

Das Besondere der Spielidee aus meiner Sicht

Spielaktionen konzentrieren sich auf Raum um den Korb, weil Verteidigung im Feld nur in Ausnahmefällen effektiv. Wenig Raum am Korb führt zu permanenten 1:1-Situationen mit und ohne Ball => trotz notwendiger restriktiver Foulregeln Spieler mit Ball immer unter Druck => technikorientierte Bewegung mit Ball (Dribbling/Sternschritt/Finten) für den Raumgewinn und die Behauptung im Raum sehr wichtig (anders als im Handball). Raumkonzentration am Korb erfordert von allen Spielern (trotz Spezialisierung auf Spielpositionen) gleichermaßen Verantwortung für erfolgreichen Korbwurf/Korbleger: Jeder muss werfen können und wollen (anders als im Fußball).

Generelle Problematik in der Schule (stark verkürzt)

Wenige gute SuS machen (untereinander) das Spiel so schnell/hektisch, dass keine breite Spielbeteiligung und kein Spielaufbau an den Körben entstehen (lange Dribblings alleine, weite Pässe auf spielstarke Mitspieler, sofortiger Abschlussversuch in Korbnähe aus allen (un)möglichen Positionen). Schwächere SuS können den Ball schlecht halten, sind unsicher im Dribbling, trauen sich im Spiel nicht auf den Korb zu werfen (auch dann nicht, wenn Situation/Position gut ist) bzw. zum Korb zu ziehen, wollen den Ball nicht haben und/oder möglichst schnell wieder loswerden (insgesamt wenig selbstbewusste Verantwortung mit Ball) => auf Dauer für alle SuS unbefriedigende Spielsituation und wenig typischer Basketball

„Meine“ Didaktik (Akzentuierung und didaktische Reduktion)

Taktik: Angriffsfähigkeiten unterrichten (stärken) und aggressiven/unkontrollierten Körpereinsatz in der Verteidigung sanktionieren (schwächen); Ball-Behauptung im 1:1 vor Passspiel (dabei immer Position vor Person!); frühzeitige Einführung des Spiels mit Aufbauspieler (lange, unkontrollierte Pässe ausschließen) und Verteidigung am Korb (bremst die „Alleinspieler“ von alleine); Lösen vom Gegenspieler (Anbieten/Freilaufen); Verständigung/nonverbale Kommunikation betonen; einfache Partnertaktik (schneiden, kreuzen, abstreifen, give and go, direkter Block, pick and roll) für die Sek II; in der Verteidigung Abdrängen vor direktem Ballgewinn als Ziel, keine Gruppen- und Mannschaftstaktik (Ausnahme vielleicht LK), wenn überhaupt: Manndeckung, keine bewusste Raumdeckung; Spielen mit Positionen in der Sek II

Technik: Zuerst und nachhaltige Förderung eines mutigen, sichernden und kontrollierten Umgangs mit dem Ball („Der Basketball muss dein Freund sein/werden“): „Ich möchte den Ball haben und (auch im 1:1) behalten, mit Ball (auch im 1:1) zum Korb gehen und auf den Korb werfen.“ Beidhändigen Druckpass frühzeitig einführen und verstärken. Passspiel einhändig und/oder Überkopf nicht thematisieren, problematisieren und ggf. als Techniken im Spiel ausschließen, um schnelles/kontrolliertes Passspiel aus einem selbstbewussten Agieren in der 1:1-Situation zu akzentuieren (Der nächste Spieler ist die beste Anspielstation). Beidhändigen Korbwurf aus dem Druckpass ableiten, um Reichweite zum Korb zu entwickeln; in der Sek I mit Standwurf vor „klassischem“ Korbleger aus der Bewegung beginnen, sukzessive Weiterentwicklung zum einhändigen Korbleger mit Rotationsimpuls mit einbeinigem Absprung aus der Bewegung in der Sek II

Regeln: Bis in die Sek II keine strenge Beachtung der Schritt- und Stoppregel (die zu Recht im Wettkampfsport enorm wichtig ist, aber in der Schule die technisch schwächeren SuS überfordert und aus dem Spiel nimmt), dafür „Gefühl“ (Wahrnehmung) für unsachgemäße Bewegung mit Ball (Raumgewinn durch (Weg-)Laufen mit gehaltenem Ball) entwickeln; dagegen die Einhaltung der Doppeldribbel-Regel ziemlich früh einfordern. „Körperloses“ Spiel nicht als Abwesenheit von Körperkontakt definieren, sondern die Besonderheit des Foulspiels (sich „zu spät in den Weg stellen“) im Basketball thematisieren und „Gefühl“ dafür

Basketball à la Ostermann

entwickeln; „strenge“ Bestrafung von Fouls bei Wurfversuch; differenzierte Punktwertung für Würfe auf den Korb: Treffer von Brett, Zielviereck, Ring von oben, Kombination aus Brett/Zielviereck und Ring, Korb mit und ohne Ringberührung;

