und nach kann man dann das dribbeln mit dazu
			nehmen
	1 vs. 1	15:30-44:00	- wieder auf Kleinfeld
			- alle Kinder stehen auf der einen Seite hinter einem
			Kegel in einer Reihe
			- die ersten paar Spieler haben einen Ball, der von dem
			Trainer irgendwo auf dem Spielfeld hingeworfen wird
			- daraufhin rennt dieser Spieler von dem Ball dem Ball
			hinterher, hebt ihn auf, dribbelt zum Korb und rein
			- der Ball wird dann immer wieder an den nächsten in de
			Reihe angeben
			- nach einer Zeit werden dann zwei Gruppen gebildet
			- jeweils eine Gruppe steht hinter einem Hütchen (beide
			Gruppen nebeneinander)
			- jeweils die ersten beiden Spieler rennen dem Ball
			hinterher (der in das Spielfeld geworfen wurde)
			- danach Passen sie sich diesen hin und her (mit oder
			ohne dribbeln) bis in den Korb
			- dieses Spiel wird dann wiederholt in dem es einen
			Angreifer und Verteidiger gibt
			- der der den Ball zuerst holt in dem er weggerollt wurde
			ist der Angreifer der andere muss den Korb verteidigen
			- die beiden Kinder dürfen aber erst loslaufen, sobald der
			Trainer das Los gegeben hat
			- diese Übung kann man auch auf Zwei Seiten aufteilen
			das mehr Kinder in Bewegung sind
	Namensspiel		- es gibt zwei Gruppen der Kinder
			- die eine Gruppe hat jeweils jeder einen Ball
			- von der anderen Gruppe ohne Ball ruft der Trainer
			einen Namen







			 dieses gerufene Kind muss dann das Kind verteidigen der vorne steht und einen Ball hat > es können auch mehrere Namen aufgerufen werden
11	vs. 1 mit Joker	44:30-53:00	 alle Kinder stehen hintereinander an einer Linie hinter einem Kegel etwas entfernt vom Korb zwei ausgewählte Kinder bekommen extra Aufgaben Das erste Kind ist der Verteidiger Das zweite Kind steht an der Dreier Linie und ist so der Joker für den Angreifer (darf sich aber nicht von dort wegbewegen) das Kind was hinten steht mit dem Ball greift an, der Verteidiger versucht sich den Ball zu holen wird es für den Angreifer zu schwierig kann er auf den Joker spielen dieses kann wieder auf zwei Seiten aufgeteilt werden das mehr Kinder in Bewegung sind zusätzlich gibt es dann noch einen zweiten Joker









Videotitel: Marius Huth: Spielidee und Coaching Hagen 2017 | Teil 2

Link: https://www.youtube.com/watch?v=kugBC8OFBSM

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Hagen, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Offense	Mattenball	1:07 - 13:36	- Spielfeld: Volleyballfeld - Halbfeld
			- 2 Teams, 2 Matten, Team A spielt auf eine Matte, B auf
			die andere
			- Punkt = mit Ball auf Matte landen
			- Ballbewegung mit Pässen
			- kein Dribbling
			- keine Schrittfehler
			- kein Schlagen auf den Ball in der Verteidigung
			- Erweiterungen:
			· fehlende Zuordnung: Kids kriegen Auszeit, um sich zu
			besprechen
			Ø Kids lernen, selbst Probleme zu lösen
			Ø Verbesserung der Verteidigung
			· neue Regel: Ballverlust, wenn alle Angreifer auf einer
			Seite der Korb-Korb-Linie sind
			Ø Spacing
			· neue Regel: erfolgreich Give 'n' Go ebenfalls ein Punkt
			Ø Passen und Cutten
			· neue Regel: Punkte nur nach Give ´n´ Go
			Ø Passen und Cutten
	Fast Break 1 vs. 0	16:42 - 20:00	- Startposition Freiwurflinie, Blick Richtung entfernten
			Korb
			- Ball zum Trainer, der Ball mit Rücken zum entfernten
			Korb beliebig wegwirft
			- Spieler rennt mit vollem Tempo hinterher
			- Abschluss Korbleger mit maximaler Geschwindigkeit
	Fast Break 2 vs. 0	20:33 - 24:38	- ähnlich wie im 1vs.0, nur mit 2 Reihen an der
			Freiwurflinie
			- Erweiterungen: Absprache einfordern, wer den ersten
			Ball nimmt
	Fast Break 1 vs. 1	24:38 - 28:18	- ähnlich wie 2vs. 0, nur, dass die beiden versuchen den
			Ball z erlaufen und der, der den Ball hat 1 vs. 1 gegen der
			anderen spielt
			Erweiterungen:
			· auf ein Signal hin starten
			· mit dem Rücken zum Korb starten
	Fast Break 2 vs. 1	29:31 - 34:19	- ähnlich wie 1vs1., nur, dass eine 3. Reihe mit "Jokern"
			dazu kommt, die denjenigen unterstützen, der den Ball
			erlaufen hat
			- Rotation festlegen
			- Erweiterungen: Pässe einfordern, wenn Joker näher am
			Korb und frei ist







Fast Break 2 vs. 1 (2)	34:19 - 42:50	 - 3 Spieler im Halbkreis oberhalb der Freiwurflinie - einer bekommt Ball = Angreifer - einer wird per Namen gerufen = Verteidiger - 3. Spieler = Angreifer
1 vs. 1 + 1	44:46 - 53:35	- Angreifer + Verteidiger ca. 2m von der 3er Linie entfernt, Joker 45° an 3er Linie -Optionen: a) Verteidiger am Ball (Give and Go) b) Verteidiger im Passweg (1 vs. 1) - Rotation festlegen









Videotitel: Trainieren der Wahrnehmung (Praxis)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=W7Zit0QCDlk

Referent*in: Marius Huth
Ort, Jahr: Paderborn, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Wahrnehmung	2 farbige Leibchen	1:00 - 11:00	-jedes Kind bekommt ein Leibchen, was zwei
			unterschiedliche Farben hat (z.B. rechts gelb, links
			blau)
			-auf Kommando müssen sich Kinder mit gleicher
			Farbe finden
			-rechts = rechts die gleiche Farbe
			-links = links die gleiche Farbe
			-Zwilling = gleiche Farbkombination
			-Korb = 2 Treffer auf unterschiedliche Körbe
			-Variation 1: müssen sich in bestimmter Zone
			zusammenfinden (rote Zone, blaue Zone,)
	Stationen	12:00 - 34:30	-immer 2 Kinder zusammen an einer Station; erst
			ohne dribbeln, dann mit
			-1. Dobble Kartenspiel (gleiches Symbol erkennen)
			-2. Patsch Spiel (gewürfelte Farb/Symbol
			Kombination erkennen)
			-3. Karten addieren (jeder desckt eine Spielkarte auf,
			dann Zahlen so schnell es geht addieren)
			-4. Fit Light (leuchtet auf, dann schnell berühren;
			grün = linke Hand, blau = rechte Hand)
			-5. Tennisbälle fallen lassen (ein Kind hat Bälle in der
			Hand, lässt einen fallen, anderes Kind muss
			auffangen bevor auf Boden)
			-6. Catch Ball (Farbe ansagen, dann an dem Ende mit
			der Farbe fangen)
			-7. Vectorball (Farbe ansagen, wenn man ihn fängt)
	Koordinationsleiter	36:00 - 46:15	-Aufbau: Koordinationsleiter, farbige Hütchen
			daneben/in der Ferne
			-Aufgabe: 2x rein, 1x raus + bei raus Farbe vorlesen
			-Variation: Farbassoziation (Gegenstand in der Farbe
			nennen)
	Achten Lauf	47:00 - 53:00	-2 Hütchen stehen ca 2m auseinander
			-ein Kind läuft seitlich eine 8 um die Hütchen und
			schaut dabei immer in die gleiche Richtung
			-ein anderes Kind zeigt dem Kind Zahlen an, welche -
			-vom Läufer angesagt werden müssen
			-Variation: mit dribbeln
	Rasenmäher	53:45 -	-schnelle, harte Dribblings durch die Halle mit vielen
		1:05:30	Handwechseln (=Rasenmähen)







		-erst alleine, dann mit Nachbarn, der Ball
		wegnehmen will
		-Variation: mit aufladen (zu 3. Kind passen)
Korbleger mit	1:07:00 -	-1. nur Korbleger
Baum	1:28:00	-2. unter dem Korb steht ein Baum (Kind)>
		Ausweichbewegung beim Korbleger
		-3. Baum steht an der 3er Linie, sobald Spieler
		vorbeidribbelt erwacht Baum zum Leben und darf
		verteidigen
		-4. Baum, Maus und Katze: Baum steht nur oben,
		Maus ist Angreifer, Katze verteidigt
		-5. wie bei 4. aber Baum darf mit angreifen
1vs1 zu 2vs2 zu	1:29:00 -	-2 Mannschaften, alle Kinder stehen an Baseline,
3vs3 zu	1:36:45	immer 2 Kinder aus unterschiedlichen Teams
		nebeneinander
		-pro Runde ist eine Mannschaft immer im Angriff
		-Coach steht mit Ball auf Spielfeld, sagt Namen eines
		Kindes
		-Kind darf Ball holen und angreifen, der Gegner muss
		beim Coach abklatschen und darf dann verteidigen
		-Spieler bleiben auf dem Feld, Coach sagt wieder
		einen Namen (neue kommen dazu), bis maximal
		4vs4









Videotitel: MTO: Marius Huth - Training mit Schulkindern | Nürnberg 2019 (1)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=nULwoSLfPlo

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Nürnberg, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Entwicklung von Kindern	•	 Kinder ernst nehmen, wenn diese sagen sie können nicht mehr weniger Reden, mehr Machen → sind da, um sich zu bewegen und zu lernen Zurückweichen oft durch Versagensängste durch zu hohe Anforderungen und nicht durch Faulheit Beanspruchung des gesamten Körpers für möglichst wenig Ablenkung sorgen Kinder wollen selbstständig erarbeiten Spieler-Trainer-Beziehung ist wichtig aber Kinder sollen sich vor allem auf Spiel und Gruppe freuen
	Trainingsplanung		 positives Klima schaffen → positives und negatives Sehen nicht zu viele Regeln, aber festgelegte konsequent durchsetzen roter Faden (was/warum/wie machen wir das?) mit Schwierigkeitssteigerungen im Training arbeiten ABWECHSLUNG auf Feedback der Kinder achten









Videotitel: MTO: Marius Huth - Training mit Schulkindern | Nürnberg 2019 (2)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=tEXyJdinDK4

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Nürnberg, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling	Buntes Fangen	8:00 - 21:00	4 Teams mit verschiedenen Farben
			- jedes Team bekommt ein Team das es fangen soll und ein
			Team von dem es gefangen wird zugewiesen
			- bereits getippte Spieler können vom eigenen Team frei
			getippt werden
			- gewonnen hat, wer ein gesamtes anderes Team abtippt
			- Kinder die getippt wurden kreisen den Ball um die Hüfte
			- währenddessen dribbeln als Steigerung
			- Teams wechseln für Abwechslung
			- Ziel:
			· Kinder müssen sich umsehen nach Gegen- und Mitspielern
			· effektive Aufwärmung durch durchgehende Bewegung
			(Rennen oder Ball um die Hüfte kreisen)
			· dribbeln im Rennen mit vermeintlichen Gegenspielern
	Schattendribbeln	24:00 - 35:00	- Partner A dribbelt und macht dabei etwas (wie z.B. sich
			drehen oder ein Handwechsel) vor, dass der Partner B, also
			der Schatten, der hinter ihm läuft, nachmachen muss
			- beim Kommando "Aufgabenwechsel" wechseln die Partner
			A und B die Rolle
			- auf das Kommando "Partnerwechsel" wird der Partner
			gewechselt
			- Ziel
			· schnelles Reagieren auf Partner
			· selbstständiges kreativ werden beim Überlegen, man
			vormacht
	Spinnennetz	35:00 - 49:00	- verschiedene Linien sind Netze, auf denen "Spinnen" sitzen
			(dürfen sich nur auf ihren Linien bewegen
			- Spieler müssen zum Korb kommen um einen Korbleger zu
			machen und dabei an den Spinnen vorbei ohne ihren Ball zu
			verlieren
			- klaut eine Spinne einen Ball wird der Spieler zur Spinne und
			umgekehrt
			- Ziel
			Verteidigen des Balls, beim Zurennen auf den Korb
			(Angreifer)
			→ Handwechsel, Antäuschen, Schutzhand, Körper zwischen
			Ball und Gegner, warten bis die Spinne von anderen Spielern
			abgelenkt ist
			· abnehmen des Balls als Spinne (Verteidiger)
			allgemeines Üben von Korblegern
	Kastenball	52:00 - 1:14:00	- 2 Teams spielen gegeneinander und wollen sich den Ball
			gegenseitig abnehmen und Körbe werfen







	 - jedes Team hat auf einem Hocker vor dem Korb einen Werfer stehen, zu dem schlussendlich gepasst werden soll, diese Spielerposition wird gewechselt - Ziel: - allgemein Passen, Dribbeln und Sternschritt, Rebound - schauen nach Anspielstationen und Gegnern - Freilaufen und wegfangen des Balls von den Gegnern - von spezialisierten Übungen ins eigentliche Basketballspiel überleiten
--	--









Videotitel: MTO: Marius Huth - Training mit Schulkindern | Nürnberg 2019 (3)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=2R5V4oGBhI4

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Nürnberg, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Fazit	Zeitsteinpei	 Rekapitulieren des Trainings um bessere und schlechtere Punkte herauszufinden und bestenfalls zu verbessern bereits erklärte Übungen lassen sich in Zukunft schneller erklären deutlich und ruhig sprechen, damit nicht alles mehrmals erklärt werden muss Minispiele/aufgaben zur Überbrückung in die Pausen oder während des Aufbaus für die nächste Übung Schritte einbauen, damit alle beteiligt werden (z.B. zusätzliche Passaufgaben, damit nicht ein Kind alleine ohne sein Team durchrennt) nicht zu viele Regeln einbauen, damit es übersichtlich und somit verständlich und spaßig wird Übungen für Verständlichkeit immer zusätzlich zur Erklärung auch vormachen Sprachniveau anpassen auf Alter falls nötig auch lauter werden, um klar zu machen, welche Position als Trainer klar zu machen und sich durchzusetzen Eltern, falls diese Regeln nicht beachten notfalls auch maßregeln, damit Kinder, Trainer Schiedsrichter ihren Tätigkeiten ungestört nachgehen können









Videotitel: Wurf (Teil 1)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=r1_jqU82W-w

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Dresden, 2018

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Wurf	Erwärmung		- alle Kinder werfen, wie sie wollen auf die beliebigen
			Körbe in der Halle
	Abwerfen	38:00 - 45:00	- ist ein Spiel, wo jeder gegen jeden Spielt und zusätzlich
			noch eine Leiter benötigt wird (die etwas entfernt von Spielfeld liegt)
			- es gibt ein gekennzeichnetes Spielfeld worin sich 4-5 weiche Bälle befinden
			- auf los dürfen die Kinder dann aufs Spielfeld
			- die Kinder, die sich einen Ball erobern konnten, dürfen
			jemanden abwerfen (müssen aber nach jedem Wurf den Ball immer einem anderen Kind überlassen)
			- das Abgeworfene Kind muss dann so schnell wie möglich
			durch die Leiter durch Rennen und darf dann wieder ins Spielfeld zurück
			> man kann mit der Zeit dann andere Wurftechniken
			nutzen auf dem Spielfeld oder auch andere
			Bewegungsformen in der Leiter
	kleiner Parcours	45:00 -51:00	- zwei Gruppen
			- eine Gruppe steht in einer Reihe hinter Reifen die schräg
			nebeneinandergelegt sind
			- die andere Gruppe steht hinter der Leiter
			- Aufgabe der Reifengruppe:
			· Mit Schlusssprüngen von Reifen zu Reifen springen
			und sich bei der Leiterseite anstellen
			- Aufgabe der Leitergruppe:
			Durchlaufen/Rennen so das jeder Fuß jedes Kästchen
			einmal berührt und sich bei der Reifenseite anstellen
			> dies mit mehreren Durchgängen durchführen
			- anschließend werden neben der Leiter und neben den
			Reifen bunte Hüttchen oder Kegel gestellt - bei jedem Hüpfer in Reifen oder Leiter müssen die Kinder
			wild durcheinander die Farben rufen
			> hierbei kann man auch wieder die Bewegungsform
			Ändern wie die Kinder durch Reifen und Leiter
			Gehen/Rennen sollen
	Stationsarbeit	55:00 -	> alle Kinder teilen sich in zweier Gruppen auf
		1:21:00	- 1 Station: Balance werfen
			· Ein Kinder (der zweiergruppe) steht an einer
			vorgegebenen Linie am Korb und versucht auf einem Bein
			mit 3 Versuch in den Korb zu treffen
			· Nach drei Versuchen wird gewechselt mit dem
			Partner







· hat der drei Mal geworfen ist der erste wieder dran
und versucht es nochmal drei Mal aber auf dem anderen
Rein

2.Station: Kaffeebecher Werfen

- an einer Wand auf einem Hocker stehen drei etwas größere Becher nebeneinander
- auf einer gewählten Entfernung liegen drei kleine Bälle (die in die gewählten Becher passen)
- abwechselt versuchen beide in der Gruppe mit je immer 5 versuchen in die Becher zu treffen
- 3 Station: Zielschuss
- dazu braucht man drei bis vier Stangen zum hinstellen, einen Fußball und ein Ballwagen
- erstes Kind fängt an durch die Stangen im Slalom den Ball durchzuführen
- · am Ende muss man versucht werden den Ball mit dem Fuß in den Ballwagen zu bekommen
- 4 Station: Kegel Zielwerfen
- eine Bank (an der Wand), 5 Kegel, ein Reifen und ein Ball wird dazu benötigt
- auf der Bank stehen die Kegel nebeneinander und der Reifen auf einer bestimmten Entfernung weg von der Bank
- nacheinander versuchen die Kinder jetzt mit 5 versuchen die Kegel aus dem Reifen abzuwerfen
- 5 Station: Positionswerfen nach hinten
- gebraut wird dazu: ein Ball, 3-4 Kegel, einen Korb
- die Kegel werden von dem Korb nach hinten hin in Abständen hintereinandergestellt
- · das erste Kind fängt vorne an dem ersten Kegel an und versucht in den Korb zu treffen
- hat er es geschafft darf es eins weiter nach hinten
- hat das Kind es nicht geschafft bleibt es dort stehen und hat noch zwei weitere versuche
- trifft es nach drei versuchen bei einem Kegel nicht ist der Partner dran
- 6 Station: Weltreise
- man benötigt dazu: zwei Bälle, einen Korb und 5-6 kleine Ringe
- vor dem Korb werden die Reifen in einem Halbmond hingelegt
- · die Kinder fangen an dem ersten Reifen rechts oder links an zu werfen
- · wird getroffen darf das Kind ein Ring weiter
- · wird nicht getroffen muss das Kind einen Reifen wieder zurück







> nach einer geschafften Runde kann man eine Runde mit der linken Hand machen
 7 Station: Werfen mit links benötigtes Material sind verschiedene Bälle und ein Ballwagen der Ballwagen wird an die Wand gestellt und die Position zum Werfen entfernt von dem Korb festgelegt (wo auch die verschiedenen Bälle liegen) die Kinder Werfen dann abwechseln mit den verschiedenen Bällen und der linken Hand in den Ballwagen
 - 8 Station: Werfen mit rechts - man braucht verschiedene Bälle und ein Korb · die Kinder werfen auch hier abwechseln mit den verschiedenen Bällen auf den Korb bloß mit der rechten Hand







Videotitel: Wurf (Teil 2)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=S5HtmDN4tjU

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Dresden, 2018

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Wurf	Jackpot 4:30 - 12:00		- Kleingruppen werfen von einer Stelle
			- 1 Treffer = 1 Punkt im Jackpot
			- bei Fehlwurf verliert man die Punktzahl an Leben
			- jedes Kind hat 7 Leben
	Werfen oder	12:00-15:00	- Jeweils 3 oder 4 Kinder an einen Korb
	Passen		- ein Kind steht als Verteidiger unter Korb, anderen 2 jeweils
			am Elbow
			- Verteidiger passt zu einem der anderen und fängt an zu
			verteidigen
			- Angreifer muss entscheiden ob Wurf oder Pass
			- Werfer wird Verteidiger
			- getroffener Wurf: 2 Punkt
			- Assist: 1 Punkt







