

Taktik-Spiel-Methode im Basketball



Jörn Meyer

j.meyer@fals-solingen.de

23.08.2021

Inhaltsverzeichnis

1 Welche Konzepte gibt es?	2
1.1 Spielfähigkeit	2
1.2 Spielgemäßes Konzept.....	2
1.3 Integrative Spielvermittlung	3
1.4 Genetische Spielvermittlung.....	4
2 Was bedeutet Taktik-Spiel-Methode?	5
3 Wie wird Basketball mit der Taktik-Spiel-Methode gelehrt?	7
3.1 Grundsätze	7
3.2 Taktische Grundprobleme und problemlösendes Bewegungshandeln	8
3.3 Schwierigkeitsstufen im langfristigen Schulungsprozess	9
3.4 Unterrichtsbeispiel zur Taktik-Spiel-Methode	11
4 Welches Konzept ist das richtige?	15
5 Kontrollfragen	20
6 Literatur	21

1 Welche Konzepte gibt es?

Die drei Hauptrichtungen in der aktuellen deutschen Sportspielvermittlung können durch die Vokabeln spielgemäß, integrativ und genetisch charakterisiert werden. Alle Konzepte erheben den Anspruch, die Lernenden auf freudvolle und kindgemäße Art und Weise spielfähig zu machen. In diesem Kapitel wird erläutert, was unter Spielfähigkeit zu verstehen ist. Anschließend werden die Kernelemente der drei deutschsprachigen Vermittlungsmodelle anhand der Sportart Basketball verdeutlicht. Bemerkungen zur Kontroverse in der Sportspielvermittlung runden das Kapitel ab.

1.1 Spielfähigkeit

Alle Vermittlungsmodelle zielen darauf, die Lernenden spielfähig zu machen. Unter **Spielfähigkeit** versteht man eine komplexe Qualifikation aus spielmotorischen, kognitiven, sozialen und emotional-affektiven Kompetenzen. Man unterscheidet zwischen einer **Spielfähigkeit im engeren Sinne** (technische Fertigkeiten, konditionelle und taktische Fähigkeiten) und einer **Spielfähigkeit im weiteren Sinne** (Spielverlauf in Gang setzen, sichern und nach Störungen wiederherstellen). Die Spielfähigkeit im engeren Sinne differenziert sich aus in eine **allgemeine** (sportspielübergreifende) und **spezielle** (ein bestimmtes Sportspiel betreffende) **Spielfähigkeit**. Abb. 1 verdeutlicht diesen Zusammenhang.

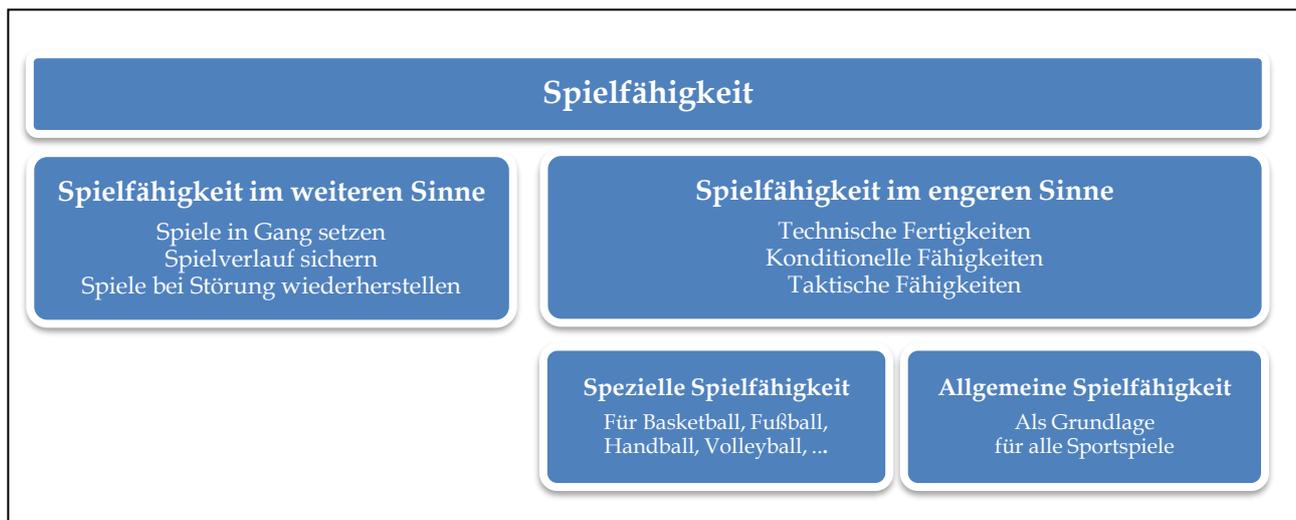


Abb. 1: Spielfähigkeit im engeren und weiteren Sinne (modifiziert nach Kolb (2011, S. 69) in Anlehnung an König (1997))

1.2 Spielgemäßes Konzept

Das **spielgemäße Konzept** (Dietrich et al., 2012) nähert sich dem Zielspiel mithilfe einer „Hauptstraße“ aus immer komplexer werdenden Spielformen. Gerät das Spielen aufgrund mangelnder technischer Voraussetzungen ins Stocken, kann auf „Nebenstraßen“ aus Übungsformen korrigierend eingewirkt werden. Als Merksatz gilt hier:

► **Spielen und Üben gehören zusammen!**

Beispiel: Im Basketball kann der Startpunkt einer Spielreihe das **Kastenballspiel 3-3** sein (vgl. Tab. 9 in Kap. 4). Das Kastenballspiel berücksichtigt bereits die Spielidee des Basketballspiels (Körbe erzielen und die des Gegners verhindern) und kann an die Bedürfnisse der Spielenden angepasst werden. Beim **Kastenballspiel 3-3 mit Korbwurf** schließt sich nach dem erfolgreichen Zuspiel zum Kastenspieler der Korbwurf an. Beim **3-3 + Libero auf einen Korb** (vgl. Tab. 5 in Kap. 3) übernimmt der freie Kastenspieler (Libero) die Funktion einer neutralen Anspielstation. Die Würfe erfolgen nun ohne Gerätehilfe vom Boden aus. Die Form 3-3 + Libero auf einen Korb kann erweitert werden über ein **4-4 + Liberos auf zwei Körbe** mit zusätzlichen Anspielstationen auf kleinen Kästen hin zum regulären **Minibasketball 4-4**. Parallel werden spielnah koordinativ-technische Grundlagen zu den Basketballgrundtechniken geschult, die situativ akzentuiert werden können. Eine Spielreihe zum Basketball ist in Abb. 2 dargestellt.