„Meine“ Methodik

a) Grundsätzlich alle vorbereitenden Spiele, Übungen und kleinen Spielformen mit spielnahen Druckanforderungen verknüpfen (Heidelberger Ballschule) – das gilt vor allem für technikisolierende Übungsformen, die im Spiel angewendet werden sollen; **b)** natürlich alle Formen Reflektierter Praxis (Genetisches Lernen nach Loibl); **c)** Idealisiertes Stundenbild: 1) Ritualisierter Einstieg mit Komplexübung („Korbleger-Übung“, verschiedene Varianten, Musikbegleitung) 2) Erarbeitung (entweder ableitend aus der klassischen „Korbleger-Übung“ oder einer anderen Übungs- oder Spielform): Aufgabe, Problem, Lösungsmöglichkeiten, Übung 3) Spiel (mit akzentuierten Anforderungen bzgl. des Stundenthemas); **d)** keine (Doppel-)Stunde ohne Dribbling (mit 1:1), Korbwurf und problemakzentuiertem Spiel

Gegenstände

I) Dribbling

➔ jeder Schüler hat einen Ball (auch andere Bälle als Basketbälle)

Übungen:

- alle SuS dribbeln frei in der Halle; auf Aufforderung soll jeder Schüler 5 verschiedene Dribbling-Formen zeigen können
- alle SuS sollen nur auf den grünen etc. Linien dribbeln und dabei gehen
- alle SuS sollen nur auf den grünen etc. Linien dribbeln und dabei gehen; bei der Begegnung mit einem anderen Schüler sollen die Bälle durch „Zudribbeln“ getauscht werden
- alle SuS sollen nur auf den grünen etc. Linien dribbeln und dabei laufen

- begrenztes Spielfeld (z.B. Badminton); alle SuS sollen dribbeln und versuchen, den eigenen Ball zu behalten und den anderer SuS herauszuspielen; wer geschafft hat, einen Ball herauszuspielen, geht ins Nachbarfeld; dort gilt die gleiche Aufgabenstellung

- Synchrondribbling in der Großgruppe; Aufstellung im Kreis
 - ➔ alle SuS dribbeln im gleichen Takt
 - ➔ im Takt dribbeln und aufeinander zugehen und wieder auseinander gehen
 - ➔ im Takt dribbeln und den Ball nach links bzw. rechts dribbelnd übergeben

Entwicklung einer Dribbling-Kür (in der Sek I, geht aber auch in Sek II)

- ➔ drei Wochen Zeit bis zur Präsentation
- ➔ Z.B. fünf Dribbling-Formen sollen gezeigt werden
- ➔ Möglichkeiten: hoch, tief, links, rechts
vorwärts, rückwärts, seitwärts, Drehung
in der Gruppe: aufeinander zu, auseinander
Ballübergabe
Synchrondribbling

Spiele: immer wieder Pendelstaffeln mit allen möglichen Variationen, etc.

II) Komplexübungen (nur grundlegende Auswahl)

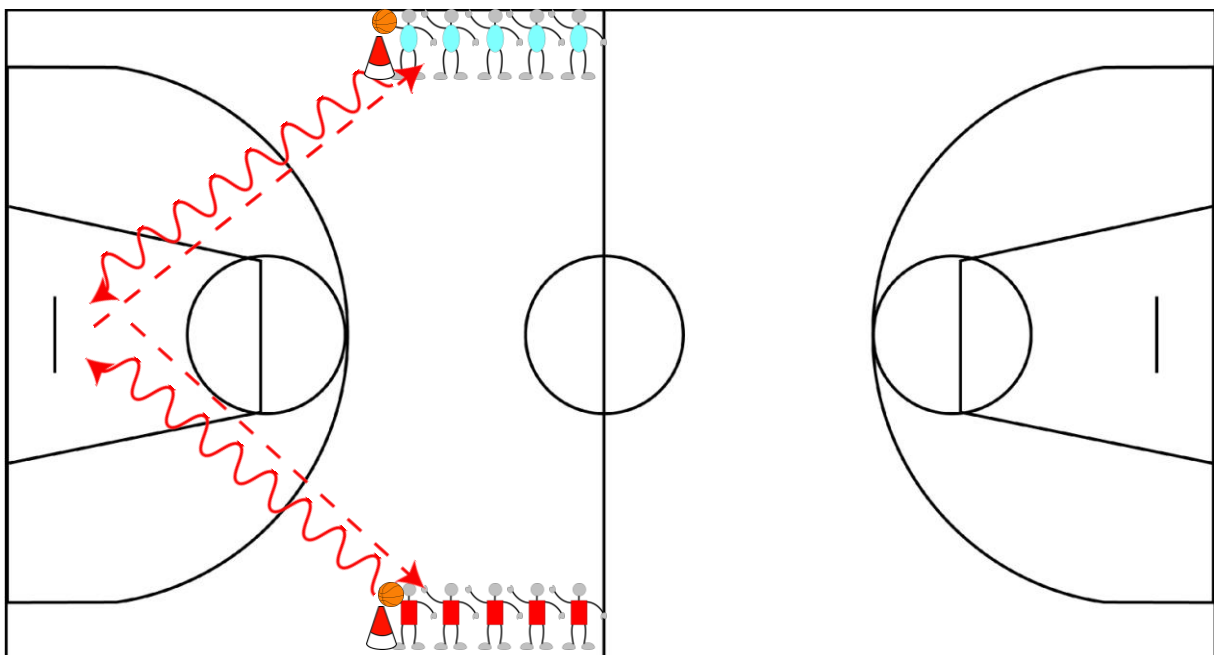
Sukzessive Integration aller grundlegenden Techniken und Taktiken (Dribbling, passen, fangen, Sternschritt, Korbwurf, Rebound, give and go etc.)

