



Basketball

Spielesammlung zu Spielvariationen

Around the World

Das Spiel „Around the World“ ist ein Wurfspiel, das mit zwei und mehr Spielern bzw. Spielerinnen, einem Basketball je Spieler/-in und einem Basketballkorb gespielt wird. Bei dem Spiel benötigen die Spieler/-innen Wurfgenauigkeit und Konzentrationsvermögen.

Das Spiel eignet sich sehr gut, um die Trefferquote in spielerischer Form zu trainieren. Es kann daher auch gut im Techniktraining eingesetzt werden.

Sollten beim Spiel draußen auf dem Freiplatz Markierungen fehlen, so kann man selbst bestimmte Positionen mit Kreide aufmalen. Der Wechsel zwischen Nah-, Mittel- und Ferndistanz ist grundsätzlich zu empfehlen, um die Wurf Fähigkeiten spielerisch zu verbessern.

Spielablauf

Das Spiel beginnt mit einer festgelegten Anzahl an Wurfpositionen, in der Regel um die Zone herum und auch innerhalb der Zone. Das Ziel des Spiels ist es, als erstes von allen vorgegebenen Positionen zu treffen. Typischerweise nutzt man die zur Verfügung stehenden Markierungen an der Zone. Trifft ein Spieler bzw. eine Spielerin von einer dieser Positionen, so geht er bzw. sie zur nächsten Position und wirft erneut. Trifft er bzw. sie diesen Wurf wiederum, so er bzw. sie erneut zur nächsten Position usw.

Spielvariationen

- *Wechsel nach 3 Korbwürfen von einer Position*
Je nach Alter und Spielstärke kann man die Grundregeln variieren. Beispielsweise kann man vereinbaren, dass erst nach 3 Treffern in Folge zur nächsten Position gewechselt werden darf.
- *Spiel mit einem „Joker“*
Falls ein Wurf das Ziel verfehlt, kann einmalig ein Joker gezogen werden. Sollte der zweite Wurf getroffen werden, so darf der Werfer bzw. die Werferin zur nächsten Position gehen. Bei einem Fehlwurf muss der Werfer bzw. die Werferin zur ersten Position zurückkehren und von vorne beginnen.

H-O-R-S-E

Das Spiel „H-O-R-S-E“ ist ein Wurfspiel, das jeder spielen kann.
Man braucht mindestens 2 Spieler/-innen, einen Ball und einen Basketballkorb.

Spielablauf

Das Spiel beginnt mit Auswerfen des Ballbesitzes oder alternativ mit „Schnick-Schnack-Schnuck“.

Der erfolgreiche Spieler bzw. die erfolgreiche Spielerin wählt eine Wurfposition aus und versucht, von dort einen Korb zu werfen. Dabei kann er bzw. sie auch einen unkonventionellen Wurf durchführen, beispielsweise mit geschlossenen Augen, Korbleger mit Brettberührung, ein Wurf von hinter dem Brett oder mit dem Rücken zum Korb stehend usw. - der Experimentierfreude sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Trifft der beginnende Spieler bzw. die beginnende Spielerin, müssen die nächsten Spieler/-innen diesen Wurf genauso ausführen. Schaffen sie dies nicht, bekommen sie beim ersten Fehlversuch den Buchstaben „H“ zugewiesen. Die Spieler/-innen, die den Wurf treffen, erhalten keinen Buchstaben. Trifft der beginnende Spieler bzw. die beginnende Spielerin nicht, so wechselt die Wurfoption zum nächsten Spieler bzw. zur nächsten Spielerin und dieser bzw. diese hat nun die Möglichkeit, den Konkurrenten und Konkurrentinnen Buchstaben anzuhängen.

Ziel des Spiels ist es, bei den Gegnern und Gegnerinnen 5 Fehlwürfe (5 Buchstaben = H-O-R-S-E) zu provozieren.

Ein Spieler bzw. eine Spielerin, der bzw. die alle 5 Buchstaben erhalten hat, scheidet aus (bzw. verliert) und die restlichen Spieler/-innen spielen solange weiter, bis ein Sieger bzw. eine Siegerin feststeht.

Spielvariation

Das Spiel kann auch in einer Kurzversion mit 3 Fehlwürfen gespielt werden und nennt sich dann „P-I-G“.

Twenty One

„Twenty One“ ist eine Variation des Spiels „1 gegen 1“.

Die Mindestanzahl an Spielern bzw. Spielerinnen beträgt 2, es sollten erfahrungsgemäß nicht mehr als 4 Spieler/-innen teilnehmen.

