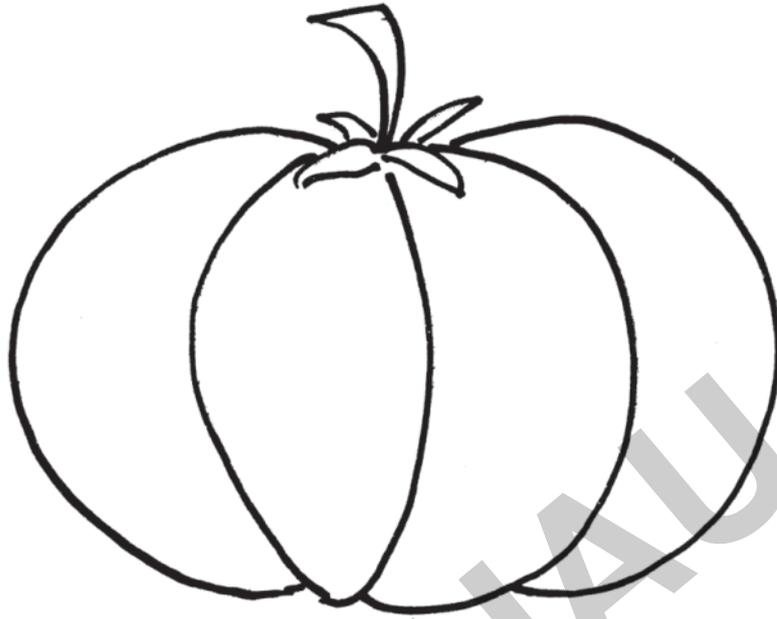
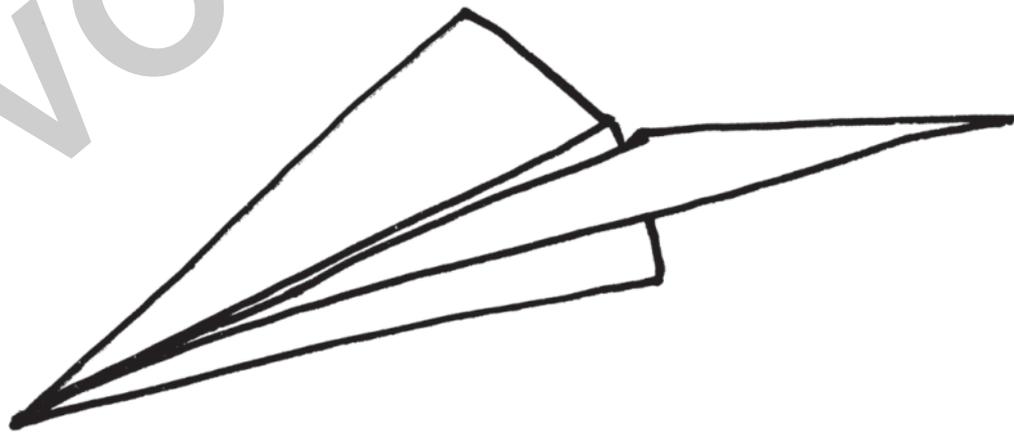


## Bilderkarten für Kommando Pimperle (Kopiervorlage)



„Kürbisklopper“



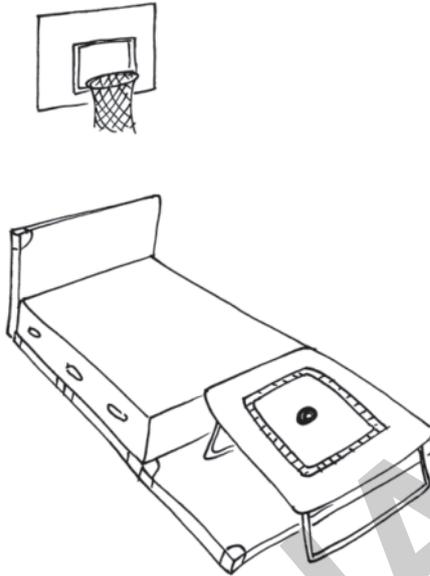
„Flieger“



### 3. Station: „Dunkin-Station“

Organisation/Aufbau

#### „Dunkin-Station“



#### Material

- 3 kleine Matten
- 1 Weichbodenmatte
- 1 Minitramp
- 2 Basketbälle

#### Spielerklärung

Die Schüler stehen in einer Reihe und versuchen mithilfe des Minitramps nacheinander möglichst spektakuläre Körbe zu erzielen. Ein „NBA-Star“ darf erst starten, wenn sich kein anderer „Star“ auf der Anlage befindet. Sich an den Korb zu hängen ist verboten, da die Schüler beim Zurückschwingen eventuell loslassen und so auf das Minitramp stürzen könnten.

### 4. Station: „Streetball“

Organisation/Aufbau

- 2 Mannschaften
- 1 Ball, Basketballkorb

#### Spielerklärung

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf einen Korb.

- Fouls werden selbst zugegeben.
- Jeder Korb zählt nur einen Punkt.
- Erzielt die angreifende Mannschaft einen Punkt, so bleibt sie in Ballbesitz („winners out“).
- Holt sich die abwehrende Mannschaft den Ball, so muss sie erst hinter eine festgelegte Linie, bevor sie einen Korb erzielen darf (Freiwurflinie, Dreipunkte-Linie).

#### Abbau

Am Ende der Stunde bauen die einzelnen Gruppen die Station ab, an der sie zuletzt trainiert haben.