Videotitel: Spielfähigkeit (Teil 2)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=vQAbbWOn-3A

Referent*in: Marius Huth

Ort, Jahr: Berlin, 2015

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Spielfähigkeit	Basketball auf Pfiff	12:10 - 52:40	 zwei Mannschaften (a min.3 Leute) sitzen sich am entgegengesetzten Spielfeldrand gegenüber gespielt wird auf vier Körbe, ein Ball liegt in der Mitte (bzw. etwas weiter zu der angreifenden Mannschaft) auf Pfiff rennt ein Angreifer von Team A zum Ball, nimmt diesen auf und versucht egal auf welchen Korb einen Treffer zu erzielen im gleichen Augenblick rennen 3 Verteidiger von Team B los und versuchen den Treffer zu verhindern Variationen: 3 Verteidiger gegen 2 Angreifer, die Angreifer dürfen jedoch nicht dribbeln 3 Verteidiger gegen 3 Angreifer, es darf nicht gedribbelt werden 1 Minute 3:3 spielen auf das gleiche Feld, jede Mannschaft spielt auf zwei Körbe, sonst ganz normale
	Körbe am laufenden Band	52:40 - 59:00	Basketballregeln - 3:3 auf zwei Körbe (normale Basketballregeln) - Team A greift an, wenn es trifft, darf es direkt auf den anderen Korb angreifen, wenn es wieder trifft, gleich wieder auf den ersten Korb angreifen - wenn Team A nicht trifft, bekommt Team B den Ball
	Farbenspiel	1:00:00 - 1:09:00	 auf ein Basketballfeld (möglichst mit mehr als 2 Körben), spielen 3:3 an den Seitenlinien sind 4 verschiedenfarbige Hütchen mit jeweils einem Ball der Trainer ruft eine Farbe nun muss man versuchen sich diesen Ball zu holen und einen Korb zu erzielen (egal auf welchen Korb am Spielfeld)
	Wie viele Gegner?	1:09:00 - 1:14:00	 jedes Team hat mit 3 Spielern 3 Angriffe dabei können sie sich aussuchen, wie viele Gegenspieler sie haben wollen







		- wenn sie einen Gegner haben, bekommen
		sie für einen Korb einen Punkt (bei 2 Gegnern 2
		Punkte, bei 3 Gegnern 3 Punkte)
		- Wer hat die meisten Punkte?
Der Neue	1:14:00 - 1:28:00	- 3:3
		- wenn einer trifft, muss er raus und ein neuer
		von draußen rein
Korbleger	1:28:00 - 1:41:00	- kurz hinter der Mittellinie einen Kegel
		aufstellen, alle dort anstellen
		- in kurzen Abständen loslaufen
		- einer steht zum Doppelpass (an der
		Mittellinie) bereit
		- Doppelpass spielen
		- auf den Korb gehen, Korbleger machen - wieder hinten anstellen
I Catada e	1.41.00 4.54.00	- auf der anderen Seite das Gleiche
Hinterher	1:41:00 - 1:54:00	- einer startet an der Mittellinie mit Ball und
		dribbelt Richtung Korb
		- der andere drei Schritte dahinter ohne Ball
		- der hinter muss nun versuchen zu
		verhindern, dass derjenige mit Ball einen Korb
		erzielt
		- von beiden Seiten (so dass man mal von
		links, mal von rechts auf den Korb kommt)
		- dann mal auf gleicher Höhe loslaufen
		- 3 Reihen (einer mit Ball, ein Verteidiger und
		noch ein Angreifer)
		der mit Ball muss entscheiden, ob er selbst
		zum Korb zieht oder abspielt
Einwurf	1:57:00 - 1:11:00	- Angreifer und Verteidiger stehen im Feld
		- ein Spieler macht von unter dem Korb einen
		Einwurf zum Angreifer, welcher nun versucht auf
		den anderen Korb zu gehen und zu treffen, der
		Verteidiger soll das verhindern (also quasi 1:1)
		- jetzt darf der Einwerfer mit angreifen
		- 2:2, 2:3,
		- der Einwerfer bekommt auch einen
		Gegenspieler
Rebound	1:11:00 - 2:20:00	- der Trainer wirft auf den Korb
		- 2 Angreifer und ein Verteidiger spielen
		gegeneinander
		- alle versuchen den Rebound zu holen
		- holt ihn der Verteidiger ist Schluss, holen ihn
		die Angreifer, greifen sie den anderen Korb an
		- mit zwei Angreifern und zwei Verteidigern
		- IIIIL ZWEI AIIBIEIIEIII UIIU ZWEI VEILEIUIBEIII







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Marko Woytowicz - Der begeisterte Basketballspieler (Gießen 2015)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=JuzcyXr9-NI

Referent*in: Marko Woytowicz

Ort, Jahr: Gießen, 2015

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballhandling	Dribbling zur Musik	5:00 - 8:30	- "No Particular Place to Go" von Chuck Berry · dribbeln (zwischen Gesang, wenn
			Instrumente spielen)
			· stoppen (wenn nur Sänger zu hören ist)
			· auf Korb werfen (wenn länger nur
			Instrumente zu hören sind)
		24.00.00.00	> mit Basketball; mit Tennisball
	Feuer, Wasser, Erde, Luft	24:00 - 29:00	- alle dribbeln im Mittelkreis, müssen auf
			Kommando reagieren
			· Feuer = Ball wie heiße Kartoffel von Hand zu
			Hand tippeln
			· Wasser = in eine Ecke des Spielfeldes rennen (dribbelnd)
			· Erde = hinlegen, Ball 3x hochwerfen
			· Luft = Korb treffen
	Stopp and Go	31:00 - 37:00	- alle stehen an der Grundlinie mit Ball in der
			Hand
			- Aufgabe: dribbeln, alle so schnell wie ein
			ausgewähltes Kind (keiner ist schneller oder
			langsamer)
			- Kommandos:
			· "Hepp" = losdribbeln (Ball nach vorne
			pushen)
			· Pfiff = stehenbleiben, neben dem Körper
			dribbeln
			· "kuckuck" = Handwechsel vor dem Körper
			· auf den Kopf tippen = Handwechsel zischen
			den Beinen
	Handwechsel in der Luft	50:00 - 52:00	- langes Seil zischen zwei Körben gespannt
			- Kinder sollen Ball mit einer Hand drüber
			werfen, mit der anderen fangen
	Seilspringen	53:00 - 59:00	- Trainer schwingt großes Seil
			- Aufgaben:
			· ohne dribbeln durchlaufen
			· ohne dribbeln durchlaufen, aber einmal über
			das Seil springen
			· mit dribbeln durchlaufen
			· mit dribbeln durchlaufen und einmal über
			das Seil springen
			· alle springen gleichzeitig (mit und ohne
			dribbeln)







			> wer einen Fehler macht muss raus und Sprünge zählen)
Passen	Becherspiel	1:06:00 - 1:12:00	 - jedes Kind hat einen Becher - zu zweit zusammen, ein Tennisball pro Paar - Ziel: einer wirft den Tennisball, der andere fängt ihn mit dem Becher · am Anfang nah beieinander, dann so weit wie möglich auseinander
	Dreiecksspiel	1:36:00 - 1:44:00	- zu dritt zusammen, alle stehen in einem Gummiband und spannen es (sodass es ein Dreieck bildet) - einer hat einen Ball in der Hand und passt zu jemand anderem - nach Pass auf gegenüberliegende Seite laufen und neues Dreieck spannen - Ziel: zu einem Korb laufen und werfen
	Schweinchen in der Mitte	1:45:00 - 1:51:30	- 3 Kinder stehen um einen Kreis (Mittelkreis/Freiwurfkreis), ein Kind steht in der Mitte - Kinder außen Passen sich Ball zu (Bodenpässe) - Kind im Kreis versucht Ball zu berühren/abzufangen > wenn das gelingt muss anderes Kind (was Ball verloren hat) in den Kreis > ABER: in einen anderen Kreis (tauscht mit anderem Schweinchen)
Wurf	Weg da!	1:14:00 - 1:23:00	 - zu zweit an einem Korb, jeder einen Ball - es gibt 3 Positionen (nah am Korb), es wird abwechselnd von verschiedenen Positionen geworfen - Ziel: 2x von jeder Position treffen - wenn man 2x getroffen hat sucht man sich eine neue Position und kann den Partner wegschicken ("Weg da!") > Partner muss auf neue Position und von vorne anfangen - Wer hat zuerst auf allen Positionen 2x getroffen?
	Kartenlesen	1:24:00 - 1:32:00	 Kinder aufgeteilt auf 2 Seiten, stehen sich gegenüber alle, außer einem, haben einen Ball Kind ohne Ball läuft entspannt um Hütchen in der Mitte, bekommt Pass von der anderen Seite und geht mit Tempo (über den Ellbow) zum Korb Erweiterung: Kind stoppt am Ellbow (dribbelt aber weiter) und schaut, was Trainer für eine Karte hochhält X = 1x dribbeln, dann Wurf XX = 2x dribbeln, dann Wurf







			· rot = Korbleger rechts
			· gelb = Korbleger links
			* = Ball aufnehmen, Sternschritt, Wurf
Spielformen	1 vs 1	1:52:00 - 1:57:00	- 2 Kinder stehen an der Grundlinie (Ende
			Zone), einer mit Ball
			- Pass zum Trainer, dann um Hütchen laufen
			- Trainer passt Ball zu einem Kind (das wird
			zum Angreifer); Kind ohne Ball verteidigt
			- Trainer bestimmt auf welchen Korb gespielt
			wird (sagt Zahl)
			· jeder Korb bekommt vorher eine Zahl
			zugeordnet
	4 gegen 4 gegen 4	2:02:00 - 2:07:00	- 3 Mannschaften (rot, gelb, blau)
			- rotes Team greift gelbes Team an
			- nach Korberfolg oder Ballverlust spielt Team
			gelb auf den anderen Korb gegen Team blau
			- dann blau gegen rot usw.
			- jedes Team hat einen Geheimauftrag
			· rot: nur Korbleger
			· gelb: nur Würfe
			· blau: nur einer darf dribbeln
	Nummernspiel	2:08:00 - 2:13:00	- zwei Teams (rot und blau) spielen Basketball
			- jedes Kind im Team bekommt eine Nummer
			- Trainer sagt Nummern, die ins Spiel rein-
			bzw. rausgehen









Videotitel: 03 FEMBC Session The enthusiastic Minibasketball player Germany

Link: https://www.youtube.com/watch?v=bJMebPGcYfY

Referent*in: Marko Woytowicz

Ort, Jahr: Frankfurt, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling	Rhythmische Erwärmung	00:00 - 6:27	- alle Kinder mit Ball
			- Dribbling, wenn Musik läuft
			- Stopp: Jumpstop
			- wenn Musik länger läuft: Korbleger
			- Variation: mit Flummi statt Basketball
	Hase, Jäger, Kohl	9:42 - 14:03	- alle Kinder mit Ball
			- ein Jäger: jagt den Hasen, dribbelt dabei
			- ein Hase: flieht vorm Jäger, dribbelt dabei
			- Kohl: kniet auf dem Boden, ball in beiden Händen
			- Hase: darf sich zu einem Kohl knien, wenn Jäger ihm
			zu nahekommt
			- besagter Kohl wird Jäger wird Hase wird Kohl
			- wird Hase gefangen: Hase wird Jäger wird Kohl,
		45.00 47.00	irgendein Kohl wird Hase
	Schnick, Schnack, Schnuck	15:00 - 17:28	- alle Kinder dribbeln mit Ball
			- Treffen zweier Spieler à Schnick, Schnack, Schnuck,
			Dribbling aufrecht halten
			- Verlierer: macht kleinen Parcours + Korbleger,
			kommt zurück Ziel:
			Dribbling schulen, ohne auf den Ball zu gucken
			selbstständig beim Dribbling experimentieren
	Seilspringen	28:56 - 31:52	- alle Kinder mit einem Ball
	Selispringeri	28.30 - 31.32	- langes Seil am Korb befestigt, anderes Ende in Hand
			des Übungsleiters (steht ca. Mittellinie, Seil auf Korb-
			Korb-Linie)
			Aufgaben:
			a) drunter durchlaufen ohne Dribbling
			b) drüber springen ohne Dribbling
			c) drunter durch dribbeln
			d) drüber springen und dribbeln
Korbleger	KL mit Tempowechsel	20:30 - 24:27	- alle Kinder mit Ball
	·		- Startpunkt: Mittelkreis
			- Start mit einem Push-Dribbling in Richtung eines
			Korbes dribbeln
			- an der Freiwurflinie: Hesitation-Dribbling + Abschluss
			Korbleger
			- im Anschluss: zurück zum Mittelkreis, selbiges auf
			einen anderen Korb
			- mögliche Variationen: mit schwacher Hand, Onside-
			Dribbling, Handwechsel







Passen	Parteiball	35:18 - 41:11	- Spielfeld: innerhalb der 3er-Linie
			- ein Ball, 2 Teams
			- Aufgabe: 10 Pässe als Team
			- Variation: linke Hand des Coaches in Hosentasche:
			Team mit Ball spielt 1 gegen 1 auf festgelegten Korb
	Becherfangen	38:06 - 41:11	- 2er-Gruppen mit 2 Bechern und 2 Tennisbällen pro
			Gruppe
			- Kind A wirft Ball zu Kind B
			- Kind B versucht Ball mit Becher zu fangen, danach
			andersherum
	Husky-Drill	44:46 - 51:00	- alle Kinder bis auf eins mit Ball
			- 2 Reihen etwas unter der verlängerten Freiwurflinie
			- Kind ohne Ball: Erster einer Reihe
			- dieses Kind läuft an der 3er-linie entlang zur Korb-
			Korb-Linie, dann Cut über Elbow, Pass, Korbleger,
			Passer läuft los
			- Ziel: Give and Go trainieren
			- Variation: mit Zeichen die Abschlussart bestimmen
			- Ziel: Reaktion auf die Umwelt









Videotitel: Unified Minibasketball Special Olympics

Link: https://www.youtube.com/watch?v=N5cqiJikrHc

Referent*in: Martin Hoetzl

Ort, Jahr: Frankfurt, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Was ist das?		- Projekt von Special Olympics
			- gemeinsames Basketballtraining/-spiel von
			geistig behinderten und nicht behinderten Kindern
	Ziel		- Sport als Therapie
			- die oft verhaltensauffälligen Kinder mit
			Behinderung sollen lernen
			· mit Konflikten umzugehen
			· Konflikte selbstständig zu lösen
			· als Team zu agieren
			· voneinander zu lernen (sozialer Umgang)
			- Bewusstsein der Kinder ohne Behinderung
			schaffen (Inklusion)
			- feste Strukturen für die Kinder aus schwierigen
			Familienverhältnissen
			- oft verlorengegangenes Vertrauen
			wiederaufbauen
			- Vermittlung von Erfolgserlebnissen
			- Freundschaften schließen
	Was braucht man		- Trainer mit pädagogischem Fachwissen und
	dafür?		Basketballkenntnissen
			- Kinder derselben Altersstufe bzw.
			Entwicklungsstufe
			- neben regelmäßigem Training auch
			Veranstaltungen am Wochenende
	Beispiel	1:00 - 6:00	- Lauf ABC mit dribbeln
	Trainingsstunde		· verschiedene Übungen (z.B. seitlich laufen,
			Hopserlauf,)
		6:30 – 15:00	- Mormon
		0.00 15.00	 Kinder stehen auf 2 Seiten: einer geht zum Korb,
			der andere holt den Rebound; anschließend stellen
			sich beide auf der jeweils gegenüberliegenden Seite
			an
			> von rechts (+ mit Pass)
			> von links (+ mit Pass)
		17:00 – 22:30	- Korbleger Drill
		17.00 - 22.30	2 Mannschaften (stehen sich am Anfang am
			Mittelkreis gegenüber)
			· im Mittelkreis wird ständig ein Ball hin und her
			gepasst (z.B. Bodenpass, direkter Pass,
			Sprungballartiger Pass)
			Sprungualiaruger Pass)







23:30 – 28:30	 Kind läuft (nachdem es in der Mitte gepasst hat) auf seiner jeweiligen Seite zum Trainer und holt sich einen Ball anschließend dribbeln zum Korb und Korbleger danach zur Mittellinie dribbeln und zum Trainer auf der anderen Seite passen abschließend wieder Ball in der Mitte fangen und zum nächsten Passen (dann von vorn) alle Kinder sind gleichzeitig in Bewegung Zweierlauf zu zweit, mit einem Ball, Start an der Mittellinie in einer Gasse hin und her passen, abschließend Korbleger Trainer steht als Verteidiger an der Dreierlinie Kinder müssen vorbeikommen
30:30 – 38:30	 Basketballspiel 2 Mannschaften normales Spiel ohne extra Regeln









Videotitel: Easybasket (Teil 4)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=1vb4MXZR-yM

Referent*in: Maurizio Cremonini

Ort, Jahr: Hagen, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung			
Ballhandling	Aufgaben mit	04:00 - 09:00	- alle Kinder haben einen Ball in der Hand und dribbeln			
	Kegeln		erstmal ein wenig im gekennzeichneten Spielfeld			
			- danach bekommt die hälfe der Kinder noch dazu einen			
			Kegel in die Hand (nicht in die zum Dribbeln)			
			- anschließend wird wieder durch das Spielfeld gedribbelt			
			- nach einer Zeit lassen die Kinder den Kegel irgendwo im			
			Spielfeld stehen			
			- das heißt dann ein anderes Kind nimmt sich den			
			abgestellten Kegel und dribbelt damit			
			- dann lässt dieses Kind den Kegel wieder stehen und ein			
			anderer nimmt ihn mit			
			- Schwierigkeiten zum noch einbauen:			
			· Handwechsel			
			· Auf dem Weg zum Kegel einen Spezialtrick			
		09:00 - 28:00	- danach zusammen in zweiergruppen finden (jeder einen			
			Ball, jede Gruppe einen Kegel)			
			- der mit Ball dribbelt vor, der mit Kegel und Ball dribbelt			
			hinterher			
			- nach einer Weile lässt das Kind den Kegel einfach stehen,			
			der davor muss trotzdem nach hinten aufmerksam sein und			
			mitbekommen, sobald der Kegel abgestellt wurde			
			- der Kegel muss dann abgestellt werden und so geht es dann			
			andersrum weiter			
			- das mit Partner geht weiter aber sobald jetzt der Kegel			
			abgestellt wurde müssen beide zu dem Kegel und sich so			
			schnell wie möglich 5x ihre Bälle hin und her geben			
			(- danach läuft der andere mit dem Kegel weiter)			
			- die zweiergruppen laufen wie bisher weiter			
			- bleibt aber das Kind mit dem Kegel jetzt stehen treffen sich			
			beide zwar wieder am Kegel,			
			aber jetzt legt das Kind (was den Kegel hingestellt hat) auf			
			seinen Ball des Partners und läuft einmal um ihn herum.			
			- lässt jetzt einer seinen Kegel wieder stehen treffen sich			
			beide wieder am Kegel und einer der beiden Partner legt			
			seinen Ball ab (zum Kegel)			
			- danach müssen die Gruppen sich 3 normale Pässe und 3			
			Bodenpässe zuspielen			
			- danach laufen sie weiter			







		- sobald jetzt das Kind aus der Zweiergruppe den Kegel
		abstellt muss es so schnell wie möglich zu einem Korb
		rennen und Werfen
		- das andere Kind aus der Gruppe muss versuchen zu
		verteidigen
		- Anschließend wird gewechselt
		- in der nächsten Runde rennen beide, sobald der Kegel
		abgestellt wurde
		- wer macht zuerst den Korb?
Gegeneinander	30:00 - 36:00	- die Kindergruppe wird als erstes in zwei geteilt
_		- diese zwei Gruppen stellen sich links und rechts mit einem
		großen Abstand zum Korb vom Korb weg
		- nachdem GO vom Trainier-/in rennt der erste von jeder
		Gruppe zum Korb und versucht zu treffen, das geht so lange
		bis einer trifft (jede Gruppe zählt seine Treffer)
Teamspiel	39:00 - 52:00	- zwei Teams
		- beide stehen außen am Spielfeld in der Mitte, zur Mitte hin
		in einer Reihe
		- die ersten beiden von jedem Team gehen etwas weiter vor
		und stehen hintereinander
		- der vordere läuft drei schritte vor und zurück der hintere
		muss es mitmachen passend
		- vor beiden Teams steht der Trainer-/in mit einem Ball
		- dieser Ball wird irgendwann, während die vier vor und
		zurück laufen ins Spielfeld gerollt
		- ist der Ball auf dem Spielfeld müssen sich die Teams den
		Ball versuchen zu holen und ein Korb zu machen
		- ist ein Korb gefallen sind die nächsten vier dran
		- danach werden die die vor und zurück laufen auf drei
		erhört (drei gegen drei)
		- nachdem laufen drei von dem einem Team und drei von
		dem anderen Team vor und zurück aber jetzt alle
		hintereinander







