

## D - Trainerausbildung 2005

### Thema: Spiele für die Vermittlung von Technik

#### 1. THEORIE

Die folgenden Spiele sollen die Funktion erfüllen, die basketballspezifischen technischen Fertigkeiten Dribbling, Passen und Fangen sowie den Korbwurf gezielt anzuwenden und verbessern. Selbstverständlich sind dabei jederzeit Korrekturhinweise des Trainers möglich. Im Mittelpunkt sollen jedoch spielerische Formen der Anwendung und auch der Verbesserung der oben genannten Techniken stehen und nicht systematisch aufbauende Lehr- und Lernprozesse zur Technikvermittlung. Die wenigsten Spielformen eignen sich als Einführung bzw. zum Erlernen technischer Grundfertigkeiten. Vielmehr dienen sie dazu nach Vermittlung der Technik (diese wird meist durch Übungsformen erlernt), diese zu festigen und „freudvoll“ zu üben.

Warum Spiele ?

- entsprechen dem Bedürfnis der Kinder, zu "spielen"
- haben hohen Aufforderungscharakter / hohes Motivationspotential / Spaß
- die Anpassung an verschiedene Spielsituationen wird gelernt und geübt, vielfältige Erfahrungen werden gesammelt
- Üben der Grundtechniken ohne "Schlangestehen", Langeweile, aus immer neuen Situationen
- hohe Bewegungsvervielfalt und -intensität
- vermitteln Einsicht in Ballspiele ( in die Grundidee des Basketballspiels ) und in Zusammenhänge
- individuelle Anpassung an unterschiedliche Gruppen ( Leistungsunterschiede ) ist jederzeit möglich
- veranlassen die Kinder, ihre Wahrnehmung "vom Ball" zu lösen und auf das Geschehen um sie herum und den Raum zu richten

#### 2. PRAXIS (SPIELFORMEN)

Bei allen Spielformen ist immer darauf zu achten, dass sie mit der linken und der rechten Hand ausgeführt werden, erstens um eine kontinuierliche Schulung zu gewährleisten und zweitens wird die schwache Hand, oder der schwachen Fuß trainiert, so wird auch immer gleichzeitig die starke Hand oder der starke Fuß mit trainiert (dies hängt mit der motorischen Vernetzung beider Körperhälften im Gehirn zusammen).

##### 2.1 Das Dribbeln

- Spiegeldribbeln

Zwei Kinder stehen sich mit Ball gegenüber, eines macht etwas vor, was das andere sofort spiegelverkehrt nachzumachen versucht, auf Signal Rollenwechsel

- Schattendribbeln

Zwei Kinder bewegen sich dribbelnd frei durch den Raum, der Hintermann muss dem Vordermann alles nachmachen, als sei er ein Schatten, auf Signal Rollenwechsel (auch zu dritt oder zu viert).

- Schlangendribbeln

Alle Kinder bilden eine lange Schlange, laufen rechtsherum (links-) dribbelnd im gemäßigttem Tempo ums Spielfeld herum, auf Signal soll das letzte im Spindribbling die Gruppe außen überholen und sich an deren Spitze setzen... (Alternative: auf Lücke dribbeln, im Slalom überholen)

## Verkehrsspiel

Alle Kinder dürfen sich dribbelnd nur auf den Linien. Die auf den Hallenboden sind eingezeichnet sind, bewegen. Es gilt die Straßenverkehrsordnung, d.h. rechts vor links, wenn sich zwei begegnen. Variiert wird das Dribbeltempo (LKW, PKW, Formel 1 ...).

- Fuchsjagd

Alle Kinder haben sich lose hinten in die Hose ein Parteiband gesteckt. Auf Signal versuchen sich die Kinder gegenseitig ihre Bänder aus der Hose zu rupfen. Hat ein kein Kind mehr sein Bändchen in der Hose, wird ausgezählt, wer die meisten Fremdbänder stiebitzt hat.