- ➔ Von Klasse 5 bis 12/13 immer als Einstieg
- ➔ Grundübung, aus der sich alle weiteren Übungen ableiten
- ➔ Bei jüngeren SuS mehrere Hütchen zur Orientierung aufstellen

Aufgabe:

- gruppenweise an den Hütchen aufstellen; vom Hütchen zum Korb dribbeln; Korbwurf nach Wahl

- ➔ am Korb darf keine Pause entstehen (Druck)
- ➔ Mitspieler beachten >> Wahrnehmungsaufgabe

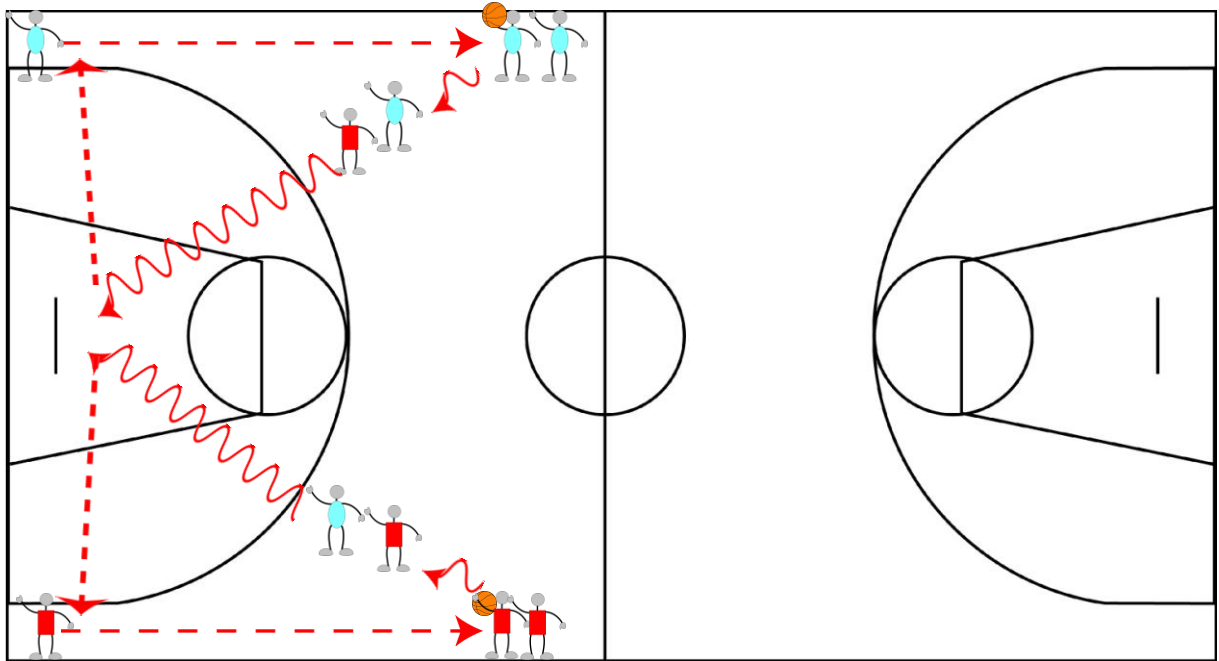


Aufgabe:

- an den Hütchen aufstellen; zum Korb dribbeln; Korbwurf; Pass zum nächsten Spieler

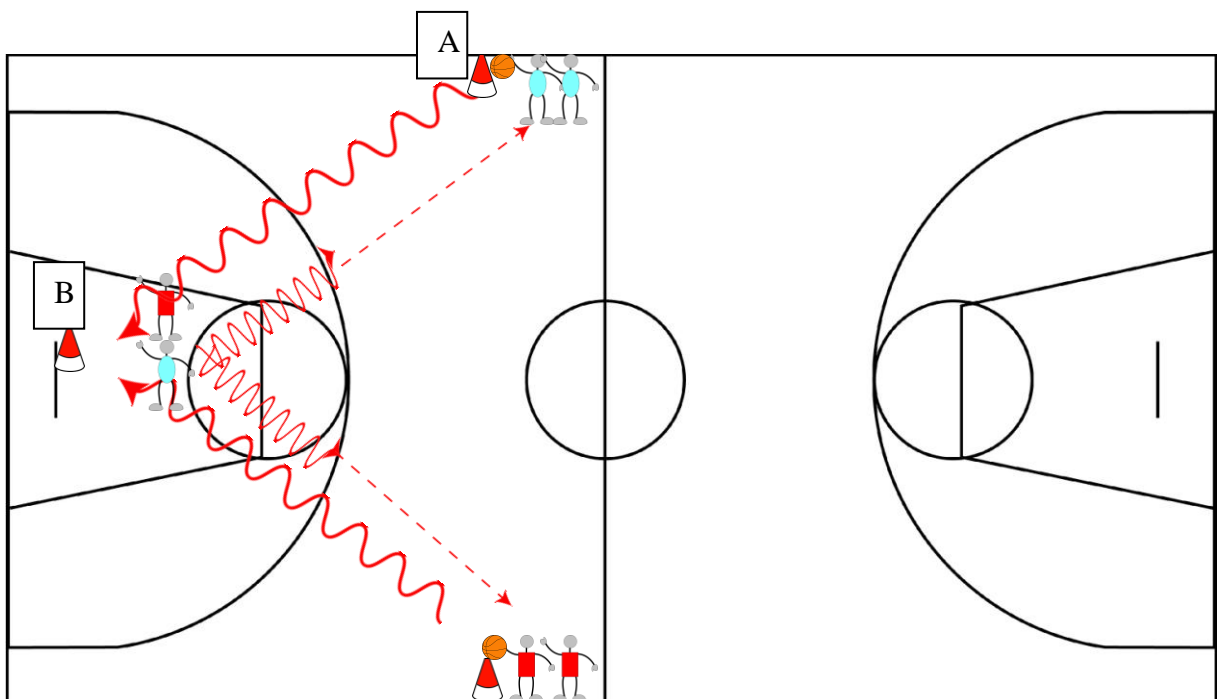
- ➔ der 1. Spieler jeder Gruppe hat einen Ball
- ➔ der Ball muss sicher gespielt werden
- ➔ Art des Zuspiels ist dem Spieler überlassen, (meist spielen die SuS kurze Pässe, d.h., sie laufen etwas aufeinander zu)
- ➔ 1 gegen 1, „Verteidigerverhalten“ (absinkendes Gleiten, „körperloses“ Spiel, „Körperarbeit“, Foulprinzip: Berührung führt zu Foul, wenn Weg des Angreifers aktiv gesperrt wird)

