

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Noten geben im Basketball - objektiv & fair*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)





<b>Vorwort</b>	<b>4</b>
<b>Übungen für die Unterstufe</b>	<b>6</b>
1. Dribbling	6
2. Druckpass	9
3. Druckpass aus der Bewegung	12
4. Korbleger	15
5. Korbwurf aus dem Stand	18
<b>Übungen für die Mittelstufe</b>	<b>21</b>
1. Rebound	21
2. Dribbling-Parcours (Finten und Korbleger)	24
3. Korbleger aus „Give and Go“	27
4. Sprungwurf aus dem Stand	30
5. Sternschritt mit Finte und Korbleger	33
<b>Übungen für die Oberstufe</b>	<b>36</b>
1. Koordinatives Dribbling	36
2. Sprungwurf nach der Bewegung	39
3. „Pick and Roll“ mit Korbleger	42
4. Crossover-Dribbling mit Korbwurf	45
5. Sprungwurf gegen einen Verteidiger	48
6. Dribbling-Komplex mit Korbwurf	51

Die CD-ROM enthält zusätzlich alle Bewertungsbögen in editierbarer Form.



Leistungsbewertung im Sport – in Einzelsportarten, wie Leichtathletik oder Schwimmen, stellt die Bewertung im Schulsport kaum ein Problem dar. Vorgegebene Zeiten liefern dem Schüler<sup>1</sup> ein entsprechendes Feedback und dem Lehrer eine aussagekräftige Zensur. In Sportsportarten stellt sich der Sachverhalt etwas komplizierter dar. Hier gibt es nicht nur die Spielnote, sondern auch Techniknoten. Diese Techniken transparent, fair und nachvollziehbar zu bewerten, ist nicht einfach und hat mich dazu veranlasst, dieses Buch zu verfassen. Mithilfe meiner Erfahrungen aus jahrelangem Leistungssport Volleyball in Deutschlands höchsten Ligen möchte ich dazu beitragen, die Beliebtheit dieser und anderer Sportsportarten im Unterricht zu steigern, indem man den Schülern unter anderem leistungsgerechte, transparente und faire Zensuren ermöglicht. Diesen Ansatz habe ich bereits über mehrere Jahre hinweg im täglichen Schuldienst am Gymnasium Bad Aibling in die Tat umgesetzt.

### Leistung – was ist das?

Im Schulsport soll meiner Auffassung nach nicht nur der Fleiß der Schüler, sondern auch die Fähigkeit, zu einem bestimmten Zeitpunkt eine entsprechende Leistung abzurufen, bewertet werden. Beide Aspekte weisen jedoch eine enge Verbindung auf, wenn man sich vor Augen führt, dass ein fleißiger Schüler, der viel trainiert, weniger Probleme haben wird, eine automatisierte Bewegung zu einem bestimmten Zeitpunkt abzurufen, als ein Schüler, der weniger trainiert und damit die Unterrichtszeit nicht so effektiv genutzt hat.

Genau dieses Ziel verfolgt auch dieses Buch, da es mir vor allem darum geht, die Schüler zum Üben und Automatisieren von basketballspezifischen Bewegungen zu verleiten, um langfristig eine Steigerung ihrer Spielfähigkeit zu erreichen. Ohne Technik und korrektes Ausführen dieser Bewegungen ist es kaum möglich, sich positiv in ein Team einzubringen und erfolgreich zu sein. Dies spiegelt sich auch im Anspruchsniveau der ausgewählten Übungen wider, da es unmöglich ist, mit einer falschen Technik die volle Punktzahl und damit die Note 1 zu erreichen. Um möglichen „Tricks“ entgegenzuwirken, wurde in jeder Bewertungsbeschreibung noch einmal explizit festgehalten, dass eine korrekt ausgeführte Technik als Grundvoraussetzung für eine Bewertung besser als „Ungenügend“ gelten muss.

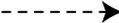
<sup>1</sup> Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.