Jeder Spieler bzw. jede Spielerin spielt dabei gegen jeden.

Bei Twenty One wird nach den allgemeingültigen Basketballregeln gespielt.

Geht der Ball ins Aus oder wird ein Spieler bzw. eine Spielerin gefoult, wird das Spiel mit Ballbesitz für den Offensivspieler bzw. die Offensivspielerin mit „Checken“ fortgeführt.

(Checken: der Offensivspieler bzw. die Offensivspielerin passt dem verteidigenden Spieler bzw. der verteidigenden Spielerin den Ball zu und ruft „check“. Dieser bzw. diese gibt den Ball durch Zuspiel mit Zuruf „check“ frei.)

Spielablauf

Der angreifende Spieler bzw. die angreifende Spielerin startet an der Dreipunkte-Linie und versucht einen Korb zu erzielen, um das eigene Punktekonto zu erhöhen. Die anderen Spieler/-innen versuchen, dies natürlich zu verhindern. Der ballführende Spieler bzw. die ballführende Spielerin kann zu jeder Zeit aus jeder Position einen Wurf ausführen.

Verfehlt der Spieler bzw. die Spielerin den Wurf, kann er bzw. sie den eigenen Rebound holen und erneut versuchen, einen Korb zu erzielen. Wird dieser Wurf erneut verfehlt und einer der verteidigenden Spieler bzw. eine der verteidigenden Spielerinnen „rebounded“ den Ball, muss mit dem Ball bis außerhalb der Dreipunkte-Linie gedribbelt werden, um selbst einen Angriff starten zu können und Punkte für das eigene Punktekonto zu sammeln.

Trifft der ballführende Spieler bzw. die ballführende Spielerin den Korb, erhält er bzw. sie folgende Punkte

innerhalb der Dreipunkte-Linie = 2 Punkte,

hinter der Dreipunkte-Linie = 3 Punkte.

Im Anschluss geht der Spieler bzw. die Spielerin (zur Belohnung) an die Freiwurflinie und kann von dort aus Extrapunkte sammeln.

Ein getroffener Freiwurf gibt 1 Punkt für das Punktekonto plus erneuten Freiwurf.

Der Spieler bzw. die Spielerin darf solange Freiwürfe werfen, bis er bzw. sie nicht mehr trifft.

Bei einem Fehlwurf versuchen die verteidigenden Spieler und Spielerinnen den Rebound zu holen, um dann selbst die Option für den Angriff zu erhalten. Aber auch der Werfer bzw. die Werferin kann einen Offensivrebound holen und im Ballbesitz bleiben.

Optional zu den Freiwürfen kann die Spielform so variiert werden, dass ein Spieler bzw. eine Spielerin nach einem Korberfolg Ballbesitz hinter der Dreipunkte-Linie erhält, um einen neuen Angriff zu starten.

Gewonnen hat der Spieler bzw. die Spielerin, der bzw. die als erster 21 Punkte erreicht.

Spielvariation „Tip-in“

Alternativ kann das Spiel so variiert werden, dass ein verteidigender Spieler bzw. eine verteidigende Spielerin nach einem Fehlwurf einen eigenen Korb durch einen Tip-in erzielt.

Trifft der verteidigende Spieler bzw. eine verteidigende Spielerin den Tip-in, so gibt es 3 Punkte und der angreifende Spieler bzw. die angreifende Spielerin fällt automatisch auf 0 Punkte wieder zurück, egal wie viele Punkte bisher gesammelt wurden.

(Tip-in: der Ball wird in der Luft ein- oder beidhändig gefangen und muss vor dem Aufkommen auf dem Boden auf den Korb geworfen werden.)

Knock-out

„Knock-out“ ist ein Spiel, das neben der Wurfgenauigkeit auch Konzentration und Nervenstärke verlangt.

Das Spiel sollte mit mindestens 3 Spielern bzw. Spielerinnen gespielt werden. Zudem werden 2 Basketballbälle und ein Basketballkorb benötigt.

Das Ziel des Spiels ist einfach, der Spieler bzw. die Spielerin, der/die am Ende übrig bleibt, ist Sieger bzw. Siegerin.

Spielablauf

Die Spielregeln erinnern an das Spiel „Reise nach Jerusalem“. Alle Spieler/-innen stellen sich hintereinander an der Freiwurflinie auf oder an eine selbst aufgemalte Linie in beliebiger Distanz zum Korb.

Die ersten 2 Spieler/-innen (S1 und S2) halten je einen Basketball in ihren Händen. Das Spiel beginnt mit dem Korbwurf von S1. Erst wenn der Ball die Hände S1 verlassen hat, darf S2 ebenfalls einen Korbwurf ausführen.

