



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.					
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
0.					

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



netzwerk
lernen

zur Vollversion



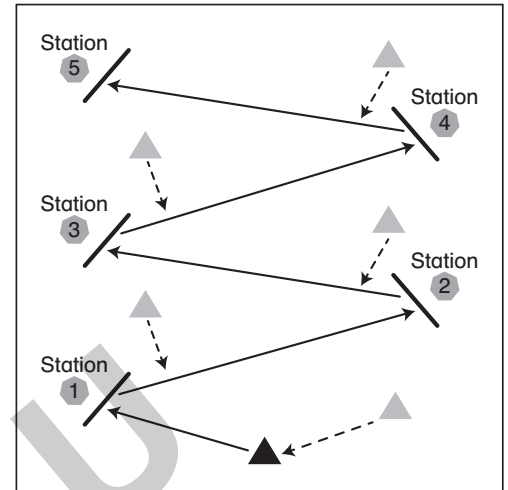
Zielvorgabe

- Der Schüler muss den Ball fangen und anschließend in ein Dribbling übergehen.
- Anschließend muss er einen technisch korrekten Druckpass auf ein Ziel ausführen.



Übungsaufbau

- fünf passgebende Schüler mit Ball
- fünf Turnkästen in altersgemäßer Höhe mit einem Pylonen:
 - 5. Klasse = 1 großes Zwischenelement
 - 6. Klasse = 2 große Zwischenelemente
 - 7. Klasse = 3 große Zwischenelemente
- Distanz zwischen Turnkästen und zu bewertendem Schüler:
 - 5. Klasse = 2 m
 - 6. Klasse = 3 m
 - 7. Klasse = 4 m
- Passdistanz mit Klebestreifen markieren



Übungsablauf

- Der zu bewertende Schüler steht ohne Ball an der Startlinie.
- Er fängt einen Ball und geht in ein Dribbling über.
- An der ersten Station angekommen, führt er, ohne stehen zu bleiben, einen technisch korrekten Druckpass auf das Ziel (Pylon) aus.
- Im Anschluss wird ihm ein weiterer Pass zugespielt und er dribbelt zur zweiten Station.
- Insgesamt muss der Schüler fünf Stationen durchlaufen.



Bewertung

- Jeder Schüler absolviert einen Durchgang.



- Maximal sind fünf Pässe auszuführen.
- Passannahme:
 - Passannahme und Übergang in das Dribbling ohne Schrittfehler = 1 Punkt
 - Passannahme und Übergang mit Schrittfehler = 0 Punkte
 - Schwierigkeiten in der Ballannahme = 0 Punkte
- Druckpass:
 - Druckpass mit Treffer des Pylonen = 2 Punkte
 - Druckpass mit Treffer des Turnkastens = 1 Punkt
 - Druckpass ohne Treffer = 0 Punkte
 - technisch fehlerhafter Druckpass = 0 Punkte
- Beide Bewertungseinheiten (Passannahme und Druckpass) werden pro Pass addiert. Die Gesamtsumme für den Durchgang wird ermittelt.
- 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

- Die Passdistanz wird vergrößert.
- Es werden kleinere Pylonen aufgestellt.
- Der Schüler muss zusätzlich Bodenpässe ausführen.



Erleichterung

- Die Anzahl der Durchgänge wird auf zwei erhöht.
- Die Anzahl der Pässe wird auf sechs erhöht.
- Es werden größere Pylonen aufgestellt.



Nr.	Name	1. Durchgang						2. Durchgang						Σ		
		1. Ball	2. Ball	3. Ball	4. Ball	5. Ball	(6. Ball)	1. Ball	2. Ball	3. Ball	4. Ball	5. Ball	(6. 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 Standwurf aus.



Übungsaufbau

- Wurfposition auf dem Hallenboden mit Klebeband markieren:
 - 5. Klasse = 2 m vor Freiwurflinie
 - 6. Klasse = 1 m vor Freiwurflinie
 - 7. Klasse = Freiwurflinie



Übungsablauf

- Der Schüler führt einen technisch korrekten Korbwurf von der Wurfposition aus.



