

II.40

Spiele mit und ohne Ball

Spielerische Hinführung zum Basketball – Auf die großen Spiele vorbereiten

Carolin Müller

Illustrationen: Katharina Friedrich



© RAABE 2024

© Rebecca Nelson / Digital Vision

Nicht zuletzt durch Dirk Nowitzki hat das Basketballspielen in der Freizeit und in der Schule an Stellenwert gewonnen. In dieser Unterrichtseinheit lernen die Schülerinnen und Schüler Übungs- und Spielformen kennen, die das Ballgemeinsinn und spezielle Ballgeschicklichkeit sowie die Grundelemente des Basketballspiels schulen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 3 und 4

Dauer: ca. 8 Unterrichtsstunden

Kompetenzen: Einfache Techniken und Taktiken des Basketballspiels beherrschen, Spielregeln einhalten, Fairplay

Thematische Bereiche: Ballspiele, Basketball, Spielfähigkeit und -entwicklung, Kooperation

Medien: Anleitungen, Spielbeschreibungen

Auf einen Blick

Legende:

L: Lehrkraft; SuS: Schülerinnen und Schüler



Variation/Differenzierung



Hinweis/Tipp



Gespräch/Impuls

1. Stunde

Thema: Allgemeine Hand- und Ballgeschicklichkeit

Einstieg: „Parteiball“: Es werden zwei Teams gebildet und mit Parteibändern kenntlich gemacht. Bei leistungsstarken Gruppen kann bereits der Basketball, ansonsten auch ein Hand- oder Softball verwendet werden. Ein Team versucht, sich den Ball 10-mal zuzuspielen und anschließend hinter eine vereinbarte Linie zu legen. Es dürfen nur Direktüsse gespielt und nicht gedribbelt werden. Das andere Team versucht, das Passspiel – ohne direkten Körperkontakt – zu verhindern. Gelingt ihm, der Ballbesitzer versucht dieses Team sofort, sich den Ball ebenfalls 10-mal zuzuspielen. Welches Team den Ball zuerst dreimal hinter seine Linie legen konnte, hat gewonnen.

Hauptteil:

M 1 **Ballkunst /** Die SuS führen die Stationen durch.

Reflexion im Kreis:

- Welche Station hat euch am besten / am wenigsten gefallen?
- Was war besonders schwierig/einfach?
- Wie könnte man die Aufgaben vereinfachen bzw. erschweren? (Zum Beispiel beim Dribbeln nicht auf den Ball, sondern nach vorn schauen.)

Abschluss: „Schweinchen in der Mitte“: Die SuS bilden 3er-Gruppen. Bei leistungsstarken Gruppen kann bereits der Basketball, ansonsten auch ein Hand- oder Softball verwendet werden. Zwei Kinder spielen sich gegenüberstehend den Ball zu. Der dritte Kind steht zwischen ihnen und versucht, an den Ball zu kommen. Gelingt es ihm, tauscht es den Platz mit dem Kind, das den Ball zuletzt getroffen hat.

Benötigt: 1 Langbank, 1 Fußballtor, 1 Seil, 1 kleiner Kasten, mehrere Eimer o. Ä., 1 Sprossenwand, Medizin-, Hand- und Basketbälle, Parteibänder

2./3. Stunde

Thema: Schnelles Zuspiel beim Basketball

Einstieg:	„Zombieball“: Die SuS werfen sich in einer Hallenhälfte gegenseitig mit einem Softball ab. In Ballbesitz darf man nur drei Schritte machen. Fallen ist nicht erlaubt. Es zählen nur direkte Treffer. Wird der Ball gefangen, geht man nicht als abgeworfen. Getroffene SuS müssen eine Zusatzaufgabe bewältigen, indem sie die Hallenhälfte wechseln und dort einen Basketball in einen niedrigen Korb werfen. Ist es gelungen, darf das Kind wieder am Spiel teilnehmen.
Hauptteil:	
M 2	Mattenball / Nach Besprechen der Regeln führen die SuS das Spiel durch.
M 3	Burgball / s.o.
	Reflexion im Kreis: – Was wird bei diesen Spielen trainiert? – Worauf kommt es an? – Wie kann man gewinnen?
Abschluss:	„Balltreiben“: Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team erhält einen umgedrehten Kasten mit gleicher Anzahl an verschiedenen Bällen. Die SuS stellen sich innerhalb ihres Teams nebeneinander an der eigenen Linie, dem anderen Team gegenüber, auf. Zwischen ihnen, mit etwas Abstand, liegt ein Medizinball. Ziel ist es, mit den eigenen Bällen gegen den Medizinball zu werfen, sodass er über die Linie des gegnerischen Teams rollt.
Benötigt:	Softball, Medizinbälle, 1–2 kleine Kästen und 1 Matte pro Gruppe, Klebebänder

4./5. Stunde

Thema: In Ziele treffen

Einstieg: „Schlangenlauf“: L stellt sich vor die SuS (diese ggf. versetzt, sodass sie gute Sicht nach vorn haben). L macht Bewegungen vor, die SuS machen sie nach. z. B.: Seitstepps nach links / nach rechts, vorwärts/rückwärts/seitlich laufen, Ausfallschritte, Dribbeln/Korbwurf simulieren usw.

