

Sprinter abwerfen

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „In den Lauf passen“



Spielbeschreibung:

- Zwei hohe große Kästen oder zwei Mattenwagen mit Matten längs nebeneinander aufstellen, so dass ca. 2 bis 3 m Lücke zwischen den Geräten ist.
- Ein Kind steht 4 bis 5 Meter neben dem Kasten nach hinten versetzt, ein weiteres Kind mit einen Softball ca. 4 bis 5 Meter vor der Lücke.
- Das hintere Kind fragt den Werfer, „bist Du bereit?“. Sagt dieses „Ja“, startet das hintere Kind und sprintet so schnell wie möglich hinter den Kästen, ohne auf den Werfer zu achten.
- Das Kind mit dem Ball versucht das sprintende Kind in der Lücke mit dem Softball abzuwerfen.
- Nur der Werfer bekommt einen Punkt, wenn er trifft. Das sprintende Kind hat keinen Nachteil, wenn es abgetroffen wird.

Material:

- Zwei große Hindernisse, wie hohe große Kästen oder Mattenwagen mit großer Matte
- Mehrere Softbälle
- Markierungskegel als Startpunkt zum Laufen und als Wurfposition

Erschwerte Variante:

- Kleinere Lücke
- Passform vorgeben, Brustpass, etc.
- Längere Laufweg, Werfer muss mit dem Ball erst zu der Abwurfposition laufen

Methodische Hinweise:

- Wechsel: Läufer sucht den Ball und wird Passer.
- Mit 6 bis 8 Kinder pro Aufbau ideal besetzt.
- Kann man sehr gut nutzen, wenn man zwei Gruppen hat und diese aufteilen möchte.
- Kinder sollten impliziert lernen, auf die Hüfte zu zielen. Dies kann man sehr gut durch Nachfragen erreichen.

Drei gewinnt

Lernziele:

- Komplexitätsdruck, Dribbeln und mentale Aufgabe des Spiels „3 gewinnt“
- Umgang mit Zeitdruck und Mannschaftsdruck



Spielbeschreibung:

- 9 Turnreifen liegen an einer Seitenlinie in einem Quadrat (3x3) eng nebeneinander auf den Boden.
- Zwei Teams stehen nebeneinander an der gegenüberliegenden Seitenlinie mit jeweils drei Leibchen unterschiedlicher Farbe.
- Ziel ist es drei Leibchen in einer Reihe zu positionieren, diagonal, waagrecht oder senkrecht.
- Die ersten drei Kinder legen je ein Leibchen ab, die anderen dürfen eines aufheben und wieder hinlegen.
- Die zweite Mannschaft startet, wenn die erste das erste Leibchen hingelegt hat, dann weiter nach dem Staffelprinzip.

Material:

- 9 Reifen
- Jeweils drei Leibchen in unterschiedlicher Farbe
- 1 Basketball pro Team

Erschwerte Variante:

- Mattenwagen mit großer Matte als Blickhindernis vor dem Quadrat (kürzere Denkzeit!)
- Basketball zum Dribbeln als Staffelstab

Methodische Hinweise:

- Zuerst nur abwechselnd starten lassen, dann entfällt der Faktor der Laufgeschwindigkeit, gut bei läuferisch heterogenen Gruppen.
- Mit mehreren Spielfeldern neben einander hat man dann eine sehr gute Möglichkeit, ein kleines Turnier zu spielen.
- Spiel kann sehr gut genutzt werden, wenn die ganze Gruppe in zwei Gruppen aufgeteilt werden muss.