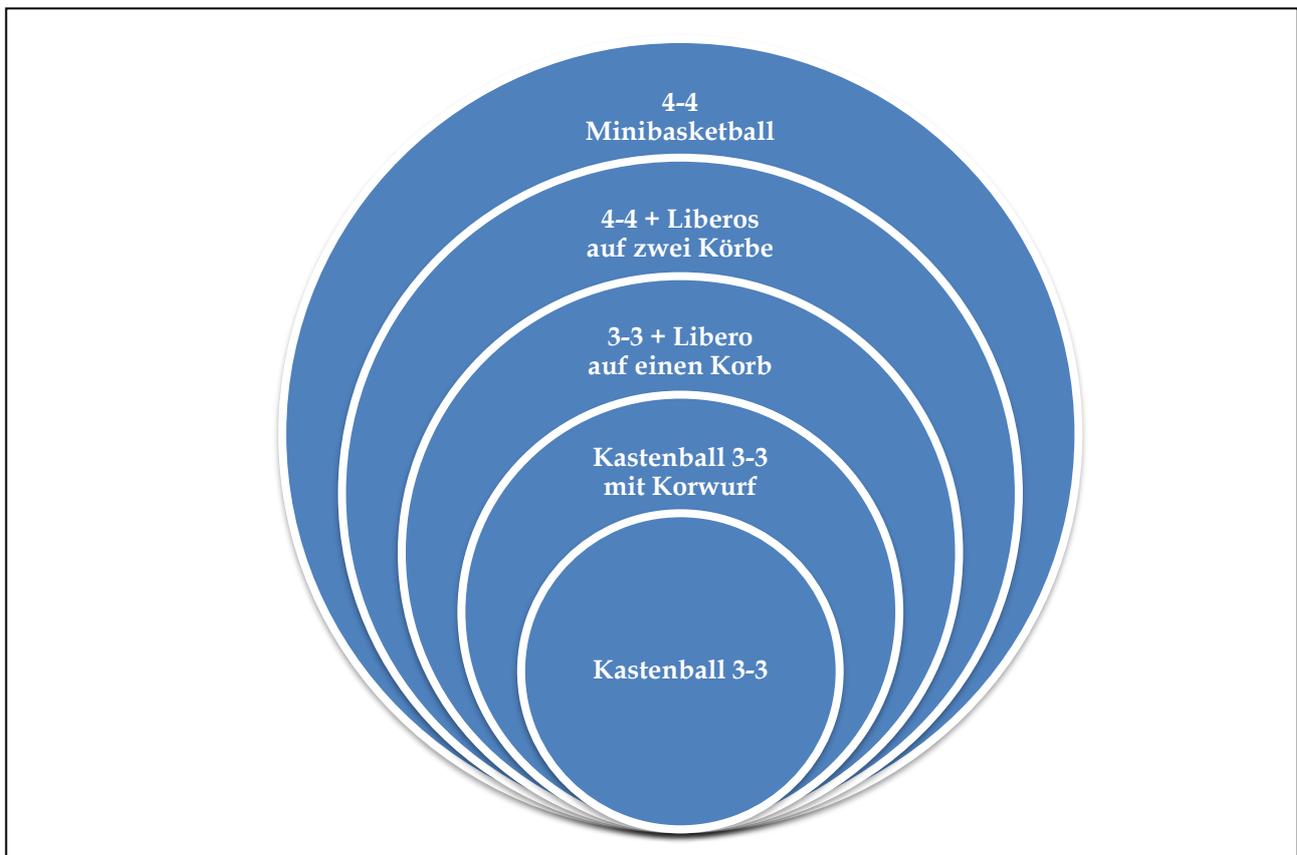


Abb. 2: Beispiel für eine Spielreihe aus dem Basketball

1.3 Integrative Spielvermittlung

Die **integrative Sportspielvermittlung** (Kröger u. Roth, 2011) möchte auf der Basis allgemeiner technischer, koordinativer und taktischen Basiskompetenzen den Lernprozess von einer allgemeinen (sportspielübergreifenden) zu einer speziellen (sportspielspezifischen) Spielfähigkeit fördern. Das Lernen erfolgt zuerst sportspielübergreifend (allgemeine Ballschule), dann sportspielorientiert und im dritten Schritt sportspielspezifisch. Als Grundsatz der integrativen Spielvermittlung kann formuliert werden:

- **Vom Allgemeinen zum Spezifischen!**

Beispiel: Das in Tab. 9 (Kap. 4) beschriebene Kastenballspiel enthält viele taktische und koordinative Elemente, die auch im Handball, Fußball oder Hockey wichtig sind (z. B. Anbieten, schnelles Umschalten). Durch das Ändern des Spielgerätes (z. B. Medizinball oder Frisbeescheibe statt Basketball) können darüber hinaus andere koordinative und konditionelle Akzente gesetzt werden. Kastenball eignet sich daher, um Spielfähigkeit im engeren Sinne integrativ zu schulen.

1.4 Genetische Spielvermittlung

Die Sportspielvermittlung nach dem Ansatz des **genetischen Lernens** (Loibl, 2006) ist gekennzeichnet durch eine schülerorientierte Lösungsfindung (genetisch), durch eine fragend entwickelte Forderung der Selbständigkeit (sokratisch) und durch zum Fragen anregende Beispiele (exemplarisch). Kurzgefasst lautet der Merksatz zum genetischen Lehrgang:

- **Vom Phänomen zum Problem über Problemreflexion zu Lösungen, um spielend zu üben (vgl. Abb. 3).**

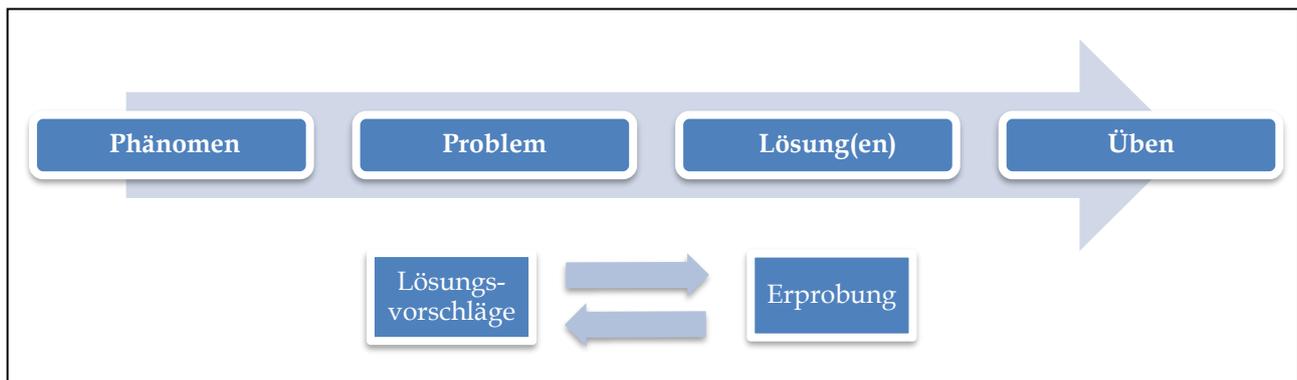


Abb. 3: Struktur des genetischen Lehrgangs (modifiziert nach Loibl, 2006, S. 20)

Beispiel: Ausgehend von der Spielidee im Basketball als zentrale „Grundregel“ wird von den Schülern im Laufe des Lernprozesses ein gemeinsames Regelwerk entwickelt. Die gemeinsame Erarbeitung der Regeln wird durch gezielte Lehrerfragen und anregende Beispiele unterstützt. So kann in Absprache mit den Lernenden die Dribbelregel ganz weggelassen werden: Das Laufen mit dem Ball ist erlaubt. Diese weitgehende Regelvereinfachung steigert die Aktivität ungeübter Spieler. Die Aufmerksamkeit richtet sich auf das Spielgeschehen. Komplexe Situationen können mit einem Korbleger gelöst werden. Im 1-1 können Mitspieler freigespielt werden und insgesamt entwickelt sich eine basketballähnliche Spielstruktur: ein dynamisches Spiel, bei der die Angreifer als perfekte „Dribbler“ dominieren, gegen die Verteidiger sich anstrengen und sogar gegenseitig helfen müssen.

2 Was bedeutet Taktik-Spiel-Methode?

Die Spielvermittlung nach dem Tactical Games Approach geht auf die Amerikaner Mitchell et al. (2013) zurück. Ziel der Taktik Spiel-Methode ist es, ein besseres Spielverständnis in einer Sportart zu entwickeln und dieses dann – vergleichbar des integrativen Vermittlungsansatzes – auf andere Sportarten der gleichen Sportspielgruppe zu übertragen. Die Autoren teilen die Sportspiele in vier Kategorien ein:

Invasionsspiele (Invasion/Territorial Games)	Feld- und Schlagspiele (Striking/Fielding Games)	Netz-/Wandspiele (Net/Wall Games)	Zielspiele (Target Games)
Ziel- und Torspiele mit Invasionsanspruch	Laufscore-Spiele	Rückschlagspiele	Zielspiele ohne Invasionsanspruch
<ul style="list-style-type: none"> • Basketball • Handball • Fußball • Hockey 	<ul style="list-style-type: none"> • Baseball • Softball • Brennball • Cricket 	<ul style="list-style-type: none"> • Badminton • Volleyball • Tennis • Tischtennis • Squash 	<ul style="list-style-type: none"> • Billard • Bowling • Curling • Bogenschießen

Tab. 1: Sportspielgruppen im Tactical Games Approach

Der Zugang zu den Sportspielen erfolgt über Spielformen, die taktisches Verständnis schulen und gleichzeitig taktische Probleme schaffen. Im Lehrgang werden Spielformen in verschiedenen **Schwierigkeitsstufen (Levels)** angeboten. Das Lösen taktischer Probleme auf einer bestimmten Niveaustufe (z. B. freier Korbwurf) bedarf bestimmter Bewegungen ohne Ball (z. B. Anbieten zum Ball mit der entsprechenden Fußarbeit) und Fertigkeiten mit Ball (z. B. mit der richtigen Hand zum Korb durchziehen). Daher findet eine Ausdifferenzierung statt in die drei Kategorien **taktische Probleme (tactical problems)**, **Bewegungen abseits des Ballgeschehens (off-the-ball movements)** und **Fertigkeiten am Ballgeschehen (on-the-ball skills)**.

Ähnlich wie im genetischen Lernen erfolgt die Lösungsfindung induktiv. Die Lernenden sollen mithilfe anregender Spielformen motiviert werden, sich mit einem taktischen Problem auseinanderzusetzen. In einer Reflexionsphase werden mithilfe hinführender Fragestellungen mögliche taktische Lösungsmöglichkeiten bewusst gemacht werden. Die Fragestellungen sollen dabei folgende drei Kategorien abdecken (Kolb, 2011, S. 72):

Zeit: Wann ist der beste Moment, um ...?

Raum: Wo ist oder wo kann ...?

Risiko: Welche Entscheidung ist die sicherste und welche die riskanteste?