- Hase und Jäger

Die Kinder bilden Paare, alle sind im Ballbesitz. Das jüngere Kind ist Hase, das ältere der Jäger. Auf Signal dribbelt das Häschen fort, der Jäger dribbelt hinterher und versucht, es zu fangen. Anschließend werden die Rollen getauscht.

- Dribbelkönig

Alle Kinder befinden sich mit dem Ball in der 3 sec. Zone (3 Pkt. Raum, ½ Spielfeld etc.). Auf Signal versucht jedes Kind, den anderen den Ball mit der freien Hand (der Schutzhand) wegzuspielen, dabei müssen die Basketballregeln beachtet werden, d.h. es darf nicht gefoult werden. Wer einen Ball verliert, oder eine Spielregel übertritt, muss ausscheiden, d.h. er geht in den Mittelkreis wartet auf den nächsten Ausscheidenden und spielt mit ihm das gleiche; wer ausscheidet geht in die gegenüberliegende Zone, um dort weiterzuspielen. Dribbelkönig ist derjenige, der es vermag, sich am längsten am Ausgangsort zu halten.

- Sechstagerennen

Jeweils zwei (höchstens drei) Kinder bilden ein Team. Jedes Team besitzt einen Ball und besetzt eine Position auf der Seitenauslinie (z.B. Spielfeldecke). Die Spielzeit wird von Beginn an festgelegt, jedem Team wird aber freigestellt, nach welchem Modus sich die Dribbler abwechseln. Sieger ist das Team, dass nach Ablauf der Zeit die meisten Runden hat.

- Staffeln

1. rechts hin, links zurück
2. mit zwei Bällen
3. mit Handfassung des Partners, beide Dribbeln
4. vorwärts hin, rückwärts zurück
5. seitwärts laufend dribbeln
6. über Hindernisparcours

(Bei allen Staffeln ist darauf zu achten, dass zwei oder höchstens drei Kinder eine Gruppe bilden um für Bewegungsintensität zu sorgen.)

## 2.2 Das Passen und Fangen

- Paßschlange

Alle Kinder bilden eine Schlange und prägen sich ihren Vorder- und Hintermann gut ein. Anschließend laufen sie kreuz und quer durchs Spielfeld, der einzige im Spiel befindliche Ball jedoch muß immer in der Reihenfolge der vorher gebildeten Schlange von A zu B, von B zu C ..., weiter gepasst werden. Wichtig ist, dass nur auf Blickkontakt gepasst wird, dass der Spieler, den Ball hat steht (Schrittfehlergefahr), während alle anderen laufen.

- Platzwechsel

Alle Kinder stehen im Kreis; ein Ball ist im Spiel, der im Uhrzeigersinn gepasst werden soll. Jedes Kind prüft zuvor, welches ihm gegenüber steht, da es, immer wenn es den Ball zum linken Mitspieler gepasst hat mit dem Gegenüber den Platz tauschen soll. (Erweiterung: zwei Bälle)

- Balljagd

In der Mitte des Kreises stehen zwei Kinder Rücken an Rücken, beide mit Ball. Auf Signal passen beide Anspieler die gegenüberstehenden Kreisspieler an und diese passen zum Anspieler zurück, wieder laufen die Bälle im Uhrzeigersinn, dann Paß zum nächsten Kreisspieler, Rückpass,... Durch scharfe schnelle Pässe, sollen die Anspieler versuchen sich gegenseitig zu überholen, gelingt das, werden die Spieler ausgewechselt.

- Ball erlöst

Ein Kind ist Fänger, wer abgeschlagen ist, ist neuer Fänger. Es sind zwei Bälle im Spiel, die nur gepasst werden dürfen. Wer den Ball hat, darf nicht abgeschlagen werden; keiner darf den Ball länger als 3 sec. im Besitz haben, ohne ihn weiterzuspielen. Ziel ist es, denjenigen, der gerade vom Fänger verfolgt wird, mit einem sauberen Pass aus seiner Notlage zu befreien.

