

J+S-Kids: Einführung Basketball - Lektion 10

Wettkämpfe

Autoren

Zufferey Yves, J+S Leiter / Instruktor Minibasket und Michel Chervet, J+S Fachleiter Basketball

Rahmenbedingungen

Lektionsdauer 60 Minuten
 Niveau einfach mittel anspruchsvoll
 Empfohlenes Alter 8-10 Jahre
 Gruppengrösse 6-20
 Kursumgebung Turnhalle oder Aussenplatz mit mindestens zwei Körben (ideal sind 4 Seitenkörbe)
 Sicherheitsaspekte Die Kinder sollen Turnschuhe tragen.
 Bälle und Material, welches während einer Übung oder im Spiel nicht gebraucht wird, wegräumen.

Zielsetzungen/Lernziele

2 Teams treten in einem Wettkampf bestehend aus 6 bekannten Spielformen gegeneinander an.

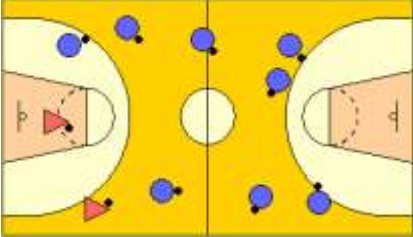
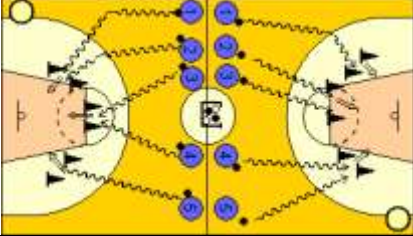
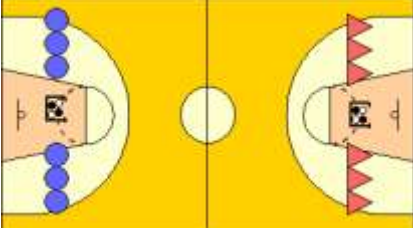
Hinweise

Je nach Anzahl Kinder das Spielfeld anpassen (Ganz-, Halb- oder Viertelfeld). Falls die Spiele noch nicht bekannt sind, beschränkt man sich auf 3 bis 4 Spielformen.

Inhalt

HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
10'	Die Ballwagen Jeder Spieler schnappt sich ein Ball und muss ihn dribbelnd in den Ballwagen der anderen Mannschaft legen. Die erste Mannschaft, die zuerst einen leeren Ballwagen hat, gewinnt und bekommt 2 Punkte.		2 Ballwagen Verschiedenartige und unterschiedlich grosse Bälle Markierungsshirts
10'	Die Wurfkönige Die Kinder in gleichgrosse Gruppen mit je 2 Bällen aufteilen. Auf dem Feld Wurfpositionen markieren. Auf das Signal des Trainers werfen die Kinder nacheinander auf den Korb. Sie zählen ihre Treffer laut und passen den Ball einem Spieler, der keinen Ball hat. Sobald ein Team eine vom Trainer bestimmte Anzahl Körbe erzielt hat, ruft dieser «Wechsel». Darauf legen die Teams die Bälle auf den Boden und wechselt zum anderen Korb. Das Team, welches am meisten Serien erzielt, gewinnt und bekommt 2 Punkte.		Markierungskegel Bälle
10'	Linienball Jedes Team versucht nur mit Pässen den Ball hinter die Grundlinie der Gegner zu legen. Das Team, welchem dies am meisten Mal gelingt, gewinnt und bekommt 6 Punkte.		1 Ball Markierungsshirts

<p>10'</p>	<p>Pac Man Pac-Man (Linienfangis) Die Spieler dürfen nur auf den verschiedenen Linien in der Halle dribbeln. Die Pac Man versuchen die Spieler zu fangen, indem sie sie berühren. Es sind immer zwei Pac Man auf dem Feld. Nach einer Minute werden die beiden Pac Man ausgewechselt, bis alle Spieler Pac Man waren. Das Team, welches am meisten Spieler fangen konnte, gewinnt und bekommt 4 Punkte.</p>		<p>1 Ball pro Spieler Markierungsshirts</p>
<p>10'</p>	<p>Murmeln sammeln Auf Signal versuchen alle Spieler drei Körbe zu erzielen, dabei darf nur je einer durch jedes Tor dribbeln. Sobald ein Spieler drei Körbe erzielt hat, dribbelt er zum Sack mit den Murmeln, welcher sich im Mittelkreis befindet, nimmt eine Murmel und deponiert sie im Reifen seiner Mannschaft und beginnt den Parcours wieder von vorne. Die Mannschaft, welche am meisten Murmeln gesammelt hat, gewinnt und bekommt 4 Punkte.</p>		<p>1 Ball pro Spieler 1 Sack Murmeln 2 Reifen Markierungskegel</p>
<p>10'</p>	<p>Das Balldepot (Passvariante) Jedes Paar schnappt sich einem Ball und überquert das Feld mit Pässen und deponiert den Ball im Ballwagen der Gegner. Die Mannschaft, welche zuerst einen leeren Ballwagen hat, gewinnt und bekommt 4 Punkte.</p>		<p>2 Ballwagen Markierungsshirts</p>