In spielnahen Spiel- und Übungsformen werden die benötigten technischen Fertigkeiten und individualtaktischen Fähigkeiten geübt und verbessert. Die Techniken werden so im taktischen Kontext erlernt. Die abschließende Spielform wird wie zu Beginn oder in einer Variante zur ersten Spielform durchgeführt.

Zusammenfassung: Im Taktik-Spiel-Konzept ist der Ausgangspunkt eine Spielsituation, zu der die Schüler zunächst selbständig erarbeiten, WAS zur taktischen Lösung erfolgen

muss. Anschließend wird gemeinsam überlegt, WIE die Problemlösung spielnah geübt werden kann.

Als Merksatz für das Taktik-Spiel-Konzept gilt:

► **Lehre zuerst, WAS zu tun ist und danach, WIE es zu tun ist (vgl. Abb. 4).**

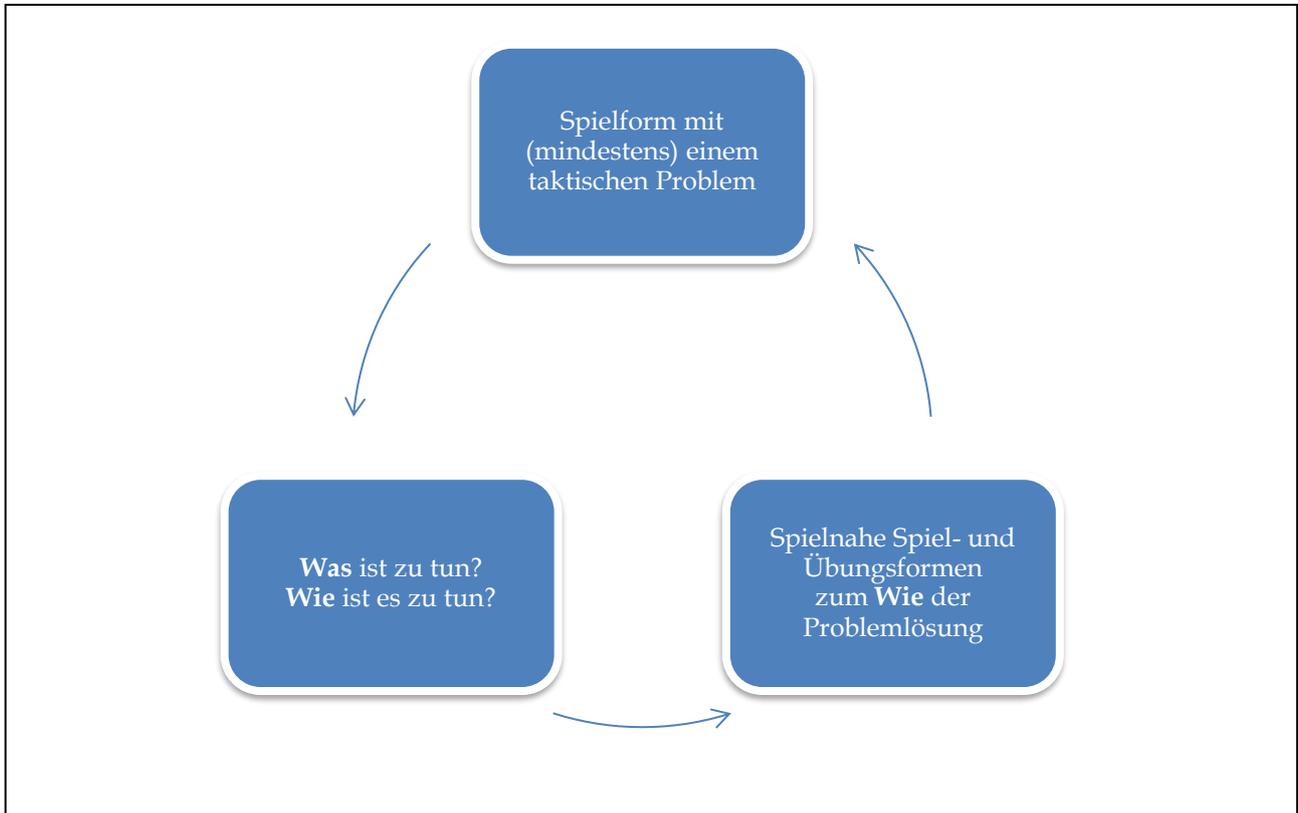


Abb. 4: Allgemeine Herangehensweise bei der Taktik-Spiel-Methode

3 Wie wird Basketball mit der Taktik-Spiel-Methode gelehrt?

3.1 Grundsätze

Basketball zählt zu den Invasionsspielen. Aufgrund seiner Foul- und Schrittregele sowie dem relativ kleinen, 3,05 m hoch gelegenen, Korb verlangt es von den Spielenden ein hohes Maß an koordinativen, technisch-taktischen und kognitiven Voraussetzungen.

- ▶ **Das Werfen und das Dribbling stellen für die Schülerinnen und Schüler reizvolle koordinative Aufgaben dar, die in einem langfristigen Lernprozess bereits frühzeitig berücksichtigt werden sollten.**

Zur verbesserten Schulung des Zusammenspiels empfiehlt es sich, in Spielen zu Beginn des Lernprozesses zunächst weitgehend auf das Dribbling zu verzichten und stattdessen zusätzliche Anspielstationen (Kastenspieler) einzusetzen.

- ▶ **Die Techniken des Passens und Fangens sind als „taktische“ Einheit zu sehen und sollen nach Möglichkeit in spielnahen Formen geschult werden.**

Eine weitere Hürde beim Erlernen des Basketballspiels stellt das umfangreiche Regelwerk dar. Ein Spielen nach dem Regelwerk der Profis würde den Lernprozess im Keim ersticken lassen. Das Regelwerk zum Basketball sollte zusammen mit den Kindern erarbeitet werden. Zu Beginn des Lernprozesses reicht es aus, die Spielidee des Basketballs als „Spielregel“ zu formulieren. Im Lernprozess gilt folgender wichtiger Grundsatz:

- ▶ **So wenig Regeln wie nötig!**

Beim Erlernen des Basketballspiels stehen zu Beginn die Verhaltensweisen des Angriffs im Vordergrund. Dies geschieht nicht nur aus motivationalen Gründen. Ein frühzeitiges Schulen von Verteidigungselementen schränkt die Entwicklung der Angriffsmöglichkeiten des Lernenden stark ein. Dies stört den Spielfluss erheblich. Erst wenn die Spielenden ein größeres Angriffsrepertoire besitzen, kann eine systematische Schulung der Verteidigung erfolgen. Daher gilt:

- ▶ **Im schulischen Lernprozess werden zu Beginn der Entwicklung schwerpunktmäßig Angriffselemente geschult, die begleitet werden durch taktische Hinweise im Spiel wie „Stehe zwischen Mann und Korb!“ oder „Sei immer mindestens auf Ballhöhe!“.**

Es gilt auch für das Vermitteln des Basketballspiels der wichtige Grundsatz das Spielen lernen nur durch Spielen möglich ist. Meine langjährigen Erfahrungen in allen Bereichen des Basketballs zeigen mir, dass monotones Üben bestimmter Bewegungsabläufe sowohl im schulischen als auch im außerschulischen Kontext schnell zu Langeweile führt. Die Bewegungsaufgaben müssen daher variabel, abwechslungsreich und reizvoll gestaltet werden und in einem spielnahen Kontext erfolgen.

- ▶ **Üben im Basketball muss variabel und spielnah sein: Techniktraining ist immer auch Taktiktraining.**

Das Spiel 1-1 ist der Kern eines Sportspiels. Hier wird die Spielidee eines Sportspiels deutlich. In einem langfristig angelegten Lehrgang sollen die Lernenden regelmäßig motiviert werden, ihr koordinativ-technisches Repertoire an Bewegungsmöglichkeiten zu vergrößern, um mit Freude einen Gegenspieler „auszutricksen“.

- ▶ **Sollte es aufgrund der Schritttregel zu koordinativen Überforderungen im Spiel 1-1 kommen, kann sie - wie im genetischen Lehrgang - zeitweise ausgesetzt werden, um das koordinative Anforderungsniveau beim Täuschen und „Austricksen“ zu senken.**

3.2 Taktische Grundprobleme und problemlösendes Bewegungshandeln

In Anlehnung an die Überlegungen von Mitchell et al. (2013, S. 277) lassen sich fünf zentrale taktische Angriffsgrundprobleme für das Basketballspiel nennen, die in der nachfolgenden Abb. 5 dargestellt sind.