- Schwarzer Mann

Ein „Schwarzer Mann“ steht an der einen Grundlinie, alle übrigen Kinder mit Ball und Partner an der gegenüberliegenden Grundlinie. Auf Signal versuchen die Pärchen, sich mit Hilfe von Doppelpässen auf die andere Seite zu begeben; der schwarze Mann versucht, die Bälle abzufangen. Die Pärchen, die ihren Ball an den schwarzen Mann verlieren, müssen ihn bei seiner Arbeit unterstützen, wenn das neue Signal ertönt.

- 10 Gewinnt

Gleichgroße Teams mit höchstens je 5 Kindern. Immer zwei Teams spielen ( in einem abgegrenzten Hallenteil ) gegeneinander. Die ballbesitzende Mannschaft spielt sich den Ball untereinander zu, die gegnerische Mannschaft versucht, den Ball abzufangen und dann ihrerseits, den Ball innerhalb des eigenen Teams zuzuspielen. Gelingt es einem Team, sich den Ball 10 Mal zuzuspielen und zu fangen, bekommt es einen Punkt. Es soll möglichst nicht gedribbelt werden, ein Befreiungsdribbling kann aber erlaubt werden (?? )

### 2.3 Abstoppen und Sternschritt

- „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Alle Kinder stehen an der Grundlinie, der Trainer steht am anderen Ende der Halle gegenüber. Auf Signal dürfen die Kinder loslaufen (oder dribbeln), müssen aber auf erneutes Signal sofort sauber abstoppen (Stoppart zu vor festlegen). Wer sich nach dem Signal noch bewegt, muß an die Grundlinie zurück, und beim nächsten Signal von dort aus beginnen. Sieger ist das Kind welches als erstes auf der anderen Seite ist.

- „Bäumchen, Bäumchen, wechsel Dich“

Es liegen Gymnastikreifen in der Halle verteilt, für alle Kinder bis auf eins ausreichend viele. Auf Signal laufen(dribbeln) sie frei durch die Halle, müssen aber bei erneutem Signal in den Reifen abstoppen. Das Kind, welches kein Reifen bekommen hat, gibt das neue Signal, auf das die Kinder einen neuen Reifen suchen müssen...

- Sternschritthasche

Die Kinder tun sich partnerweise mit Ball zusammen. Auf Signal versucht das Kind mit Ball, nur mit Hilfe der Sternschrittbewegung und durch wechseln der Ballhöhe, diesen vor der Berührung des Partners zu schützen. Der Partner versucht irgendwie den Ball zu berühren, ohne dabei den Ballschützer zu berühren, denn das wäre regelwidrig. Er zählt laut seine Berührungen innerhalb eines festgelegten Zeitraumes. Anschließend wird gewechselt. Gewinner ist derjenige mit den meisten Berührungen.

- Staffeln

(3-4 Kinder pro Team)

Alle sind im Ballbesitz und nehmen- hintereinanderstehend- Aufstellung hinter der Grundlinie. Auf Signal startet das erste Kind jeder Gruppe, dribbelt zur ersten Linie stoppt ab, dribbelt zur nächsten, stoppt ab... bis zur anderen Grundlinie. Nun kann das zweite Kind starten. Ist dieses angekommen, kann das dritte Kind starten. Sieger ist die Gruppe, die als erstes alle Kinder auf der anderen Grundlinie hat.

Variationen

(Hin- und Zurück)

(Sternschritt mit 180° Drehung)

### 2.4 Der Korbwurf

- Herauswandern

Zwei Kinder bilden mit einem Ball ein Pärchen. Die Pärchen verteilen sich gleichmäßig auf die zur Verfügung stehenden Korbanlagen. Eines ist zuerst Werfer, das andere holt die Rebounds. Der Werfer beginnt seinen Wurf aus der Nahdistanz, wenn er trifft darf er eine Fußlänge weiter weg, trifft er nicht, muss er diesen Versuch wiederholen. Trifft er dreimal von einer Position nicht, wird er Rebounder. Sieger ist derjenige, der weiter hinauswandert.

