

III.E.21

Sonstige Spiele

Einführung in Korbball – Ein gemischtgeschlechtliches Sportspiel kennenlernen

Christian Gustedt und Lisa Frenzel



© RAABE 2024

© 310n4k/iStock/Getty Images Plus

Korbball ist eine gemischtgeschlechtliche Team sportart, die sich durch klare Regeln auszeichnet und sicherstellt, dass Mädchen und Jungen gleichermaßen involviert sind und zusammenarbeiten müssen, um erfolgreich zu sein. Das Spiel ähnelt dem Basketballspiel und ist schnell zu erlernen. Der Spaß beim Spielen steht an erster Stelle. In dieser Unterrichtseinheit werden Übungs- und Spielformen aufgezeigt, bei denen die Lernenden einfache Techniken ausprobieren und direkt anwenden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen/Niveau:	5–9, Anfänger
Dauer:	4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Spielidee und -regeln verstehen und umsetzen, sich im Spiel verständigen, die Spielfähigkeit erweitern, Fair Play
Thematische Bereiche:	Ballspiele, Korbball, Spielfähigkeit
Medien:	Lern-, Übungs- und Stationskarten, Spielbeschreibungen

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema:	Was ist Korbball? – Erste Bewegungs- und Spielerfahrungen sammeln
M 1	Erste Übungen zur Ballgewöhnung
M 2	Übungen zum Passen
M 3	Wurf- gegen Lauf-Team
Benötigt:	Korfbälle, Korbball-Körbe, Leibchen, verschiedene Bälle (z. B. Hand-, Volley-, Basket-, Tennisbälle), 4 Pylonen, 2 kleine Kästen, 1 Wand, 1 Stoppuhr, 1 Pfeife o. Ä.

2. Doppelstunde

Thema:	Erlernen der Korbwurftechnik und Kennenlernen der Spielregeln
M 4	Der Überkopfwurf – Lernkarte
M 5	The Shoot out
M 6	Endzonen-Korbball
Benötigt:	Korfbälle, Korbball-Körbe, Leibchen, verschiedene Bälle (z. B. Hand-, Volley-, Basket-, Tennisbälle), 10 Pylonen, 1 Stoppuhr, 1 Pfeife o. Ä.

3. Doppelstunde

Thema:	Festigen der Korbball-spezifischen Bewegungsabläufe
M 7	Übungen zum Korbwurf
M 8	Spiel mit Überzahl
M 9	Brenn-Korbball
Benötigt:	Korfbälle, Korbball-Körbe, Leibchen, verschiedene Bälle (z. B. Hand-, Volley-, Basket-, Tennisbälle), 4 Pylonen, 6 Hütchen mit Zahlen (1–6), 4 kleine Matten, 1 Stoppuhr, 1 Pfeife o. Ä.

4. Doppelstunde

Thema:	Spielerischer Ausklang – Wettkämpfen in Form eines Turniers
M 10	Welcher Ball ist schneller?
M 11	Korbball-Turnier
M 12	Die Korbball-Spielregeln
Benötigt:	Korfbälle, Korbball-Körbe, Leibchen, verschiedene Bälle z. B. Hand-, Volley-, Basket-, Tennisbälle), 4 Pylonen, 1 Stoppuhr, 1 Pfeife o. Ä.

Stundenverläufe

Hinweis: Im folgenden Verlauf werden „Schülerinnen und Schüler“ mit „SuS“ abgekürzt.

Doppelstunde 1: Was ist Korbball? – Erste Bewegungs- und Spielerfahrungen sammeln

Aufwärmen

Fangen nach Merkmalen

Es wird ein Spielfeld (40 × 20 m) mit Pylonen abgesteckt. Die SuS verteilen sich auf dem Spielfeld und warten auf den Zuruf eines Merkmals durch die Spielleitung. Die Fängerinnen und Fänger werden nämlich dadurch bestimmt, dass die Spielleitung das Merkmal festlegt, das den oder die Fänger kennzeichnet (z. B. rotes T-Shirt). Nun versuchen die Fängerinnen und Fänger die anderen SuS anzutippen. Gelingt dies, muss das getippte Kind fünf Hampelmänner machen. Nach einer gewissen Zeit legt die Spielleitung ein neues Merkmal fest.