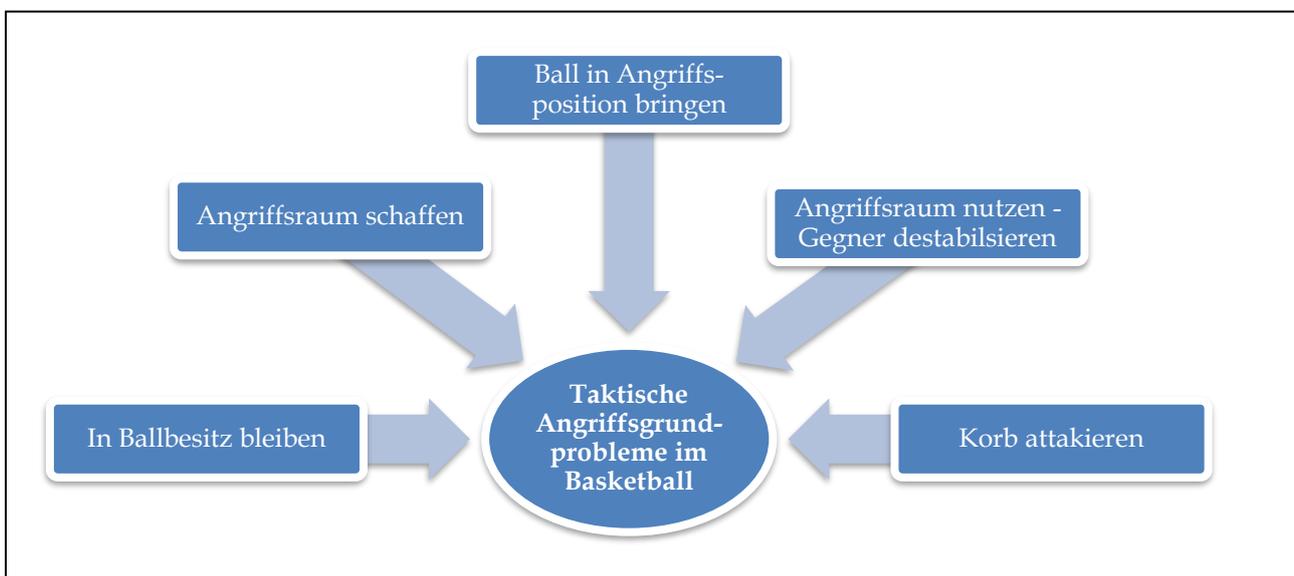


Abb. 5: Taktische Angriffsgrundprobleme im Basketball (modifiziert nach Mitchell et al., 2013)

Für die Verteidigung nennen Mitchell et al. (2013, S. 277) die beiden taktischen Grundprobleme „**Raum verteidigen**“ und „**Ball gewinnen**“. Darüber hinaus werden taktische Probleme in Situationen genannt, die dazu dienen, ein Spiel in Gang zu setzen: **Sprungball, Einwurf** und **Freiwurf**.

Bei allen taktischen Grundproblemen können zur Problemlösung bestimmte Bewegungshandlungen herangezogen werden. Zu den Bewegungshandlungen zählen einerseits die Grundtechniken. Diese sind im Basketball: Dribbeln, Werfen, Passen und Fangen, Täuschen, Rebound, Stoppen und Sternschritt sowie die Grundstellung und Grundbewegungen in der Verteidigung. Auf der Basis dieser Techniken bildet sich durch variables spielnahes Üben der Grundtechniken die Individualtaktik des Basketballspielers heraus.

- ▶ **Unter Individualtaktik versteht man die Fähigkeit, Handlungsvariabilität anzuwenden, deren Ausgang von einer hohen Effektivität geprägt ist.**

Auf der Basis der individuellen Möglichkeiten der Spieler werden nun gemeinschaftliche Pläne geschmiedet, wie der Gegner überlistet werden kann. Dabei helfen im Basketball die folgenden **gruppentaktische Elemente**: Give-and-go, direkter Block (am Ballbesitzer), indirekte Blocks (am Nichtballbesitzer), Dribbelblock (Dribbelnde Ballübergabe oder „hand-off“) sowie Durchziehen und Assistieren („penetrate and pitch“).

Auf der Basis deutschsprachiger Begrifflichkeiten stellt Tab. 2 wichtige technische, individual- und gruppentaktische Handlungen zu den zentralen taktischen Grundproblemen im Angriff dar. Dabei wird nicht der Anspruch auf Vollständigkeit erhoben. Vielmehr sind die Angaben als richtungsweisende Orientierung gedacht.

Taktisches Problem	Angriffshandlungen ohne Ball	Angriffshandlungen mit Ball
In Ballbesitz bleiben	- Anbieten nach dem V-Prinzip - Schneidebewegungen (Cuts) - Besetzen freier Räume (Spacing) - Stoppen ohne Ball	- Passen, Fangen und Fintieren - Dribbling und Fintieren - Offensivrebound - Stoppen mit Ball und Sternschritt
	Give-and-go	
Angriffsraum schaffen	- Angriffsschneisen freihalten - Indirekte Blocks - Schneidebewegungen (Cuts)	- Passen (Baseballpass, Skippass) - Anwendung des Dribblings
	Direkter Block, Schnellangriff	
Ball in Angriffsposition bringen	- Schneidebewegungen (Cuts) - Ballannahme und Stoppen	- Passen und Fintieren - Anwendung des Dribblings
	Direkter Block, Dribbelblock, Kooperation Passgeber und -empfänger	
Angriffsraum nutzen - Gegner destabilisieren	- Anbieten nach dem V-Prinzip - Schneidebewegungen (Cuts)	- Anwendung des Dribblings - Durchziehen und Assistieren
	Give-and-go, Dribbelblock, direkter Block	
Korb attackieren	- Schnellangriffspuren besetzen - Anbieten zum Outletpass - Anbieten nach dem V-Prinzip - Besetzen freier Räume - Schneidebewegungen (Cuts)	- Positionswurf - Sprungwurf - Korbleger und Varianten - Anwendung des Dribblings - SPD-Position

Tab. 2: Taktische Angriffsgrundprobleme im Basketball sowie mögliche Lösungshandlungen

3.3 Schwierigkeitsstufen im langfristigen Schulungsprozess

Will man Basketball in der Schule vermitteln, bedarf es einiger Geduld, um deutliche Leistungsfortschritte im Bereich der Spielfähigkeit auszumachen. Statt einer konzentrierten Vermittlung in einem bestimmten Jahrgang sollten immer wieder kleine Einheiten eingeschoben werden, um koordinative und technische Grundlagen sowie individualtaktisches Verhalten zu schulen. Darüber hinaus ist es hilfreich Verhaltensweisen zu betonen, die in vielen Sportspielen notwendig sind.

Beispiel: In der 2-1 Situation kann die V-Stellung als besonders günstig herausgearbeitet werden. Diese Stellung ist Basis für das Anbieten in allen Invasionspielen (vgl. Abb. 6).

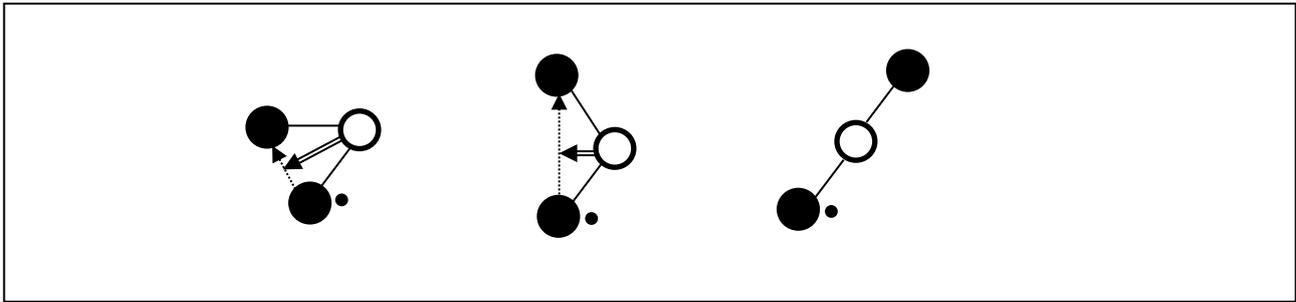


Abb. 6: Das V-Prinzip: Die mittlere und die rechte Stellung wird von den Schülern als besonders ungünstig herausgearbeitet. In der Mitte kann der Verteidiger einfacher an den Ball kommen als in der linken Situation, da dort der Abstand (Doppelpfeil) des Verteidigers zum Passweg (gestrichelter Pfeil) größer ist. In der rechten Situation muss der Passgeber über den Verteidiger passen.

Ungeachtet dieser Synergieeffekte werden in Anlehnung an Mitchell et al. (2013, S. 278) vier Schwierigkeitsstufen vorgestellt, die im langfristigen Schulungsprozess beachtet werden sollen. Die folgende Tab. 3 stellt zu den fünf taktischen Angriffsgrundproblemen im Basketball eine mögliche inhaltliche Ausrichtung dar. Sie ist, wie oben bereits erwähnt, nur als Orientierung gedacht und erhebt nicht den Anspruch auf Vollständigkeit.