Basketball à la Ostermann



Aufgabe:

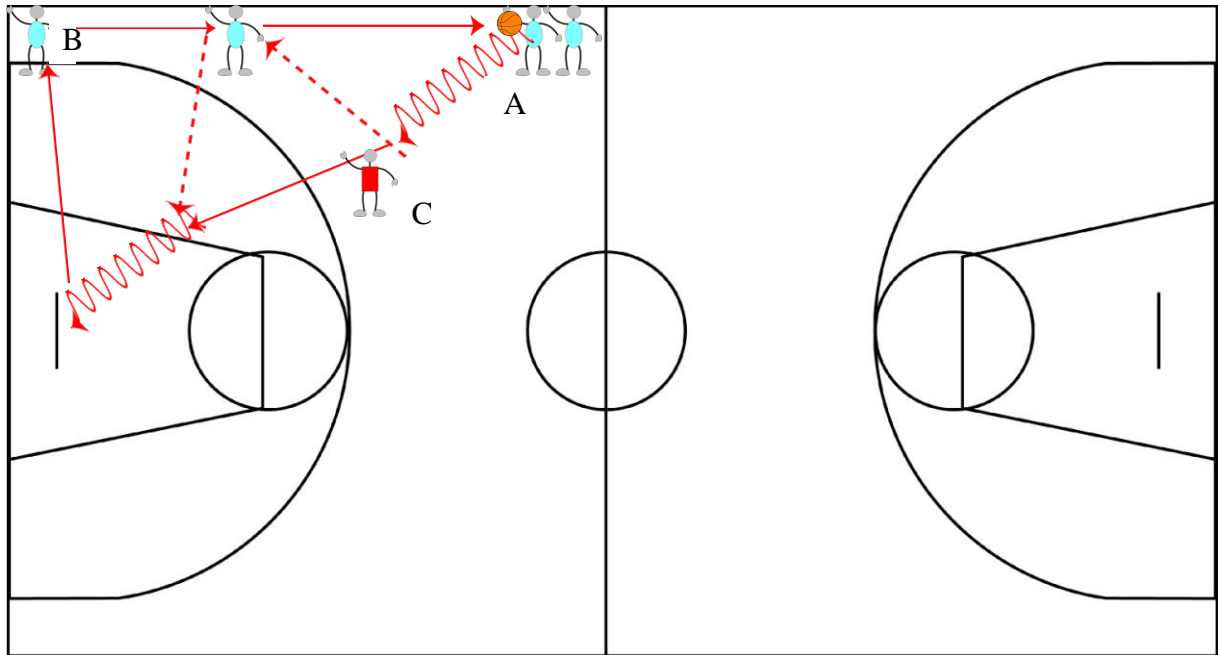
- die Spieler am Hütchen A spielen auf den Korb
- die Spieler am Hütchen B sind Rebounder und geben den Ball jeweils an A ab
- Korbspieler und Rebounder stellen sich nach ihrer Aktion jeweils am anderen Hütchen auf



Basketball à la Ostermann

Aufgabe:

- auf dem Weg zum Korb wird ein Passgeber eingebaut
- Spieler A läuft Richtung Korb; Spieler A spielt den Ball zum Passgeber B; der Passgeber B spielt zurück an den Spieler A; Spieler A spielt auf den Korb und holt den eigenen Rebound; Spieler A spielt den Ball an Passgeber B und nimmt die Position des Passgebers B ein; Passgeber B dribbelt zur Gruppe und stellt sich am Hütchen an
- ➔ die Dreieckskonstellation des Passweges ist wichtig und sollte in der Reflexion angesprochen werden



- ➔ Beispielaufgabe für Ende Sek I/Sek II zum Einstieg:
die SuS sollen in die Grundübung einen Pass/Gegenspieler integrieren etc.