- **Überrunden**

Die beiden Partner machen vor Spielbeginn 6-8 Wurfpositionen rund um die 3 sec. Zone aus. Der erste Werfer beginnt mit einem Wurfversuch auf der ersten festg. Positionen. Trifft er, darf er zur nächsten Position und wirft, trifft er wieder, darf er weiter, trifft er nicht, bleibt er auf der Position, die er nicht bewältigt hat, und der Partner darf seinen ersten Versuch von der ersten Position übernehmen. Ziel ist es den Partner zu Überrunden.

- **Himmel oder Hölle**

Eines der Kinder wird vom Lehrer als Werfer bestimmt, die Wurfposition wird bekanntgegeben, kann aber im Verlauf des Spiels variiert werden. Im Anschluß wird mit den Kindern ein Wetteinsatz vereinbart (Sprint, Rundenlauf, etc.). Alle Kinder die wetten, das er trifft stehen links vom Korb, alle anderen rechts. Anschließend wird ein neuer Werfer ausgesucht.

- **Freiwurfsspiele**

(in der Gruppe, welcher Korb hat von 10 Würfeln die meisten Treffer ?)

Alle die bisher aufgeführten Wurfspielformen haben den großen Vorteil, dass kein Zeitfaktor die Kinder unter Druck setzt, der bewirken würde, dass die entstehende Hektik die eben erlernt Wurftechnik zugunsten des unbedingten, schnellen Treffens in den Hintergrund treten würde.

Übungen mit Zeitfaktor

- **Bomb-Out**

- **Staffeln**

## **2.5 Der Korbleger**

Es gehört nicht allzu viel Phantasie dazu, sich alle angeführten Spielformen zum Korbwurf als Spielform vorzustellen. Zusätzlich hier noch einige Staffeln.

- 1) Alle Spieler starten im Mittelkreis, jeder Spieler hat einen Ball. Auf Signal dribbeln die Spieler los machen auf einem Korb einen Korbleger. Nach jedem Wurf müssen zurück zum Mittelkreis, diesen berühren und müssen zu einem neuen Korb dribbeln. Wer zuerst 10 oder 20 Treffer hat, der hat gewonnen.
- 2) Gruppenwettbewerbe auf zwei Hauptkörbe, welcher Korb hat zuerst 30 Treffer

## **2.6 Rebound**

- **Vier gewinnt**

Ein Kind wird bestimmt von einer Position zu werfen, drei andere Kinder stehen in korbnahe bereit, um zu rebounden. Wer sich zuerst 4 Rebounds erkämpft hat, wird Werfer und der Werfer wird Rebounder. Erweiterung kombiniert mit ausblocken, jedes Kind hat einen Gegenspieler, Offensive Rebound zählt 2 Pkt., Defensiv Rebound 1 Pkt.

- **Spiel ohne Regeln**

- Schützt den Ball (Ausblocken)

## 2.7 Verteidigung

- Zeck

Eines der Kinder wird zum Fänger gekrönt, wer abgeschlagen wurde, ist der neue Fänger. Der Fänger ist der einzige Spieler, der sich vorwärts bewegen darf, alle anderen müssen rückwärts laufen und sollen herausfinden, welche Bewegungsart sich dazu am besten eignet, so dass sie sehr schnell in die absinkende Gleitschrittechnik verfallen werden.

- Wadenhasche

Zwei Partner stehen sich im Sprungballkreis gegenüber und versuchen, auf Signal so häufig wie möglich, die Waden des Mitspielers zu berühren. Wem das häufiger gelingt in der vorgegebenen Spielzeit, der ist der Sieger.

- Verkehrsspiel

Ein Kind ist Verkehrspolizist und regelt den Verkehr. Es steht dem Rest der Gruppe gegenüber, die auf seine Handzeichen in Gleitschrittechnik reagieren sollen. Jedes Kind darf mal Polizist sein.