Videotitel: Gastvortrag

Link: https://www.youtube.com/watch?v=jkMhCQpDatw

Referent*in: Maurizio Cremonini

Ort, Jahr: Gießen, 2015

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschr	eibung			
Antizipation	5 vs. 5	11:49 - 19:24	1	ms à 5 9	Spieler		
Entscheidungs-	Transition		- 2 Bälle				
findung		- Spielfeld: Basketballfeld					
			- Teams stehen sich im Wechsel je ca. 3m von der				el je ca. 3m von der
		Mittelinie voneinander entfernt gegenüber				-	
			2	1	2	1	2
							Mittellinie
			1	2	1	2	1
				-			er sie Spieler in den
			-	sitionei unten")	n (gelb r	narkiert)) hat (1 nach "oben", 2
				-	Mitte n	nit je ein	nem Ball
							er aufeinander zu und
			-		ander w		
			- irgeno	dwann:	Coach f	ordert e	inen der beiden Bälle
			aus der	r Mitte l	3 ander	es Team	spielt Offense
			> freies Spiel für ca. 30 Sekunden/ bis ein Punkt				len/ bis ein Punkt
			zustand	de komi	mt		
			- Ziel: A	Antizipa [.]	tion der	Spieler	in den Halbräumen
			erkenn	en und	fördern		
	Bewusstes	19:51 - 31:59	- alle Ki	inder m	it Ball		
	Dribbeln		- Spielf	eld: Bas	ketballf	eld	
			- dürfe	n frei in	n Haupti	felddribb	peln
			- mit Ko	orbaufs	chluss ir	n Wechs	sel auf die Hauptkörbe
			_			-	e zusammenzählen)
			-			nuspunkt	
			-		ıng eine	s andere	en Spielers =
			Minusp				
			-		ıng des	Balles m	it einem anderen Ball
			= Minu	•			
				als 2 Le	eute in c	der Zone	= Minuspunkt
			- Ziel:			5 ··	
				_			u beobachten
					_		nwelt schaffen
				-	ion für d	lie Flugb	ahn des eigenen Balles
			schaffe			D=	
	F.11 B 21.2	57.07.4.00.50			, wann	kaume i	n der Zone sind
	Feline-Drill 2 vs.	57:27 - 1:03:50	- 2 Tear			S. I. J.	
	2		- Spielf	eld: Bas	ketballf	eld	







		ain Taona an dan Cabritto
		- ein Team an den Schnittpunkten Mittellinie-
		Sideline, ein Team hinter einem der Hauptkörbe
		- 2 Spieler des Teams an der Mittellinie gehen mit
		Ball zu den Schnittpunkten Mittellinie-Mittelkreis
		- 1 Spieler des Teams hinterm Korb an den
		Mittelkreis
		- 1 anderer Spieler dieses Team unter dem Korb
		- die Spieler auf der Mittellinie passen sich den Ball
		zu, der Spieler am Mittelkreis versucht autonom
		irgendwann den Ball abzufangen 🛭 Startschuss
		- egal ob Steal gelingt oder nicht: Teams spielen
		2vs.2 hin und zurück im Anschluss: neue Spieler
		besetzen die Spots
		- Ziel:
		· Antizipation des Passes
		erkennen, welche Räume zum Attackieren da
		sind
Feline-Drill	1:03:50 - 1:10:08	- 2 Teams
3 vs. 3	1.02.30 - 1.10.08	
3 VS. 3		- Spielfeld: Basketballfeld
		- Teams an den Schnittpunkten Mittellinie-Sideline,
		ein Team hinter einem der Hauptkörbe
		- ein Spieler eines Teams mit Ball zentral an der
		Mittellinie
		- 2 Teamkameraden an Mittelline ca. 3m von der
		Seitenlinie entfernt
		- 2 Spieler des anderen Teams Höhe des unteren
		Endes des Mittelkreises, verlängerte
		Zonenbegrenzungen
		- 1 anderer Spieler dieses Teams unter dem Korb auf
		der Seite seiner Teamkameraden
		- Variante 1: die Spieler auf der Mittellinie passen
		sich den Ball zu, die Spieler in den Zwischenräumen
		versuchen autonom irgendwann den Ball
		abzufangen (=Startschuss)
		- egal ob Steal gelingt oder nicht: Teams spielen 3 vs.
		3 hin und zurück
		- Variante 2: die Spieler am Mittelkreis passen
		solange, bis der Ball unterwegs zum Mann auf der
		Mittellinie ist und einer der Außenspieler an der
		Mittellinie losläuft
		> 3 vs. 3 hin und zurück
		- im Anschluss: neue Spieler besetzen die Spots
		- Ziel:
		· Antizipation des Passes
		erkennen, welche Räume zum Attackieren da
		sind
Feline Drill	1:10:08 - 1:16:58	- 2 Teams
4 vs. 4		- Spielfeld: Basketballfeld
1	l .	-promotes additional







			- pro Team ein Spieler auf Korb-Korb-Linie, 2 Spieler
			45°, einer in Corner außerhalb der 3er Linie,
			Verteidiger innerhalb
			- Spieler des Angreifenden Teams auf Korb-Korb-
			Linie und 45° auf anderer Seite, wo kein Spieler in
			der Corner ist, passen sich den Ball zu
			- anderer Spieler 45° cuttet beliebig > Startschuss >
			Teams spielen 4 vs. 4 hin und zurück
			- Ziel:
			· Antizipation des Passes
			· erkennen, welche Räume zum Attackieren da
			sind
	Feline Drill	1:16:58 - 1:23:04	- 2 Teams
	5 vs. 5		- Spielfeld: Basketballfeld
			- Aufstellung:
			2- <mark>1</mark> 1-2 Mittellinie
			- Spieler in der Mitte: passen und Ball
			hinterherlaufen
			- markierter Spieler = Startspieler > läuft zu einer
			Seite > Pass > Teams spielen 4 vs. 4 hin und zurück
			- Ziel:
			· Antizipation des Passes
			· erkennen, welche Räume zum
			Attackieren da sind
Korbleger	Korbleger-	32:49 - 40:57	- 3 Teams
	Wettkampf 1		- ein Korb
			- jedes Team hat einen Ball
			- Startpositionen: einem Meter hinter der Dreierlinie
			- Spieler hat einen Abschluss, Treffer = Punkt
			- nach Abschluss: Pass zum nächsten Spieler in der
			eigenen Reihe
			- es dürfen nur 2 Spieler innerhalb der 3er-Linie sein
			- Gewinnerteam: 8 Punkte
			- Ziel:
			Dribbling ohne den Ball zu beobachten
			Wahrnehmung der Umgebung schaffen
			erkennen, wann Räume zum Attackieren sind
	Korbleger-	41:22 - 55:17	- alle Spieler mit Ball
	Wettkampf 2		- 2 Teams
			- Spielfeld: Basketballfeld
			- ein Team besetzt alle 4 Elbows
			- anderes Team verteilt an Schnittpunkten
			Mittellinie-Sideline
			- Team an den Schnittpunkten startet das Spiel
			autonom
	i		- 2 Spieler dribbeln bis zum Mittelkreis aufeinander
1			
			los







- Überquert ein von der Mittellinie kommender
Spieler den Halbkreis oberhalb der Freiwurflinie: die
Spieler vom Elbow und dieser Spieler attackieren
den Korb
- Punkt: Team des Spielers, welches zuerst trifft
- Spieler an Mittellinie: Antizipieren, wann Korb frei
ist, um zu starten
- Spieler an den Elbows: antizipieren, wann der
Spieler die 3er-Linie überquert (ankommender
Spieler darf sein Überteten der Linie antäuschen, zu
früh gestartete Spieler dürfen nicht auf Korb werfen)
- Rotation: Spieler Mittellinie wechselt nach jedem
Angriff die Seite, Spieler Elbow den Elbow auf dem
Korb, an dem er steht
- Ziel:
· Dribbling ohne den Ball zu beobachten
Wahrnehmung der Umgebung schaffen
· erkennen, wann Räume zum Attackieren sind
- Erweiterungen:
· an Mittelinie: Bälle mehrmals zupassen, an
Elbows: Bälle um Hüfte kreiseln, Handwechsel, bis
Angreifer von außen kommt









Videotitel: Athletik

Link: https://www.youtube.com/watch?v=UGK1Go1ZmUI

Referent*in: Maxim Hoffmann

Ort, Jahr: Braunschweig, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Athletik	Erwärmung	ab 4:30	- alle Spieler ohne Ball an die Grundlinie
			wie ein Löwe (auf allen vieren mit Gebrüll) zur Mittellinie
			laufen
			· wie ein Hund (genau wie der Löwe, hebt nur zwischendurch
			auch mal das Bein) zurück
			Dinosaurier: langsame, aber so große Schritte wie möglich und dabei die Arme gefährlich heben
			· Katze, Känguru, Gepard, Schildkröte,
			- gegenüber eine Armlänge Abstand) aufstellen
			nur die Handflächen dürfen sich berühren
			wer es schafft, dass der andere seinen Fuß bewegen muss,
			bekommt einen Punkt
			· Wer hat zuerst 3 Punkte?
			- zu zweit gegenüberstehen (5 Schritte Abstand)
			einer dribbelt mit seiner schwachen Hand einen Basketball
			auf der Stelle
			· mit der anderen Hand wirft er sich mit seinen Gegenübern
			einen Tennisball zu
			10 Mal hin und her werfen, dann bekommt der andere den
			Basketball, wieder 10 Mal werfen
			nun kommt ein dritter Ball dazu (Softball, Volleyball, o.ä.)
			jeder dieser drei Bälle soll jetzt 10 Mal hin und her gepasst
			werden
			- mit den drei Bällen zu zweit durch die Halle laufen
			· nach jedem vierten Pass darf man auf den Korb werfen
			(Treffer = 1 Punkt)
			· welches Zweier Team zuerst 5 Punkte hat, gewinnt
			- auf den schwarzen Linien alle hintereinander laufen
			· der erste macht dabei ein Tier vor (und sagt es an), alle
			anderen machen es nach
			bei der nächsten Kreuzung geht der erste nach ganz hinten
			und der zweite macht ein neues Tier vor
			- alle an der Mittellinie aufstellen
			den ganzen Körper anspannen, sich nach vorn fallen lassen
			und kurz bevor man mit dem Gesicht auf den Boden schlägt
			durch einen Schritt nach vorn den Körper auffangen
			· das andere Bein nach vorn daneben setzen und so bis zur
			Baseline kommen
			· beide Beine nehmen (mal links mal rechts)
			· wenn man nun das zweite Bein nach dem Abfangen zu dem
			anderen setzt, nicht gleich absetzen, sondern vorm Körper
			anwinkeln und







		don Kärnor kura komanlatt anamannas (lasisa shittas
		den Körper kurz komplett anspannen (beim dritten
		Durchgang, wenn man das Bein anwinkelt, laut ausatmen)
		· statt das Bein nun anzuwinkeln, noch zwei große Schritte
		dranhängen
Zirkeltraining	ab 43:30	- 30s an jeder Station, dann Wechsel
		1. Kniebeuge
		- vor einen Hocker stellen (so breitbeinig wie man möchte)
		möchte) dabei ist direkt vor einem eine Wand
		- jetzt immer wieder hinsetzen und aufstehen bzw. wenn man
		es dann besser kann, gar nicht mehr setzen , sondern nur mit
		dem Po knapp über den Hocker
		2. 4 Felder Springen
		- mit geschlossenen B einen aufstellen
		- vor, hinter, rechts und links daneben sind je ein Feld (diese
		nummerieren) nun immer in das jeweilige Feld springen (Trainer
		sagt Nummern an)
		- schwieriger: auf einem Bein
		3. Wolkenlauf
		- Hochsprungmatte hinlegen
		- ein Kind muss die ganze Zeit in der Mitte (wo die Matte am
		tiefsten ist) laufen (normal, ganz breit, so hoch wie möglich
		- schwieriger: ein anderes Kind steht vor der Matte und passt
		die ganze Zeit mit dem Kind auf der Matte hin und her
		4. Bankziehen
		- Bank schräg an Sprossenwand stellen
		- Kind legt sich auf Bauch da drauf und muss nun versuchen
		sic h nur mit den Armen nach oben zu ziehen
		5. Kastenschieben
		- Oberstes Teil eines Kastens umgedreht hinlegen
		- von der Baseline bis zur Mittellinie schieben
		6. Mattenwechsel
		- eine einfache Turnmatte auf den Boden legen
		- ein Kind stellt sich an die Längsseite und dreht die Matte
		alleine um
		7. seitlich unter einer Bank durchkrabbeln
		- dabei immer rechter Arm und rechtes Bein gleichzeitig und
		linker Arm und linkes Bein gleichzeitig
		8. Vorbereitung Defensposition
		- Seitlich bewegen und dabei Hütchen von einer Seite zur er
		Seite zur anderen transportieren (diese stehen auseinander)
Mattenrutschen	ab 1:14:30	- Hochsprungmatte in die Mitte des Feldes legen
.viaccem acsorien	4.5 1.17.50	- eine Mannschaft an eine Baseline, die andere an die andere
		- jetzt darf immer einer von jeder Mannschaft abwechselnd
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
		an der Freiwurflinie starten und mit der Matte rutschen
		- welche Mannschaft es zuerst schafft mit der Matte die
		Freiwurflinie der anderen zu berühren, gewinnt
		- zu zweit, zu dritt, springen







Videotitel: Passen & Fangen (Teil 1)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=sOhyY8-UalQ

Referent*in: Maxim Hoffmann

Ort, Jahr: Dresden, 2018

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Passen und	Esel	7:30 -	paarweise mit einem Ball zusammenfinden
Fangen		13:28	- Spieler mit Ball wirft Ball hoch oder gegen eine Wand
			- während der Ball in der Luft ist: Bewegungen (z.B. klatschen,
			Drehungen) machen
			- dann fangen
			- fängt ein Spieler den Ball 🛽 anderer Spieler macht ihn nach - schafft er es nicht, den Ball zu fangen 🗈 Buchstabe des Wortes
			Esel
			- Spielende ist, wenn ein Spieler Esel vollständig hat
	5 1 11 11	46.05	- Ziel: Schulung der Hand-Auge-Koordination beim Fangen
	Basketball-	16:25 -	- paarweise mit einem Ball an einem No-Charging-Kreis oder
	Squash	31:39	einem mit Hütchen markiertem Spielfeldnahe einer Wand zusammenfinden
			- Spieler passen den Ball gegen eine Wand
			- Ball muss im Kreis/ Spielfeld aufkommen
			- anderer Spieler muss den Ball fangen
			- Punkte:
			· wenn Gegner den Ball nicht fängt
			wenn der gegnerische Ball vor der Wand/ im Aus aufkomm- Ziel:
			Schulung der Hand-Auge-Koordination beim Fangen
			· Einschätzen der Passrichtung/ Passhärte
	Basketball-	22:49 -	- paarweise mit einem Ball an einer Linie zusammenfinden
	Tennis	31:39	- Spieler passen mit der schwachen Hand Bodenpässe
			- Ball muss einmal vor und einmal hinter der Linie in einem
			bestimmten Spielfeld (z.B. 5x5m) aufkommen
			- anderer Spieler muss den Ball fangen mit der schwachen Hand - Punkte:
			wenn Gegner den Ball nicht fängt
			 wenn der gegnerische Ball auf der falschen Spielfeldhälfte/ im Ausaufkommt
			wenn Schrittfehler mit Ball in der Hand gemacht werden
			- Ziel:
			 Schulung der Hand-Auge-Koordination beim Fangen mit de schwachen Hand
			Einschätzen der Passrichtung/ Passhärte mit der schwacher
			Hand
			- Erweiterungen:
			· ohne Fangen, den Ball direkt weiterverarbeiten
			· Ball muss nur auf der anderen Seite aufkommen
			· mit 2 Bällen









Videotitel: Passen & Fangen (Teil 2)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=e-Jnw5PvTY8

Referent*in: Maxim Hoffmann

Ort, Jahr: Dresden, 2018

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Passen und	Ballabwerfen	5:24 - 29:22	- 2 Teams und 2 Bälle, je einer am Anfang pro Team
Fangen			- Spielfeld: Volleyballfeld
			- mehrerer Bälle auf Mittellinie
			- Teams stehen hinter der Angriffslinie Volleyballfeld
			- die auf der Mittellinie liegenden Bälle sollen mit den 2
			Spielbälle abgeworfen werden, sodass sie bis über die
			gegnerische Angriffslinie rollen
			- danach können diese von der Angriffslinie beginnend durch
			abwerfen rüber gestoßen werden
			- Spielziel: Gegner hat alle Bälle von der Mittellinie in seinem
			Feld
			- Ziel: Einschätzen der Passrichtung und Passhärte
			- Erweiterungen:
			· Doppelpass im Team mit dem Spielball, bevor auf die
			Bälle geworfen wird
			· jeder muss Ball zugepasst bekommen haben, bevor auf
			die Bälle auf der Mittellinie geworfen werden darf
			· 10 Pässe, bevor Ball geworfen werden darf
			· nach jedem Pass muss der Passer das Spielfeld verlassen,
			um ein Hütchen laufen
			· Doppelpass mit einem bestimmten Spieler, bevor auf
			Bälle geworfen werden darf
			· nur bestimmte Passarten erlaubt
			· mit 4 Spielbällen
			· größere Entfernung zur Mittelllinie
	Passkreis	35:06 - 40:52	- Spieler stellen sich im auf dem Mittelkreis auf und machen je
			einen Schritt nach hinten
			- ein Ball
			- jeder Spieler soll den Ball genau einmal fangen und einmal
			passen
			- der Ball darf nicht zu einem direkten Nachbarn gepasst
			werden
			- Ziel:
			· Einschätzen der Passrichtung und Passhärte
			· Passbereitschaft signalisieren
	Tigerball	44:21 - 47:32	- 3 Spieler stellen sich in einem Dreieck auf dem Mittelkreis
			auf, ein Spieler im Dreieck
			- ein Ball pro Gruppe
			- Spieler außen passen sich den Ball zu, Spieler innen versucht,
			den Ball abzufangen
			- Spieler außen müssen jederzeit den Mittelkreis berühren







 berührt der Innenspieler den Ball/ passt der Passer den Ball unsauber: Wechsel mit Passer Doppelpass = 1 Punkt für Spieler außerhalb Spielziel: so viele Punkte wie möglich bekommen Ziel: Einschätzen der Passrichtung und Passhärte
Passbereitschaft signalisierensicheres Passen mit Gegeneinwirkung







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Maxim Hoffmann - Vielseitigkeit Teil 1 (Gotha 2016)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=5CN2wsvn4pc

Referent*in: Maxim Hoffmann

Ort, Jahr: Gotha, 2016

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Koordination	Balanceduell	8:10 - 13:00	- zu zweit gegenüber (1 Schritt Entfernung) stehen
			- es dürfen sich nur die Handflächen berühren
			- wer es schafft, dass der anderen seinen Fuß bewegen
			muss (die ganze Fußsohle muss auf dem Boden
			bleiben), bekommt einen Punkt
			- Wer hat zuerst 5 Punkte?
			- Gegner auch mal wechseln
	Verschiedene Bälle	13:00 - 28:00	- zu zweit gegenüberstehen (3 Schritte Entfernung)
			- einen Tennisball hin und her werfen
			- dabei dribbelt einer mit einem Basketball (zuerst mit
			der starken, wenn es besser klappt mit der schwachen
			Hand)
			- dann wird gewechselt (der andere muss nun mit dem
			Basketball dribbeln)
			- in der Bewegung:
			· den Abstand halten (3 Schritte)
			· beide haben nun einen Basketball und dribbeln
			· von der Mittellinie aus gehen sie nun zu einer
			Grundlinie (einer muss also rückwärtslaufen) dabei den
			Tennisball immer passen (ich darf nicht mit Tennisball in der Hand laufen!)
			bis zur Grundlinie, zur anderen Grundlinie und zurück
			zur Mittellinie
			· die gleiche Übung nun allein:
			· jedes Kind hat einen Tennisball und einen Basketball
			· die Kinder (eine Hälfte zur einen Seite, die andere zur
			anderen Seite) dribbeln mit dem Basketball von der
			Mittellinie zur Grundlinie und zurück und werfen dabei
			den Tennisball nach oben (sie dürfen nur laufen, wenn
			sie den Tennisball nicht in der Hand haben)
			· zurück rückwärts
			· Variation: immer Handwechsel machen, wenn man
			den Tennisball hochgeworfen hat (werfe ich den
			Tennisball mit rechts hoch, fange ich ihn mit links),
			schwieriger: zwei Handwechsel
	Von Korb zu Korb	28:00 - 31:00	- zweier Teams: einer mit Basketball, der andere mit
			Tennisball
			- Bälle zupassen (dribbeln ist verboten), dabei aber
			keinen Schrittfehler machen (ich darf nicht mit Ball
			(weder Tennisball noch Basketball) in der Hand laufen)







