



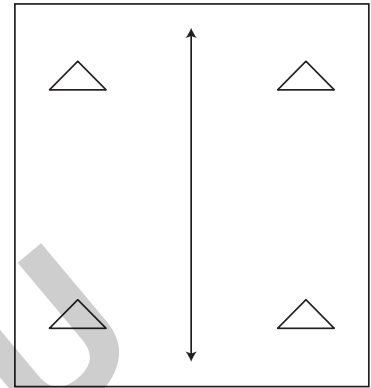
Zielvorgabe

- Der Schüler führt ein technisch korrektes Dribbling mit zwei Bällen aus.



Übungsaufbau

- ein zu bewertender Schüler mit zwei Bällen
- vier Pylonen, die einen Sektor von sechs mal sechs Metern abgrenzen
- Startposition auf dem Hallenboden mit Klebeband markieren



Übungsablauf

- Der Schüler startet vorwärts mit einem Dribbling in Richtung der Pylonen, wobei beide Bälle gleichzeitig aufspringen müssen.
- Nach Überqueren der Linie läuft der Schüler rückwärts und dribbelt weiterhin gleichzeitig.
- An der Startposition angelangt, läuft er wieder vorwärts, wobei die Bälle nun gegengleich aufspringen müssen.
- Nach Überqueren der Linie läuft der Schüler im Joggingtempo rückwärts mit gegengleichem Dribbling.



Bewertung

- Jeder Schüler hat zwei Versuche, wobei der bessere gewertet wird.
- Pro Versuch kann der Schüler maximal 16 Punkte erzielen.
- 1. Lauf (vorwärts):
 - korrekte Ausführung ohne Schrittfehler = 4 Punkte
 - korrekte Ausführung in langsamem Lauftempo = 3 Punkte
 - arhythmische Ausführung in zügigem Lauftempo (Joggingtempo) = 2 Punkte
 - arhythmische Ausführung in langsamem Lauftempo = 1 Punkt
 - unkorrekte Ausführung / Schrittfehler / Ballverlust = 0 Punkte
- 2. Lauf (rückwärts), 3. Lauf (vorwärts) und 4. Lauf (rückwärts) werden jeweils analog zum 1. Lauf bewertet.



Notenskala:

16 – 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

- Es wird ein Zeitlimit (45 Sekunden) vorgegeben.
- Der Schüler muss anstelle des Vorwärtslaufens im Site-Step-Lauf dribbeln.



Erleichterung

- Die Anzahl der Versuche wird auf drei erhöht.
- Die Laufdistanz wird verringert.





Nr.	Name	1. Versuch	2. Versuch	(3. Versuch)	Σ		
					Σ 1	Σ 2	(Σ 3)
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
0.							





Zielvorgabe

- Der Spieler stellt einen technisch korrekten Block in einer spielnahen Situation, um den Spielzug mit einem Korbleger erfolgreich abzuschließen.



Übungsaufbau

- zwei assistierende Schüler, einer mit und einer ohne Ball
- Start- und Wurfposition des zu bewertenden Schülers auf dem Hallenboden mit Klebeband markieren
- Startpositionen der assistierenden Schüler auf dem Hallenboden markieren



Übungsablauf

- Der Schüler mit Ball läuft in spielnahe, zügigem Tempo von der Startposition in Richtung Feldmitte, der Verteidiger folgt ihm und bleibt dabei immer zwischen Ball und Korb.
- Der zu bewertende Schüler läuft von der Startposition in den Laufweg des verteidigenden Schülers und stellt einen technisch korrekten Block.
- Anschließend rollt er sich in Richtung Korb vom Verteidiger ab und erhält einen Pass.
- Mit maximal einem Dribbling nach der Ballannahme muss er den Spielzug mit einem Korbleger abschließen.



Bewertung

- Es gibt zwei Durchgänge, wobei der bessere gewertet wird.
- Jeder Schüler hat pro Durchgang drei Versuche.
- Pro Versuch kann der Schüler maximal fünf Punkte erzielen.
- Maximal sind 15 Punkte pro Durchgang möglich.
- Timing des Blocks und Abrollen:
 - zeitlich korrekte Abfolge = 1 Punkt
 - zeitlich fehlerhafte/verzögerte Abfolge = 0 Punkte



- Ausblocken des Verteidigers:
 - korrekte Ausführung ohne Foul = 2 Punkte
 - fehlerhafte Ausführung ohne Foul = 1 Punkt
 - fehlerhafte Ausführung mit Foul = 0 Punkte
- Passannahme und Korbleger:
 - korrekte Ausführung mit Treffer = 2 Punkte
 - korrekte Ausführung ohne Treffer = 1 Punkt
 - fehlerhafte Ausführung = 0 Punkte
- Ein Foul wird automatisch mit 0 Punkten bewertet.
- 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



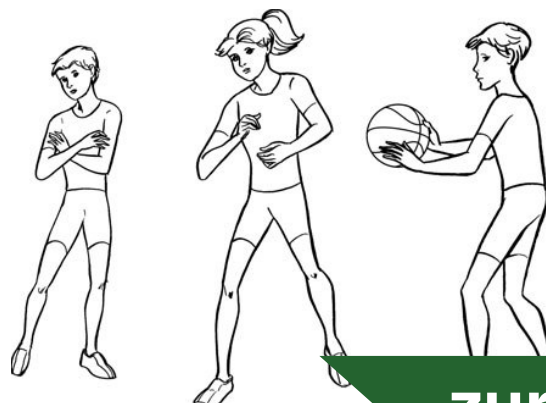
Erschwernis

- Der Verteidiger nimmt aktiv am Spielzug teil.
- Der ballführende Spieler bestimmt das Lauftempo selbst.