Doppelpass

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Anbieten & Orientieren“
- Taktische Fertigkeit „Zusammenspiel“
- Taktische Fertigkeit „Überzahl ausspielen“
- Schnelles Umschalten zwischen Angriff und Verteidigung
- Schulung der Mann-Mann-Verteidigung



Spielbeschreibung:

- Zwei Mannschaften, 3 bis 5 Kinder pro Team.
- Eine Mannschaft erhält einen Punkt, wenn diese zwei Doppelpässe zustande bekommt (Spieler A zu Spieler B zu Spieler A zu Spieler B)
- Es ist nur Passen erlaubt, kein Laufen mit dem Ball
- Nach erfolgreichen Passen, muss der Ball am Boden abgelegt werden.

Material:

- 1 bis 2 Bälle
- Markierungsgegenstände, um das Spielfeld zu markieren

Erschwerte Variante:

- Zwei Bälle
- Anstatt Softball, Gymnastikball oder Basketball verwenden
- Kein Hinlegen nach Punkterfolg, sondern direktes Weiterpassen zu einem anderen Mitspieler
- Drei Mannschaften

Methodische Hinweise:

- Mit einem eher kleinen Spielfeld starten
- Kein Herausschlagen und Herausnehmen des Balles aus der Hand des Ballbesitzers, nur Abfangen von Pässen erlaubt
- Mit zwei Bällen ist das Zählen sehr schwierig. Kein Spieler kann selber mitzählen! Genaue Punkte sind nicht entscheidend, Trainer kann pädagogisch mitzählen!

Teampassen

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Anbieten & Orientieren“
- Orientieren im Raum, weites Blickfeld erlernen
- Organisationsdruck: Teppich finden – Fangen – Mannschaftskollegen finden – Passen – Teppich finden



Spielbeschreibung:

- Eine Mannschaft besteht aus 3 bis 4 Spielern.
- Sechs Teppichfliesen einer Farbe verteilen (gummierte Seite unten), Entfernung sollte mit einem Pass überwunden werden können.
- Kinder einer Mannschaft passen immer in der gleichen Reihenfolge Spieler A zu Spieler B zu Spieler C zu Spieler A.
- Nach dem Pass muss das Kind sich einen neuen Teppich seiner Farbe suchen.
- Bevor er das zweite Mal auf dem gleichen Teppich steht, muss er auf allen Teppichen seiner Farbe gestanden haben.
- Mehrere verschiedene Mannschaften, Farbe „rot“, „blau“, „grün“ und „gelb“ spielen gegeneinander, wer zuerst zwanzig erfolgreiche Pässe hat (ein Fuß muss auf dem Teppich stehen).

Material:

- 6 bis 8 Teppiche einer Farbe, davon mehrere Farben, Teppiche müssen rutschfest sein. Keine Reifen verwenden, da hier die Verletzungsgefahr sehr hoch ist.
- Verschiedene Bälle

Erschwerte Variante:

- Verschiedene Passformen vorgeben
- Teppiche einer Farbe nicht einzeln in einer Gruppe auslegen, sondern alle Farben zusammen
- Verschiedene Bälle

Methodische Hinweise:

- An einer Mannschaft vorführen und zeigen lassen
- Zuerst die Teppiche einer Farbe in einer Gruppe auslegen
- Nach jeder Runde wechseln die Teams die Farbe

Hütchen abwerfen

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Ins Ziel treffen“
- Taktische Fertigkeit „Zusammenspiel“
- Taktische Fertigkeit „Überzahl ausspielen“
- Schnelle Umschalten zwischen Angriff und Verteidigung



Spielbeschreibung:

- Zwei Mannschaften, 4 bis 7 Kinder pro Team.
- In einem Spielfeld (etwa halbes Basketballfeld) sind jeweils ca. 8 Reifen in zwei unterschiedlichen Farben aus. In jedem Reifen steht ein Pylon, bzw. Markierungskegel.
- Mannschaft A versucht alle Pylonen der einen Farbe umzuwerfen, Mannschaft B alle Pylonen der anderen Farbe.
- Es ist nur Passen erlaubt, kein Laufen oder Prellen mit dem Ball.
- Als Verteidigung darf man Würfe auf den eigenen Pylon mit Füßen, Händen und dem Körper abwehren. Man darf aber nicht im Reifen oder auf dem Reifen stehen.
- Die Mannschaft, die zuerst alle gegnerischen Pylonen abgeworfen hat, hat gewonnen.
- Nachdem ein Pylon umgeworfen wurde, darf jeder den freien Ball nehmen.