Die SuS bilden Paare und führen die Aufwärmübung zu zweit durch: A macht eine Bewegung vor, B macht sie nach und umgekehrt.

Hauptteil:

M 4 **Korbball** / Nach Besprechen der Regeln führen die SuS das Spiel durch.
M 5 **Reboundball** / s.o.

Reflexion im Kreis:
– Was wird bei diesen Spielen trainiert?
– Worauf kommt es an?
– Wie kann man gewinnen?

Abschluss: „Ball übergeben“: Die SuS werden in zwei Teams eingeteilt und stellen sich in ihren Teams hintereinander auf. Die Ersten in der Reihe erhalten je einen Ball, der möglichst schnell über den Kopf / durch die Beine nach hinten an den Nächsten weitergegeben werden soll. Ist der Ball beim letzten Kind in der Reihe angelangt, läuft dieses mit dem Ball nach vorn und übergibt den Ball von Neuem nach hinten. Das Team, dessen ursprünglich erstes Kind wieder vorn in der Reihe steht, hat gewonnen.

Benötigt: 1 Soft-, Hand- oder Basketball pro Spielfeld, 1 Korbballständer (und ggf. 1 große Schüssel o. Ä.) pro Gruppe, Parteibänder

6. Stunde

Thema: An Höhe gewinnen

Einstieg: Dribbelübungen: Jedes Kind erhält einen Basketball und bewegt sich dribbelnd in einem zuvor abgesteckten Feld. Laut Anweisungen, was die SuS machen sollen, wenn sie sich begegnen, z. B.:

- versuchen, dribbelnd zu erkennen, welche Hand die andere Kind hat, und dies laut benennen,
- sich die Hände schütteln,
- sich mit der Hüfte/der Schulter/der Fußspitze usw. begrüßen,
- den Ball tauschen.

Hauptteil:

M 6 **Kapitänsball** / Die SuS spielen das Spiel, nachdem die Regeln erklärt und verstanden wurden.

Abschluss: „Dribbelkönig/in“: Alle SuS bewegen sich, einen Basketball prellend, in einer Hallenhälfte. Sie versuchen, sich gegenseitig den Ball wegzudrängen. Kinder, die den Ball verloren haben, verlassen mit diesem die Hallenhälfte und werfen in der anderen Hälfte auf den Korb. Das Kind, das als letztes in der ersten Hallenhälfte mit Ball übrigbleibt, ist Dribbelkönig/in.

Benötigt: 1 Basketball pro Kind, 2 Basketballkörbe/Korbballständer, 2 kleine Kästen und 1 Soft-, Hand- oder Basketball pro Spielfeld, Parteibänder

7. Stunde

Thema: Zehnerfangen einnehmen

Einstieg: „Zehnerfangen“: Es werden zwei Teams gebildet. Team A versucht, sich den Ball 10-mal zuzuspielen (ähnlich wie Parteiball, aber ohne Linie und es darf gedribbelt werden). Das andere Team versucht, das Passspiel zu unterbinden. Gelingt B der Ballbesitz, versucht dieses Team nun, sich den Ball 10-mal zuzuspielen. Wem die zehn Pässe gelingen, erhält einen Punkt. Bei drei erreichten Punkten endet das Spiel und dieses Team hat gewonnen.

Hauptteil:	L bespricht mit den SuS einige grundlegende Basketballregeln sowie die Zuordnung einer Position auf dem Spielfeld. Anschließend spielen die SuS nach Vorgaben zur Grundidee des Basketballs (siehe M 7).
M 7	Spielvorgaben zur Grundidee des Basketballs / Die SuS probieren die verschiedenen Vorgaben aus.
Abschluss:	Reflexion: L und die SuS gehen die einzelnen Spielvorgaben durch und stellen gemeinsam die Schwerpunktsetzung und den Inhalt der Vorgabe heraus. – <i>War die Umsetzung schwer/leicht?</i> – <i>Was haben die Vorgaben mit dem Angriffsspiel oder dem Wehrspiel gemacht?</i>
Benötigt:	1 Basketball, 2 Korbballständer, große Kisten, Reifen, Parteibänder