			- auf vier Körber: in jeden muss man einmal treffen (wenn nur zwei Körbe vorhanden: jeweils zwei Treffer erforderlich), dabei muss jeder zweimal treffen
Schnelligkeit	Sprint	43:00 - 53:00	- alle an der Grundlinie aufstellen - den ganzen Körper anspannen - nun nach vorn fallen lassen und mit dem Bein auffangen - das ganze so leise, wie möglich! - wenn man sich nun auffängt kurz unten bleiben und die Position halten - nun wenn man mit dem rechten Bein auffängt (rechter Arm ist dabei hinten), das linke Bein so schnell wie möglich nach vorn nehmen und vor dem Körper anwinkeln und den rechten Arm nach vorn oben nehmen - auch mit dem anderen Bein probieren - jetzt noch 4 große Schritte dranhängen (so leise und so schnell wie möglich) versuchen bis zur Freiwurflinie zu kommen, bis zur Mittellinie joggen - wieder an der Grundlinie stehen (rechtes Bein vor der Linie, linkes dahinter, rechter Arm hinten, linker vorn) - gesamten Körper anspannen - auf Pfiff Beine und Arme bei Sprüngen ganz schnell, ganz oft wechseln - auf den zweiten Pfiff bis zur Mittellinie sprinten und zur anderen Grundlinie auslaufen - das gleiche jetzt mit dem linken Bein vor der Linie









Videotitel: Minitrainer-Offensive: Maxim Hoffmann - Vielseitigkeit Teil 2 (Gotha 2016)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=s3dqxYo6EGQ

Referent*in: Maxim Hoffmann

Ort, Jahr: Gotha, 2016

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Athletik	Stationsarbeit	0:00 - 14:30	- immer zu zweit an einer Station, 30s Arbeit, 30s
			Pause
			> Kinder arbeiten nacheinander
			- Kastenschieben
			· oberes Kastenteil wird von Kindern auf einer Strecke
			von ca. 10m hin und zurückgeschoben (dabei
			gestreckte Arme)
			> Kräftigung Beinmuskulatur
			- Bankziehen
			· Kinder legen sich mit dem Bauch auf die Bank und
			ziehen sich mit den Armen bis zum anderen Ende
			> trainieren von Rücken- und Schulterbereich
			> Vorübung zum Klimmzug
			- Mattenlaufen
			· ein Kind läuft auf der Matte (auf der Stelle)
			· bei Kommando des anderen Kindes springt es so
			hoch wie möglich
			> Vorübung zum Sprungkrafttraining
			- unter der Bank durchkrabbeln
			· seitlich mit dem ganzen Körper unter der Bank durch
			> trainieren des Rumpfes
			> Vorstufe zum Liegestütz
			- Medizinballschmeißen
			· 3kg Medizinball so weit wie möglich nach oben
			werfen
			· dabei gestreckte Arme
			> Vorübung zum Kreuzheben
			- Hütchen stapeln
			· 2 Stapel mit je 2 Hütchen nebeneinander
			· Aufgabe: oberes Hütchen von dem Stapel nehmen
			bzw. wieder draufsetzen (je nachdem ob Hütchen
			übereinander oder nicht)
			> Vorübung Defense
			- Viereck springen
			· bei Kreuz in der Halle (von Linien) im Viereck
			springen (beide Beine)
			· Auf Kommando des Partners Richtung wechseln
			> Vorübung für abstoppen und Richtungswechsel
	Matte umdrehen	32:30 – 34:00	- 2 Mannschaften, mit je einer großen Matte
			- Ziel: Kinder aus einer Mannschaft heben gemeinsam
			die Matte an und schmeißen sie um
			> Vorübung Kreuzheben







			> kann als Wettbewerb gespielt werden
	Mattenrutschen	36:30 – 43:30	- 2 Teams stehen sich gegenüber an den Grundlinien, in der Mitte ist eine Matte
			- immer 2 Kinder aus einer Mannschaft dürfen sich gleichzeitig auf die Matte schmeißen und sie damit verrutschen, danach ist die andere Mannschaft dran - Ziel: Matte auf gegenüberliegende Freiwurflinie bringen - Variation: Mannschaft darf 3x (5x) direkt hintereinander, aber jedes Kind darf sich nur einmal (2x) draufwerfen (Kinder müssen erst Taktik besprechen)
			> trainiert Timing und Schnelligkeit
Teambuilding	Paarspiel	44:30 – 52:00	- 2er Teams, jedes Team einen Ball, Start = Grundlinie - Ziel: Ball auf die gegenüberliegende Seite bringen - dabei darf der Ball nicht runterfallen oder mit Händen/Armen berührt werden > wenn doch, zurück zum Star - Variation 1: Kinder dürfen sich nicht vorwärts oder rückwärts bewegen - Variation 2: man darf den Ball nicht mit der Vorderseite berühren
	Staffelspiel	52:30 – 56:30	 - 2 Mannschaften mit je einem Basketball - Start an der Grundlinie, alle Kinder stehen in einer Reihe hintereinander mit Rücken zum Spielfeld - Aufgabe: Ball durch die Beine geben (ohne dass er runterfällt) - Ziel: schneller auf der anderen Seit sein als die anderen Variation: Basketball über den Kopf, Tennisball durch die Beine







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Maxim Hoffmann - Werfen (Oldenburg 2020)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=wqaW-iwsD_Q

Referent*in: Maxim Hoffmann
Ort, Jahr: Oldenburg, 2020

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Wurf	Stationsarbeit	9:00 - 32:00	Ball über die Matte
			- die ersten zwei Gruppen gehen in die Mitte der Halle
			- dort werfen sie sich über eine aufgestellte Matte einen Ball
			hin und her
			- der Ball darf nicht auf dem Boden aufkommen
			- tut er es doch dann nur im gekennzeichneten Kreis für einen
			Punkt
			Ball an die Wand
			- die nächsten Zweiergruppen stehen vor einer Wand
			hintereinander (eine Gruppe hintereinander)
			- der hintere hat einen Ball und wirft diesen gegen die Wand
			- der vordere muss jetzt versuchen den Ball zu fangen
			- zwischendurch sollte der Abstand zur Wand und Partner
			verändert werden
			- nach ein paarmal wird gewechselt mit dem Partner
			Jackpot/Positionswerfen
			- die anderen Gruppen suchen sich einen Korb (immer zwei
			Gruppen an einen) und machen Positionswerfen
Wurftechnik	Wurftechnik	37:00 - 51:00	1. Ball zwischen die Beine legen (für Schulterbreiten Stand)
			2. Ball aufheben und auf den imaginären Kasten setzen (für
			angewinkelte Knie + Po zum Boden)
			3. Oberkellner (Ball liegt auf der Hand)
			4. Buchstütze (Schutzhand neben dem Ball)
			5. Nase bohren (Ball ist unter dem Kinn, man sieht den Korb)
			6. Kobra/Keksdose (gestreckter Arm mit abgeklapptem
			Handgelenk)
			7. Boden = heiße Herdplatte (abspringen)
			- in Zweiergruppen an Korb, Wurf üben
			- Kinder gehen später etwas weiter weg von ihrem Korb
			- jetzt wird der Ball von einem selbst ein Stück vorgeworfen
			- wieder aufgenommen und von diesem Punkt geworfen
	Wurf aus der	51:00 - 1:24:00	- alle Kinder stehen ein Stück hinter der Freiwurflinie (jeder
	Bewegung		hat einen Ball)
			- das erste Kind stellt sich dann direkt an die Freiwurflinie
			- spielt den Ball mit einem Bodenpass dem Trainer zu (der
			unter dem Korb steht)
			- der Trainer spielt den Ball dann wieder ins Feld (aber nicht
			direkt zum Kind)
			- das Kind muss dann versuchen den Ball einzusammeln
			(zwischen die Beine nehmen beim in die Knie gehen)
			- danach noch zwei einzelne Würfe auf andere Körbe und
			wieder hintenanstellen







Funino	1:24:00 - 1:54:00	Variante 2 - alle Kinder stehen wieder hinter der Freiwurflinie mit ihrem Ball - der Ball wird dann wieder zum Trainer untern Korb geworfen - der Trainer wirft dann aber den Ball zur rechten oder linken Seite - das Kind muss bereit sein und sammelt den Ball ein - dribbelt von dort noch zwei kleine Schritte zum Korb und wirft - anschließend wieder zwei Würfe auf andere Körbe und dann wieder hintenanstellen > Sind alle Kinder mehrmals durch, geht wieder jede Zweiergruppe an einen Korb (mit nur einem Ball) - jetzt machen die Kinder einzeln an den Körben das was sie mit dem Trainer vorher gemacht haben - nach ca. 10 Werfen von einem Kind wird mit dem Partner gewechselt - Positionen zwischendurch auch mal wechseln
Funino	1:24:00 - 1:54:00	 - 2 Teams - mit mehreren Basketbällen auf mehrere Köre werfen (Bälle nach und nach erhöhen) - ohne Dribbling (nur Passen) - schwerer: nach Treffer muss Rebound geholt werden und erneut (in Ruhe) geworfen werden, um Punkt zu bekommen









Videotitel: Präsentation: Stark mit Minis

Link: https://www.youtube.com/watch?v=ivrzfj7fHiA

Referent*in: Maximilian Oppel

Ort, Jahr: Frankfurt, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Stark mit Minis		- Initiative der Tornados Franken e.V.
			- Ziel: Kinder zum Basketball bekommen, Motivation
			aufrecht erhalten
	Was ist Tornados	0:54 - 1:09	- kooperativer Zusammenschluss für den
	Franken e.V.?		Jugendleistungsbasketball in der Metropolregion
			Nürnberg
			- Synergien mit mehreren Vereinen, um junge Talente
			effektiver zu fördern
			- langfristige und gemeinsame Entwicklung
	Das Projekt - Stark	1:09 - 2:06	- Minibereich als Fundament für das Gesamtprojekt
	mit Minis		Tornados Franken zur Talentfindung
			- will über bezahlte Manpower einen Kümmerer für den
			Minibereich etablieren
			- will Sportvereinen aufzeigen, dass sich Investitionen in
			bezahlte Arbeitskraft lohnt
			- soll zur Steigerung von Qualität und Professionalität im
			Verein beitragen
	Finanzierung	2:06 - 2:27	- Stark mit Minis finanziert Manpower bei
	durch Stark mit		Projektvereinen
	Minis		- Kümmerer für den Minibereich wird im Minijob
			angestellt und bezahlt
			- Support von in der Regel 2400€ je Partnerverein bei
			50% Eigenanteil
			- Projektverein gibt eigene finanzielle Ressourcen mit ein
			- ist darüber im Projekt involviert
	Projektleitung	2:27 - 2:53	- Der Mitarbeiter - Maximilian Oppel:
	Post SV Nürnberg		- dualer Student für Sportökonomie
			- C-Breitensport-Basketball-Lizenz
			- Aufgaben: Ansprechpartner Stark mit Minis, Marketing
			und Sponsoring für das Gesamtprojekt Tornados Franker
	Projektverein -	2:53 - 3:28	- Jugendstützpunkt der Brose Bamberg
	SpVgg Roth		- mit dem Projekt BiG (Basketball in der Grundschule) an
			26 Grundschulen des Landkreises Roth
			- Mannschaft in Minibereich: U12
			- 3 SAGs in Roth
			- Der Mitarbeiter - Julian Kaltenecker
			- dualer Student für Sportökonomie
			- C-Breitensport-Basketball-Lizenz
			- Aufgaben: Leitung für Schuleinheiten, Projektleitung Bi
	Projektverein - TV		- Einzugsgebiet von 120000 Menschen
	1860 Fürth		- 160 Basketballmitglieder







T	-1	
		- Mannschaft im Minibereich: U12
		- 2 SAGs in Fürth
		- Der Mitarbeiter - Jonas Drews
		- C-Breitensport-Lizenz
		- Mitarbeiter über Übungsleitervergütung
		- Aufgaben: Koordination Minibereich, Leitung von
		Schuleinheiten, Koordination Öffentlichkeitsarbeit
Projektverein - TV	4:05 - 4:32	- 200 Basketballmitglieder
1860 Ansbach		- Mannschaft im Minibereich: U10, U12
		- 6 SAGs im Rahmen von DmB
		- Der Mitarbeiter - Carlos Wißmüller
		- D-Basketball-Lizenz
		- seit 2014 Organisator der Basketballjugend
		- Aufgaben: Koordination Minibereich, Leitung von
		Miniteams, Organisation Schuleinheiten
Projektverein -	4:32 - 4:58	- Vertreter der Oberpfalz
Fibalon Baskets		- 170 Basketballmitglieder
Neumarkt		- Mannschaft im Minibereich: U10, U12
		- 3 SAGs in Neumarkt
		- Der Mitarbeiter - Maximilian Richter
		- C-Leistungssport-Basketball-Lizenz
		- Sport-, Event und Medienmanagementstudent
		- Aufgaben: Koordination Minibereich, Leitung von
		Miniteams, Organisation Schuleinheiten
Ist-Analyse bei	4:58 - 5:57	- aktuelle Situation im Minibereich des Vereins
den	1.50 3.57	· Trainingseinheiten
Projektvereinen		· Altersstruktur
1 Tojekeveremen		Auslastung der Einheiten
		- Grundschulkooperation
		- Mechanismen zur Talentgewinnung
Ergebnis der Ist-	5:57 - 6:29	- Minimannschaften erst ab der Altersstufe U12
Analyse	3.57 0.25	- im U10-Bereich maximal Spielgruppen
Tilalyse		· niedrige Spieleranzahl in U12
		- Transfer von Grundschulkindern auf den Verein
		funktioniert nur teilweise
Individuelle	6:29 - 7:14	SpVGG Roth
Zielsetzung für	0.29 - 7.14	- Gründung einer U10
Saison 2017/18		- Ausbau der Spieleranzahl U12 auf 15 Kinder
Jaisuii 201//10		TSV 1860 Ansbach
		- Gründung einer U10
		- Trainerqualifikation aller Minitrainer erhöhen TV Fürth 1860
		- Gründung einer U10
		- Gewinnung von 30 neuen Mitgliedern im Minibereich
		Fibalon Baskets Neumarkt
		- Ausbau der U10 auf 15 Spieler
		- Ausbau der U12 auf 15 Spieler
		- Aufsetzen einer Schulliga
Maßnahmen zur	7:14 - 8:45	- Trainingszeiten für Kinder wurden quasi "leer"
Zielerreichung		bereitgestellt und beworben
		- Konzeption von Trainingsflyern







			 Partnervereine setzen Minicamps für 2017 auf Installation von Grundschulligen für Spielbetrieb in den Schuleinheiten Ergänzend wurden 2 Aktionen konzipiert, die punktuell durchgeführt werden: Bring Freunde mit! - Es gibt eine Belohnung! Bring Freunde mit! - Wir machen das DBB-Spielabzeichen
Zusamm Stark mit	enfassung : Minis	8:45 - 9:25	In der Miniarbeit vor Ort kocht Stark mit Minis auch nur mit Wasser, auch wenn die Projektleitung als Supportebene bereitsteht und anschiebt. Stark mit Minis plaziert Kümmerer für den Minibereich, welche es ohne das Projekt nicht gäbe. Jetzt passiert Basketball und zwar dort, wo es am wichtigsten ist, im Minibereich









Videotitel: CBF Baby Basket (Teil 1&2)

Link: Teil 1: https://www.youtube.com/watch?v=5nzhlTpnaac

Teil 2: https://www.youtube.com/watch?v=b3fpliJ4SdQ

Referent*in: Milena Moulisova

Ort, Jahr: Dresden, 2018

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Spiele	Verkehrsspiel	20:00-27:00	- Einteilung in 4 Gruppen, jede Gruppe an einem
		>Teil 1	Hütchen
			- Trainer in der Mitte als Polizist, regelt den Verkehr
			(zeigt auf zwei Ecken, die dann den Platz tauschen müssen)
			- Spiel lustiger machen (z.B. durch abklatschen beim
			Seitenwechsel, Bewegung als Tier)
			- Ziel: Schnelligkeit (auch im Kopf) schulen
	Fangen	28:00 - 34:00	- Vampirspiel: einfaches Fangen, aber Fänger sind
		>Teil 1	Vampire
			- wer gebissen wird, wird ebenfalls Fänger (Kinder
			sollen sich wie Vampire verhalten)
			- Doktorhasche: wer abgetippt wird, muss seine Hand
			an der Stelle ablegen
<u>-</u>	Terraband	36:00 - 43:00	- Kinder zu 3 zusammen, zwei Kinder spannen 2
		>Teil 1	Terrabänder zwischen sich (halten sie in der Hand)
			- drittes Kind muss: drüber springen, dann drunter
			durch, dann zwischen durch, zuletzt drum herumlaufen
			- dann wird getauscht, bis alle Kinder dran waren
			(Welche Gruppe ist zuerst fertig?)
			- Ziel: Schnelligkeit schulen, Teamgefühl stärken
			(einfacher, wenn Kinder Band runternehmen, wenn man
			drüber springen soll)
	Diamanten	Zeit 0:00 – 14:00	- Kinder in 4 Ecken, sollen Diamanten (kleine
	stehlen	>Teil 2	Schwämme oder Säckchen) aus der Mitte klauen und in ihr
			Lager bringen
			- immer nur ein Diamant pro Kind
			- stehende/gelangweilte Kinder vermeiden:
			· durch extra Aufgaben
			· alle dürfen zusammen Diamanten holen
			· man darf auch aus anderen Lagern klauen
			· verschiedene Farben sind unterschiedliche
			Punktzahlen und Kinder brauchen bestimmte Summe
	Hausabriss	14:00 – 17:00	- ein Kind ist ein Haus (steht auf allen Vieren), das
		>Teil 2	andere ist ein Kran, der versucht das Haus umzureißen
			(ohne treten, schlagen,)
			- Ziel: Stabilität verbessern
	Ausweichen	22:00 – 28:00	- ein Kind ist ein Haus (steht auf allen Vieren), das
		>Teil 2	andere ist ein Kran, der versucht das Haus umzureißen
			(ohne treten, schlagen,)
			- Ziel: Stabilität verbessern







Theorie	Vereinskonzept	- wichtig: Kommunikation mit den Eltern
		- Anzahl Trainings pro Woche altersentsprechend
		- Ziel: Spaß, Freundschaften schließen, individuelle
		Verbesserung der Kinder
		- Aufgabe: emotionale Bindung zum Sport herstellen
		(egal welchen)
		- Goldenes Alter der Entwicklung, deshalb
		Verbesserungen/Erweiterung:
		· des Bewegungsschatzes
		der Fähigkeiten (Balance, Koordination, Schnelligkeit)
		- durch einfache Spiele, Wiederholungen (Kinder
		vergessen schnell)
		- dabei positive Erfahrungen schaffen, alle Kinder
		involvieren
	Trainingsinhalte	- diverse Sportarten ausprobieren (ca. 80%)
		· Athletik, Kampfsport,
		führt zu größerem Bewegungsschatz + Schutz vor
		späteren Verletzungen (bspw. Knieproblemen)
		- Basketballspezifische Spiele (ca. 20%)
		· in kleine Spiele verpackt
		> Entwicklung von Skills + Verstehen der Spielidee
	Rollen/Aufgaben	- sollte Vorbild sein (Sportkleidung, Pünktlichkeit,
	Trainer	Ausdruck)
	Trainer	- Kindern Spaß vermitteln (Geschichten ausdenken,
		lustige Namen)
		- nicht so viel eingreifen – Kinder machen lassen, aber
		alle involvieren
		- mitspielen
		- auf Sicherheit achten
		- möglichst kurz erklären+zeigen, dann spielen lassen
		(Kinder haben kurze Aufmerksamkeitsspanne, jeder
		lernt/versteht anders)
		- Motivation und Bewertung
		Prozess bewerten (z.B. "Das war schneller als vorher"
		obwohl Kind am langsamsten ist)
		Balance zwischen Kritik und Lob (positiv – negativ –
		positiv)
		- Kinder Fehler machen lassen (woraus sie lernen)
		- Kinder Entscheidungen treffen lassen
		- kreativ sein (kreative Aufgaben)
	Aufteilung Halle	- Feld in 3 Teile teilen
	Autonalia Halle	- auf jedem Feld eine andere Übung, nach gewisser Zeit
		wird das Feld getauscht
		- Trainer nur auf einem Feld (wo "Technik" geübt wird),
		sieht aber alle anderen
		- Vorteil: alle Kinder sind in Bewegung, Platz in der
		(kleinen) Halle kann optimal genutzt werden
		- Bsp.:







	 Feld 1: 2 Teams, Versuch mit Tennisball (nur Bodenpässe untereinander erlaubt, kein Dribbling) in gegnerischen Korb zu werfen (z.B. ein Eimer/Ballwagen) Feld 2: 2 Teams, Mattenball mit großem Gymnastikball (dribbeln, passen erlaubt), Ziel ist den Ball auf die gegnerische Matte zu bringen) Feld 3: Basketballparcours (Kinder dribbeln Slalom um Hütchen, müssen durch Hula-Hopp Reifen durchsteigen, in Korb werfen)
--	--









Videotitel: Grundtechniken 2

Link: https://www.youtube.com/watch?v=kYd7UJz5iXY

Referent*in: Mirko Petrick

Ort, Jahr: Braunschweig, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Defense Rebounding	Offener Start	0:00 - 9:10	- Kids machen selbstständig Moves ihrer Lieblingsspieler
. 0	Kastenball	11:32 - 20:41	 - 2 Teams à 5 Leute, 4 Kästen im Spielfeld, 12 Bälle verteilt in den 4 Kästen - Spielfeld: Halbfeld - Spielziel: Bälle klauen aus den Kästen des anderen Teams - Fuß über Mittellinie, Gegner darf einen Abtippen - Abtippen: an Grundlinie des Gegners stellen - Befreien: Spieler darf Mitspieler befreien, indem er ihn berührt - Ausnahmen des Abtippens: vorherige Kastenberührung, geklauter Ball in der Hand, nach Befreiung darf Spieler nicht berührt werden - Spieler darf entweder versuchen Ball zu klauen oder jemanden befreien, nicht beides - Ziel: (Kästen) beschützen, 1vs.1-Zugehörigkeit
	Torwächterball	23:13 – 40:03	- Hütchen an den Elbows der Körbe (Klubtür) - je ein Spieler pro Korb ohne Ball zwischen den Hütchen (seinen Klub beschützen) - restliche Spieler mit Ball ca. 3er-Linie an den Körben - Spieler mit Ball soll zum Korb durch (in den Klub gehen), Torwächter will das verhindern - Torwächter darf sich nur auf Linie zwischen Elbows bewegen - tippt Beschützer den Eindringling/ Ball des Eindringlings: Eindringling wird Beschützer, Beschützer wird Eindringling auf neuen Korb - Erweiterungen: - nur einer greift pro Klubtür an - ohne Hände, Verteidiger darf Linie verlassen - Angreifer: mit Tempo angreifen - Was muss Verteidiger dann machen? – rückwärts arbeiten - Ziel: Verständnis Verteidigung zwischen Mann und Korb
	Spinnennetz	40:46 - 1:02:48	- Spielfeld wird in 8 Felder unterteilt - jedes Feld: ein Verteidiger - zwischen Feldern: Tore







		- Angreifer: starten im Feld 1, durch Tore/ mit Korberfolgen bis Feld 8, dann wieder Start Feld 1 - Verteidiger: versuchen zu stealen/ Ball ins Aus zu tippen/ Korb zu verhindern (1vs.1-Verteidigung) - Steal/ Ausball/ Fehlwurf: Angreifer wird Verteidiger, Verteidiger wird Angreifer ein Feld weiter - Ziel: aggressive Verteidigung, Angreifer zu Handwechseln zwingen, (Korb/ Tor) beschützen - Erweiterung mit Doppelpass: - Passer stehen ganze Zeit als Einwerfer nach den Körben; Wechsel alle 2 Minuten - ankommender Angreifer passt zu Einwerfer, Einwerfer passt zurück zum Angreifer - Regeln wie zuvor - Ziel: Deny-Verteidigung hinzufügen
		 - Erweiterung 2vs.2: · pro Feld 2 Verteidiger · Angreifer als Paare · Regeln wie zuvor
Safe the Zone	1:04:42 - 1:10:13	- 2 Teams à 5 Leute - Spielfeld: Basketballfeld - außerhalb der 3er-Linie: kein Dribbling - an 3er-Linie: ein Dribbling möglich - Aufgabe: als Angreifer mit Dribbling in die Zone kommen = 1 Punkt, als Verteidiger die Angreifer hindern (Zone beschützen) - Ziel: Zuordnung Mann-Mann, Verständnis Verteidigung zwischen Mann und Korb, Deny- Verteidigung - Gegner wirft Ball auf Trampolin, der dann ihn oder seinen Mitspieler berührt - Gegner trifft Trampolin nicht - es geht weiter, wenn der Ball nach Wurf auf das Trampolin vom Gegnerteam gefangen wird - Ziel: Verteidigungs- und Reboundsituation imitieren
Safe the Basket	1:10:26 - 1:14:37	- 2 Teams à 5 Leute - Spielfeld: Basketballfeld - außerhalb der Zone: kein Dribbling - an der Zone: ein Dribbling möglich - Aufgabe: als Angreifer mit Dribbling zum Korbleger kommen, Treffer = 1 Punkt, als Verteidiger die Angreifer hindern (Korb beschützen) - Ziel: Zuordnung Mann-Mann, Verständnis Verteidigung zwischen Mann und Korb, Deny-Verteidigung
Rebound - Shot	1:15:48 – 1:24:55	 2 Teams à 2 oder 3 Leute, ein Korb, ein Hütchen etwa Freiwurflinie Angreifer hinter dem Hütchen, Verteidiger stehen beliebig vorderer Angreifer wirft à alle Angreifer zum Rebound







		 Verteidiger versuchen auch, Rebound zu holen Punkte: Ball geht rein + Berührung eines Angreifers, bevor Ball aufkommt: zum Offensivrebound gehen Ball geht rein + Berührung eines Verteidigers, bevor Ball aufkommt: zum Mann statt Ball gehen Rebounder wird Angreifer Ziel: Ausboxen, Offensivrebounding schulen
Tchoukball	1:25:17 – 1:40:43	 2 Teams à 5 Leute Spielfeld: Basketballfeld unter den Körben/ im No-Charge-Kreis: Mini-Trampoline beide Teams spielen auf beide Trampoline Dribbling verboten verbotene Zone: No-Charge-Kreis Punkte: Ball wird auf Trampolin geworfen, kommt im Spielfeld + außerhalb des No-Charge-Kreises auf Gegner wirft Ball auf Trampolin, der im No-Charge-Kreis aufkommt







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Mirko Petrick Schulung von Grundtechniken Modul 2 Gießen 2015

Link: https://www.youtube.com/watch?v=_CuQMxtYW38

Referent*in: Mirko Petrick
Ort, Jahr: Gießen, 2015

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbelstart	Gruselkabinett	13:09 - 20:52	- alle Spieler mit Ball
			- Spielfeld: Volleyballfeld
			- alle Spieler, bis auf einen = Gruseler
			- Gruseler: ein Dribbling (Kreuzschritt) + 2 Schritte
			erlaubt
			- neues Dribbling für Gruseler nach einer Drehung des Balles möglich
			- ein Spieler = Panagiotis
			- Panagiotis: frei dribbeln
			- Gruseler sollen versuchen, Panagiotis zu tippen
			- ein Gruseler tippt Panagiotis: dieser Gruseler und
			Panagiotis wechseln
			- Ziel:
			· Erwärmungsspiel mit häufigem Wechsel
	Reifendrihhling		· Schulung des Dribbelauftaktes per Kreuzschritt
	Reifendribbling	23:06 - 28:17	- alle Spieler mit Ball
			- 15 aneinander gelegte Reifen (5 Reifen lang, 3
			Reifen breit)
			- Übung 1:
			· Start mit beiden Füßen in einem der äußerer
			Reifen erste Reihe (z.B. links)
			· Dribbling (in diesem Fall rechts) + Fuß (in diesem
			Fall links/ Kreuzschritt) in mittleren Reifen zweite Reihe
			· Einkontaktstopp im äußeren Reifen (in diesem Fall rechts) dritte Reihe
			· Kreuzschritt (linke Hand/ rechter Fuß) in mittleren Reifen vierte Reifen
			· Einkontaktstopp im äußeren Reifen (in diesem Fall
			links) fünfte/ letzte Reihe
			- Übung 2:
			· Start mit beiden Füßen in einem Reifen der ersten
			Reihe (in diesem Beispiel links)
			· Dribbling mit einer Hand + selber Fuß (jetzt links)
			in den linken Reifen der zweiten Reihe
			· Einkontaktstopp im linken Reifen dritte Reihe
			· Dribbling mit der entgegengesetzten Hand zu
			vorher (jetzt rechts) in linken Reifen vierte Reihe
			· Einkontaktstopp in linken Reifen der fünften
			Reihe
			- Ziel: Schulung verschiedener Dribbelauftakte
	Dribbelstart Onside	30:06 - 32:53	- alle Spieler mit Ball







		Sternschritt machenSchritt mit beweglichem Bein + Dribbling mit der
		gleichen Hand (z.B. beides links) zur
		entsprechenden Seite
		- Ziel: Schulung des Dribbelauftaktes per Onside-
		Dribbling
Anstellen	32:59 - 38:53	- alle Spieler mit Ball
		- Spielfeld: Volleyballfeld
		- Spieler ohne Aufgabe = Rüben: stehen in
		Basketballposition
		- 2 Jäger + 2 Hasen, ein Jäger fängt einen
		bestimmten Hasen
		- Jäger versuchen Hasen zu fangen
		- Hasen: dürfen neben Rübe in Basketballposition
		landen
		> Rübe wird Jäger, Jäger wird Hase, Hase wird Rübe
		- Jäger fängt Hase
		> Hase und Jäger tauschen
		- Dribbelstart = Onside-Dribbling
		- Ziel: Festigung des Dribbelauftaktes per Onside-
		Dribbling
		- Erweiterung: Hasen müssen innerhalb von 5s
		einen neuen Platz finden
		- Ziel: häufige Wechsel + jeder übt Dribbelstart
Buntes Fangen	39:50 - 46:19	- alle Spieler mit Ball
Dances rungen	33.30 10.13	- Spielfeld: Volleyballfeld und größer
		- 3 Teams, durch verschiedene Farben
		gekennzeichnet
		- Team 1 fängt 2, Team 2 fängt Team 3, Team 3
		fängt Team 1
		- wer gefangen wird dreht Ball um die Hüfte
		- Teamkameraden dürfen gefangene
		Teamkameraden befreien
		- steht ein Team komplett: Spielende,
		entsprechendes Fänger Team = Gewinner
		- Ziel: Dribbelstarts in spielerischer Form festigen,
		ohne Kinder darauf hinzuweisen (Lernen ohne es
		mitzubekommen)
Steh-Geh	46:19 - 49:31	- alle Spieler mit Ball
Jien den	70.13 43.31	- Spielfeld: Volleyballfeld
		- 2 Fänger: versuchen alle anderen zu fangen
		- wird jemand getippt: Fänger sagt "Steh":
		Gefangener macht Spinnendribbling auf der Stelle
		- Gejagter tippt Gefangenen und sagt "Geh":
		Gefangener wird wieder zum gejagten und darf frei dribbeln
		- Dribbelstart: Kreuzdribbling
		- Ziel: Festigung des Dribbelauftaktes per
D () =	F0.00 == 55	Kreuzschritt
Defend the Zone	50:02 - 57:20	- 2 Teams
		- Spielfeld: Basketballfeld







			I
			 in Ballbesitz ein Dribbling möglich man soll offensiv in die Zone kommen mit einem Dribbling bzw. das defensiv verhindern
			- Pässe in die Zone verboten
			- Ziel: Festigung verschiedener Dribbelauftakte
	Eisverkäufer und	1:06:35 - 1:12:39	- alle Spieler mit Ball
	Räuber	1.00.03	- 4 Hütchen (= Eistüten) pro Stadt
			- Spielfeld: Basketballfeld
			- 3 Spieler sind Räuber
			- Eisverkäufer aus Milano auf einer Spielfeldseite
			- Eisverkäufer aus Napoli auf der anderen Seite
			- Eisverkäufer versuchen ihr Eis (= Hütchen) in die
			andere Stadt (hinter Grundlinie auf der anderen
			Seite zu bringen)
			- Eis in rechter Hand halten, mit links dribbeln
			- Räuber tippen Eisverkäufer: Eisverkäufer müssen
			stehen bleiben
			- ein Eisverkäufer pro Team ist auf der anderen
			Seite und macht Korbleger
			- bei Treffer: auf befreundeten Eisverkäufer zeigen,
			der von Räuber getippt wurde: Eisverkäufer darf
			wieder Eis in die andere Stadt bringen
			- Gewinner: wer am Ende weniger/ keine Hütchen
			in der eigenen Stadt hat
			- Ziel: Dribbelstart mit der schwachen Hand
Korbleger	Freie Korbleger	1:14:12 - 1:20: 59	- jeder Spieler mit Ball
		1:29:26 - 1:54:18	- freies Dribbling durch die Halle
			- an jedem Korb: 6 Hütchen (3 links, 3 rechts;
			Reihenfolge links: gelb rot gelb, Reihenfolge rechts:
			rot gelb rot) [tauschen der Farbe ggf. sinnvoll, da
			rechts = rot, gelb zu links]
			- Abschluss Korbleger an jedem Korb
			- rot = linker Fuß, gelb = rechter Fuß [tauschen der
			Farbe ggf. sinnvoll]
			- nach letztem Dribbling: Ball vor die Schulter
			- Übungen:
			· Korbleger Oberhand
			· Korbleger Unterhand
			· Powermove
			· Korbleger Oberhand mit koordinativen
			Zusatzaufgaben (Ball neben den Körper, hinterm Kopf, hinterm Rücken beim zweiten Schritt)
			· Euro-Step
			· Floater
			- Ziel:
			Schulung der Rhythmen mit Farben und des
			Bewegungsablaufes beim Korbleger
			Schulung von Korbleger-Techniken
			Schulung der Kreativität beim Abschluss
			- Erweiterung: die 2 korbnähesten Hütchen pro
			Seite entfernen
	J		ocite citicinen







		- Ziel: Rhythmen mehr und mehr unabhängig der Farben ausführen
Feuer gelöscht	1:22:05 - 1:26:14	- 2 Teams auf einem Korb - 2 Bälle pro Team - ein Team Linkskorbleger, ein Team Rechtskorbleger - Teams machen im W echsel Korbleger - Treffer Team 1 = "Feuer entzündet" - Fehlwurf Team 2 + Treffer Team 1 = "Feuer" - Fehlwurf Team 2 + Treffer Team 1 = "verbrannt" = Spielende + Seitenwechsel - trifft Team 2 = "Feuer gelöscht" - ein Team braucht 3 Treffer, ohne dass das andere Team in der Zwischenzeit trifft - Ziel: Festigung der Rhythmen mit Farben und des Bewegungsablaufes beim Korbleger - Erweiterung: - Korblegervarianten - Fokus auf Technikschwerpunkte (z.B. Oberhandkorbleger: Hand hinter Ball) - Ziel: Schulung/Verbesserung von Korbleger-Techniken
Einbeinfisch	1:55:10 - 1:58:40	 paarweise mit einem Ball auf die Körbe verteilen ein Angreifer an Dreierlinie, ein Verteidiger in der Zone Verteidiger darf erst verteidigen, wenn Verteidiger in die Zone kommt Angreifer darf nur in der Zone abschließen Angreifer darf nur einbeinig abschließen ein Abschluss, make it, take it oder Ball für Rebounder Ziel: Förderung der Kreativität beim Abschluss









Videotitel: Athletik & Koordination

Link: https://www.youtube.com/watch?v=u7P3ZLKh41I

Referent*in: MTO Jg. 5

Ort, Jahr: Hamburg, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Beweglichkeit	Animal-Walks	6:00 - 9:53	-"Kranich": Arme zur Seite, bei jedem Schritt auf einem Fuß hoch auf Zehenspitzen gehen und kurz halten -"Pinguin": Füße zusammen, Arme anlegen, "watscheln" -"Krokodil": auf den Bauch legen, nur mit Hilfe der Arme vorwärts ziehen -"Affe": Hände und Füße auf Boden, mit Händen abstützen und Füße seitlich springen -"Raupe": Füße zusammen, Beine durchgedrückt lassen, Hände auf den Boden nach vorn wandern, Füße wandern hinterher -"Krebs": Hände und Füße auf dem Boden, Bauch zeigt zur Decke, seitlich gehen -"Spinne": wie Krebs nur vorwärts gehen -"Frosche": in die Hocke, Hände zwischen die Beine so weit
Warm Up		11:00 - 15:50	wie möglich nach vorn/oben springen, dabei "quacken" -zwei Fänger haben Softball, versuchen die andern an Schulter oder Rücken azutippen -abgetippt - man verandelt sich in "Baum", "Stein" oder "Brücke" -Befreien: "Baum": anderes Kind muss rückwärts einmal drumherum rennen -"Stein": einmal oben drüber springen -"Brücke": einmal unten durchkrabbeln
Kraft	Teppichfliesen	15:54 - 30:03	-Kinder selbst Ideen einbringen lassen! -jeder eine Teppichfliese -1. mit Bauch/Hüfte drauf legen, mit Armen nach vorn ziehen bzw. schieben -2. sitzen, mit Hacken nach vorn ziehen bzw. schieben -3. Hände auf Teppichfliese, Po so hoch wie möglich, nach vorn laufen und Teppich dabei schieben (bzw. Unterarmstütz) -4. zu zweit, ein Kind sitzt auf Teppich hält die Enden eines Seiles, andere hat Seil um Bauch und zieht -5. siehe 4., aber nicht sitzen, sondern knien -6. "Surfer": siehe 4. aber nicht sitzen, sondern stehen -7. "Wasserski": zwei Teppichfliesen, auf jeder steht ein Fuß wie bei 4. ziehen -8. "Kutscherrennen": zu dritt, einer ist auf Fliese (darf selbs bestimmen wer und wie), die anderen ziehen -Variation: Poolnudel statt Seil







Pfannkuchen	35:00 - 40:40	-zu zweit, einer legt sich als "Pfannkuchen" auf Boden, der
wenden		andere versucht ihn zu wenden
Kreisfangen	41:08 - 46:35	-alle außer Fänger im Kreis aufstellen, an Unterarmen
		anfassen
		-Fänger bestimmt, wen er fangen will, Kreis muss dieses Kind
		beschützen, Fänger darf nicht durch Kreis
		-Fänger gewinnt, wenn er das Kind tippt, oder Kreis
		auseinanderbricht, sonst gewinnt Kreis
Fußticken	51:00 - 51:33	-zu zweit gegenüber stehen
		-mit High-Five geht's los, versuchen den Fuß des anderen zu
		tippen
Parcours	53:57 -	-1. große Matte auf zwei Hockern
	1:06:55	Vorwärtsrolle (wer sich nicht traut "Baumstammrolle", also
		seitwärts runterrollen)
		-2. Parallelbarren, ein Holmen auf der einen Seite ganz oben,
		der andere auf der anderen (MATTE DRUNTER!!!)
		ohne den Boden zu berühren auf andere Seite kommen
		-3. Leiter an Kasten, hinter Kasten Bank schräg runter, auf
		Bank Teppichfliese (MATTEN!!!)
		auch andersrum
		-4. "Tunnel": große Matte an jeder Ecke einen Hocker
		drunter durch
		-5. "Wippe": Bank, darauf Matte und umgedrehte Bank
		darauf (MATTEN/HILFESTELLUNG!)
		drüber balancieren