Taktisches Problem	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV
In Ballbesitz bleiben	<ul style="list-style-type: none"> - Anbieten - Passen/Fangen - Dribbling - Stoppen - Sternschritt - Cuts 	<ul style="list-style-type: none"> - Give-and-go - Spacing - Offensivrebound - Anbieten 		
Angriffsraum schaffen		<ul style="list-style-type: none"> - Cuts - Angriffsschneise freihalten - Anwendung des Dribblings 	<ul style="list-style-type: none"> - Schnellangriff - Baseballpass - Skippass 	<ul style="list-style-type: none"> - Indirekte Blocks - Direkte Blocks
Ball in Angriffsposition bringen		<ul style="list-style-type: none"> - Ballannahme und Stoppen - SPD-Position (Schießen, Passen, Dribbeln) 	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung des Dribblings - Kooperation Passgeber und Passempfänger 	<ul style="list-style-type: none"> - Dribbelblock
Angriffsraum nutzen - Gegner destabilisieren		<ul style="list-style-type: none"> - Cuts - Anbieten - Give-and-go - Anwendung des Dribblings 	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung des Dribblings - Durchziehen und Assistieren 	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung des Dribblings im 2-2 - Dribbelblock - Direkter Block
Korb attackieren	<ul style="list-style-type: none"> - Positionswurf - Korbleger 	<ul style="list-style-type: none"> - SPD-Position - Positionswurf - Korbleger 	<ul style="list-style-type: none"> - Positionswurf - Korbleger - Sprungwurf - Anbieten zum Outletpass - Spacing - Anbieten (Centerposition) 	<ul style="list-style-type: none"> - Positionswurf - Korbleger - Sprungwurf - Hakenwurf - Spuren besetzen (Schnellangriff) - Anwendung des Dribblings

Tab. 3: Schwierigkeitsstufen taktischer Komplexität im langfristigen Lernprozess

In Tab. 4 wird der koordinativ-technische und individualtaktische Lernprozess zum Werfen und Dribbling sowie deren Anwendung im Spiel 1-1 weiter ausdifferenziert.

	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV
Werfen	<ul style="list-style-type: none"> - Positionswurf (bis 3 m Wurfentfernung) - Druckwurfkorbleger aus dem rhythmischen Dribbling (starke Hand) 	<ul style="list-style-type: none"> - Positionswurf (bis 4 m Wurfentfernung) - Druckwurfkorbleger aus dem rhythmischen Dribbling (starke und schwache Hand) - Unterhandkorbleger aus dem rhythmischen Dribbling (starke und schwache Hand) 	<ul style="list-style-type: none"> - Positionswurf (bis 5 m Wurfentfernung) - Rückwärtskorbleger aus dem rhythmischen Dribbling (starke Hand) - Power-Korbleger (starke Hand) - Sprungwurf (bis 2 m Wurfentfernung) - Korbleger aus der Ballannahme 	<ul style="list-style-type: none"> - Positionswurf (bis 6 m Wurfentfernung) - Rückwärtskorbleger aus dem rhythmischen Dribbling (beidseitig) - Power-Korbleger (beidseitig) - Sprungwurf (bis 4 m Wurfentfernung) - Hakenwurf
Dribbling	<ul style="list-style-type: none"> - Ballgewöhnung - Koordination zwischen Hand, Ball und Fußarbeit - Rhythmisches Dribbling - Tempodribbling 	<ul style="list-style-type: none"> - Arrhythmisches Dribbling (Onside-Dribbling) - Frontales Dribbling - Handwechsel vor dem Körper und durch die Beine 	<ul style="list-style-type: none"> - Nahdistanzdribbling - Verzögerungsdribbling - Drehdribbling - Kombiniertes Dribbling 	<ul style="list-style-type: none"> - Handwechsel hinter dem Rücken - Kombiniertes Dribbling - Täuschen während des Dribblings
Anwendung des Dribblings	<ul style="list-style-type: none"> - Rhythmisierung des Dribblings beim Korbleger - Ballvortrag mit dem Tempodribbling - Ansteuerung bestimmter Räume mit dem rhythmischen Dribbling 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiel 1-1 (frontal aus dem Dribbling): Gegner destabilisieren und durchziehen zum Korb - Spiel 1-1 (frontal aus dem Stand): Ballannahme im 1-Kontakt-Stopp und aus der SPD-Position angreifen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiel 1-1 (frontal und in Nahdistanz) - Spiel 1-1/2-2: Gegner destabilisieren, durchziehen und ggf. assistieren - Spiel 2-2: Kooperation zwischen Passgeber und Passempfänger 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiel 2-2 (zwei Außenspieler, je ein Außen- und Innenspieler, zwei Innenspieler) - Spiel 2-2: Dribbelblock/direkter Block - Anwenden des kombinierten Dribblings in komplexen Situationen

Tab. 4: Lernstufen beim Werfen und Dribbling im langfristigen Prozess

Internet-Tipp: Auf der nicht kommerziellen Seite www.maspole.de können u. a. zahlreiche Lehrvideos zur Basketballvermittlung in der Schule und im Verein heruntergeladen werden. Darüber hinaus findet man dort das Lehrvideo „Ein visuelles Buch über das Dribbling“ sowie das digitalisierte Lehrbuch „Der exzellente Wurf“ mit einem Lehrvideo zur methodischen Einführung des Positionswurfes im Basketball.

3.4 Unterrichtsbeispiel zur Taktik-Spiel-Methode

Die Methode des Tactical Games Approach soll für das Basketballspiel anhand eines Unterrichtsbeispiels dargestellt werden. Dabei soll vorrangig das Problem „Im Ballbesitz bleiben“ und nachrangig das Problem „Korb attackieren“ thematisiert werden.

In der **Einstiegsspielform 3-3 + Libero** auf einen Korb sollen die Schüler versuchen, einen Korb zu erzielen. Dabei ist es nicht erlaubt zu dribbeln. Bevor ein Korbwurf erfolgt, muss

der Ball erst dreimal in Folge innerhalb der Mannschaft zugepasst werden. Dabei darf ein freier Kastenspieler (Libero: positioniert z. B. an der 3-Punkte-Linie frontal zum Korb) angespielt werden, falls niemand frei ist. Jeder Pass innerhalb der Mannschaft zählt einen Punkt, ein Treffer zählt drei Punkte. Tab. 5 stellt detailliert die Spielform 3-3 + Libero dar.

3-3 + Libero	
Taktische Probleme	<ul style="list-style-type: none"> • Vorrangig: In Ballbesitz bleiben • Nachrangig: Korb attackieren
Lösungshandlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Anbieten • Passen und Fangen • Sternschritt und Stoppen • Give-and-go • Korbwurf • Schneidebewegungen zum Ball und zum Korb • Offensivrebound
Organisation	
Materialbedarf	1 Kasten, 1 Basketball
Ablauf, Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Es wird 3-3 auf einen Korb gespielt. • Es darf nicht gedribbelt werden. • Vor einem Korbwurf muss der Ball dreimal in Folge innerhalb der Mannschaft zugepasst werden. • Der neutrale Spieler darf angespielt werden, wenn kein Mitspieler frei ist. • Pässe zum neutralen Spieler dürfen nicht abgefangen werden. • Ein erfolgreicher Pass zählt 1 Punkt, ein Korberfolg 2 Punkte. • Nach einem Korbwurf gehen alle Spieler zum Rebound. Wer den Rebound holt, passt den Ball zum Kastenspieler. Die Mannschaft des Rebounders rennt hinter die Volleyballlinie (VL) und bekommt den Ball zum erneuten Angriff zugespielt. Die andere Mannschaft verteidigt. • Spieldauer: fünf Minuten (oder bis eine Mannschaft 21 Punkte hat)
Mögliche Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Verteidigende Mannschaft wechselt mit einer dritten, außerhalb des Feldes wartenden Mannschaft. • Nach dem Ausscheiden werden direkt zwei Liegestütze erledigt.
Mögliche Fragen	<ul style="list-style-type: none"> • Was war Euer Spielziel? • Was habt ihr gemacht, um den Gegner vom Ball weg zu halten? • Hattet ihr Signale oder Absprachen, wohin der Ball gepasst werden sollte?

Tab. 5: Organisation, Materialbedarf, Ablauf, Regeln und Variationen des 3-3 + 1

In einer anschließenden **Reflexionsphase** werden durch gezieltes Fragen gemeinsam **Strategien (WAS ist zu tun?)** und **Lösungsmöglichkeiten (WIE ist es zu tun?)** herausgearbeitet. Als Lösungsmöglichkeiten könnten genannt werden: Anbieten, Passhandzeigen, Passfinten, Sternschritt, Give-and-go-Bewegungen oder ein sicherer Korbabschluss. In folgender motivierenden Spielform („Haifischbecken“, Tab. 6) können viele der eben genannten Elemente spielnah geübt werden.