Erleichterung

- Die Anzahl der Versuche wird auf vier erhöht.
- Der Schüler darf vor dem Korbleger mehrmals dribbeln.
- Alle Positionen werden auf dem Hallenboden markiert.





Nr.	Name	1. Durchgang				2. Durchgang				Σ	
		1. Ball	2. Ball	3. Ball	(4. Ball)	1. Ball	2. Ball	3. Ball	(4. Ball)	Σ 1	Σ 2
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
0.											

Similian Kaufmann: Noten geben im Basketball – objektiv & fair
 ueer Verlag



netzwerk
lernen

zur Vollversion



Zielvorgabe

- Der Schüler führt einen technisch korrekten Sprungwurf mit klar erkennbarem Sprung in einer Eins-gegen-eins-Situation durch.



Übungsaufbau

- ein verteidigender Schüler ohne Ball
- Startposition auf dem Hallenboden mit Klebeband markieren



Übungsablauf

- Der zu bewertende Schüler steht mit dem Rücken zum Korb und mit dem Ball in Händen auf der Startposition.
- Der Verteidiger steht mit Unterarmkontakt nahe am Angreifer.
- Mit einem Sternschritt dreht sich der zu bewertende Schüler von seinem Gegenspieler in Richtung Grundlinie weg und führt direkt einen Sprungwurf aus.
- Die Absprungposition muss nicht der Landeposition entsprechen („fade-away jumpshot“).



Bewertung

- Es gibt zwei Durchgänge, wobei der bessere gewertet wird.
- Jeder Schüler hat pro Durchgang vier Versuche.
- Pro Versuch kann der Schüler maximal vier Punkte erzielen.
- Maximal sind 16 Punkte pro Durchgang möglich.
- Sternschritt:
 - korrekte Ausführung = 1 Punkt
 - fehlerhafte Ausführung = 0 Punkte
- Sprungwurf:
 - korrekte Ausführung mit Treffer = 3 Punkte
 - korrekte Ausführung mit Ring-/Bretttreffer = 2 Punkte
 - korrekte Ausführung ohne Treffer = 1 Punkt
 - fehlerhafte Ausführung = 0 Punkte



Notenskala:

16 – 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



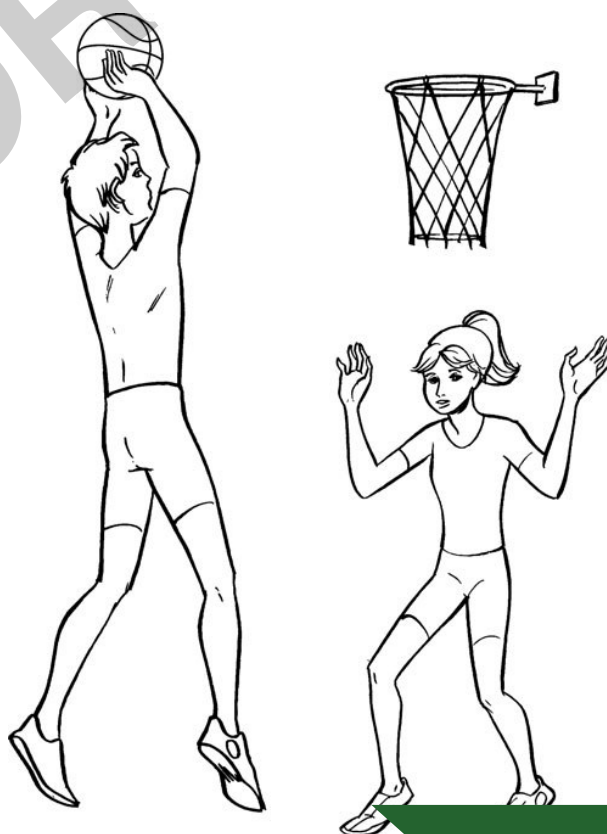
Erschwernis

- Die Wurfdistanz wird vergrößert.
- Der Verteidiger nimmt aktiv am Spielzug teil.
- Der zu bewertende Schüler wird zu Beginn der Übung durch einen Passgeber angespielt.



Erleichterung

- Die Anzahl der Versuche wird auf fünf erhöht.
- Die Wurfdistanz wird verringert.





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

Similian Kaufmann: Noten geben im Basketball – objektiv & fair
 ueer Verlag