Videotitel: Grundlagen zur Verteidigung

Link: https://www.youtube.com/watch?v=UtWF0-3Z8GQ

Referent*in: MTO Jg. 5

Ort, Jahr: Hamburg, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Verteidigung	"3 Regeln"	8:40 - 10:37	-1. Jeder hat einen Gegenspieler.
			-2. Immer zwischen Gegenspieler und Korb stehen.
			-3. Ich will verhindern, dass er wirft.
Orientierung		15:00 - 25:19	-verschieden farbige Hütchen im Raum verteilen, auf
im Raum			Kommando mit einem Finger die angesagte Farbe berühren Laufform variieren (z.B. Hopserlauf, rückwärts,), Ball dazu nehmen und dribbeln
			-mehrere Farben ansagen (hintereinander berühren, am letzten stehen bleiben)
	Variation "Schlafmütze"		-jeder muss an ein Hütchen (nur eine Person pro Hütchen) -wer kein Hütchen hat, macht 3 Hampelmänner und darf wieder mit rein
			-Ball neben Hütchen ablegen und neuen Ball suchen
			-falls Kinder an Hütchen stehen bleiben neue Kommandos (z.B. "Wand") einbauen
	Variation mit 2 Teams	26:08 - 28:46	-Teams bekommen "Schlafmützenpunkte"
	Fuchs und Henne	30:41 - 44:00	-5 Kinder stehen in Schlange, fassen ihren Vordermann an der Hüfte
			-das hinterste Kind ist das Kücken, welches von dem
			vordersten, der Henne beschützt wird (ohne Armeinsatz)
			-vor der Schlange steht ein einzelnes Kind (der böse Fuchs), welches versucht das Kücken zu tippen
			-ggf. Zeit runterzählen, dann Aufgaben tauschen
			-Variation: kleinere Gruppen (3 Kinder in Schlange)
			Kücken bekommt Leibchen in Hose, welches vom Fuchs
	Hütchen	44:00 - 57:50	herausgezogen werden muss -Reifen in denen Pylonen mit Hütchen (zwei unterschiedliche
	abwerfen	44.00 - 37.30	Farben) drauf stehen, sind in Halle verteilt
	abweilell		-Ziel ist es alle Pylonen mit den Hütchen meiner Farbe mit
			Softball abzuwerfen
			-mit Ball darf man nicht gehen, nur im Team passen
			eigene Hütchen dabei beschützen









Videotitel: Spielfähigkeit Anfänger*innen U8

Link: https://www.youtube.com/watch?v=cEEmkMUco1M

Referent*in: MTO Jg. 5

Ort, Jahr: Hamburg, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Lücken erkennen	Schmuggler und	13:40 - 20:40	-3 "Zöllner" ohne Ball, Schmuggler mit Ball
	Zöllner		-Schmuggler versuchen über Grenze (Linie) zu
			kommen
			-wer gefangen wurde, wird zum Zöllner auf neuer
			Grenze
	Schweinchen in der	22:00 - 33:30	-zu dritt einen Ball
	Mitte		-zwei stehen sich gegenüber, der dritte in der
			Mitte
			-die Äußeren passen sich zu, der in der Mitte
			versucht den Ball abzufangen
			-wenn der Mittlere den Ball berührt, darf er raus
			und ein anderer muss in die Mitte
			-Variation: zu viert (Dreieck außen, einer in der Mitte), 2 Sekunden zum Passen
	Schießbude	34:00 - 42:05	-2 Teams, in der Mitte stehen Kegel (auf
	Schleisbade	34.00 - 42.03	verschiedenen Höhen (Boden, Hocker, Kasten))
			-5 Meter von Mitte entfernt ist auf beiden Seiten
			Linie mit Hütchen markiert
			-hinter der Linie muss geworfen werden, wer
			trifft die meisten
			-Variation: mit einer Hand passen
	Katz und Maus	42:10 - 47:05	-ca.6 Kegel in einem Kreis aufstellen
			-an jedem Kegel steht ein Kind (Mäuse) und eins
			in der Mitte (Katze)
			-Mäuse dürfen Positionen tauschen (nicht mit
			Nachbar)
			-schafft es Katze schneller an freiwerdenden
			Hütchen zu sein, wird die langsame Maus zur
			neuen Katze
	Mattenball	48:00 - 58:20	-2 Matten, 2 Teams
			-Ball darf nur gepasst, nicht gedribbelt werden
			Punkte werden erzielt, wenn Ball auf Matte
			gelegt! werden -Variation: 2. Ball
	Turmwächter	58:55 -	-variation: 2. Bail -an jedem Korb zwei Hocker als Türme, darauf
	Turriwaciitei	1:09:45	jeweils ein Kind
		1.09.43	-nur passen und ein Dribbling
			Kind auf Turm darf nicht gestört werden,
			niemand anderes darf werfen
			-Passgeber ist als nächstes auf Turm
			i asspenci ist ais nachstes auf Tuffil







	-Variation: darf gedribbelt werden, wenn ich
	beim dribbeln getippt werde, muss ich Ball
	hinlegen und andere Mannschaft hat den Ball









Videotitel: Spielfähigkeit Fortgeschrittene U12

Link: https://www.youtube.com/watch?v=knwgalMTsCM

Referent*in: MTO Jg. 5

Ort, Jahr: Hamburg, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling		1:15 - 8:00	-Volleyballfeld, alle dribbeln (mit links) durchs Feld
			-wenn ich jemandem begegne Hand geben und
			Lieblingsfarbe sagen
			-High Five dann Korbleger machen
			-Low Five dann Jump Shot innerhalb der Zone
	Farbenfangen	8:10 - 19:25	-Volleyballfeld, 3 Teams mit unterschiedlichen Farben
			-Farbe 1 fängt Farbe 2, Farbe 2 Farbe 3 und Farbe 3 Farbe 1
			wer gefangen wurde, stehen bleiben, befreien durch High
			oder Low Five
			-Variation: mit Bällen, Farben ändern, nur links dribbeln
			-Reifen als Haus (nur 3 Sekunde) ohne Hundewache
			-Ball wegschlagen
	Luftballonball	19:28 - 27:00	-3 Teams, 3 Felder, 1 Luftballon
			-jedes Team soll seinen Luftballon in seinem Feld
			hochhalten und dabei Basketbälle dribbeln, nach jeder
			Ballonberührung muss ein anderer
			-Variation: nach jeder Ballonberührung Handwechsel,
			mehrere Ballons, Ballon mit Fuß,
Passen		27:55 - 42:55	-im Kreis aufstellen, jeder muss einmal passen und einmal
			fangen, niemand darf zweimal
			-jetzt darf nicht zum Nebenmann gepasst werden
			-Variation: frei im Feld bewegen (nach Pass Auslinie mit
			Fuß berühren), mit 2 Bällen, Passrichtung ändern
		43:35 - 50:05	-Volleyballfeld in 3 Felder teilen, außen sind Angreifer im
			mittleren Feld die Verteidiger
			-Angreifer sollen Doppelpass spielen (= 1 Punkt)
			-wenn Verteidiger abfangen (= 2 Punkte)
			-wer zuerst 10 Punkte hat gewinnt
			-Variation: Verteidiger muss immer zum Ball
Spielfähigkeit		51:00 - 54:15	-zwei Kinder starten gleichzeitig an einem Hütchen an der
			Baseline
			-Trainer steht mit Ball an 3er Linie
			-Angreifer nimmt Ball, Verteidiger muss Trainer
			abklatschen, dann 1 gegen 1 auf den Korb (1 Versuch)
			-Variation: Angreifer hat von Anfang an Ball und dribbelt,
			beide klatschen Trainer ab
		54:15 - 56:50	-Angreifer steht hinter 3er Linie, Verteidiger mit Blick zum
			Korb auf 3er Linie







		-Angreifer hält Ball auf Rücken des Verteidigers, dieser darf loslaufen sobald Ball Rücken nicht mehr berührt (max. 3 Dribblings)
2 gegen 1	56:50 - 1:00:30	-im Dreieck am Mittelkreis stehen, die zwei, die näher am Korb stehen passen sich Ball zu -3. zeigt jemandem die Hände, um Pass zu bekommen Passgeber und 3. werden zu Angreifern, anderer wird Verteidiger
	1:00:40 - 1:04:40	-2 Kinder starten wieder an Baseline, Trainer an 3er hat Ball (1 gegen 1) -die beiden bleiben in gleichen Rollen im Feld, die nächsten zwei starten genauso (2 gegen 2) -alle 4 bleiben, die nächsten zwei starten (3 gegen 3)
Mattenball	1:05:00 - 1:08:00	-in jeder Spielfeldecke liegt eine Matte -Ball darf nur gepassst werden, nicht dribbeln -Ball muss auf Matte gelegt werden, um Punkt zu bekommen -Variation: wenn mein Gegenspieler Ball hatte, muss ich meine Matte berühren -es darf auf allen Matten gepunktet werden









Videotitel: Grundtechniken & Entscheidungsverhalten

Link: https://www.youtube.com/watch?v=yOvYF0VMNVo

Referent*in: MTO Jg. 6

Ort, Jahr: Jena, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Wurf	Stationen	4:30 - 31:00	-Ampelprinzip (alle Stationen haben 3 Schwierigkeitsstufen) -1. Wurf mit verschieden Bällen von 6 verschiedenen Spots (z.B. Softball, Football, Tennisball, Basketball) -2. "weg da": 4 Spots zum Werfen, von jedem 3 Treffer ohne weggeschickt zu werden, wegschicken durch andere Spieler möglich -3. Hütchen auf Bank abwerfen (aus ca. 4m Entfernung): rot = 1 Punkt, blau = -1 Punkt, nach Wurf durch Koordinationsleiter -4. über Kastenteil werfen und in einen Reifen treffen
	magischer Baum	32:45 - 40:00	-Schläfer an Freiwurflinie mit geschlossenen Augen und einem Ball -Baum in einem der beiden Reifen (kurz vor der Freiwurflinie oder unter dem Korb) -Schläfer macht Augen aus und muss sich entscheiden Wurf (wenn Baum unter dem Korb) oder zum Korbleger (wenn Baum nah dran)
	Tigerball mit Wurf	41:30 - 48:00	-3 Angreifer und ein Verteidiger -Angreifer passen sich den Ball zu, wenn ein Kind frei ist, darf es auf den Korb werfen -Wechsel Angreifer und Verteidiger, wenn Verteidiger Ball abfängt
	Zonenball	49:00 - 59:00	-3 Kinder dribbeln im Kreis laufend -ein Kind hat die Power und kann wann es will zum Korb dribbeln, dann können auch die anderen rein -am Korb darf immer nur ein Kind in der Zone sein, die anderen können von außerhalb werfen -wenn Kind in der Zone nicht trifft, muss es erst hinter die Dreierlinie bevor es wieder werfen darf -wer als erstes trifft hat in der nächsten Runde die Power









Videotitel: Spielfähigkeit und Entscheidungstraining (Jahrgang 6)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=mR1ag18PtHw

Referent*in: MTO Jg. 6

Ort, Jahr: Jena, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Spielfähigkeit	Wer macht was	6:00 - 14:00	-alle Kinder dribbeln durch die Halle, mit viel Abstand -am Anfang wird ein Kind bestimmt, was bestimmt wann
			alle abstoppen (wenn es stehenbleibt müssen alle stehenbleiben)
			-ein Kind wird bestimmt, was bestimmt wann alle wieder losdribbeln
			-Erweiterung: ein Kind bestimmt auf welcher Hallenseite alle sind (alle sind da, wo dieses Kind ist) - hier Grenze
			Deutschland, England)
			-Variation: mit Bällen wegschlagen (wenn weggeschlagen: Ball 3x um den Körper kreisen, dann weiter dabei)
	Torwächterspiel	14:00 - 27:00	-3 Teams, 3 Tore an der 3er Linie
			-das Kind am mittleren Tor hat die Power, geht
			rechts/links, die anderen beiden Kinder machen es nach -wenn Power Kind ein Hütchen berührt, müssen die
			anderen auch ihr Hütchen berühren und können dann
			zum Korb
			-wer zuerst trifft hat in der nächsten Runde die Power und
			einen Punkt für sein Team
			-Variation: 2x treffen, nach erstem Treffer nochmal zurück
			zum Hütchen und berühren bevor wieder zum Korb
	Powergame	29:00 - 39:30	-2 Teams, in der Mitte stehen 4 Kinder(2 aus jedem Team)
			im Viereck und passen sich einen Ball hin und her
			 -2 Spieler (je eins aus jedem Team) stehen auf Höhe der Dreierlinie
			-das Team hatt die Power, welches zu dem Korb schaut
			wo die anderen beiden Kinder stehen (die anderen stehen mit dem Rücken dazu)
			-wenn das Kind aus dem Team mit der Power losläuft, startet das Spiel
			-3 gegen 3 Ganzfeld bis Treffer oder Trainer stopp sagt
	Mattenball	40:00 - 54:00	-Kinder werden in 2 Teams aufgeteilt, jedes Team hat eine
			Matte, wo sie mit Ball draufspringen müssen, um einen
			Punkt zu bekommen
			-kein laufen mit dem Ball erlaubt, kein Dribbling erlaubt
			-Variation: Football, Baskteball, im Flug fangen, beides Teams dürfen auf beide Matten um zu punkten
	Platz tauschen	55:00 - 1:04:00	-Kinder stehen im Viereck, ein Kind in der Mitte
	i latz tadscricii	33.00 1.04.00	-Kinder stehen in Viereck, ein kind in der Witte -Kinder außen versuchen Platz miteinander zu tauschen,
			bekommen einen Punkt wenn sie es schaffen







		-Kind in der Mitte versucht den Platz zu stehlen -Variation: nur Kinder außen dribbeln; alle dribbeln (außen mit der schwachen Hand)
Spiel auf 4 Körbe	1:05:00 - 1:16:30	-4 Körbe möglichst verschieden (z.B. ein Kasten, ein normaler, einer ohne Brett) -3 gegen 3, mit einem Ball, voher vorgegeben welches Team auf welche Körbe spielt -Variation: alle können auf alle Körbe spielen; Trainer zeigt Farbe hoch, das Team hat automatisch den Ball; Passart vorgeben









Videotitel: Kleine Spiele 2

Link: https://www.youtube.com/watch?v=dZTK8LB30E4

Referent*in: Nils Ruttmann

Ort, Jahr: Braunschweig, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballhandling	Dribbelchaos	2:00 - 7:00	- Spielfeld: eine Hälfte des Basketballfeldes (kann später
			verkleinert werden)
			- alle dribbeln umher (ohne den Ball aufzunehmen)
			- Ziel: anderen den Ball aus der Hand tippen, sodass er ins
			Aus geht
			- wenn Ball im Aus: zweimal den Ball in einer 8 durch die
			Beine geben
			> auch, wenn Doppeldribbling oder die Auslinie berührt wird
	Dribbelkönig	7:00 -12:00	- Spielfeld: 4 abgesteckte Zonen
			- alle starten in der 1. Zone
			- Ziel: aus der letzten Zone aufsteigen (=Gewinner)
			- man steigt auf, indem man den Ball eines anderen aus
			der Zone tippt
			- wenn der eigene Ball ins Aus geht: zurück in die 1. Zone
	Ice Age	13:30 -	- alle stehen mit Ball an der Grundlinie, Trainer steht
		17:30	gegenüber an Grundlinie
			- Ziel: zuerst die Linie des Trainers erreichen (=Gewinner)
			- man darf nur dribbeln, wenn der Trainer wegschaut
			- schaut der Trainer zu den Kindern, müssen sie abstopper
			> in SPD Position (Füße nebeneinander, tief stehen, Ball an de
			Hüfte, Oberkörper aufrecht)
			- wer sich noch bewegt, wenn der Trainer schaut, muss
			zurück an die Grundlinie
	Across the	19:30 –	- Spielfeld: Volleyballfeld
	Ocean	23:30	- alle Kinder dribbeln
			- Fänger (=Hai) darf sich im ganzen Spielfeld immer frei
			bewegen
			- restlichen Kinder (=Fische) müssen immer von einer
			Grundlinie des Feldes zur anderen, ohne getippt zu werden
			(dabei niemals aufhören zu dribbeln!)
			- getippte Kinder werden Korallen: müssen mit einem Fuß
			immer stehen bleiben (dürfen Sternschritt machen) und
			versuchen die restlichen Fische mit ihrem Ball abzutippen
Passen	Alle gegen	25:30 –	- Spielfeld: Basketballhalbfeld (kann später vergrößert
	Einen	30:15	werden)
			- einer läuft davon
			- die anderen Kinder haben zusammen einen Ball, mit dem
			sie den Wegläufer abtippen müssen
			- sie dürfen nicht dribbeln à müssen sich Ball zupassen
			- Variation: mit Softball, dann darf auch kurzer Distanz
			auch abgeworfen werden







	am Baum	30:00 -	- zunächst zu zweit zusammen (Kinder stehen sich
	vorbei	47:00	gegenüber, haben zusammen einen Ball)
	10.50.	17.00	- Technik Passer: Ball vor dem Brustkorb, leicht in die Knie
			gehen, Füße schulterbreit auseinander, Arme beim Pass nach
			vorne strecken und zur Seite abklappen
			(wie ein Maulwurf, der gräbt)
			- Technik Passempfänger: leicht in die Knie gehen, Füße
			schulterbreit auseinander, mit den Händen ein W zeigen
			- 1. Vorübung: 20 Brustpässe
			- 2. Vorübung: 20 Bodenpässe
			- jetzt zu 3. zusammen: Passer, Passempfänger, Baum
			- Baum steht vor Passer (der muss an Baum vorbei passen,
			dafür Sternschritt zur Seite) - Bodenpass
			·
			- Wechsel: Passer wird zu Baum, Baum wird zu
			Passempfänger, Passempfänger wird zu Passer
			- Ziel: am Baum vorbeipassen (dafür Lücke erkennen)
			1. Übung: Baum steht gerade vor Passer: 30 Pässe Übung: Baum steht auf einer Seite (Passer muss an
			· 2. Übung: Baum steht auf einer Seite (Passer muss an
			anderer Seit vorbeipassen); 30 Pässe
			· 3. Übung: Baum mit Ästen (Baum nimmt Arme dazu –
			oben oder unten); 30 Pässe
			• 4. Übungen: Baum mit Ästen im Wind (Baum darf Arme
	T' l II	40.00	frei bewegen); 30 Pässe
	Tigerball	48:00 -	- 5er Gruppen – 2 Tiger, 3 Passer
		54:30	- Passer passen sich Ball zu, Tiger versuchen ihn
			abzufangen
			- dafür: immer ein Tiger am Ball (darf aber Passer nicht
			berühren)
			- Tiger wird, wer den Pass spielt, der abgefangen wird
			bzw. den Ball verliert
			- einfacher: Tiger müssen Ball nur berühren um zu
			Wechseln
	Endzone	58:00 –	- 2 Teams, mit je einer Endzone am Feldende
		1:02:00	- alle dürfen nur passen, nicht dribbeln
			- in der Endzone steht ein Spieler der eigenen Mannschaft
			- Ziel: Ball zu dem Mitspieler in der Endzone passen
			- niemand anderes darf in die Zone (auch keine
			Verteidiger)
			- schwieriger: es steht kein fester Spieler in der Zone, alle
			dürfen in alle Zonen
	Brettball	1:04:00 -	- 2 Teams
		1:07:00	- Ziel: Ball ans Brett werfen (= 1 Punkt) oder Korb treffen
			(= 3 Punkte)
			- dribbeln ist nicht erlaubt, ansonsten normale
			Basketballregeln
			- schwerer: um einen Punkt zu bekommen darf der
			Ball nicht von der gegnerischen Mannschaft gefangen werden,
			nachdem er ans Brett geworfen wurde
Wurf	Hütchenspiel	1:10:00 -	- 2 Teams
	i .	1	1
		1:13:00	







Bumb	1:15:30 -	 Kinder machen nacheinander Korbleger, wenn man trifft, darf man auf den anderen Korb werfen (Wurf außerhalb der Zone), sonst stellt man sich wieder an Ziel: Wurf außerhalb der Zone treffen, um Hütchen für Team zu erspielen Welches Team hat die meisten Hütchen? 3 Bälle
	1:20:00	 alle Kinder starten in der Spielfeldecke Kinder mit Ball dribbeln um Hütchen zur Freiwurflinie und werfen 1. Wurf hinter der Linie wenn getroffen: Ball weitergeben wenn nicht getroffen: Korbleger, bis Ball drin man ist raus, wenn ein Spieler, der nach einem gestartet ist vorher trifft
Funino	1:26:30 - 1:39:00	 Basketballspiel auf 4 Körbe, jeder darf auf jeden Korb spielen möglichst kleines Spielfeld, 3 gegen 3 Variante 1: normales Spiel Variante 2: Spielfeld wird in 2 Hälften geteilt von den Angreifern muss immer min einer in jeder Hälfte sein Variante 3: wer einen Korb macht, muss raus aus dem Spielfeld kommt wieder rein, wenn die Gegner einen Korb machen Punkte gibt es nur für Treffer, die in Unterzahl erzielt werden Variante 4: ein Angreifer gegen 3 Verteidiger Ball liegt im Mittelkreis und muss vom Angreifer aufgenommen werden, dann Versuch Korb zu erzielen jeder Angreifer hat 3 Angriffe, dann ist der nächste dran ein Angriff endet mit Korberfolg (= 1 Punkt) oder Ballverlust Welches Team hat am Ende die meisten Punkte?