Haifischbecken	
Taktische Probleme	<ul style="list-style-type: none"> • Vorrangig: In Ballbesitz bleiben • Nachrangig: Korb attackieren
Lösungshandlungen	<ul style="list-style-type: none"> • Anbieten • Passen und Fangen • Sternschritt und Stoppen • Give-and-go • Korbwurf • Schneidebewegungen zum Ball und zum Korb
Organisation	
Materialbedarf	2 Kästen, 3-5 Basketbälle
Ablauf, Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Sechs Verteidiger (Haifische) befinden sich auf dem Volleyballfeld (Haifischbecken). Je zwei Schüler verteidigen im Volleyballrückfeld und in den beiden Volleyballangriffsfeldern. • Jeder Verteidiger muss in seinem Raum bleiben. • Zwei Angreifer versuchen mit einem Ball durch das Haifischbecken zu kommen und vor der zweiten Volleyballangriffslinie einen der beiden Kastenspieler (Flügelspieler) anzuspielen. Anschließend spielen beide 2-1 gegen einen festen Verteidiger. • Es darf nicht gedribbelt werden. • Zur Vereinfachung können außen zwei Liberos angespielt werden, die sich auf Ballhöhe anbieten (Pass von Libero zu Libero ist erlaubt)
Mögliche Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • Statt eines 2-1 kann ohne Verteidiger am Ende mit einem Give-and-go abgeschlossen werden. • Beim 2-1 am Ende darf gedribbelt werden. • Jeder Spieler des angreifenden Paares hat einen Ball. Nun soll das Haifischbecken als Team dribbelnd gemeistert werden.

Tab. 6: Organisation, Materialbedarf, Ablauf, Regeln und Variationen des Spiels „Haifischbecken“

Nun kann in einem nächsten Schritt die ursprüngliche Spielform 3-3 aufgegriffen werden. Dabei besteht die Möglichkeit, auf den Libero zu verzichten. Stattdessen muss die entsprechende Mannschaft den Ball nach dem Rebound durch Passen hinter die Volleyballlinie befördern, bevor ein neuer Angriff gestartet wird. Der gesamte Unterrichtsverlauf der Beispielseinheit kann zusammenfassend durch Abb. 7 dargestellt werden.

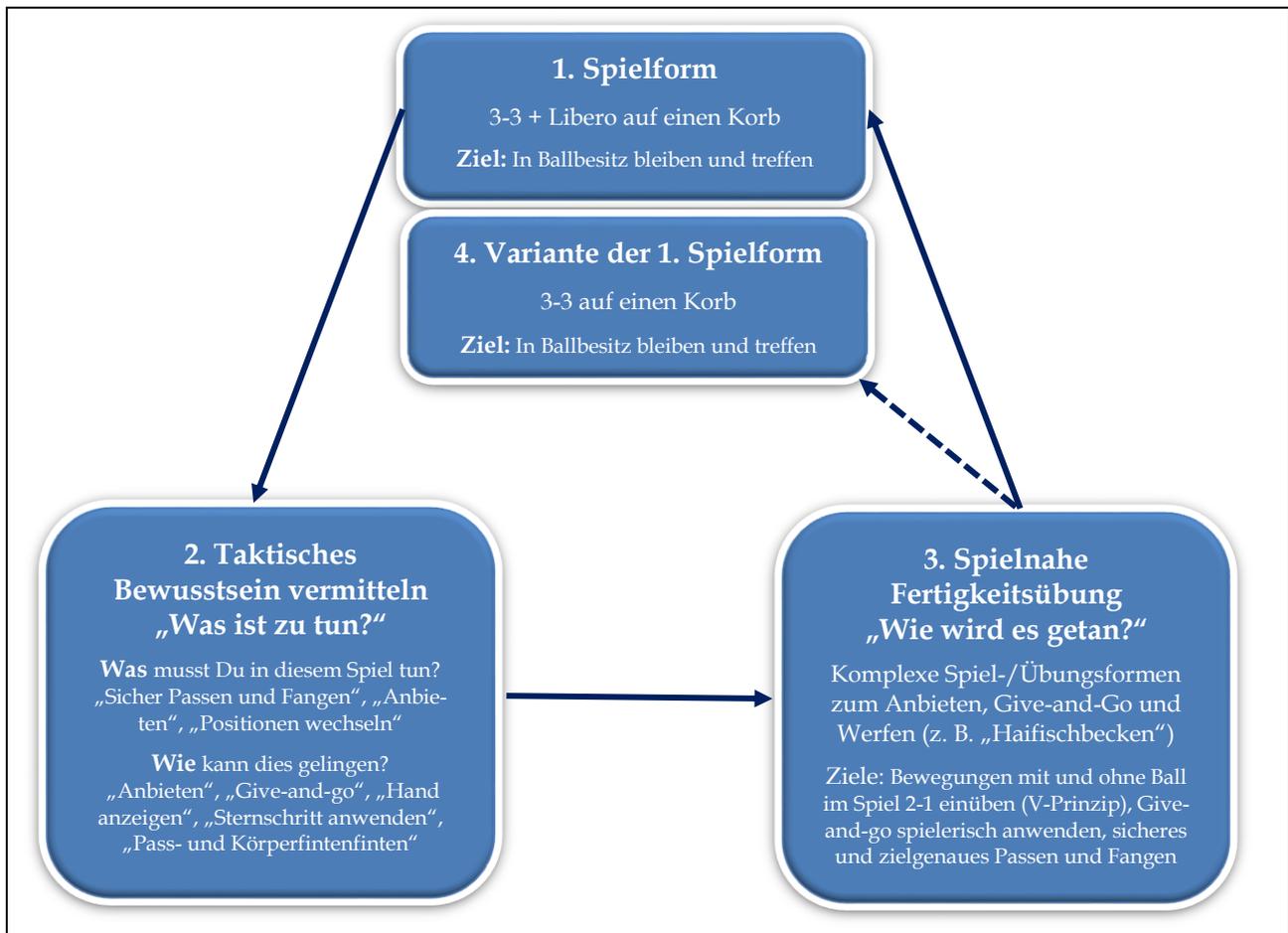


Abb. 7: Taktische Herangehensweise an die Spielvermittlung im Basketball zum taktischen Problem „In Ballbesitz bleiben und treffen“

Mögliche Aufgabe zur Klausurvorbereitung (oder zum Weiterarbeiten und Vertiefen)

- Erläutern** Sie, wie die Aufgabenstellung zur Einstiegsspielform 3-3 + Libero abgeändert werden müsste, wenn das taktische Problem „Korb attackieren“ im Vordergrund stehen soll.
- Beschreiben** Sie mögliche taktische Strategien (Was ist zu tun?) und dazu notwendige technisch-taktische Lösungsmöglichkeiten (Wie ist es zu tun?), um das gestellte taktische Problem zu lösen.
- Entwickeln** Sie je eine Übungs- und Spielform, um die technisch-taktischen Elemente zur Lösung des gestellten Problems spielnah zu üben.

4 Welches Konzept ist das richtige?

Die Kontroverse der Sportspielvermittlung ist stellvertretend für die Auseinandersetzung von sportspielbezogenen „Traditionalisten“, die sich am Zielspiel mit seinen gewachsenen Strukturen orientieren und den „Sportpädagogen“, die Schülerorientierung, Selbständigkeit und individuelle Entwicklung des Lernenden in den Vordergrund schieben. Dennoch kann als kleinster gemeinsamer Nenner aller Konzepte festgehalten werden:

► **Spielen und Üben, aber Spielen vor Üben (Roth, 2005, S. 290).**

In Tab. 7 werden zu den obigen Konzepten der Spielvermittlung zentrale Vor- und Nachteile herausgearbeitet, falls die Konzepte in ihrer Reinform angewendet werden. In der Liste der Konzepte wurde auch das Technik-Taktik-Konzept aufgenommen. Diese Vermittlungsmethode stellt das Vermitteln von Fertigkeiten in das Zentrum der Sportspielvermittlung. Trotz der offensichtlichen Nachteile genießt diese Methode immer noch große Beliebtheit im Schul- und Vereinssport. In der aktuellen Sportspieldiskussion spielt diese Methode allerdings keine Rolle.

