Animator Kurs Mini-Basket

Der Pass im Spiel

Einführung

Der Pass ist das schwierigste Thema zum behandeln, da es die erste Bewegungs-Zusammenarbeit ist zwischen zwei Spielern. Im Spiel gibt es praktisch keine Situation, worin der Passeur und der Empfänger statisch stehen und wo kein Verteidiger versucht den Ball abzufangen. Daher ist es absolut notwendig, die Spieler an spielnahe Situationen zu gewöhnen.

Hände
Es gibt 2 verschieden Empfangsmöglichgkeiten :

- Frontaler Empfang = Verlangen mit 1 oder 2 Hände
- Seitlicher Empfang = Verlangen mit 1 Hand

Es gibt verschiedene Passarten zu trainieren (für einen Mini-Spieler, ist es das Ziel, einen Pass zu erzielen und ist die meistgeübte Form im 2er Spiel) :

- Brustpass mit zwei Händen
- Einhändiger Pass
- Der Pass aus dem Dribbling
- Der Bodenpass

Die Pass-Technik

	Prinzip	
	Für den Passeur - Die Hände in T→W Stellung - Ausdehnung der Arme - Handgelenke angewinkelt - Daumer gegen den Boden - Nicht höher als Schulter zielen - Mit der Hand passen, die weiter weg ist vom Verteidiger	**Für den Empfänger** - Finger spreizen - Zielscheibe bilden - Arme halb gebogen - Beine gebeugt

Spiel 1 : Der Ball der Jäger

Material	Ein Ball für die Jäger
Geübte Technik	Pass mit zwei Händen und einer Hand
Motorik/Koordination	Orientierung im Raum, raumzeitlich

Erklärung
Zwei Spieler bewegen sich mit passen auf die anderen Spieler zu, und versuchen diese zu berühren. Der Ball darf nicht geworfen werden und muss mit beiden Händen gehalten sein, bevor der Spieler angeschlagen wird. Der berührte Spieler wird zum Jäger. Der letzte berührte Spieler hat gewonnen.

Varianten
Der berührte Spieler wird zum Jäger und derjenige der ihn berührt hat wird gejagt.

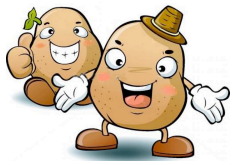
Spiel 2 : Die Piraten

Material	Gleichviele Bälle pro Mannschaft
Geübte Technik	Pass mit einer Hand, mit zwei Händen, am Boden
Motorik/Koordination	Orientierung im Raum, raumzeitlich

Erklärung
Zweier-Mannschaften. Die Piraten müssen Ihre Beute (Bälle) in den Kasten vis-à-vis zurückbringen. Jede Mannschaft macht 5,6 oder 10 Pässe. Ein Polizist (Verteidiger) stellt sich im mittleren Kreis auf, und versucht den Ball abzufangen. Die Piratenmannschaft die am meisten Bälle zurückerobert, hat gewonnen.

Varianten
Zwei Verteidiger, dann drei Verteidiger in den Kreisen aufstellen
Die Rollen wechseln. Jede Piraten-Mannschaft ist Verteidiger. Die Mannschaft, die am meisten Bälle abfangt, hat gewonnen.

Spiel 3 : Der heisse Kartoffel



Material	Ein Ball
Geübte Technik	Diverse Passarten
Motorik/Koordination	Orientierung im Raum

Erklärung
Jede Mannschaft mit 4 oder 5 Spielern bewegt sich mit Pässen auf die Grundlinie und versucht, die Bälle bei einer der drei Kegeln der Gegenmannschaft abzulegen. Es gibt ein Kegel an jedem Spielfeldecken und einen unter dem Korb. Diese Positionierung verhindert die Gruppierung aller Spieler an einem Ort.

Spiel 4 : Der gefangene Kater

Material	Ein Ball für zwei Mannschaften
Geübte Technik	Alle Passarten
Motorik/Koordination	Orientierung im Raum, raumzeitlich

Erklärung
Zwei Mannschaften. Ein Feld begrenzen mit vier Bänken und ein Viereck bilden.
Eine Mannschaft versucht mit Pässen einem seiner Spieler zuzuspielen, welcher auf eine Bank für kurz aufgestiegen ist. Achtung: Er darf maximal 1 Sekunde verbleiben und muss mit beiden Füssen auf der Bank stehen. Er darf auch nicht den Ball zurück spielen. Nur dann erzielt die Mannschaft einen Punkt. Kann die Gegenmannschaft den Ball abfangen, versucht diese in gleicher Weise einen Punkt zu holen.