Material:

- Jeweils 6 bis 10 Reifen in zwei unterschiedlichen Farben
- Ebenso viele Kegel wie Reifen
- Bälle, am besten Softbälle

Erschwerte Variante:

- 2 Bälle
- Spielfeld vergrößern
- 3 Mannschaften

Methodische Hinweise:

- Kein Herausschlagen und Herausnehmen des Balles aus der Hand des Ballbesitzers, nur Abfangen von Pässen erlaubt
- Manche Kinder wollen nur angreifen, manche nur verteidigen. Jedes Kind sollte ermutigt werden sowohl anzugreifen als auch zu verteidigen
- Spiel eignet sich auch bei großer Kinderzahl sehr gut, einfach eine dritte oder vierte Mannschaft eröffnen, so dass alle gegen alle spielen. Die Mannschaft, die zuletzt ein Hütchen stehen hat, gewinnt.

Teppichfliesenball

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Ins Ziel treffen“
- Taktische Fertigkeit „Zusammenspiel“
- Taktische Fertigkeit „Anbieten & Orientieren“
- Schnelles Umschalten zwischen Angriff und Verteidigung



Spielbeschreibung:

- Zwei Mannschaften, 4 bis 7 Kinder pro Team.
- In einem Spielfeld (etwa halbes Basketballfeld) sind jeweils gleich viele Teppichfliesen in zwei Farben ausgelegt, mindestens eine mehr als Spieler pro Team!
- Mannschaft A versucht mit dem Ball auf die Teppichfliesen der einen Farbe zu werfen, Mannschaft B versucht auf die Teppichfliesen der anderen Farbe zu werfen.
- Es ist nur Passen erlaubt, kein Laufen oder Prellen mit dem Ball.
- Eine Mannschaft kann ihre Teppichfliesen verteidigen, indem ein Fuß auf die Teppichfliese gestellt wird.
- Nachdem ein Punkt erzielt wurde, bekommt die andere Mannschaft den Ball, kann aber direkt ohne „Check“ weiterspielen.

Material:

- Jeweils 6 bis 10 Teppichfliesen in zwei unterschiedlichen Farben, mindestens eine mehr als Mannschaftsmitglieder, max. drei mehr
- Bälle, am besten Softbälle

Erschwerte Variante:

- 2 Bälle
- Spielfeld vergrößern
- 3 Mannschaften

Methodische Hinweise:

- Kein Herausschlagen und Herausnehmen des Balles aus der Hand des Ballbesitzers, nur Abfangen von Pässen erlaubt
- Manche Kinder wollen nur angreifen, manche nur verteidigen. Jedes Kind sollte ermutigt werden sowohl anzugreifen als auch zu verteidigen
- Mit zwei Bällen ist das Zählen sehr schwierig. Kein Spieler kann selber mitzählen! Genaue Punkte sind nicht entscheidend, Trainer kann pädagogisch mitzählen!

Durchschlüpfen

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Lücke erkennen“
- Taktische Fertigkeit „Überzahl ausspielen“
- Gegenspieler und Mitspieler antizipieren



Spielbeschreibung:

- Zwei Mannschaften, 4 bis 9 Kinder pro Team.
- Mit drei umgekippten Turnbänken einen ca. 3 bis 4 m breiten Korridor an einer Wand als Spielfeld markieren.
- In diesem Spielfeld einige kleine Kästen und Deckel von großen Kästen hinstellen. Anzahl wird von der Mannschaftsgröße bestimmt.
- Bei Mannschaft A hat jeder Spieler einen Basketball.
- Mannschaft B sitzt auf den Kästen, jedes Kind auf einem Kasten, kein Kasten ohne Kind.
- Mannschaft A versucht durch den Korridor zu dribbeln, ohne dass der Ball von einem Gegenspieler weggeschlagen wird.
- Mannschaft B muss sitzenbleiben und versuchen mit den Händen die Bälle wegzuschlagen.
- Es wird in beiden Richtungen gedribbelt.
- Jeder Spieler zählt seine erfolgreiche Bahnen, welche Mannschaft nach drei Minuten Spielzeit am meisten Bahnen hat, hat gewonnen.

Material:

- Einen Basketball für jeden Spieler einer Mannschaft
- Mehrere kleine Kästen und Deckel von großen Kästen

Erschwerte Variante:

- Spielfeld verkleinern
- Verteidiger dürfen auch die Füße nutzen.

Methodische Hinweise:

- Anwendung der technischen Regeln (Doppeldribbling, Schaufeln) bestimmt der Trainer der Leistungsstärke der Spieler angepasst.
- Verteidigung versucht „foulfrei“ den Ball wegzuschlagen.
- Sehr gut bei großer Anzahl von Kindern.
- Beim Zählen der Bahnen auf „Fairplay“ und ehrliches Zählen hinweisen!

Schmuggler und Zöllner

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Lücke erkennen“
- Taktische Fertigkeit „Überzahl ausspielen“
- „Spacing“ erlernen
- Seitliche Verteidigungsbewegung erlernen



Spielbeschreibung:

- Basketballfeld ist das Spielfeld, an der Mittellinie einen ca. 2 m tiefen Korridor z.B. mit Teppichfliesen markieren.
- An den Längsseiten des Spielfeldes jeweils eine umgekippte Turnbänke
- 3 bis 4 „Zöllner“ bewachen den Korridor, die „Grenze“.
- Alle anderen Kinder sind „Schmuggler“ und versuchen die „Beute“ (die Bälle) über die Grenze zu bringen, diese liegen hinter einer Turnbank.
- Wenn ein Schmuggler berührt wird, muss er zurück und einen neuen Ball nehmen.
- Kommt er ohne Berührung über die Grenze, legt er den Ball in die andere Bank, geht außen zurück und versucht es erneut
- Es sollten immer wenigstens 3 Schmuggler mehr als Zöllner sein. Wenn alle Bälle in der anderen Bank sind, ist das Spiel zu Ende

Material:

- Teppichfliesen zur Markierung der Grenze
- 2 Turnbänke
- Sehr viele Bälle, das können Basket-, Gymnastik-, Fuß- oder Volleybälle sein

Erschwerte Variante:

- Schmuggler müssen den Ball dribbeln nach Basketballregeln

Methodische Hinweise:

- Erfolgreich kann man nur als Team sein, alleine nicht!
- Durch Loben und Anerkennen das Verständnis erzeugen, dass „sich opfern“ den Schmugglern zum Erfolg verhelfen kann (ähnlich dem Assist geben).
- Zöllner erlernen implizit, dass seitliches Bewegen mit ausgestreckten Arme sehr effektiv ist.
- Spiel kann schon mit Erstklässlern sehr gut gespielt werden. Ein sehr beliebtes Spiel!
- Stand des Trainers an der einen Seite der Grenze, so kann er alles gut beobachten und die Grenze gegebenenfalls vergrößern oder verkleinern.