Aufgabe:

- gleiche Übung wie oben mit zusätzlichem Gegenspieler B für A (give and go)
- ➔ Passgeber C muss aus dem Anspielschatten heraus kommen („Anspielschatten“ thematisieren und auf einer Tafel skizzieren)
- ➔ Aufhänger, um Finten und Bodenpässe einzuführen (Passgeber B darf keine Überkopfpässe auf Spieler A spielen)
- ➔ der Gegenspieler C soll immer „seinen“ Spieler verteidigen und nicht dem Pass folgen

III) Übergang zum Spiel auf dem Großfeld mit Taktik

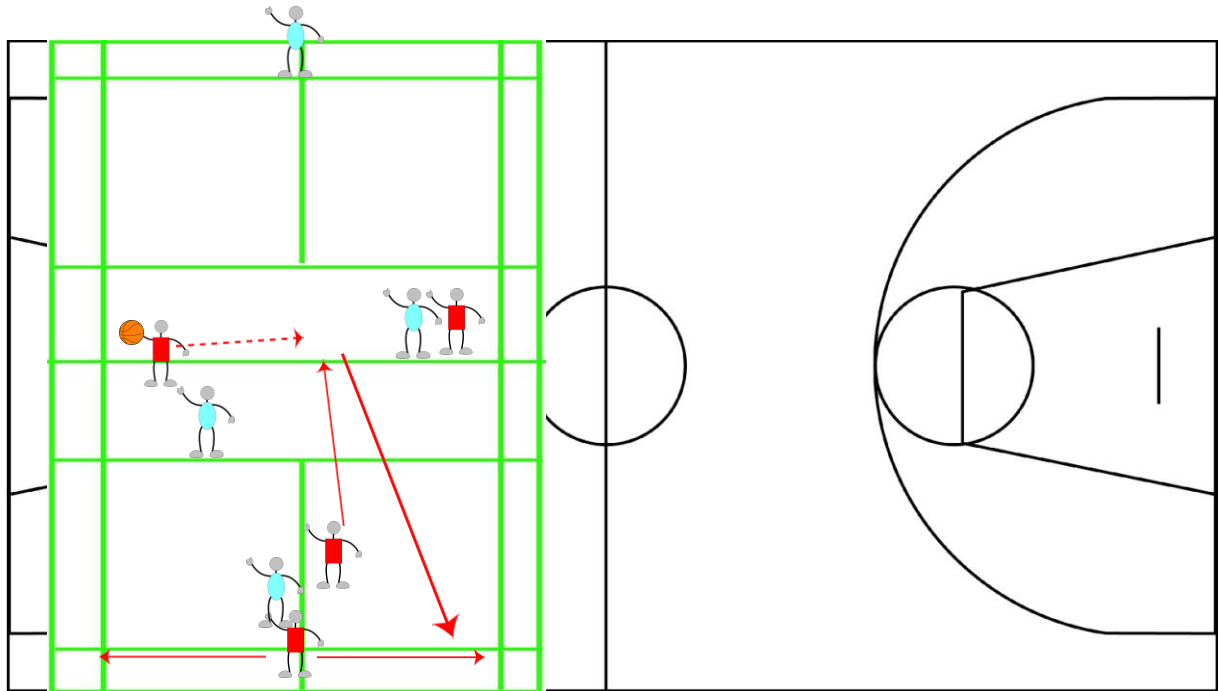
Zonenball, Linienball, Wandball mit Bodenpass, Brettball, Burgball, Turmball etc.

z.B. Spiel mit beweglichem „Korb“ in der Zone

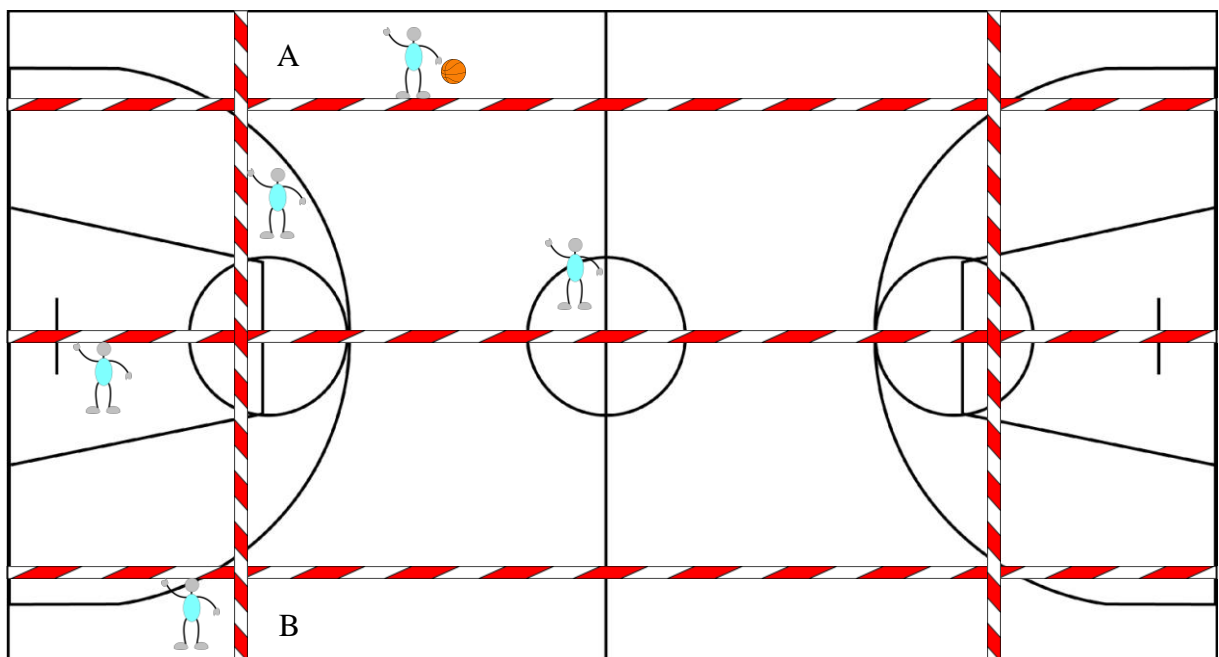
- im Spielfeld wird 3 gegen 3 gespielt
- auf den Grundlinien des Feldes steht jeweils ein vierter Spieler, der als Korb fungiert
- der „Korb“-Spieler darf sich frei auf der Grundlinie bewegen
- die Mannschaft erhält einen Punkt, wenn der Korbspieler von einem Mitspieler einen Ball fängt
- die Auslinien des Feldes müssen beachtet werden
- Keine Pässe über Kopf