Spiel 5 : Ali Baba und seine Räuber

Material	6, 8, 10 Bälle im Kasten
Geübte Technik	Passart je nach Verteidigerposition
Motorik/Koordination	Orientierung im Raum, peripherische Sicht

Erklärung
Zwei Mannschaften.
Ein Kasten pro Mannschaft, unter jedem Korb platziert.
Ali Baba und seine Räuber bilden eine Mannschaft. Sie sind unter dem Korb, wo sich der Kasten der Kaufmänner mit Goldstücken (Bälle) befindet. Die Kaufmänner sind die Gegenmannschaft und sind in der Halle verteilt, entsprechend der Einteilung durch den Trainer.

Ali Baba und seine Räuber werden versuchen, die Schätze der Kaufmänner zu stehlen, indem Sie die Bälle passend auf Ihren gegenüberliegendem Kasten unter den Korb zurückbringen.

Räuber durchqueren das Feld passend.
Die Kaufmänner versuchen den Ball abzufangen, können sich aber nicht von Ihrer Position bewegen.

Varianten
Drei Räuber durchqueren das Feld.

Spiel 6 : Aladdin und die magischen Teppiche

Material	Ein Ball, eine Anzahl Teppiche, die grösser ist als die Anzahl Verteidiger, welche diese beschützen
Geübte Technik	Pass mit zwei Händen, einer Hand, Orientierung
Motorik/Koordination	Orientierung im Raum, raumzeitlich

Erklärung
Die Räuber der ersten Mannschaft (Aladdin und die anderen) müssen Ihre Teppiche verteidigen, indem sie beide Füsse auf den Teppich setzen während ein Spieler der anderen Mannschaft versucht, den Ball auf den Teppich abzulegen.
Die Spieler der zweiten Mannschaft machen sich Pässe und versuchen den Ball einem Spieler zuzuspielen, der neben einem nicht verteidigten Teppich steht, d.h. wo kein Verteidiger auf dem Teppich steht. Ein Punkt pro abgelegtem Ball auf einem Teppich. Es ist verboten den Ball zu werfen oder mit dem Ball zu laufen.

Bemerkung
Hat man keine Teppiche, kann man auch Kegel verwenden. Die Verteidiger müssen die Kegel mit einer Hand berühren, umd den Punkt zu verhindern.

Spiel 7 : Die Piraten und die Granate

Material	Ein Ball für die Granate. 6 bis 8 Malstäbe oder Kegel. Ein Reifen.
Geübte Technik	Pass mit zwei Händen, einer Hand
Motorik/Koordination	Orientierung im Raum, raumzeitlich

Erklärung
Zwei Mannschaften, eine aus Piraten, eine aus Soldaten des Königs
Die Soldaten besetzen das Feld. Die Spieler sind nummeriert von 1 bis 5 und von 5 bis 7 etc. Die Piraten-Mannschaft befinden sich beim ersten Malstab (Start).

Die Malstäbe sind auf dem Feld so wie im Brennball (Baseball) platziert. Das Ziel der Piraten ist es, dass jeder einmal nacheinander die Granate (den Ball) in das Feld wirft. Die Soldaten müssen die Granaten fangen und zurückpassen bis zum Chef, welcher den Ball an den Ring schlägt und ruft „Brennball“. Während dieser Zeit versucht der Granatenwerfer das Feld zu umlaufen, kann aber bei jedem Malstab stoppen. Pro Feldumlauf einen Punkt, wenn er bei keinem Malstab stoppen musste, zwei Punkte

Spiel 8 : Die Verfolgung des Regenbogens

Material	Farbige Formen in Plastik (Markierung am Boden). Ein Ball pro Mannschaft
Geübte Technik	Pässe mit zwei Händen, einer Hand
Motorik/Koordination	Orientierung im Raum, raumzeitlich

Erklärung
In der ganzen Halle farbige Formen platzieren. Dreiecke, Vierecke, Rechtecke.
Zwei Mannschaften mit einem Ball.

Der Trainer ruf eine Form oder eine Farbe.
Die erste Mannschaft die es schafft mit Pässen auf genau diese Form oder Farbe den Ball abzulegen, bekommt einen Punkt.

Varianten
Farbige Bänder hinzufügen. Kein Pass ist möglich über diese Bänder. Es ist auch nicht möglich die Bänder zu schneiden für einen Spieler.
Pässe sind möglich, aber am Boden.