Bewertung

- Es gibt zwei Durchgänge, wobei der bessere gewertet wird.
- Jeder Schüler hat pro Durchgang fünf Versuche.
- Pro Versuch kann der Schüler maximal drei Punkte erzielen.
- Korbwurf:
 - korrekte Ausführung mit Treffer = 3 Punkte
 - korrekte Ausführung mit Ring-/Bretttreffer = 2 Punkte
 - korrekte Ausführung ohne Treffer = 1 Punkt
 - unkorrekte Ausführung = 0 Punkte
- Maximal sind 15 Punkte pro Durchgang möglich.
- 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



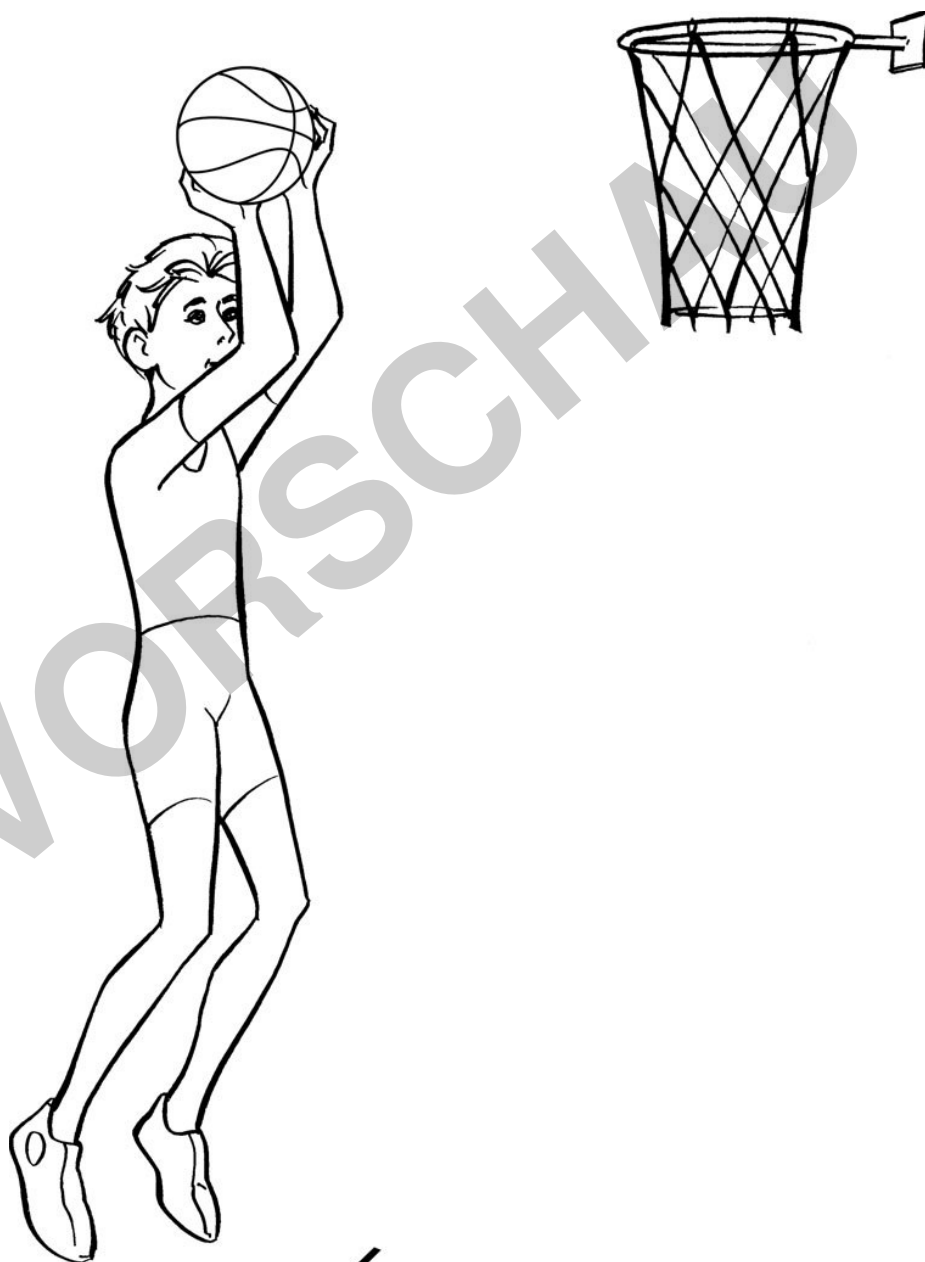
Erschwernis

- Die Wurfdistanz wird vergrößert.



Erleichterung

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





Nr.	Name	1. Durchgang						2. Durchgang						Σ		
		1. Ball	2. Ball	3. Ball	4. Ball	5. Ball	(6. Ball)	1. Ball	2. Ball	3. Ball	4. Ball	5. Ball	(6. 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



netzwerk
lernen

zur Vollversion