Polizei und Dieb

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Lücke erkennen“
- Taktische Fertigkeit „Überzahl ausspielen“
- Taktische Fertigkeit „Ins Ziel treffen“



Spielbeschreibung:

- Basketballfeld ist das Spielfeld, in der Mitte ein Viereck, ca. 6*15m, mit Hütchen markieren.
- An den Längsseiten des Spielfeldes jeweils eine umgekippte Turnbank.
- 4 bis 5 „Polizisten“ bewachen das Viereck. Davon sind 3 aktiv und dürfen die Diebe abwerfen, die anderen dürfen die Kugeln einsammeln. Hat ein aktiver Polizist keine Kugeln mehr wechselt dieser mit einem inaktiven, der nun abwerfen darf.
- Alle anderen Kinder sind „Diebe“ und versuchen mit den Bällen durch das Viereck zu dribbeln, ohne getroffen zu werden.
- Wenn ein Dieb abgetroffen wird, muss er zurück und einen neuen Ball nehmen.
- Kommt er ohne getroffen zu werden auf die andere Seite, legt er den Ball in die andere Bank, geht außen zurück und versucht es erneut.

Material:

- Hütchen zur Markierung des Viereckes
- 2 Turnbänke
- Sehr viele Basketbälle oder auch andere Bälle wie Gymnastik-, Fuß- oder Volleybälle.
- Zusammengewürfeltes Zeitungspapier als Gewehr kugeln

Erschwerte Variante:

- Mehr Polizisten
- Dribbeln nach Basketballregeln

Methodische Hinweise:

- Es muss darauf geachtet werden, dass nur die aktiven Polizisten abwerfen, diese dürfen nicht gleichzeitig einsammeln, wechseln über Abschlagen beim Trainer.
- Kinder, die getroffen sind, müssen den Ball auf dem Rückweg tragen, damit sie nicht für Diebe gehalten werden.
- Große, kräftige Kinder haben ihre Stärken im Abwerfen (als Polizist), laufstarke Kinder als Diebe. Bei heterogenen Gruppen kann jedes Kind seine Stärken ausspielen.

Durch die Mitte

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Lücke erkennen“
- Gegenspieler lesen und antizipieren
- Erlernen von „Fintieren“



Spielbeschreibung:

- Spielfeld ca. 9*3 m in drei gleichgroße Felder unterteilen.
- An den Seiten des mittleren Feldes jeweils eine umgekippte Turnbank.
- In jedem Feld sind jeweils 2 bis 3 Kinder.
- Die äußeren Teams versuchen durch die mittlere Mannschaft sich Bälle zuzupassen, es darf nicht über Kopfhöhe gepasst werden.
- Der Trainer gibt Bälle von der einen Seite rein zu den äußeren Teams.
- Bälle, die die mittlere Mannschaft abfängt, kommen in die andere Bank, Bälle die nicht gefangen werden und das Spielfeld verlassen, sind verloren.

Material:

- 2-4 Turnbänke
- viele verschiedene Bälle
- Hütchen, um das Spielfeld zu markieren
- Längeres Seil (Zauberseil) unter die Bänke klemmen und damit die Linien um das mittlere Feld zu markieren.

Erschwerte Variante:

- Durch die Spielfeldbreite wird die Schwierigkeit definiert.
- Seitliche Teams müssen sich den Ball zupassen, bevor sie durch die Lücke spielen.

Methodische Hinweise:

- Es können ruhig mehrere Bälle gleichzeitig im Spiel sein
- Zwei Spielfelder können ohne Probleme nebeneinander aufgebaut werden und von einem Trainer in der Mitte zwischen den Bänken betreut werden.

Wildsaudribbeln

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Ballbesitz individuell sichern“
- Taktische Fertigkeit „Gegenspieler umspielen“
- Zielgerichtetes Dribbling
- Ball im Dribbling vor Gegner schützen und am Gegner vorbeidribbeln



Spielbeschreibung:

- Zwei Teams mit 2 bis 4 Spielern.
- Ein Spieler versucht, dribbelnder Weise ein Hütchen zu erreichen und es mit dem Ball zu berühren.
- Danach passt er zum Mitspieler. Dieser muss solange dribbeln bis er ein Hütchen berührt (dann weiterpassen).
- Die gegnerische Mannschaft versucht dem Dribbler den Ball zu klauen. Passen oder Abstoppen vor der Hütchenberührung führt zum Ballbesitz für den Gegner.
- Jede Hütchenberührung gibt einen Punkt.

