

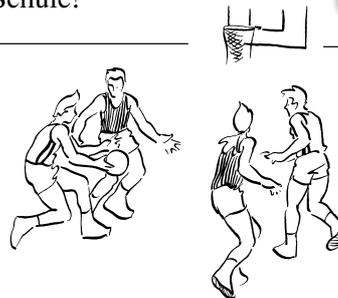
2.9 Wichtige 2er-Kombinationen lernen

2er-Kombinationen sind Bausteine der Teamtaktik. Die Spielenden versuchen, selber 2er-Kombinationen herauszufinden. Die gelernten Kombinationen sollen die S so gut verstehen, dass sie diese jemandem erklären könnten. «Give and go» kennen alle; der «Block» ist hohe Schule!

Sucht eigene 2er-Kombinationen und wendet «Give and go» im Spiel an.

Spiel 2:2 auf 1 Zielobjekt: Die S spielen auf einen Korb (Reif) mit dem Ziel, Kombinationen herauszufinden, die mehr als einmal zum Erfolg führen.

- Spielteams wechseln und erprobte Kombinationen im neuen Spiel anwenden.
- Kombinationen gegenseitig erraten, erklären und ausprobieren.
- Erfolgreiche Kombinationen besprechen und üben.



⊙ Die Reflexion des Erlebten braucht Zeit!

Give and go: C/D verteidigen im Bereich der 3-Punktlinie gegen die angreifenden A/B. A hat den Ball und passt dem sich freistellenden B. Nach dem Pass bricht A zum Korb durch und erhält von B den Pass.

- Im Spiel 2:2 / 3:3 zählt ein Korb nach «Give and go» 4 Punkte.
- Auf jedem Feldviertel sind 2 Kolonnen: A mit Ball und B ohne. A passt aus dem Bereich der Mittellinie zu B auf der Seite, schneidet zum Korb, erhält den Ball zurück und wirft. B holt den Ball; Wechsel.

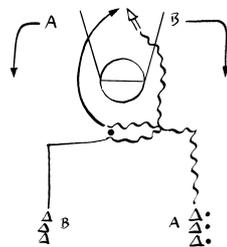


⊙ «Give and go» = Doppelpass: Vgl. Bro 5/5, S. 30

⊙ Verschiedene Würfe ausführen: Korbleger, Sprungwurf, auch mit Täuschungen

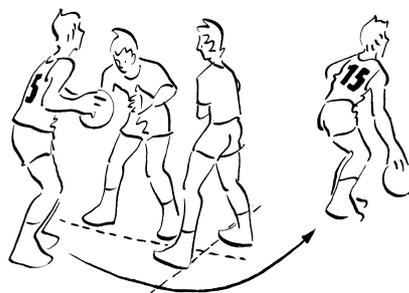
Kreuzen zu zweit: Die S bilden 4 Gruppen im Bereich der Mittellinie (2 Gruppen pro Hallenhälfte). Gleichzeitig startet je 1 S pro Gruppe Richtung Trapez, A dribbelt mit der Aussenhand (weiter vom Korb entfernte Hand). An der Freiwurflinie trifft A auf B. A stoppt und übergibt dem kreuzenden B den Ball, wonach B einen Korbleger ausführt.

- A mit Ball oder sogar gegen beide wird verteidigt.
- B wählt, ob sie abschliesst oder A passt.
- Spiel 2:2: Beide erlernten Kombinationen üben.



Block stellen: In der Halle sind 10 Malstäbe (Kastenreife, Reifen) verteilt, welche Verteidigende symbolisieren. A dribbelt mit Blick auf B. B stellt sich bei einem Malstab frei. A passt zu B, läuft zum Malstab von B und stellt einen Block in der «T-Stellung». B dribbelt nahe an A vorbei (Schulter an Schulter). A dreht sich Richtung von B (dem Ball nachschauen). B dribbelt mit Blick zu A, passt A... usw.

- Nach dem Block auf ein Zielobjekt spielen.
- Statt eines Malstabes passiv, später aktiv Verteidigende einsetzen.
- A dribbelt und spielt gegen einen Verteidiger. 5–7 Mitspielende auf dem Feld sind bereit, einen Block zu stellen. Wer den Block gestellt hat, rollt ab und erhält den Pass von A. Die S vereinbaren den Rollenwechsel.
- Kombinationen: Im Spiel 2:2, 3:3, 5:5 oder verwandten Spielformen Kombinationen anwenden. S regeln Punkteverteilung.



⚠ Block-T-Stellung:

- breite, stabile Stellung
- Füße re und li des näheren Fusses eines Verteidigenden
- Arme auf der Brust gekreuzt

⊙ Direkter Block: Der Block wird beim ballbesitzenden S gestellt.