Basketball à la Ostermann

- das Spiel kann auf mehreren Feldern quer in der Halle gespielt werden (z.B. Badminton-Felder)
- sinnvoll ist das Spiel auf zwei Halbfeldern mit je einer Beobachtungsgruppe (insgesamt also 6 Mannschaften) mit Gewinner bleibt-System
- die Beobachtungsmannschaften bekommen eine Mannschaftsbank zugewiesen
- permanent Reflexion „in action“, „on action“ und „after action“



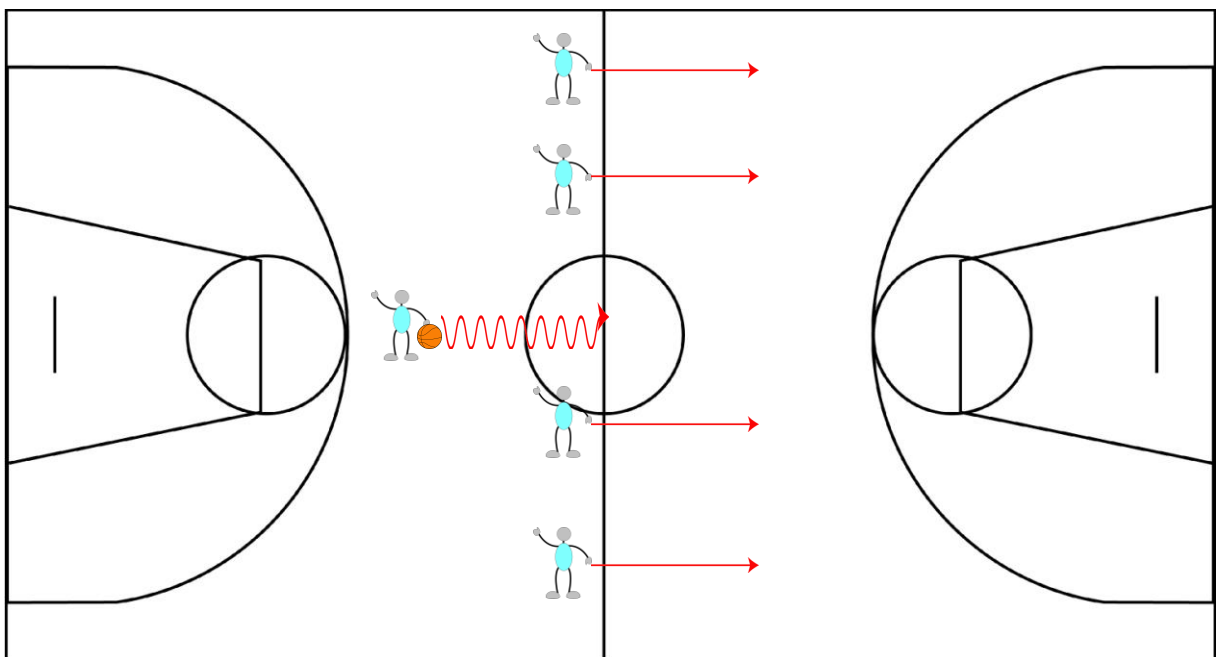
Einführung von Spielpositionen mit festen Spielzonen im Feld und am Korb (hier: in den Zonen A und B dürfen Spieler im Angriff agieren, in die kein Verteidiger darf)



Basketball à la Ostermann

IV) Spiel 5 gegen 5 mit „meiner“ Regel (bis der Sinn in der Anwendung klar ist)

- ➔ zunächst ohne jede Regel
- ➔ um das Spiel unter dem Korb einzufordern und die Dominanz der guten SuS zu reduzieren (kein Schnellangriff) wird die sogenannte „Ostermannregel“ eingeführt:
 - der Aufbauspieler **muss** als Letzter die Mittellinie überschreiten
 - der Aufbauspieler darf erst ab der Mittellinie angegriffen werden
 - Strafe bei Regelverstoß: am Anfang Freiwurf für gegnerisches Team
- die Aufbauspieler sind extra gekennzeichnet
- jeder Schüler muss mal die Position des Aufbauspielers einnehmen
- ➔ erst dann Flügelspieler einführen
- ➔ dann Centerspieler einführen
- ➔ kein Werfen „durch“/„über“ den Gegenspieler, nur wer frei ist, darf werfen



V) motivierende Übungs- und Spielformen, die ergänzend zu meinem festen Repertoire gehören