Material:

- Bälle
- Hütchen

Erschwerte Variante:

- 2 oder mehr Hütchen berühren.
- Dribbelhand vorgeben (z.B. nur links).
- Ballbesitz wechselt, wenn der Angreifer mehr als 2 Handwechsel macht.
- Je kleiner das Feld und je mehr Verteidiger umso schwieriger das Spiel.

Methodische Hinweise:

- Es muss immer ein Hütchen mehr als Verteidiger im Spielfeld stehen.
- Spielfeldgröße und Anzahl der Spieler dem Können der Kinder anpassen. Je größer das Feld und je weniger Kinder umso einfacher.
- Basketballregeln beim Dribbeln der Leistungsstärke der Kinder anpassen.
- Auf „Fair Play“ achten, der Ball muss berührt werden, nicht der Körper

Wächterspiel

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Ballbesitz individuell sichern“
- Taktische Fertigkeit „Gegenspieler umspielen“
- Gegenspieler lesen und antizipieren



Spielbeschreibung:

- In einem Spielfeld sind im Kreis mehrere 3 m breite Tore durch Hütchen aufgestellt (Anzahl ist die Hälfte der Kinder).
- Jedes Tor wird von einem Wächter verteidigt.
- Kinder mit Ball dribbeln im Kreis und versuchen, die Wächter zu überwinden.
- Wenn der Wächter einen Ball berührt, erhält er einen Punkt.
- Punkte der Spieler werden zusammengezählt.
- Nach drei Minuten werden die Teams gewechselt.
- Welches Team mehr Punkte erzielt hat, gewinnt.

Material:

- 2 Pylonen pro Tor
- Mehrere Basketballbälle

Erschwerte Variante:

- Tore verkleinern
- Pro Tor darf nur ein Versuch gestartet werden
- Auf Pfiff die Richtung wechseln

Methodische Hinweise:

- Hat der Wächter einen Ball erobert, muss er diesen sofort wieder abgeben, damit der Kreis sich gleichmäßig drehen kann und es sich nicht staut.
- Spieler mit Ball sollten mit relativ hohem Tempo auf das Tor dribbeln.
- Basketballregeln beim Dribbeln der Leistungsstärke der Kinder anpassen.
- Auf „Fair Play“ achten, der Ball muss berührt werden, nicht der Körper.

Team-Tordribbeln

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Ballbesitz individuell sichern“
- Taktische Fertigkeit „Gegenspieler umspielen“
- Taktische Fertigkeit „Lücke erkennen“
- Ball im Dribbling vor Gegner schützen und am Gegner vorbeidribbeln.



Spielbeschreibung:

- Zwei Teams 2-2 (3-3) spielen auf jeweils 2 gegenüberliegende Tore.
- Ein Spieler muss durch ein Tor dribbeln, um einen Punkt zu erzielen.
- Die Angreifer dürfen sich den Ball im Spiel auch zupassen.
- Die Verteidiger versuchen den Ball abzufangen und dann durch die gegenüberliegenden Tore zu dribbeln.
- Ähnlich wie beim Streetball kann auch beim Tordribbeln auf 2 Tore, die nur auf einer Seite stehen, gespielt werden



Material:

- Bälle
- Hütchen

Erschwerte Variante:

- Tore verkleinern.
- Es wird nur ein Tor verwendet.
- Die Angreifer können aber auch einen Punkt erzielen, wenn sie 10 Pässe schaffen.
- Jeder Angreifer muss mindestens 5 Dribblings gemacht haben, bevor ein Tor erzielt werden darf.