Konzept	Vorteile	Nachteile
Technik-Taktik-Konzept	- allmähliche Einbeziehung des Gegners - fehlerfreies Lernen einzelner Elemente	- zeitaufwendig und wenig motivierend - Anwendung des Gelernten ungewiss
spielgemäßes Konzept	- motivierend, da zielspielnah - Vermitteln einer speziellen und einer allgemeinen Spielfähigkeit	- Übertragbarkeit des Gelernten in das komplexe Zielspiel fraglich - Üben wird als „lästiges“ Übel gesehen
integratives Konzept	- keine frühzeitige Spezialisierung - Vermitteln von Spielanlässen - Schulen sportspielübergreifender Skills	- Kinder wollen direkt „richtig“ spielen - zeitaufwendig - Transfer auf das Zielspiel fraglich
genetisches Konzept	- Kind steht im Zentrum des Lernens - Einbinden Leistungsschwächerer	- Motivationsverlust Leistungsstärkerer - zeitaufwendig
Taktik-Spiel-Konzept	- schülerorientiert, da induktiv vermittelt - motivierend durch frühzeitiges Spielen - spielnahes Üben möglich	- Üben in spielnahen Situationen wird als „lästiges“ Übel gesehen - Rücktransfer in das Zielspiel fraglich

Tab. 7: Vor- und Nachteile der Vermittlungsmodelle (modifiziert nach Söll, 2011, S. 239-248)

Eine Sportspielvermittlung im schulischen Kontext sollte sich nie einseitig nur einer bestimmten Richtung bedienen. Zu unterschiedlich sind Rahmenbedingungen und Bedürfnisse der Kinder. Vielmehr geht es im Sportunterricht darum, die Vorteile der einzelnen Methoden zu nutzen und situativ anzupassen. Dafür benötigt der Sportlehrer ein gutes Repertoire an Spielformen, die ohne größere Schwierigkeiten an den Leistungsstand und die Bedürfnisse einer Gruppe sowie an schulische Rahmenbedingungen angepasst werden können.

Als kleiner Beitrag in diese Richtung sind die nachfolgenden **vielseitig-orientierten Spielformen** zu sehen:

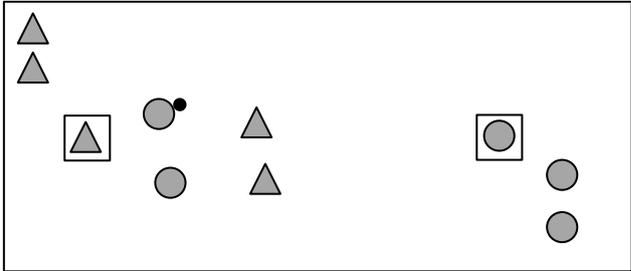
► **Vielseitig-orientierte Spielformen besitzen folgende Eigenschaften:**

- (1) **Die Spielidee meist mehrere großer Sportspiele ist für die Kinder erlebbar.**
- (2) **Es werden von den Kindern viele komplexe Sportspielemente gefordert.**
- (3) **Die Spielformen können ohne Motivations- und Intensitätsverlust durch Vereinfachungsstrategien an das Leistungsniveau der Spielenden und verschiedene Zielperspektiven von Sportunterricht angepasst werden.**

Vielseitig orientierte Spielformen können in allen zentralen Vermittlungskonzepten (spielgemäßes, integratives, genetisches Konzept und Taktik-Spiel-Konzept) angewendet werden und bieten durch Vereinfachungsstrategien die Möglichkeit einer universellen und freudvollen Einsetzbarkeit in allen Alters- und Leistungsstufen. An dieser Stelle werden vier vielseitig-orientierte Spielformen vorgestellt, die sich an den großen Spielen Basketball und Handball sowie den Rückschlagspielen Tennis, Baseball und Badminton orientieren (vgl. Tab. 8-11).

Haltet Euer Feld frei!			
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erleben der Spielidee insbesondere der Spiele Badminton und Volleyball. • Situatives Anwenden sportspielspezifischer Elemente aus dem Badminton und Volleyball (Laufen, Werfen, Fangen, Bereitschaftsstellung und Raumausnutzung) • Verbesserung der spielspezifischen Schnelligkeit • Entwickeln einer allgemeinen Spielfähigkeit im Sinne von Dietrich (1984) 		
Organisation	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border-right: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>A. A. A. ... A.</p> <p>...</p> <p>A. A. A...</p> <p>.... A.</p> </td> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> <p>B. B. ... B.</p> <p>.....</p> <p>B B.. B.</p> <p>B ... B..</p> </td> </tr> </table>	<p>A. A. A. ... A.</p> <p>...</p> <p>A. A. A...</p> <p>.... A.</p>	<p>B. B. ... B.</p> <p>.....</p> <p>B B.. B.</p> <p>B ... B..</p>
<p>A. A. A. ... A.</p> <p>...</p> <p>A. A. A...</p> <p>.... A.</p>	<p>B. B. ... B.</p> <p>.....</p> <p>B B.. B.</p> <p>B ... B..</p>		
Materialbedarf	10-20 Bälle (alte Badmintonbälle, Tennisbälle, Volleybälle, Softbälle etc.) pro Mannschaft, Baustellenband oder Tennisnetz und Halterung zur Befestigung des Bandes.		
Ablauf, Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Die Spieler jeder Mannschaft versuchen, möglichst viele Bälle über ein Baustellenband zu werfen. • Dauer der Spielform: 2-3 Minuten • Pausierende Schüler kontrollieren, dass die Bälle über das Baustellenband geworfen werden. 		
Mögliche Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Trennung der Hälften kann durch hochgestellte Weichbodenmatten erfolgen. • In der Luft gefangene Bälle geben einen Zusatzpunkt (bei größeren Gruppen geeignet, so dass jedem spielenden Kin ein zählendes Kind zugeordnet wird) • Die Verwendung von Medizinbällen kann bei entsprechender Höhe des Netzes (Hüfthöhe) eine Betonung konditioneller Komponenten ermöglichen oder eine Vorform des unteren Zuspiels im Volleyball vorbereiten. • Bei Reduzierung der Ballanzahl auf einen Volleyball entsteht bei entsprechender Höhe des Netzes (Überkopfhöhe) eine vorbereitende Spielform zum oberen Zuspiel im Volleyball, wenn der Ball (nach einmaligen Aufsetzten oder ohne Aufsetzen des Balls) nur vor der Stirn gefangen werden darf. 		

Tab. 8: Organisation, Materialbedarf, Ablauf, Regeln und Variationen von „Haltet Euer Feld frei!“

Kastenball	
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erleben der Spielidee insbesondere der Spiele Basketball und Handball. • Situatives Anwenden sportspielspezifischer Elemente aus dem Basketball und Handball (Laufen, Werfen, Fangen, Passen, Anbieten, Verteidigen) • Verbessern der spielspezifischen Ausdauer und Schnelligkeit • Sukzessives Erfahren von Spielregeln der Zielspiele Basketball und Handball • Entwickeln einer Spielfähigkeit im engeren Sinn
Organisation	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">  </div> </div>
Materialbedarf	2 Kästen, 1 Ball (Softball, Basketball, Medizinball, Handball, Luftballon, Frisbeescheibe)
Ablauf, Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Es spielen 2 Mannschaften gegeneinander. • Jede Mannschaft hat zwei „Feldspieler“ und einen „Kastenspieler“, der auf einem kleinen Kasten steht. • Die übrigen Spieler sind „Einwechselspieler“. • Wenn ein „Feldspieler“ der Mannschaft A seinen „Kastenspieler“ anspielt, gibt es einen Punkt. • Dieser Spieler legt den Ball hinter dem Kasten ab und wird „Einwechselspieler“. Der „Feldspieler“, der ihn angespielt hat, wird neuer „Kastenspieler“, und der erste „Einwechselspieler“ wird „Feldspieler“ und läuft mit dem zweiten „Feldspieler“ zurück in die Verteidigung. • Die „Feldspieler“ der Mannschaft B holen sich den Ball, die Feldspieler von Mannschaft A laufen zurück in ihre Hälfte. • Ein Hallendrittel kann in drei bis vier Felder unterteilt werden. • In der Mittel- und Oberstufe bietet es sich an, auf einer Hallenhälfte diagonal zu spielen. • Spieldauer bis zu einer kleinen Pause: ca. 5-10 Minuten. <p>Weitere Regeln (zunächst weglassen):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vor dem Anspiel des „Kastenspielers“ muss ein Doppelpass stattgefunden haben. • Foulen ist verboten („Spiele den Ball, nicht den Mann!“) • Mannschaftskapitäne regeln das Einhalten der Ablauf- und Zusatzregeln
Mögliche Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • Bei Anfängern: Verwenden eines Softballs oder Luftballons • Einbinden und Weglassen von Schrittregeln • Ab Jahrgang 5: Verwenden eines Medizinballs (Angriffswechsel bei Bodenkontakt). • Ungestörter Korbwurf des Kastenballspielers nach dem Ballfangen • Markieren eines verteidigerfreien Kreises um den Kasten • Erhöhen der Spielerzahl und Spielen auf dem Großfeld • Klammern und zu Boden drücken erlaubt (vgl. Handballrugby)

Tab. 9: Organisation, Materialbedarf, Ablauf, Regeln und Variationen von „Kastenball“