Weitere Spielformen:

### Kleine Spiele für Minis

von Silke Dietrich

**Aus: Trainingspraxis, „Freiwurf“ Nr. 14, 19.3.99**

Bei der "Kinder-Trainer-Fortbildung" des TV Langen in Absprache mit dem HBV am 27. Februar 1999 in Langen führte **Silke Dietrich**, HBV-Jugendtrainerin des Jahres 1992, ein Mustertraining "Basketball-Mini-Training mit Kleinen Spielen" durch. Im Folgenden ihre Ausarbeitung.

#### KLEINE SPIELE

- entsprechen dem Bedürfnis der Kinder, zu "spielen"
- haben hohen Aufforderungscharakter / hohes Motivationspotential / Spaß
- die Anpassung an verschiedene Spielsituationen wird gelernt und geübt, vielfältige Erfahrungen werden gesammelt
- Üben der Grundtechniken ohne "Schlangestehen", Langeweile, aus immer neuen Situationen
- hohe Bewegungsvielfalt und -intensität
- vermitteln Einsicht in Ballspiele ( in die Grundidee des Basketballspiels ) und in Zusammenhänge
- individuelle Anpassung an unterschiedliche Gruppen ( Leistungsunterschiede ) ist jederzeit möglich
- veranlassen die Kinder, ihre Wahrnehmung "vom Ball" zu lösen und auf das Geschehen um sie herum und den Raum zu richten
- "Kleine Spiele erhalten die Freundschaft!"

Ziel des Minibasketballtrainings sollte sein, alle Kinder in ihrer biologischen, motorischen, psychischen und sozialen Entwicklung positiv zu beeinflussen. Die Aktionsform der "Kleinen Spiele" sollte Hauptbestandteil des Trainings im Kinderbereich sein, da sie in hohem Maße dazu beitragen kann.

Dabei sind der Kreativität der Trainerinnen und Trainer und der Kinder selbst kaum Grenzen gesetzt. Neue Spiele und Spielideen könnten entwickelt, ausprobiert und auch mit "Namen" versehen werden. Viele bekannte Kinderspiele können dabei als Ausgangsspiel dienen ( z.B. "Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute", "Schwarzer Mann"). Kleine Spiele können mit und ohne Ball viel Spaß bereiten.

Eine kleine Auswahl von Kleinen Spielen mit Ball:

- **Begrüßungsspiel:** Alle Kinder dribbeln mit ihrem Ball rechts und links, schnell und langsam usw. durch die Halle, geben sich die Hand zur Begrüßung und nennen ihre Namen. Alle MitspielerInnen sollen begrüßt werden.  
Variationsmöglichkeiten: vor der Begrüßung, mit 1-2m Abstand, "tauschen" alle den Ball ( z.B. Brustpaß/Bodenpaß ); nach der Begrüßung spielen sich die Kinder gegenseitig nacheinander die Bälle durch die Beine, bevor es weitergeht; nach der B. dribbeln die Kinder eine kurze Zeit Hand in Hand, bevor sie sich neuen MitspielerInnen zuwenden; ....
- **Feuer - Wasser - Luft:** Alle Kinder dribbeln re./li. im Spielfeld. Signalwörter sind vorher bestimmten Bewegungs- und Handlungsformen zugeordnet. Die/der TrainerIn ruft die Signalwörter laut und deutlich, alle müssen entsprechend reagieren. Zum Beispiel:  
**Feuer** = Dribbeln in Grundstellung tief, durch den Arm und den Körper den Ball "vor dem Feuer schützen". Beenden mit: "Feuer ist gelöscht" o.ä.  
**Wasser** = auf dem Boden, Bauch oder Rücken liegen und weiterdribbeln; beenden mit "Wasser ist abgelaufen", "Stöpsel ist herausgezogen" o.ä.  
**Luft** = Ball hochwerfen und ( in der Luft ) wieder auffangen ( Anzahl vorher bestimmen )  
**Gewitter**= Paß an die Wand ( = "Donner" ), fangen und weiterdribbeln ( evt. 2,3, -mal ) oder schnell noch einmal rufen ...  
**Sturm**= alle dribbeln schnell in der Mitte zusammen, kauern sich eng zusammen o.ä.  
**Blitz**= alle dribbeln "wie der Blitz" sehr schnell über das Spielfeld  
**Krankenhaus**=alle liegen ruhig auf dem Rücken ( ohne Reden und Bewegen usw. ). Beenden mit " alle wieder gesund" o.ä.
- **Fangspiel/" Brückenspiel":** alle Kinder haben einen Ball, dribbeln über das Spielfeld, ein/ mehrere Kinder sind die Fänger ( Abschlagen ); gefangene Kinder machen eine Brücke ( spreizen im Stand die Beine ) und können von MitspielerInnen erlöst werden durch: Ball durch die Beine spielen, Krabbeln durch die Beine, Balltausch o.ä.
- **Schwarzer Mann:** Alle Kinder haben einen Ball und stehen an einer Grundlinie des Bf.  
Ein Kind – ebenfalls mit Ball – steht als "Schwarzer Mann" ( oder schwarze Frau??? ) gegenüber auf der anderen Seite und ruft: "Wer hat Angst vor dem "Schwarzen Mann?" Die Kinder antworten: "Niemand!", und alle laufen rechts- und linksdribbelnd zur anderen Spielfeldseite. Sie versuchen, dem "Schwarzen Mann" auszuweichen, "er" versucht, Kinder zu fangen, die "ihm" im nächsten Durchgang beim Fangen helfen. Variationen z.B. alle dribbeln nur rechts/links/rückwärts; 3 "Schwarze Männer" ohne Ball jagen anderen den Ball ab und tauschen damit die Rollen im nächsten Durchgang.
- **Ball-Transport:** jeweils drei Kästen stehen an beiden Grundlinien des Bf. 2/3 aller Kinder haben einen Ball und dribbeln den Ball hin und her ( = Transport ). Die restlichen Kinder versuchen, das "Transportgut" zu stehlen ( = Räuber ). Auf den Kästen sitzend ( = Parkplatz ) sind die Kinder vor Diebstahl geschützt, müssen ihren Platz aber räumen, wenn neues Transportgut ankommt. Bekommt ein Kind den Ball geklaut, wird es selbst zum Räuber ( soll keine Lehre für s Leben sein ! ). Variation: auf dem Transportweg z.B. einen Korbwurf ausführen o.ä.
- **Jeder gegen jeden:** Zwei gleichgroße Teams werden durch unterschiedliche Kleidung oder Parteibänder markiert. Bei Spielbeginn befindet sich jedes Team in einer Spielfeldhälfte, und die Hälfte der Kinder jeder Mannschaft hat einen Ball. An beiden Grundlinien stehen je drei kleine Kästen mit den Öffnungen nach oben. Die Kinder mit Ball versuchen nach dem Startsignal, dribbelnd zu den gegnerischen Kästen auf der gegenüberliegenden Seite zu gelangen und ihren Ball in einem Kasten abzulegen. Die gegnerischen Kinder ohne Ball versuchen, dies durch Ballabjagen zu verhindern. Gelingt ihnen das Abjagen nicht, dürfen Sie sich aus den eigenen Kästen einen Ball nehmen, um diesen dribbelnd zurückzubringen. Jedes Kind mit Ball ist demnach im Angriff, jedes Kind ohne Ball in der Verteidigung. Für jeden im Kasten abgelegten Ball bekommt das Team einen Punkt.