Methodische Hinweise:

- Mehrere Spielfelder aufbauen. Anfänger und fortgeschrittene Kinder jeweils auf verschiedene Felder spielen lassen.
- Die Tore so groß machen, dass sie nicht von einem Spieler alleine verteidigt werden können.
- Punkte für Passen hinzunehmen, wenn die Kinder nur im Tor stehen und nicht im Feld verteidigen.
- Nach einem Tor legt der Angreifer den Ball auf den Boden und die neuen Angreifer starten mit einem Einwurf. Variante: sofortiges Losdribbeln.

Bring den Ball in die Endzone

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Ballbesitz sichern“
- Taktische Fertigkeit „Lücke erkennen“
- Taktische Fertigkeit „Zusammenspiel“



Spielbeschreibung:

- Zwei Mannschaften, 4 bis 8 Kinder pro Team.
- An den Endseiten des Spielfeldes werden jeweils eine Endzone, ca. 1 m tief, markiert.
- Ziel ist es, den Ball in die Endzone zu bringen, dabei darf der Ball gepasst und gedribbelt werden.
- Wird der Spieler mit Ball von einem Gegner berührt, wechselt der Ballbesitz
- Wird ein Punkt erzielt, wechselt ebenfalls der Ballbesitz.

Material:

- 8 Pylone
- 1 bis 2 Basketbälle

Erschwerte Variante:

- Zwei Bälle
- Spielfeld verkleinern
- Endzonen zur Mitte hin verschieben
- Verteidigung ist nur erfolgreich, wenn auch der Ball und nicht nur der Spieler berührt wird

Methodische Hinweise:

- Anspruchsvolleres Spiel, da schon Körperberührungen zum Wechsel des Ballbesitz führen.
- Am besten erst mit weniger Kinder spielen.
- Schult sehr gut die Mann-Mann-Verteidigung.
- Bei zwei Bällen muss der Trainer genau aufpassen.
- Wenn die Endzonen zur Mitte verschoben werden, darf man durchlaufen und von der anderen Seite punkten.

Hütchenkorbfänger, Überzahl

Lernziele:

- Taktische Fertigkeit „Zusammenspiel“.
- Taktische Fertigkeit „Lücke erkennen“.
- Taktische Fertigkeit „Überzahl ausspielen“.
- Fertigkeitstraining „Passen und Fangen“



Spielbeschreibung:

- **Hütchenkorbfänger:** Zwei Teams (3-3) spielen auf einem Feld auf zwei Körbe. Ein Spieler jedes Teams hält ein Hütchen über den Kopf und ist der Korb. Er bleibt an einer Endlinie stehen. Die Mitspieler versuchen durch Passen und Freilaufen den Ball in Korbnähe für einen Wurf zu bringen.
- **2-2+2:** Zu den zwei Feldspielern gibt es zusätzliche Passgeber am Spielfeldrand, die jeweils der angreifende Mannschaft helfen. Sie dürfen nur Passen, nicht Werfen.

Material:

- Mehrere Basketbälle/Softbälle
- Hütchen

Erschwerte Variante:

- Der Korbfänger steht auf einem Kasten oder einer Bank.
- Feld vergrößern und Spieleranzahl erhöhen.
- Bei mehreren Spielern im Feld, können auch mehrere Korbfänger an der Endlinie stehen.
- Zusätzlich kann mit mehreren Bällen gespielt werden.

Methodische Hinweise:

- Der Hütchenkorbfänger muss den Ball über Kopfhöhe fangen. Der Fänger darf sich und das Hütchen dabei aktiv bewegen.
- Der fallende Ball darf beim Wurf nicht vor dem Hütchen geblockt werden (Goaltending).
- Zuerst mit zusätzlichen Passgebern arbeiten. 3 Teams können sich abwechseln. Ein Team ist Passgeber-Team, zwei Teams spielen gegeneinander. Nach 2 Körben wird gewechselt.
- Falls die Verteidiger zu passiv vor dem Korb verteidigen, die Regel einführen, dass die Angreifer für 10 erfolgreiche Pässe einen Korbpunkt erhalten.