Brennbaseball	
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erleben der Spielidee des Baseballspiels und weiterer Rückschlagspiele • Situatives Anwenden sportspielspezifischer Elemente aus dem Baseball, Badminton und Tennis (Laufen, Schlagen, Werfen, Fangen, Bereitschaftsstellung und Raumaufteilung) • Verbesserung der elementaren Schnelligkeit • Entwickeln einer allgemeinen Spielfähigkeit im Sinne von Dietrich (1984)
Organisation	
Materialbedarf	3 Matten, 1 Ball (Soft-, Tennis-, Baseball), 1 Schläger (Tennis-, Holz-, Baseballschläger)
Ablauf, Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Verteidiger wirft einen Tennisball vom Mittelkreis in Richtung des Schlägers, wobei der Ball im Basketballkreis aufkommen müsste, wenn der Schläger ihn nicht schlagen würde. • Trifft der Schläger den Ball, darf er losstarten und die Male durchlaufen. Er hat drei Versuche zu treffen. Andernfalls ist der nächste Schläger an der Reihe. • Die Verteidiger versuchen den Ball zu fangen. Wird der Ball in der Luft gefangen, ist der Schläger „verbrannt“ und stellt sich hinten an. Können die Verteidiger den Ball nicht direkt fangen, müssen sie den Ball so schnell wie möglich zu einem der Verteidiger an einem Mal werfen, der die Matte mit dem Fuß berühren muss, bevor ein Angreifer die Matte erreicht. • Schafft ein Angreifer einen kompletten Durchlauf ohne Zwischenstopp („Home-run“), erhält die Mannschaft 3 Punkte. • Bei einem Durchlauf mit Zwischenstopp bekommt das Team 1 Punkt. • Bei drei Fehlwürfen des werfenden Verteidigers in Folge: 1 Punkt für die Angreifer. • Es dürfen nur zwei Angreifer zugleich auf einer Matte stehen. • Dauer einer Begegnung: 10 Minuten • Die Punkte werden von pausierenden Schülern gezählt.
Mögliche Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • Für Anfänger eignet sich zum Einstieg folgende Variante: Die Verteidiger müssen den Ball in einen im Mittelkreis befindlichen Kasten legen. Jedes Erreichen einer Matte zählt einen Punkt. Der Ball wird selber angeworfen. Es sollte ein Holzschläger mit kurzem Griff verwendet werden. • Die Laufwege können durch Aufstellen von Hindernissen und Hütchen verlängert oder erschwert werden. • Das Schlaggerät kann von den Kindern und Jugendlichen selbst gewählt werden. • Bei größeren Gruppengrößen kann folgende Variante gespielt werden: Eine dritte Gruppe ist für ein Zuwerfen von der Seite zuständig. Es findet dann ein Wechsel von schlagender, verteidigender und werfender Gruppe statt.

Tab. 10: Organisation, Materialbedarf, Ablauf, Regeln und Variationen des Brennbaseballspiels

Handballrugby	
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> • Erleben der Spielidee des Handballspiels • Situatives Anwenden sportspielspezifischer Elemente aus dem Handball (Laufen, Werfen, Fangen, Täuschen, Anbieten, Bereitschaftsstellung und Raumausnutzung) • Erfahren einer fairen Körperbetonung und Härte im Handball • Verbesserung der spielspezifischen Ausdauer und Schnelligkeit • Entwickeln einer allgemeinen Spielfähigkeit im Sinne von Dietrich (1984)
Organisation	
Materialbedarf	1 Handball
Ablauf, Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Das Spielfeld wird in ein Vorfeld und ein Rückfeld unterteilt. • Im Vorfeld befinden sich 3 Spieler, im Rückfeld 1 Torwart und 5 Feldspieler. • Der Handballtorkreis darf nur vom Torwart betreten werden. • Zur Vermeidung von Spielunterbrechungen wird ohne Aus gespielt. • Der Ballbesitzer darf geklammert und zu Boden gedrückt werden. Alle anderen Fouls sind verboten und werden direkt mit einem 7-m-Wurf bestraft. • Das Laufen mit dem Ball ist erlaubt. • Aus dem Rückfeld dürfen keine Tore erzielt werden. • Erzielt ein Vorfeldspieler ein Tor, wechselt er mit einem Rückfeldspieler die Spielfeldhälfte. • Fällt längere Zeit kein Tor, kann durch Unterbrechung ein Wechsel von Spielern in die andere Spielfeldhälfte initiiert werden. • Zu Beginn muss die Lehrperson unbedingt auf das Einhalten der Klammerregel achten (besonders keine Klammern am Hals und von Hinten aus vollem Lauf) • Ein zweiter Ball kann mit dem Ausruf „neuer Ball“ ins Spiel geworfen werden, wenn viele Spieler an einem Ball zerrern und der Spielfluss zu lange gestört wird. Der erste Ball wird zur Lehrperson zurückgerollt. • Dauer bis zu einer kleinen Pause: ca. 5-10 Minuten
Mögliche Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • Im Anfängerbereich darf der Ball von einem Feldspieler aus dem Handballtorkreis geholt, allerdings hinter dem Kreis auf das Tor geworfen werden. • Je nach Zielsetzung kann die Anzahl der Vorfeld- und Rückfeldspieler verändert werden. Im Sportleistungskurs oder Handballleistungstraining sind 2 Vorfeldspieler gegen 6 Rückfeldspieler des Gegners + Torwart denkbar. • Durch Besetzen in einer Spielfeldhälfte ausschließlich durch Jungen und der anderen Hälfte durch Mädchen ist insbesondere ab Jahrgang 8 ein koedukatives Miteinanderspielen möglich. • Es können leistungsschwächeren Vorfeldspielern zusätzliche „Aufbauspieler“ zur Seite gestellt werden, die keine Tore werfen dürfen.

Tab. 11: Organisation, Materialbedarf, Ablauf, Regeln und Variationen des Handballrugbyspiels

5 Kontrollfragen

1. Was bedeuten die Begriffe integrativ, spielgemäß und genetisch im Kontext der Sportspielvermittlung?
2. Beschreiben Sie den Begriff der Spielfähigkeit.
3. Nennen Sie die Sportspielgruppen im Tactical Games Approach.
4. Wie ist die allgemeine Herangehensweise der Taktik-Spiel-Methode?
5. Nennen Sie mindestens fünf Grundsätze zur Vermittlung von Basketball in der Schule.
6. Warum sollte zu Beginn des Lernprozesses in Spielen phasenweise auf das Dribbeln verzichtet werden?
7. Welche Bedeutung hat das Werfen und Dribbeln im Basketballvermittlungsprozess?
8. Warum ist monotones Üben von Fertigkeiten im schulischen und außerschulischen Kontext wenig zielführend?
9. Geben Sie die fünf taktischen Angriffsgrundprobleme im Basketball an.
10. Nennen Sie die wichtigen Grundtechniken im Basketball.
11. Welche gruppentaktischen Angriffsmaßnahmen gibt es im Basketball.
12. Erläutern Sie das V-Prinzip.
13. Beschreiben Sie eine Unterrichtseinheit nach der Taktik-Spiel-Methode.
14. Was sind die Vorteile der Taktik-Spiel-Methode?
15. Nennen Sie Vor- und Nachteile des integrativen Ansatzes.
16. Was sind vielseitig-orientierte Spielformen?
17. Welche Vorteile bieten vielseitig-orientierte Spielformen für den Schulsport?
18. Nennen Sie Vor- und Nachteile aller Vermittlungskonzepte.

6 Literatur

Spielgemäßes Konzept:

1. Dietrich, K., Dürrwächter, G. & Schaller, H.-J. (2012). *Die großen Spiele*. Aachen: Meyer & Meyer Verlag.

Integrative Sportspielvermittlung:

2. Kröger, C. & Roth, K. (2011). *Ballschule*. Schorndorf: Hofmann-Verlag.

Genetisches Lernen im Basketball:

3. Loibl, J. (2006). *Basketball. Genetisches Lehren und Lernen*. Schorndorf: Hofmann-Verlag.

Taktik-Spiel-Methode:

4. Mitchell, S., Oslin, J. & Griffin, L. (2013). *Teaching sport concepts and skills: tactical games approach*. Champaign: Human Kinetics.

Weitere Literatur:

5. Bösing, L., Bauer, C., Remmert, H. & Lau, A. (2012). *Handbuch Basketball*. Aachen: Meyer & Meyer Verlag.
6. Hagedorn, G., Niedlich, D. & Schmidt, G. (1996). *Das Basketball-Handbuch*. Reinbeck: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
7. Kolb, M. (2011). Sportspieldidaktische Konzepte – orientierende Hinweise. In: *sportpädagogik* 35 (3+4), S. 68-77.
8. König, S. (1997). Zur Vermittlung der Spielfähigkeit in der Schule. In: *sportunterricht* 46 (11), S. 478-486.
9. Roth, J. (2005). Sportspiel-Vermittlung. In: Hohmann, A., Kolb, M. & Roth, K. (Hrsg.) *Handbuch Sportspiel* (S. 290-308). Schorndorf: Hofmann-Verlag.
10. Söll, W. (2011). *Sportunterricht. Sport unterrichten*. Schorndorf: Hofmann-Verlag.

Lehrvideos und Lehrmaterial zum Basketball herunterladbar unter www.maspole.de.