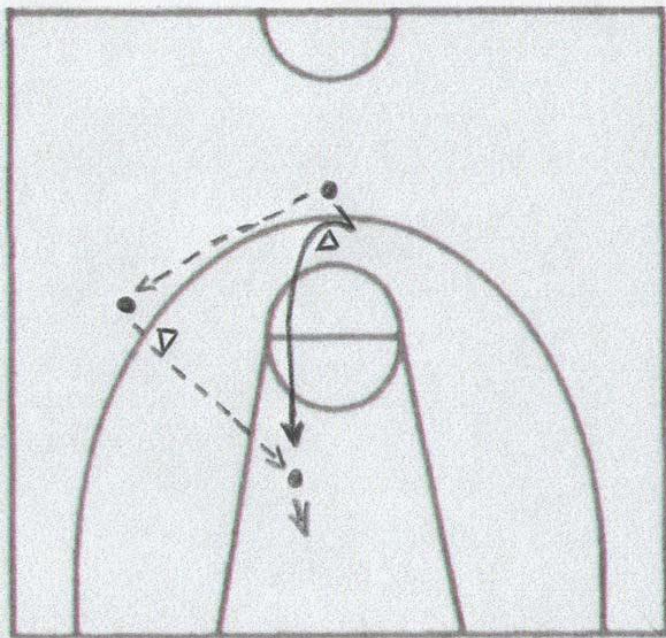
- ➔ Zombieball mit beidhändigem Brustpass, Medizinballtreiben als Rundlaufstaffel, Shout-Out-Spielformen

VI) Grundlegende Partnertaktik (Material für die Sek II auf den Seiten 8 und 9)

- ➔ Einsatz: Entweder das Bild und den Text oder nur eins von Beidem in Kleingruppen aushändigen und selbständig erarbeiten lassen

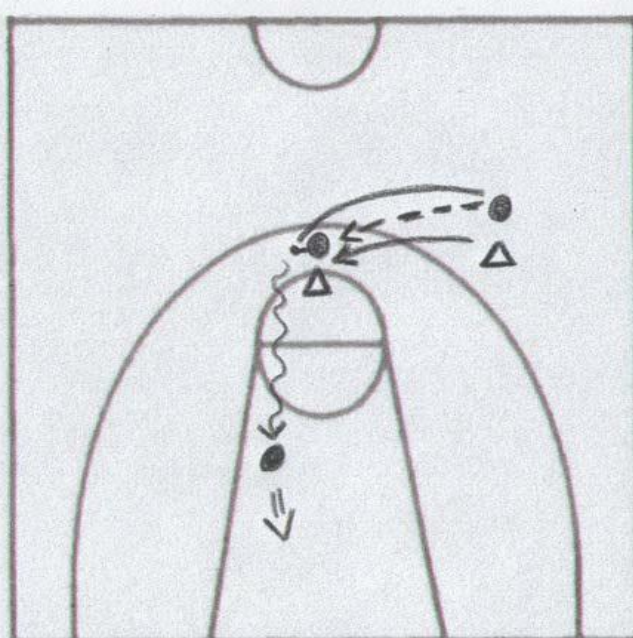
Basketball à la Ostermann

Give and Go (Doppelpass)



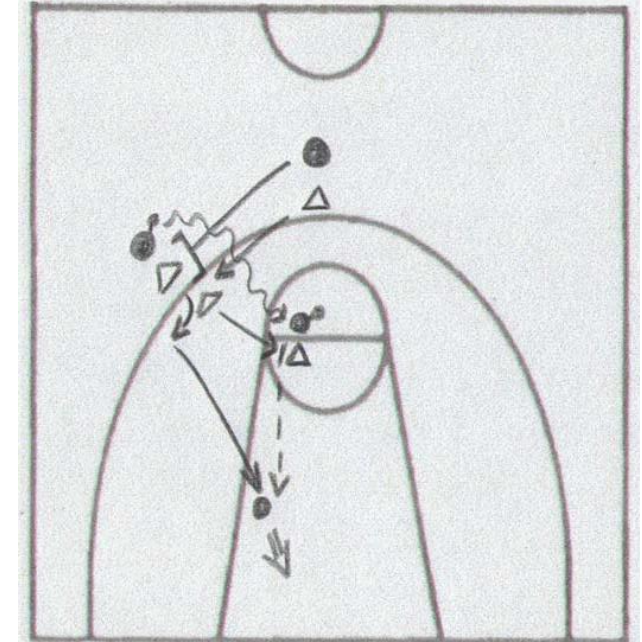
Beim Give and Go wird nichts anderes als ein simpler **Doppelpass** gespielt. Bei der Vermittlung dieser Taktik ist besonders auf die **Lauffinte** des Spielers, der den Ball bekommen soll, zu achten. Sie muss eine **schnelle Richtungs- und Tempoänderung** enthalten (Richtungswechsel = Tempowechsel). Desweiteren muss man versuchen, bei der Richtungsänderung mit einem Fuß und der Schulter der gleichen Seite vor den Verteidiger zu kommen. Zunächst kann der Doppelpass und vor allem die Finte ohne Gegenspieler, später mit passivem, halbaktivem und dann aktivem Gegenspieler geübt werden.

Abstreifen



Beim **Abstreifen** wird der **eigene Mitspieler als Hindernis** benutzt, um seinem Gegenspieler für eine kurze Zeit den **Weg zu versperren** und genügend Freiraum zu haben, um zum Korb zu ziehen. Der Ball wird meist während dieses Abstreifens von einem Spieler übergeben. Der Verteidiger ist meist nicht so aufmerksam, wenn sein Gegenspieler nicht in Ballbesitz ist. Somit läuft er oft mit dem Rücken in die Sperre und verliert seinen Angreifer, der inzwischen leichte Punkte machen kann. **Dieses Übergeben des Balles** sollte auch wieder zunächst ohne, dann mit passivem, halbaktivem und später aktivem Gegenspieler geübt werden.