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Nils Ruttmann - Schnupperstunde Basketball

Link: https://www.youtube.com/watch?v=BYduVTSgTyM

Referent*in: Nils Ruttmann

Ort, Jahr: 2016

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling	Warmup	6:30 - 13:00	- Linienhaschen auf Basketballlinien
			· Besprechung der Linien (schwarz)
			· man darf sich nur auf den Linien bewegen
			· Fänger haben Ball in der Hand (dürfen aber nicht
			werfen)
			· wer abgetippt ist, wird zum Fänger
			· Anzahl der Fänger (anfangs 2) wird im Laufe des
			Spiels erweitert
			· Ziel: Basketballfeld kennenlernen
		14:30 - 20:30	- Dribbelchaos
			· alle dribbeln im Basketballfeld, versuchen sich
			gegenseitig Ball zu klauen
			· wenn Ball im Aus: holen
			> 2x um Körper kreisen, bevor man wieder ins
			Spielfeld darf
			> Variante 2: 2x als acht au Boden um die Füße
			rollen
			· später Feld auf eine Hälfte begrenzen
			· Ziel: Dribbelskills der Kinder einschätzen
	Hauptteil	22:30 – 37:00	- Dribbelübung
			· Kinder sitzen im Halbkreis vor Trainer, so dass alle
			ihn sehen und genug Platz um sich herum haben
			(Armlänge Abstand)
			· Trainer zeigt verschiedene Übungen, die zunächst
			alle zusammen machen
			> Übung 1: sitzen, Knie leicht angewinkelt, auf
			Kniehöhe neben dem Körper dribbeln
			> Übung 2: auf Knien stehen, auf Hüfthöhe neben
			dem Körper dribbeln
			> Übung 3: hinstellen (breiter Stand, Po runter), auf
			Hüfthöhe neben dem Körper dribbeln
			· Tipps/darauf achten:
			> Trainer immer anschauen (nach oben gucken) > auch Handwechsel einbauen, dabei nicht den Ball
			•
			in die Hand nehmen (Doppeldribbling) > lockeres Handgelenk ("Als würdet ihr eine
			Türklinke nach unten drücken")
			> gerader Rücken, aufrechter Körper ("Stellt euch
			vor ihr tragt eine Goldmedaille um den Hals, die
			alle sehen sollen")
			and sellen sollen j







-	T	
		> hartes Dribbling (Ball fest in den Boden hauen, wie wenn man einen Tennisball mit aller Kraft nach unten wirft – Arm am Ende gestreckt) · wenn Übung verstanden: immer 3x pro Seite, dann Handwechsel (versuchen, dass alle im gleichen Rhythmus dribbeln) · Trainer zeigt nun immer eine Zahl mit den Fingern und Kinder müssen die Übung machen > Übung 4: zu drei verschiedenen Körben dribbeln und 1x werfen
	42:00 – 54:30	- Bälle klauen - 2 Mannschaften (nach Größe sortieren lassen – ohne reden – dann zu zweit abzählen) - alle dribbeln die ganze Zeit im Basketballfeld, jede Mannschaft hat eine Hälfte und Softbälle in einem Kasten - Ziel: Softbälle aus dem Kasten der anderen Mannschaft stehlen, ohne von den anderen abgetippt zu werden - man darf nur in der gegnerischen Hälfte getippt werden, aber nicht, wenn man einen Softball in der Hand hat - Variante 1: > wenn man abgetippt ist, muss man in sein eigenes Spielfeld zur Grundlinie laufen, bevor man wieder klauen darf - Variante 2: > Kasten darf nicht bewacht werden > Abgetippte sind Gefangene, die hinter der gegnerischen Grundlinie warten (können dort Tricks üben) > Mitspieler können Gefangene befreien, indem sie sie antippen (immer nur einen, dann muss man zurück ins eigene Feld, auf dem Rückweg darf man nicht gefangen werden) > man darf immer nur befreien ODER einen Softball holen - Wer hat nach Ablauf der Zeit die meisten Bälle im Kasten?
	55:30 – 1:06:30	- Sprungstopp · alle dribbeln quer durch die Halle, werfen auf Körbe (nie 2x hintereinander auf den gleichen) · bei Pfiff sollen alle stehenbleiben und den Ball festhalten (dabei stabiler Stand – breit, tief – so dass Ball nicht geklaut werden kann) · später: bei Pfiff einen Hula-Hoop-Reifen suchen, mit beiden Füßen gleichzeitig in ihm landen (flach springen, leise und stabil landen) - Schrittstopp







		• gleiche Regeln wie beim Sprungstopp > nur mit linkem Fuß im Reifen landen, rechter bleibt in der Luft > nur mit rechtem Fuß in Reifen landen, linker bleibt in der Luft > Füße nacheinander setzen (ein Fuß außerhalb des Ringes)
Abschluss	1:10:00 - 1:20:00	- Staffelspiel - 4 Teams, jedes an einem Hütchen mit einem Ball - Spieler dribbelt zum Korb, macht Sprung-/ Schrittstopp, wirft, dribbelt zurück zum Hütchen, übergibt Ball an nächstes Kind - als Team laut mitzählen, anfeuern – wer hat zuerst 5 Punkte? Variante 2: man darf erst zum Team zurück, wenn man getroffen hat (max. 3 Versuche) – welches Team ist zuerst 2x durch?







Videotitel: Minitrainer-Offensive: Rico Gottwald Kleine Spiele Bochum 2016

Link: https://www.youtube.com/watch?v=kaRoIxU9puY

Referent*in: Rico Gottwald
Ort, Jahr: Bochum, 2016

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballhandling	Schlafmütze	1:30 - 7:00	- alle Kinder liegen in der Halle verteilt und schnarchen
			- ein Kind weckt alle auf und sagt ihnen leise
			wer die Schlafmütze ist
			> aufgewachte Kinder helfen dann die anderen
			zu wecken
			- die Schlafmütze wird als letztes von allen
			geweckt, indem sie rufen "Aufwachen
			Schlafmütze!"
			- wenn das gerufen wird, muss die Schlafmütze
			versuchen alle Kinder zu fangen
			> wer gefangen wird ist auch mit Fänger
	Balldieb	7:00 - 28:00	- 2 Teams, jedes Kind hat einen Ball, Ball wird in
			den Kasten der Mannschaft gelegt
			- jedes Team bekommt ein Halbfeld zugeordnet,
			wo ihr Kasten steht
			- Ziel: versuchen Ball aus dem gegnerischen
			Team zu klauen und in eigenen Kasten zu
			bringen (dabei dribbeln)
			- man kann im fremden Halbfeld getippt werden
			> wenn man getippt wurde stellt man sich auf
			die Stelle und hebt den Arm (+ legt vorher den
			Ball zurück in den Kasten, wenn man einen hatte)
			- man darf erst weiter, wenn ein Mitspieler
			einen freitippt
			> Zick (wo man nicht getippt werden darf) sind
			die eigene Hälfte und die Sicherheitszonen in
			den Spielfeldecken
			> Hundewache ist nicht erlaubt (alle Kinder
			müssen sich die ganze Zeit bewegen)
			- gewonnen hat die Mannschaft, die alle Bälle in
			ihrem Kasten hat bzw. welche nach 5 min die
			meisten hat
			- Variation: alle Kinder dribbeln und im Kasten
			sind kleine Tennisbälle, die geklaut werden
			müssen
			> Zusatz: man kann den Tennisball zu einem
			Mitspieler im eigenen Feld passen – allerdings
			darf der Ball dabei nicht auf den Boden
			kommen (sonst muss er zurück in den Kasten)







Dribbelmemory	31:30 - 39:30	 - 4 Gruppen, jede Gruppe hat 2 Bälle - jede Gruppe bekommt eine Farbe des Kartenspiels zugeordnet (Kreuz, Pieck, Herz, Karo) - Ziel: zu den verdeckten Karten auf der anderen Seite der Halle dribbeln und eine aufdecken – wenn es die eigene Farbe ist darf man die Karte mitnehmen, sonst muss man sie wieder umdrehen - jedes Team braucht alle 8 Karten der Farbe
Dribbelfußball	40:30 – 49:00	 - 2 Teams, alle Kinder mit einem Basketball - normales Fußballspiel (mit Softball), bei dem die Kinder die ganze Zeit dribbeln müssen - außer Tormann: der darf den Schuss auch mit dem Ball in der Hand abwehren - bei Unentschieden: Elfmeterschießen
Hase und Jäger	49:30 – 56:00	 - alle Kinder dribbeln mit der starken Hand in einem Halbfeld - 4 Jäger, die zusätzlich noch einen Softball haben, womit sie die Hasen (mit der schwachen Hand) abwerfen - Hasen dürfen weglaufen oder Softball mit ihrem Basketball abwehren - Hasen sind nicht raus, wenn sie abgeworfen wurden (Jäger zählen nur ihre Treffer)
Riese und Zwerg	58:30 – 1:06:00	 - alle Zwerge sitzen auf Matten und haben einen Ball, der Riese ist ohne Ball - Riese muss sich hinlegen, wenn Trainer sagt "Der Riese, der schläft ein und schlummert wie ein Schwein" - bei "Zwerge Bälle weg" müssen alle Kinder ihre Bälle irgendwo hinwerfen - bei "los Zwerge Bälle holen" müssen alle Kinder einen Ball holen und mit ihm zurück zum Zwergenland (auf die Matten) dribbeln - bei "der Riese wacht auf" darf der Riese aufstehen und versuchen die Zwerge zu fangen, bevor sie wieder im Zwergenland sind - wer vom Riesen getippt wird, legt seinen Ball weg und ist in der nächsten Runde auch mit Riese







Videotitel: Easybasket (Teil 3)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=hgK3OMwamag

Referent*in: Roberta Regis

Ort, Jahr: Hagen, 2019

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Ballhandling	Nachmacher	3:00 -14:00 > Teil 3	- 2 Mannschaften (z.B. bunt und orange) - alle Kinder dribbeln quer durch die Halle (egal wie) - Trainer gibt Kommandos: - bei Pfiff: orange in eine Hallenhälfte, bunt in die andere - "frei": alle Kinder können sich frei in der Halle bewegen - ruft Farbe ("orange" oder "bunt"): jeweilige Farbe wird zum Boss - ein Kind aus der anderen Mannschaft sucht sich jemanden, hinter dem es herläuft (macht Bewegungen nach) -> wenn der Boss sich zum Hinterherläufer umdreht, muss dieser die Bewegung rückwärts machen -> wenn Boss an Kegel steht, muss der Hinterherläufer sich gegenüberstellen und alle
	Boss Game	14:30 – 23:30 > Teil 3	Bewegungen spiegeln - ein Boss steht 2 Nachmachern gegenüber, entscheidet was sie machen, indem er es vormacht: - dribbeln (vorwärts/rückwärts/) - dribbelt irgendwann zum Korb (wer zuerst 3 Punkte hat, klatscht beim Trainer ab und wird neuer Boss) - Variation: Boss steht zwischen den Nachmachern, die Boss immer anschauen
	abgeholt vom Boss	24:00 – 28:00 > Teil 3	müssen - Bosse stehen im Mittelkreis, restlichen Kinder in den Ecken verteilt - Bosse dribbeln aus der Mitte zu einer Ecke, holen Nachmacher ab - dann können sie sich quer durch die Halle bewegen bis Boss entscheidet, dass auf den Korb geworfen wird (wer zuerst 3 Punkte hat wird neuer Boss)









Videotitel: Schulung von Grundtechniken (Teil 1)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=5qlQmdOmGS4

Referent*in: Mirko Petrick

Ort, Jahr: Berlin, 2005

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Abstoppen	Rhythmische	10:23 - 13:02	- alle Kinder ohne Ball in ein kleines Spielfeld (z.B.
Sternschritt	Erwärmung		innerhalb der 3er-Linie)
			- während Musik läuft freie Bewegung im Spielfeld
			- Musik stoppt: zu einer Feldbegrenzung laufen und
			mit beiden Füßen gleichzeitig auf Begrenzung landen
			- Musik stoppt: zu einer Feldbegrenzung laufen und
			mit beiden Füßen gleichzeitig auf Begrenzung landen
			- Ziel: Schulung der Fußarbeit beim Stoppen
			- Erweiterung: Stoppen mit 2 Kontakten
	Schnürsenkel-	14:14 - 18:57	- Kinder finden sich paarweise zusammen
	Spiel		- ein Kind hat geöffnete Schnürsenkel an einem Schuh
			- das andere Kind versucht, auf die Schnürsenkel
			seines Partners zu treten
			- Partner darf nur den Fuß bewegen, bei dem die
			Schnürsenkel offen sind (Sternschritt)
			- Ziel: Schulung des Sternschrittes
			- Erweiterungen:
			mit Ball beim Spieler mit offenem Schnürsenkel,
			Mitspieler geht sowohl auf die Schnürsenkel als auch
			den Ball
			beide Spieler mit Ball und offenem Schnürsenkel
	Abataaaa	10.06 22.54	· Ziel: Schutz des Balles
	Abstoppen	19:06 - 22:54	- Spielfeld: Halbfeld
			- alle Spieler mit Ball
			- Spieler werfen den Ball hoch 🛽 fangen ihn - Varianten: Fußarbeit
			Einkontaktstopp/Zweikontaktstopp - Erweiterung: Ball weiter nach vorne werfen
			- Ziel: Festigung der Fußarbeit beim Stoppen
	Korbwurf	43:20 - 46:32	- Spielfeld: ganze Halle
	Korbwari	75.20 40.32	- alle Spieler mit Ball
			- Spieler dribbeln von Korb zu Korb und werfen
			außerhalb der Zone
			- vor dem Wurf abstoppen
			- Ziel: Festigung der Bewegungen des Stoppens aus
			dem Dribbling
Passen	Passläufe	24:02 - 34:59	- Spielfeld: ganze Halle
Fangen			- paarweise zusammenfinden mit je einem Ball pro
			Gruppe
			- Spieler passen sich den Ball zu, um von Korb zu Korb
			zu kommen







1	1	
		- nach dem Fangen: Ball vorwerfen, abstoppen, zum
		Partner drehen, in den Lauf passen
		- am Korb: Abschluss
		- Erweiterungen:
		· statt Ball vorzuwerfen 2 Dribblings
		· nach dem Abstoppen eine ganze Drehung um
		die eigene Achse
		· Wechsel aus rückwärts und vorwärts drehen
		- Ziel: Festigung der Bewegungen des Stoppens aus
		dem Passen und des Sternschrittes
Frisbee	35:13 - 41:33	- Spielfeld: Basketballfeld
		- 2 Teams, eine Frisbee
		- Spielziel: Frisbee innerhalb des No-Charging-Kreises
		werfen (muss dort nur aufkommen, nicht
		liegenbleiben)
		- laufen mit Frisbee verboten
		- Sternschritt erlaubt
		- Ziel: Festigung der Bewegungen des Stoppens aus
		dem Passen und des Sternschrittes
Inselball	50:55 - 1:00:52	- Spielfeld: Volleyballfeld
		- 2 Teams, 4 Softbälle
		- eine Matte pro Team, kann beliebig im Feld
		positioniert werden
		- Startpunkt = Matte
		- Spieler werfen Spieler des Gegnerteams ab
		- laufen mit dem Ball nicht erlaubt
		- passen im Team erlaubt und gewünscht
		- ist man getroffen: ohne Ball zur Matte
		- man kommt erst wieder ins Spiel, wenn man auf der
		Matte einen Ball zugepasst bekommt
		- Verliererteam: alle Spieler sind auf der Matte
		- Ziele:
		· Schulung der Passfähigkeit
		Schulung der Fassfahligkeit Schulung der Spielintelligenz (Positionieren der
		Matte, Raumaufteilung)
		- Erweiterung: Kreuzschritt bei Wurfbewegung
		- Ziel: Kopplung von Fuß- und Handarbeit beim
		Passen (explizit Baseballpass)
Rondo	1:02:00 - 1:11:31	- Spieler finden sich in Gruppen zusammen
Nondo	1.02.00 1.11.31	- ein Ball pro Gruppe
		- 5, 6 oder 7 Spieler bilden Kreis
		- 2 oder 3 Spieler in der Mitte des Kreises
		·
		- Spieler außen passen sich den Ball zu - Ball maximal 2 Sekunden
		- Spieler innen versuchen Ball zu berühren
		- hat Spieler den Ball zu lange oder berührt ein
		Innenspieler den Ball 🛽 Wechsel
		- Ziele:
		schnelle, genaue Pässe
		Passspiel mit Gegnereinwirkung trainieren
		- Erweiterungen:







1	1	1	
			· mit 2 Händen fangen, mit einer Hand passen
			· Sternschritt nutzen
			- Ziele:
			· Schulung verschiedener Passarten
			· Schulung des Passens mit der schwachen Hand
			· Kopplung von Fuß- und Handarbeit beim Passen
	Dummer Hans	1:11:51 - 1:20:58	- 2 Spieler mit einem Ball an 2 Hütchen
			- ein Spieler zwischen beiden
			- Spieler passen sich den Ball vorbei am Gegenspieler
			zu
			- Spieler in der Mitte muss immer den Ball angreifen
			- keine Pässe Überkopf/ als Bogenlampe
			- berührt der dumme Hans den Ball: Wechsel
			- Sternschritt erlaubt
			- Ziele:
			· Passspiel mit Gegnereinwirkung trainieren
			· Kopplung von Fuß- und Handarbeit beim Passen
			- Erweiterung:
			· mehrere Gruppen zusammenlegen, schräg
			passen erlaubt und zusätzliche
			· Spieler in der Mitte hinzufügen, die bei all diesen
			Gruppen Bälle abfangen
			- Ziel: Schulung der Kommunikation (auch Hände
			zeigen)
	Prelibali	1:22:30 - 1:28:49	- Spielfeld: halbiertes und verkürztes Volleyballfeld
			- Bank auf der Mittellinie
			- 2 Zweierteams
			- Ball wird mit einem Kontakt im eigenen und einem
			Kontakt im gegnerischen Feld hin und her gespielt
			- nur eine Hand am Ball
			- Zuspiele im Team als einhändiger Bodenpass
			möglich
			- Ziele:
			Schulung des einhändigen Passes
			· Verarbeitung des Balles mit einer Hand
	Zauberpassen	1:29:31 - 1:33:39	- ähnlich wie Passläufe
			- freies Dribbling erlaubt
			- Aufgabe: so kreativ wie möglich sein beim Passen
			wie möglich (Vorstellung: Kommentator guckt zu und
			erzählt, was die Kinder machen)
			- Ziele:
			Förderung der Kreativität
			· Verleiten der Kinder, sich Spiele (z.B. Euroleague
	1	10100 10-01	anzugucken)
	Manuel Neuer	1:34:06 - 1:37:04	- 2 Spieler mit einem Ball
	vs. Thomas		- ein Spieler (=Manuel Neuer) stellt sich vor eine
	Müller		Wand mit Markierungen (=Tor)
			- der andere Spieler (=Thomas Müller) stellt sich ca.
			3m entfernt auf mit Blick Richtung Tor
			- Thomas Müller wirft den Ball aufs Tor, Neuer
			versucht ihn zu halten