- **Zimmer aufräumen:** In der Mitte der Halle stehen mehrere kleine Kästen mit der Öffnung nach oben, voll mit Bällen (Anzahl richtet sich nach der Zahl der Kinder ). Einige Kinder leeren die Kästen so schnell wie möglich aus, indem jeden Ball einzeln in jede beliebige Richtung werfen. Die übrigen Kinder "räumen das Zimmer wieder auf", sie dribbeln den Ball zurück zur Kiste und legen ihn hinein. Wenn die Kästen vollständig geleert sind, werden die Werfer ausgewechselt, sie müssen im nächsten Durchgang mit "aufräumen".
- **Dribbel-Karaoke:** Nachahmungsspiel paarweise, entweder spiegelbildlich oder hintereinander, ein Kind "macht vor", das andere "macht nach". Dribbeln, alle Variationen, springen, legen, rennen und andere Fortbewegungsarten usw. Wenig vorgeben, Kinder selbst "erfinden" lassen.
- **Schwarz - Weiß:** alle Kinder mit Ball; stehen ( sitzen, liegen) in zwei Gruppen aufgeteilt mit 2m Abstand einander gegenüber ( Rücken oder Gesicht zueinander ). Ein Team ist "Schwarz", das andere "Weiß". Der Ruf der TrainerIn "Schwarz" oder "Weiß" bezeichnet das Fänger-Team, das dribbelnd der ebenfalls dribbelnd davoneilenden anderen Mannschaft hinterherläuft. Jedes Fänger-Kind versucht, in einem Durchgang so viele andere Kinder wie möglich abzuschlagen und damit dem eigenen Team für den nächsten Durchgang zuzuordnen. Variationen in der Ausgangslage und in der Fortbewegungsart sind möglich.
- **Heiße Kartoffel:** alle Kinder dribbeln kreuz und quer durch die Halle, machen Korbleger, Korbwürfe, passen an die Wand und fangen den Ball wieder. Auf den Ruf "Achtung, heiße Kartoffel" sollen alle stoppen, den eigenen Ball auf den Boden legen ( "zum Abkühlen") und sich "eine neue Kartoffel suchen". Das Spiel läßt sich erschweren, in dem man einen oder mehrere liegende Bälle entfernt und die entsprechende Anzahl Kinder sich nun einen Ball erobern muß, um weiterdribbeln usw. zu können ( ähnlich: Reise nach Jerusalem ).
- **Verschiedene Staffeln:** viele verschiedene Aufgaben, 2-4 Kinder bilden ein Team, Startaufstellung auf einer Linie, Hin- und Rückweg über festgelegte Strecken/ Hindernisse usw. Auch: Pendelstaffeln (mind. 3 Kinder ), bei denen sich die Kinder eines Teams gegenüberstehen. Und: Alle Teammitglieder erhalten einen Ball und starten alle gemeinsam ( auch auf Kollisionskurs, d.h. diagonal ).
- **Fänger auf dem Kasten:** Teams von 4-5 Kindern werden gebildet, mit Parteibändern oder unterschiedlicher Kleidung markiert. Es spielen jeweils 2 Teams mit einem Ball gegeneinander in einem abgegrenzten Spielfeld, an dessen Schmalseite in der Mitte jeweils ein Kasten steht. Auf diesen Kasten entsendet jedes Team einen "Fänger". Die ballbesitzende Mannschaft spielt sich den Ball untereinander zu und bewegt sich dabei in Richtung ihres "Fängers". Ziel ist es, diesem den Ball zuzuspielen. Kann "er" den Ball auf dem Kasten stehend fangen, so erzielt die Mannschaft einen Punkt. Die gegnerische Mannschaft erhält dann einen Einwurf neben dem Kasten dieses Fängers und versucht nun, ebenfalls einen Punkt zu erzielen, indem sie den Ball zu ihrem Fänger bringt. Das Team ohne Ball versucht, jeweils selbst in Ballbesitz zu kommen. Spiel möglichst häufig ohne Dribbling.

Einige Spiele, besonders die Spielbeschreibungen, und die "Theorie" sind folgendem Buch entnommen:

Vogt, Ursula "Mini-Basketball" aus: Schriftenreihe zur Praxis der Leibeserziehung und des Sports, Bd. 187, Verlag Hofmann,

Schorndorf, 1986

Für mich ein "Muß" für alle Mini-TrainerInnen!

Viel Spaß beim Spielen mit "Euren" Kindern wünscht

Silke Dietrich

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.