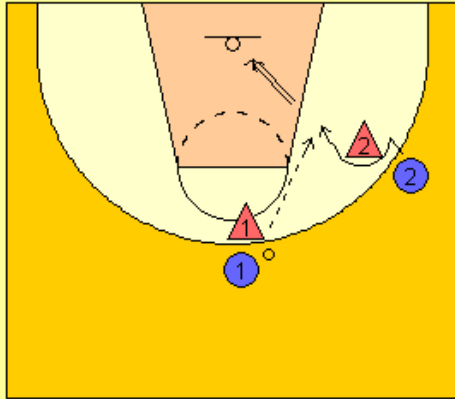
Pick and Roll (Blocken und Abrollen)



Beim Pick and Roll wird eine **Überzahlsituation der Angreifer** angestrebt. Der Spieler ohne Ball **stellt dem Ballbesitzer einen Block**; das heißt, er stellt sich vor dessen Verteidiger, um diesem den Weg zu versperren. Es ist darauf zu achten, dass er das „sauber“ tut, sich dabei also nicht bewegt. Der Ballbesitzer kann nun versuchen, **zum Korb zu dribbeln** und zwei Punkte zu erzielen. Es ist allerdings anzunehmen, dass der **Verteidiger des Blockstellers** versucht, ihn **zu stoppen**. Für diesen Fall muss sich der **Blocksteller aus dem Block heraus zum Korb drehen** und den **Verteidiger auf seinen Rücken bringen**. Nun kann er zum Korb laufen und einen Pass erhalten. Gerade das Herausdrehen sollte zunächst mit passivem und halbaktivem Gegenspieler geübt werden.

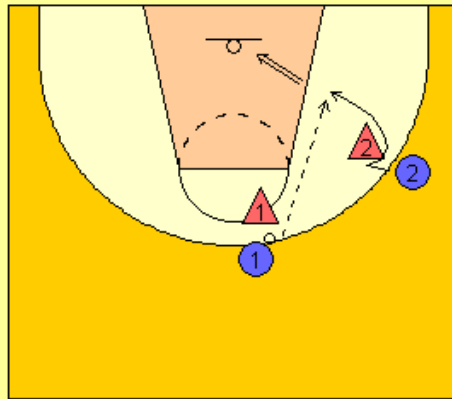
Basketball à la Ostermann

Passen und Schneiden zum Korb



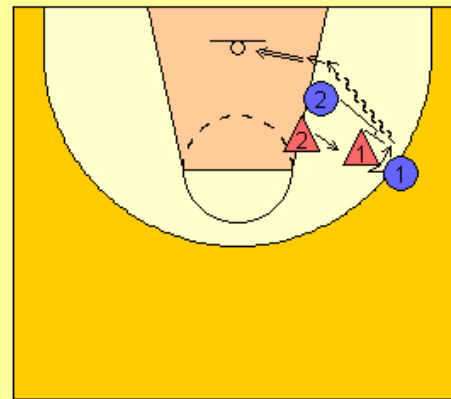
Angreifer 2 macht sich durch einen „Cut“ (vgl. Kap 2.3.) frei und bietet sich zum Pass an, was er durch eine ausgestreckte Armhaltung in Richtung Ball und gespreizte Finger signalisiert. Angreifer 1 passt den Ball zu Angreifer 2, welcher nach Ballerhalt mit einem Korbleger abschließt.

Passen und Schneiden im Rücken



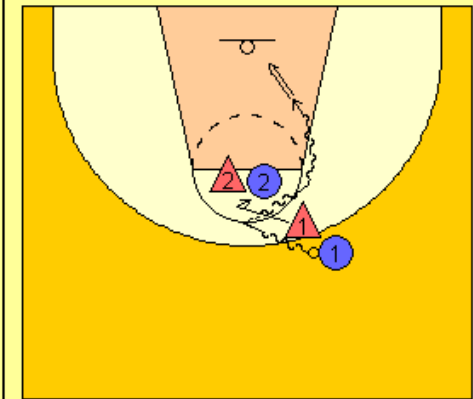
Hier macht sich Angreifer 2 durch eine Lauffinte zum Ball und einem Schneiden im Rücken seines Verteidigers 2 frei, um den Pass von Angreifer 1 zu erhalten. Zuspiel (Bodenpassmöglichkeit) von Angreifer 1 und Korbleger von Angreifer 2.

Direkter Block



Hier nützt Angreifer 1 einen direkten Block von Mitspieler 2 am Verteidiger 2. Angreifer 1 kann mit einem Korbleger abschließen. Wichtig für das Gelingen dieses Taktikmodells ist, dass der Blocksteller eine standfeste Position einnimmt und zum Zeitpunkt der Bewegung des Verteidigers still steht, um die Gefahr des Foulspiels zu vermeiden.

Abstreifen am passiven Block



Hierbei wird ein stehender Mitspieler (durch abstreifen) als Block genutzt. Angreifer 1 zieht seinen Verteidiger durch dribbeln in Richtung Freiwurflinie und lässt seinen Verteidiger nach einem Richtungswechsel in den „passiven“ Block (Mitspieler) laufen.