8. Stunde

Thema:	Spielverhalten
Einstieg:	Innerhalb eines abgegrenzten Felds stehen die SuS mit der rechten/linken Hand prellen, ... sich hinsetzen und wieder aufstehen, während sie den Ball prellen, ... den Ball prellend durch die Menge gehen und jedem kurz die Hand geben, ... den Ball durch ihre Beine prellen, ... den Ball auf dem Finger drehen, ... besonders niedrig/hoch prellen.
Hauptteil:	
M 8	Wir spielen Basketball mit Metaplay
Abschluss:	Reflexion: – <i>Wie hat euch das Basketballspielen gefallen?</i> – <i>Was ist euch schwer-/leichtgefallen?</i> – <i>Habt ihr Fortschritte gemacht?</i> – <i>Was könnten wir in weiteren Sportstunden zum Basketballspielen aufgreifen?</i>
Benötigt:	Gegebenenfalls können SuS, die Basketball im Verein spielen, ihr Können demonstrieren oder kurze Filmsequenzen von Profispielerinnen und -spielern gezeigt werden. 1 Basketball und 2 Basketballkörbe pro Spielfeld, Parteibänder

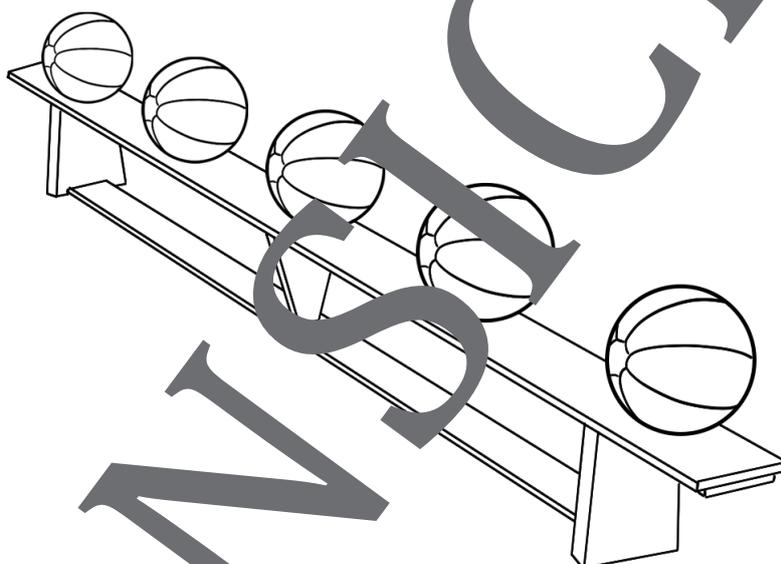
Balkkunst

III 1

Station 1

Zielgenaues Werfen

Ihr braucht: 1 Langbank, Medizin-, Hand- und Basketball



Sucht euch eine passende Entfernung zur Bank aus. Versucht, die Medizinbälle mit eurem Ball von der Bank zu werfen.