Gegliedert ist das Werk in drei Kategorien: Unter-, Mittel- und Oberstufe. Diese Stufen orientieren sich auch an einem gewissen Alters- und Fähigkeitsniveau. Sollten die Fähigkeiten Ihrer Schüler allerdings nicht diesem Altersniveau entsprechen, betrachten Sie die Untergliederung flexibel und verwenden eine Übung aus der nächsthöheren (oder auch niedrigeren) Kategorie. Der Spaß und der Lernerfolg korrelieren auch im Schulsport grundsätzlich miteinander. Eine Über- bzw. Unterforderung der Kinder und Jugendlichen sollte mit dieser Maßnahme vermieden werden können.

Gleiches gilt für die Reihenfolge der Übungen. Diese bauen grundsätzlich aufeinander auf und setzen in der Mittelstufe beispielsweise Techniken der Unterstufe voraus. Daher sind das Anspruchsniveau und die Schwierigkeit jeder Übung fortlaufend höher als die der vorhergehenden. Trotzdem obliegt die Wahl der passenden Übung und damit des Anspruchsniveaus dem jeweiligen Lehrer. Das Buch soll lediglich als Hilfsmittel und Unterstützung gesehen werden, um unseren Schülern trotz zunehmendem Druck der heutigen Leistungsgesellschaft den Spaß am Sport zu erhalten.

Zum besseren Verständnis sind einige Übungen mit grafischen Anleitungen versehen. Die Symbole haben folgende Bedeutungen:

	zu bewertender Schüler		Laufweg mit Ball
	passgebender Schüler		Passweg
	verteidigender Schüler		Wurfposition
	Basketballkorb		Startposition
	Pylon		

Nun bleibt mir nichts anderes übrig, als Ihnen und Ihren Schülern viel Freude und Erfolg bei der gemeinsamen Umsetzung meiner Ideen und Vorschläge zu wünschen!

*Maximilian Kaufmann*



## Zielvorgabe

- Der Schüler muss ein Dribbling in Achterform durch die Beine ausführen.
- Dabei sollte auf eine technisch korrekte Form geachtet werden.



## Übungsaufbau

- Bankviereck, um ein Wegrollen des Balles zu vermeiden



## Übungsablauf

- Der Schüler steht mit dem Ball im Bankviereck und führt die Übung aus.
- Im Uhrzeigersinn startet er mit der rechten Hand um das rechte Bein und dribbelt dann von hinten durch die Beine.
- Nun dribbelt er gegen den Uhrzeigersinn mit der linken Hand um das linke Bein.
- Ein vollständiger Achter gilt als eine Runde.
- Eine Übungseinheit dauert maximal:
  - 5. Klasse = 60 Sekunden
  - 6. Klasse = 60 Sekunden
  - 7. Klasse = 45 Sekunden
- Bei Ballverlust darf der Schüler den Ball wieder aufnehmen und die Übung fortsetzen.



## Bewertung

- Jeder Schüler hat einen Versuch.
- Maximal sind 15 Runden zu absolvieren.
- Nach Ablauf der Zeit werden die Runden gezählt.
- Der Achter muss korrekt ausgeführt werden, um mit einem Punkt gewertet zu werden.



## Notenskala:

15 – 13 Punkte	= Note 1
12 – 10 Punkte	= Note 2
9 – 7 Punkte	= Note 3
6 – 4 Punkte	= Note 4
3 – 1 Punkte	= Note 5
0 Punkte	= Note 6



## Erschwernis

- Das Ballviereck wird weggelassen.
- Die Zeit wird um jeweils 15 Sekunden reduziert.



## Erleichterung

- Die Anzahl der Versuche wird auf zwei erhöht.





Nr.	Name	1. Versuch	(2. Versuch)	Σ	
				Σ 1	(Σ 2)
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					

Maximilian Kaufmann: Noten geben im Basketball – objektiv & fair  
© Auer Verlag

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Noten geben im Basketball - objektiv & fair*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