	Basketball-Dart	1:38:08 - 1:39:40	- trifft Thomas Müller das Tor = Punkt für Thomas Müller - berührt oder fängt Neuer den Ball oder er geht daneben = Punkt für Manuel Neuer - Spielziel: 5 Punkte - im Anschluss Wechsel - Ziele: - Schulung der Reaktionsfähigkeit - Schulung der richtigen Fangtechnik - Festigung verschiedener Passtechniken - Passhärte und -Richtung verbessern - 2 Spieler mit einem Ball ca. 3m von einer Wand entfernt - 3 Felder auf der Wand (ein Punkt, 2 Punkte, 3 Punkte)
			 Spieler werfen abwechselnd Spielziel: genau 7 Punkte erreichen = ein Leg; mehr Legs als der Gegner gewinnen mehr als 7 Punkte: zurück auf vorherigen Wert Ziele: Festigung verschiedener Passtechniken Passhärte und -Richtung verbessern
Ballhandling	Kastenball	1:42:19 - 1:52:02	- Spielfeld: Volleyballfeld - 2 Teams mit je einem Kasten auf den Seitenlinien des Feldes - jeder Spieler mit einem Basketball - in den Kästen ein oder 2 Softbälle - Spieler müssen über Mittellinie dribbeln und Bälle aus den Kästen des Gegnerteams klauen - wenn man Mittellinie überschreitet, darf man abgetippt werden - wer abgetippt wurde muss auf die Grundlinie auf der gegnerischen Seite - Mitspieler kann diesen Spieler durch Abtippen befreien - aber: nur befreien oder Ball klauen - wer befreit hat oder befreit wurde, darf unbehelligt zurücklaufen - Spielziel: alle Softbälle sind in den eigenen Kästen - Ziele: - Festigung des Dribblings ohne Blick auf den Ball - Lücken erkennen und nutzen - Erweiterung: nur mit rechts tippen, den Ball klauen - Ziel: Verbesserung des Dribblings mit links
	Goldschmiede und Räuber	1:52:33 - 1:56:17	- Spielfeld: Volleyballfeld - 2 Spieler an der Mittellinie = Räuber - 2 Teams = Goldschmiede - jeder Goldschmied und Räuber hat einen Ball - Teams an den Grundlinien mit Ringen (gleiche/höhere Anzahl als Spieler pro Team)







	Ι	
		- Spielziel: Goldschmiede bringen ihre Ringe in die
		Stadt (=hinter die Grundlinie) der anderen
		Goldschmiede, Sieger = keine Ringe mehr in der
		eigenen Stadt
		- Goldschmiede dribbeln mit links
		- berührt ein Räuber einen Goldschmied:
		Goldschmied lässt Ring frei und geht in den
		Mittelkreis
		- berührt ein Goldschmied einen anderen
		Goldschmied des eigenen Teams im Mittelkreis:
		Golfschmied ist wieder frei
		- Räuber dürfen nur in den Angriff Zonen des
		Volleyballfeldes sein
		- Ziele:
		Verbesserung des Dribblings mi links
		Festigung des Dribblings ohne Blick auf den Ball
		Lücken erkennen und nutzen
Herr der Bälle	2:00:06 – 2:06:53	- Spielfeld: ganze Halle
Tierr der Dalle	2.00.00 - 2.00.33	- Kinder finden sich zu zweit an den Körben
		zusammen
		- alle Angreifer mit 2 Bällen, alle Verteidiger haben
		einen Ball
		- normale 1vs.1-Regeln mit make it, take it - Ziele:
		Festigung des Dribblings ohne Blick auf den Ball
		Verbesserung des Ballgefühls
Dribbelparcours	2:08: 11 - 2:14:02	- Spielfeld: Basketballfeld
Dribbelparcoars	2.00. 11 2.14.02	- alle Kinder mit Ball
		- Startpunkt: Schnittpunkt 3er Linie und Grundlinie
		- entlang der 3er-Linie: seitlich bewegen und
		Handwechsel nach jedem Slide
		- aufdrehen, danach Handwechsel von Hütchen zu
		Hütchen (Hütchen in zwei versetzten Reihen
		aufgebaut)
		- im Anschluss an Hütchen Paaren vorwärts dribbeln,
		back dribbel, zum nächsten Hütchen Paar
		- danach 10x Handwechsel vor dem Körper/hinter
		dem Körper im Wechsel
		- zuletzt: Sprint entlang der Sideline zurück (ggf. mit
		zwei Helfern, die Stangen halten, die man
		überwinden muss bzw. unter denen man durch muss)
		- Ziel:
		Förderung der Variabilität beim Dribbling
Tempodribbling	2:22:41 - 2:29:01	- Spielfeld: Basketballfeld
		- alle Kinder mit Ball
		- Startpunkt: unter einem Hauptkorb
		- entlang der Korb-Korb-Linie Hütchen
		- an den Hütchen Handwechsel ohne
		Geschwindigkeitsverlust
		- auf dem entgegengesetzten Korb 1vs.1 gegen
		Assistant Coach
 ı	ı	







	- Ziel:
	· hohe Geschwindigkeit beim Dribbling
	· Steigerung der Ballsicherheit









Videotitel: Kinderhockey (Praxis)

Link: https://www.youtube.com/watch?v=6ZUT4TrKJYw

Referent*in: Silke Fried

Ort, Jahr: Paderborn, 2021

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Athletik und	Spiegellauf	2:00 - 8:00	-Kinder in Blockaufstellung, tippeln auf der Stelle
Ballhandling			-1. Stufe: Trainer macht vor und läuft nach links, rechts,
			vorne oder hinten; Kinder machen es nach
			-2. Stufe: Farben als Kommandos
			rot = zurück; grün = vor; blau = Liegestützposition; gelb =
			stehenbleiben (Eis)
	Farbenlauf	8:45 - 20:00	-4 verschiedenfarbige Hütchen stehen im Viereck
			-Trainer sagt Reihenfolge an, in der die Hütchen abgelaufen
			werden sollen (Bsp: rot, blau, gelb, rot)
			-Kinder laufen so schnell wie möglich die vorgegebene
			Reihenfolge ab
			-Variation: Rückhand, Vorhand, einhändig, zu zweit, zu viert
	Bank-Kreuz	21:45 - 31:00	-4 Bänke werden als Kreuz aufgestellt, alle Kinder verteilen
			sich auf die Bänke (hier 4 Kinder pro Bank)
			-1. Nummernwettlauf
			-jedes Kind auf einer Bank bekommt eine Nummer (1-4)
			-wenn Nummer gesagt wird: so schnell wie möglich eine
			Runde laufen und wieder hinsetzen
			-Varianten: außen laufen; außen drüber springen; drunter,
			drüber, drunter springen/krabbeln
			-2. Komm mit, Lauf weg
			-1 Kreisläufer läuft um Bänke und sagt zu einer Bank
			"komm mit" oder "lauf weg"
			-bei "komm mit" laufen alle in die gleiche Richtung, bei
			"lauf weg" müssen die Kinder in entgegengesetzter
			Richtung des Kreisläufers laufen
			-das Kind was zuletzt auf der Bank sitzt wird neuer
	B. J.Y. J.	24.45.26.60	Kreisläufer
	Bank-Viereck	31:45 - 36:30	-4 Bänke werden als Viereck aufgestellt, alle Kinder
			verteilen sich auf die Bänke
			-Kinder tauschen auf Kommando mit gegenüberliegenden
			Seite die Plätze: als Nummern- oder Gruppenspiel
			-Varianten: zusätzlich Hindernisse in der Mitte (z.B. Hürden,
	Dage Kraia	20.00 46.20	Kegel); verschiedene Startpositionen (z.B. liegend, kniend)
	Pass Kreis	38:00 - 46:30	-Kinder stehen in einem Kreis, es wird vom Trainer eine
			feste Passreihenfolge festgelegt
			-Kinder spielen sich den Ball in der Reihenfolge zu
			mit der Zeit wird die Anzahl an Bällen vergrößert
			-Variation: Farben der Bälle entsprechen unterschiedlichen
L			Aufgaben (z.B. gelb = nach links geben; rot = klatschen;)







		,
Triff den Freund	48:00 - 53:00	-2 Kinder ("Freunde") stehen nebeneinander, ein Fänger zwischen ihnen etwas weiter hinten -auf Kommando laufen alle los, Ziel der Freunde ist es sich hinter einem Tor/Kegel zu treffen und abzuklatschen bevor der Fänger jemanden tippt -mit Ball: beide versuchen ein Tor zu schießen, bekommen nur einen Punkt wenn beide treffen -Variation: Freunde müssen Bälle tauschen
Bälle einsammeln	54:30 - 57:30	 -4 Teams, jeweils in einem eigenen kleinen Viereck (mit Hütchen begrenzt) -in der Mitte leigen viele Bälle, Aufgabe: möglichst viele Bälle in das eigene Viereck bringen -pro Lauf nur einen Ball mitnehmen
Froschteich	57:30 - 1:00:15	-Frösche in Teichen (Vierecke vom letzten Spiel); 2 Störche in der Mitte -Frösche wollen Teich wechseln, wenn sie dabei vom Storch getippt werden sind sie auch mit Fänger
Brückenwächter	1:02.30 - 1:08:45	-2 Hütchen auf einer Linie = Brücke; Brückenwächter darf sich nur auf der Linie dazwischen bewegen -anderen Kinder müssen versuchen durch Täuschungsläufe über alle Brücken zu kommen (hier 4) ohne getippt zu werden -wenn man getippt wird, ist man der neue Brückenwächter -Variante: 2 gegen 1 mit Ball - an der ersten Brücke darf man sich entscheiden ob man alleine geht oder mit Partner (durch Pässe)
1 vs 1	1:12:00 - 1:19:00	-2 Tore stehen gegenüber, ein Ball liegt in der Mitte -1. Variante: jedes Kind steht am Anfang in einem Tor, läuft los um Ball zu holen und muss zum eigenen Tor zurück für einen Punkt -2. Variante: Kinder stehen auf der gleichen Seite, laufen los um Ball zu holen, vorher festgelegt welches Kind auf welches Tor spielt -3. Variante: Kinder starten in der Mitte (hier mit Bulli), vorher festgelegt auf welches Tor man spielt -4. Variante: wie bei 1, aber zum gegenüberliegenden Tor
1 vs 2	1:20:15 - 1:23:00	-Aufbau wie bei 1 vs 1; ein Spieler pro Tor, ein Spieler in der Mitte -Spieler in der Mitte hat den Ball und passt zu einem in den Toren; mit diesem Spieler greift er gegen den anderen auf das andere Tor an









Videotitel: MTO: Stanislas Hacquard (FFBB) - Minibasketball in France | Bielefeld 2020

Link: https://www.youtube.com/watch?v=THnKpQcMnNs

Referent*in: Stanislas Hacquard

Ort, Jahr: Bielefeld, 2020

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Dribbling	Vorbeikommen	32:00 - 49:00	- eine Gasse aus Hütchen von einem Korb zum anderen (5
			Meter breit) aufbauen
			- zwei Angreifer müssen versuchen dadurch auf die andere
			Seite zu dribbeln
			- ein Verteidiger muss versuchen beide zu "fangen"
			- der zuerst den Ball weggetippt bekommen hat, muss nun
			rückwärts in der Verteidigungsposition an der Seite bis zur
			Mitte zurück und dann im Sprint zum Start
			- die anderen beiden dribbeln auf der anderen Seite bis zur
			Mitte vorwärts und bis zum Start rückwärts
	Wer ist der	59:00 - 1:12:00	- zu viert nebeneinander (je nach Teilnehmerzahl)
	Schnellste?		- jeder hat einen Ball und dribbelt so schnell, wie möglich
			von einem Korb über das ganze Feld zu dem anderen Korb
			- Erweiterung:
			· nach jedem Dribbling die Hand wechseln
			· 2 Meter hinter jedem mit Ball steht einer ohne Ball, der
			muss versuchen den anderen zu fangen, bevor er über die
			andere Baseline läuft
Wurf	Reifenspiel	1:21:00 - 1:26:00	- Beine schulterbreit, in die Knie gehen, Hinteren etwas raus,
			werfen und dabei den Arm strecken und das Handgelenk
			abklappen
			- nach dem Wurf muss der Ellenbogen über der Nase sein
			- aus den Beinen heraus
			- hohe Flugkurve
			- 4 Leute je Korb, vier Reihen aus je vier Reifen gehen vom
			Korb weg
			- im nächsten Reifen geht es los (jeder bei einer Farbe)
			- wenn man trifft, darf man einen Reifen nach hinten
			- Wer ist zuerst im letzten Reifen?
Passen	weiter Pass	1:26:00 - 1:35:00	- der Arm kommt von hinten und geht zusammen mit dem
			jeweiligen Bein (rechte Hand, rechtes Bein) nach vorn
			- beim Wurf klappt die Hand wieder ab – Finger zeigen nach
			vorn
			- an dem einen Korb beginnen, einer startet, bekommt einen
			weiten Pass und macht einen Korbleger auf den anderen
			Korb
			- dann wechseln









Videotitel: MTO: Steffen Winter (FLVW) - Kinderfußball und Funino | Bielefeld 2020

Link: https://www.youtube.com/watch?v=jcYc-MDllbE

Referent*in: Steffen Winter
Ort, Jahr: Bielefeld, 2020

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Kinderfußball im		- Kinder dazu bringen, mehr Ballkontakte/
	FLVW		Erfolgserlebnisse zu haben über kleine Spielformen (2vs.2
			3vs.3, 4vs.4)
			- Schulung der Spielintelligenz und Wahrnehmung des/im
			Raum(es)
	Vision		- Betrachtung aus den Augen der Kinder
			- Was wollen Kinder? - Spaß und Ball
	Was ist der		- schwierig in einem Wort zu beschreiben
	Kindertrainer?		
	Wichtige		- Fairplay
	Gedanken		- selbstständige Entscheidungen der Kinder, keine
			Joystick-Trainer
	Ablauf der		- mehrere Teams werden je nach Spielerzahl in kleinere
	Spieltage in der		Teams aufgeteilt
	G-Jugend		- mehrere parallele Spiele im 2vs.2 oder 3vs.3 auf kleine
	C vagana		Tore ohne Torwart
			- pro Team ein Wechsler möglich
			- Wechsel nach jedem Tor oder einer bestimmten Zeit
			- Spiele im Turniermodus Jeder gegen Jeden, mit Feld
			aufsteigen nach Sieg/ absteigen nach Niederlage oder
			nach Los möglich
			- Spiellänge 5 Minuten, 3 Minuten Pause zwischen den
			Spielen
			- 7 Spiele pro Spieltag
	Funino		- Spiele pro Spieltag - Spiele im 3vs.3 ohne Torwart
	Turnino		- 2 kleine Tore pro Seite
			- Tore erst ab Mittelinie oder in 6m-Schusszone
			- Wechsel nach Tor
			- Ausball: Eindribbeln
			- keine Schiedsrichter/innen
	11		- Ziel: selbstbestimmte Entscheidungen der Kinder
	Ursprüngliche		- 7vs.7 (6 Feldspieler, ein Torwart)
	Spielform in F-		- Spielfeld: 40x25m
	und G-Jugend		- Tore: 5x2m
			- Problem: zu wenig Ballkontakte für einzelne Spieler,
			einzelne Spieler spielen nicht bei großen Kadern
	Spiele in der F-		- 5vs.5 mit Torwart auf Tore 5x2m oder 4vs.4 auf kleine
	Jugend		Tore
			- keine 6m-Zone
			- Wechsel nach jedem Tor
			- 6min Spielzeit







			 bei klaren Leistungsunterschieden: schwächeres Team darf einen Spieler mehr aufs Spielfeld schicken oder starkes Team nimmt einen Spieler runter (nach Absprache der Trainer) Ziele: Kinder nehmen mehr am Spiel teil, mehr Ballkontakte, bessere individuelle Entwicklung Kinder müssen 1vs.1 spielen können, da wenige Passstationen da sind Trainer: eher als Spieltagsorganisatoren tätig
Fußball	Eve E mit Torwart	1.17.22 1.20.00	- Eltern: als Unterstützer bei Spieltagen gerne gesehen
ruispaii	5vs.5 mit Torwart	1:17:22 - 1:28:08	Spielfeld: ca. 20x30mTore: eine Hochsprungmatten pro Seitenormale Fußballregeln, nur Eindribbeln statt Einwurf
	3vs.3 / 2vs.2 ohne Torwart	1:31:19 - 1:39:03	-Spielfeld: ca. 18x9m -Tore: ein oder 2 Minitore / Eishockeytore pro Seite -normale Fußballregeln, nur Eindribbeln statt Einwurf









Videotitel: Präsentation: Aktuelles im Minibasketball

Link: https://www.youtube.com/watch?v=tcZRoJgUEEU

Referent*in: Tim Brentjes

Ort, Jahr: Frankfurt, 2017

Kategorie	Übung/Spiel	Zeitstempel	Beschreibung
Theorie	Zahlen, Daten,	1:52 - 5:46	Unterschiede zum Ausland:
	Fakten		- keine einheitliche nationale Mini-Spielkultur
			- kaum einheitliche Regeln oder Wettbewerbe
			- wenig höhenverstellbare Körbe
			Aus- und Fortbildung - Stand 2015:
			- keine explizite Minibasketball-Ausbildung
			- wenig Fortbildungsangebot
			- heterogenes Ausbildungswesen
			- keine gesammelte Kommunikation von Angeboten
			und Veranstaltungen
	Leitfaden	5:46 - 7:54	- Kontakt im Rahmen der Minitrainer-Offensive
	Minibasketball		- umfangreiches Material und Ausbildungskonzept
			- praxisnah mit wichtigen theoretischen Grundlagen
			- Kooperation von BBW und DBB
			- empfohlen von Verbänden und Ligen
			- Autoren: Jürgen Maaßmann & Oliver Mayer
	Minitrainer Offensive	7:54 - 23:34	- gemeinsames Programm von Ausbildungsfonds und DBB
			- Steigerung von Zahl und Qualität der Mini-
			Fortbildungen
			- Ausbildung neuer Referenten/ -innen
			- Angebot von Fortbildungen bundesweit
			- Bündelung, Vernetzung und Austausch
			- Imagekampagne für Minibasketball
			- Zusammenstellung (und Erweiterung) des Lehrteams
			- Festlegen eines Curriculums
			- zeitgemäßes Lernformat (Online-Campus)
			- besonderes Lernverständnis (Community mit
			Lehrteam)
			- Teilen eigener Ideen und Inhalte
			- Blick über den Tellerrand
			- Coach-the-Coach
			- Videokommentierung/ Online Campus
			- Pädagogik/ Entwicklung der Sprache
			- Grundschule live
			- Referententraining
			- Praxisbesuche und Hospitation
			- Austausch zum Kinder-Handball
			- Austausch zur Kinder-Leichtathletik (2017/18 Clinic)
			- Gastreferent aus Italien (M. Cremonini)
			- Gewinnung von Förderung durch FIBA Europe







	1		,
			- Einbindung in die Durchführung der FIBA Europe
			Mini-Basketball Convention
			- 2 Jahrgänge mit 24 Trainerstudenten/ -innen
			- 7 öffentliche Clinics bei Lehrgängen (fast 500
			Coaches)
			- Youtube-Playlist mit Videos der Clinics
			- Skripte der Clinics zum Download
			- Vernetzung/ Anregungen/ good practice
			- Anpassung des Curriculums
			- 2 Clinics mit MTO-Team, weitere bereits vereinbart
			- Durchführung mit DBB-Unterstützung (Kosten)
			- große Aufmerksamkeit bei Verbänden und Vereinen
			- 3. Jahrgang wird im Juni 2017 ausgeschrieben
			- Idee zu öffentlicher Community
			- Erweiterung der Öffentlichkeitsarbeit
	minibasketball.de	23:34 - 27:22	- Vernetzung von Akteuren im Minibasketball
			- Plattform für Information, Austausch und Termine
			- direkte Kommunikation mit "Gleichgesinnten"
			- Zielgruppenerreichung für Verbände und Ligen
			- kostenfrei für die Nutzer
			- keine anonymisierte Nutzung
	Körbe runter	27:22 - 38:09	- Infrastruktur in deutschen Hallen ist unpassend
	Korbe runter	27.22 30.03	- 3,05m Korbhöhe ist für Kinder ungeeignet
			- andere Bälle können nur bedingt Abhilfe schaffen
			- höhenverstellbare Systeme sind verfügbar
			- in anderen Nationen selbstverständlich
			- Berlin geht voran
			- Basketball ist früher attraktiv (Erfolgserlebnisse)
			- Veränderung des Spiels (Wurfoption)
			- frühere und angemessene Ausbildung (Wurf)
			- bisher wettbewerbsnachteil bis in die Spitze
			- viele andere Sportarten als Vorbild (Kleinfeld,
			Netzhöhe, Spieleranzahl)
			- lokal handeln und überzeugen (Schulträger)
			- Fördermittel nutzen/ Sponsoren finden
			- Eltern, Fördervereine und Lehrkräfte einbinden
			- Unterstützung durch Verbände (inhaltlich)
			- wissenschaftlich Analyse zur Veränderung der
1			Vorgaben für die Hallenausstattung bundesweit (BISp)