Das grundsätzliche Ziel von S2 ist es, den eigenen Wurf vor dem Wurf von S1 zu treffen.

Gelingt dies, so scheidet S1 aus. S2 stellt sich dann hinten in der Reihe wieder an und die nächsten 2 Spieler/-innen starten die nächste Runde.

Gelingt es S1 den eigenen Wurf vor dem von S2 erfolgreich im Korb zu versenken, so passt S1 den Ball schnellstmöglich zu dem nächsten Spieler bzw. zur nächsten Spielerin in der Reihe, stellt sich hinten in der Reihe an und das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter bis ein Spieler bzw. eine Spielerin ausscheidet.

Verfehlt ein Spieler bzw. eine Spielerin den Korb, so muss er/sie sich schnellstmöglich den eigenen Rebound holen und erneut versuchen, einen Korb zu erzielen.

Alle Spieler/-innen müssen ihren ersten Wurf immer hinter der Linie ausführen.

Spielvariationen

- Es wird ein dritter Basketball in das Spiel integriert.
- Es ist erlaubt, den Ball des Gegners bzw. der Gegnerin mit dem eigenen Ball wegzuschießen.

All-Star Shoot-out

2 Spieler/-innen (S1 und S2) spielen bei diesem Spiel in einer vorgegebenen Zeit bzw. alternativ bis zu einer vorgegebenen Punktezahl gegeneinander.

Mit Kreide, Tape oder anderen Markierungen werden Wurfpositionen rund um den Basketballplatz vorgegeben, die je nach Entfernung verschiedene Punkte geben. Ein getroffener Wurf aus einer Entfernung von weniger als 1 Meter zählt beispielsweise nur 1 Punkt, ein Treffer von der Mittellinie im Gegensatz dazu 10 Punkte. Die Punktevergabe kann flexibel, je nach Alter und Wurfstärke der Spieler/-innen, vereinbart werden.

Spielablauf mit begrenzter Zeit

S1 beginnt an einem vorgegebenen Startpunkt, dribbelt zu einer beliebigen Markierung und wirft. Nach der Wurfaktion versucht S1 so schnell wie möglich, den eigenen Rebound zu holen – unabhängig ob der Wurf getroffen wurde oder nicht – um schnellstmöglich zur gleichen oder einer anderen Markierung (das entscheidet S1 selbst) zu dribbeln und wieder zu werfen bis die Zeit abgelaufen ist.

Dann ist S2 mit dem Werfen dran und versucht, in der gleichen Zeit wie S1 Punkte zu machen.

Der Spieler bzw. die Spielerin, der/die am Ende der Zeitspanne die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielablauf mit Punktevorgabe

Bei der Spielform mit vorgegebener Zielvorgabe an Punkten wählt jeder Spieler bzw. jede Spielerin die eigene präferierte Wurfposition aus und dann wird abwechselnd geworfen. Wer als erstes die vorgegebenen Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Dreipunkte-Team-Wettbewerb

Bei diesem Spiel wird die Treffsicherheit trainiert.

4 Spieler/-innen bilden zwei Teams mit je 2 Spielern bzw. Spielerinnen (S1 und S2), die sich mit dem Werfen abwechseln.

Sollte nur 1 Ball oder 1 Korb vorhanden sein, so spielen die Teams nacheinander.

Sind zwei Körbe und mehrere Bälle vorhanden, so können die Teams den Wurfwettkampf parallel austragen.

Ein großer Spielspaß entsteht besonders in einer Mehrfachhalle, wo mehrere Zweierteams zeitgleich an verschiedenen Körben um die Wette werfen können.

Spielablauf

Das Spiel wird mit einer Zeitbegrenzung von z.B. einer Minute gespielt.

S1 eines jeden Teams wirft von der Dreipunkte-Linie aus 1 Minute lang auf den Korb. S2 holt die Rebounds und passt den Ball so schnell wie möglich zu S1 zurück.

Die genauen Wurfpositionen an der Dreipunkte-Linie können die Spieler/-innen vor Spielbeginn festlegen.

Nach 1 Minute wechseln S1 und S2 so schnell wie möglich, ohne Pause, ihre Rollen.

Das Team, das am Ende der Zeitspanne von 2 x 1 Minuten die meisten Treffer erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvariation

Alternativ kann das Spiel so variiert werden, dass der Wechsel bei 10 Treffern erfolgt und das Team gewinnt, welches als erstes 20 „Dreier“ getroffen hat.