Probiert doch mal

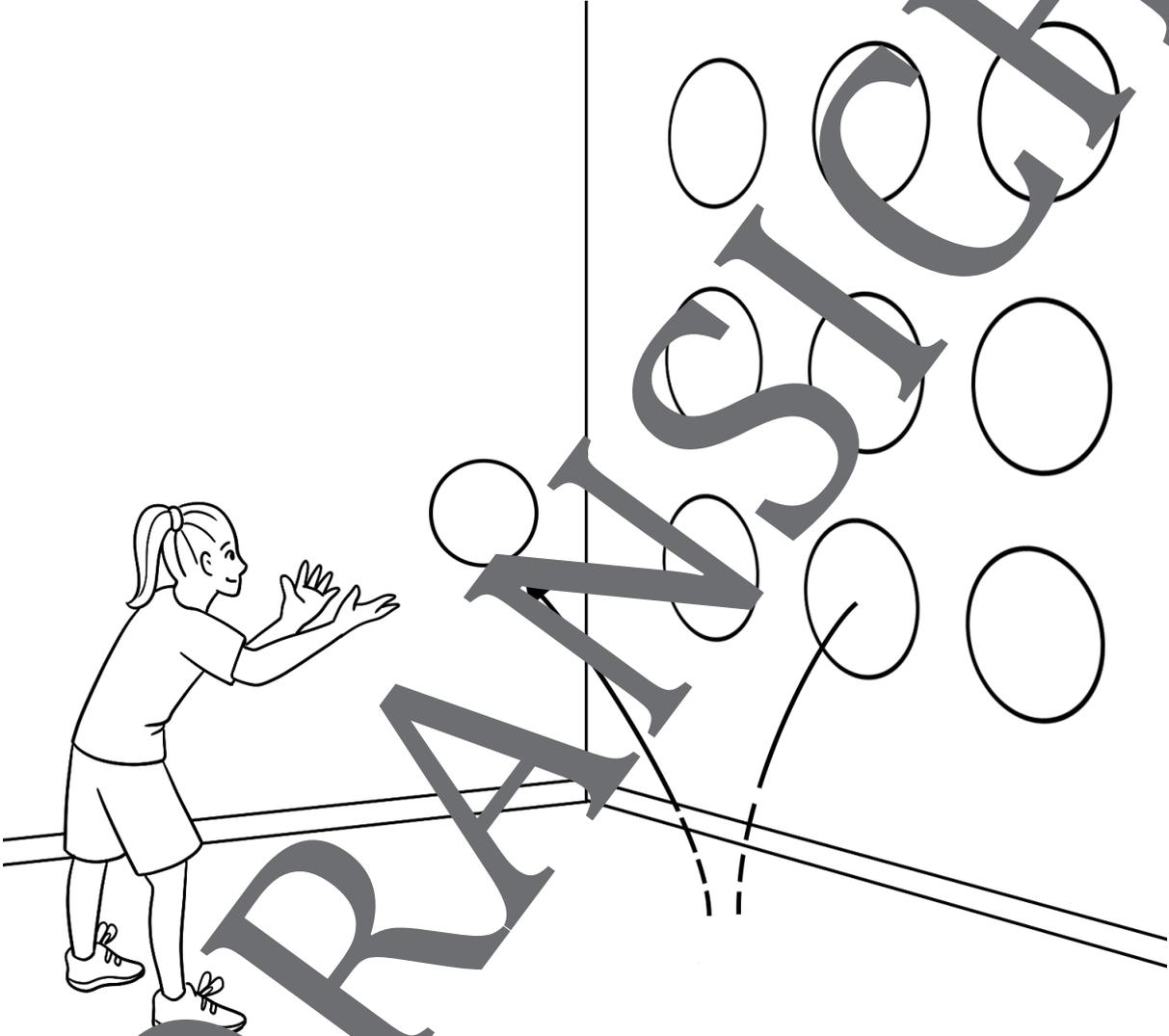
... die Entfernung zu verändern.

... andere Bälle zu verwenden.

... mal nur mit einer Hand, mal mit beiden Händen zu werfen.

Abb. Katharina Friedrich

Balkunst

Station 3	Passspiel
Ihr braucht: Kreide, Basketbälle	
 <p>Versucht, euren Ball beidhändig in die Kreise zu werfen. Danach darf der Ball nur einmal aufkommen, bevor ihr ihn wieder fangt.</p> <p> Probiert auch mal, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> ... nur die oberen / nur die unteren Kreise zu treffen. ... euch langsam vor der Hallenwand entlangzubewegen und den Ball in die Kreise zu werfen und wieder aufzufangen. 	

© RAABE 2024

Abb. Katharina Friedrich

Korbball

VI 4

Benötigtes Material: 1 Soft-, Hand- oder Basketball pro Spielfeld, 1 Korbballständer (und ggf. 1 große Schüssel o. Ä.) pro Gruppe, Parteibänder

Organisation: Die SuS bilden 2 Gruppen. Für jede Gruppe steht ein Korbballständer (z. B. im 6-Meter-Raum des Handballfelds) bereit.

Beschreibung

Ziel ist es, in den gegnerischen Korb zu werfen. Es wird in Anlehnung an die bereits besprochenen Basketballregeln gespielt, da es vor allem darum geht, dass der Ball durch schnelles Zuspiel über das Feld gebracht und gewirbelt werden darf. Gelangt ein Team in Ballbesitz, leitet es sofort den Gegenangriff ein.



Hinweis: Der Kreis um die Korbballständer darf von allen Spielerinnen und Spielern beider Teams betreten und somit der Korb von allen Seiten bespielt werden.



Variationen

- Der Korb wird näher an die Hallenwand, sodass auch indirekt Treffer möglich sind. Dadurch wird das Angriffsspiel jedoch erschwert.
- Anstelle eines Korbballständers bestimmt jedes Team ein Kind, das eine große Schüssel erhält. Das Kind befindet sich im 6-Meter-Raum des Handballfelds und darf sich hier frei bewegen. Alle anderen Kinder dürfen den Kreis nicht betreten. Die Teams müssen nun versuchen, den Ball in den eigenen „Korb“ (Schüssel) zu werfen. Das Kind mit der Schüssel darf sich fortbewegen / darf nur die Arme bewegen und versucht, den Ball mit der Schüssel aufzufangen (und so einen Punkt zu bekommen).

Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