Variation: In jeder Ecke der Halle liegt ein Würfel. Wurde ein Kind getippt, muss es schnell zu einer Ecke laufen. Würfelt das Kind eine 1, darf es wieder mitspielen. Bei einer 6 dürfen alle SuS, die sich zu diesem Zeitpunkt in der Ecke befinden, wieder mitspielen.

Hauptteil

Erste Übungen zur Ballgewöhnung (M 1)

Die SuS gehen in Kleingruppen zusammen und führen die Übungen an den Stationen wie bei **M 1** beschrieben durch. Das Hauptaugenmerk liegt auf der Ballgewöhnung.

Übungen zum Passen (M 2)

Die SuS gehen zu zweit zusammen und führen die Übungen wie bei **M 2** beschrieben durch. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem sicheren Passen.

Wurf- gegen Lauf-Team (M 3)

Siehe dort.

Reflexion im Kreis: Die SuS tauschen sich über ihre ersten Erfahrungen mit dem Korbball aus.

Ausklang

Turmball

Es werden zwei gleich große und gleich starke Teams gebildet. Das Spielfeld ist ein Basketballfeld. Auf beiden Freiwurflinien steht ein kleiner Kasten (= Turm), auf dem sich ein Kind (= Turmwächter oder Turmwächterin) befindet. Die beiden Teams spielen gegeneinander. Die SuS werfen sich einen Ball innerhalb ihres Teams zu und versuchen, den Ball zur Turmwächterin zu spielen. Wird der Ball sicher von dieser gefangen, erhält das Team einen Punkt und das gegnerische Team bekommt den Ball. Der Kreis um die Freiwurflinie darf von niemandem betreten werden. Die Turmwächter werden von Zeit zu Zeit ausgewechselt.

Hinweise: Ein direktes Attackieren/Festhalten der gegnerischen Person oder ein Entreißen des Balls ist nicht erlaubt. Mit dem Ball dürfen zwei Schritte gemacht werden.

Variationen:

- Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden (Sternschritt ist erlaubt).
- Es kann mit unterschiedlichen oder zwei Bällen gespielt werden.

Erste Übungen zur Ballgewöhnung

M 1

Station 1: Ballgewöhnung

Material	1 Korfball pro Person
Aufgabe	Kreist den Ball um eure Hüfte (mal im, mal gegen den Uhrzeigersinn).
Beachtet	Haltet den Ball locker mit den Fingerspitzen fest.



Variationen

- Verwendet verschiedene Bälle (z. B. Hand-, Volley-, Tennisbälle).
- Kreist den Ball auf einem Bein stehend um eure Hüfte.
- Kreist den Ball in Form einer 8 um eure gegrätschten Beine.
- Greift den Ball so zwischen den Beinen, dass eine Hand von vorn und eine von hinten anliegt. Schafft ihr es, die Hände zu wechseln, ohne dass der Ball auf den Boden fällt?



Station 2: Ball werfen und fangen

Material	1 Korfball pro Kind
Aufgabe	Werft den Ball hoch und fangt ihn wieder auf.
Beachtet	Fangt den Ball locker mit den Fingerspitzen.



Variationen

- Verwendet verschiedene Bälle (z. B. Hand-, Volley-, Tennisbälle).
- Werft den Ball hoch, und bevor ihr ihn wieder auffangt, ...
- ... klatscht in die Hände.
 - ... dreht euch einmal um eure Achse.
 - ... setzt euch auf den Boden.



M1 Erste Übungen zur Ballgewöhnung

Station 3: Wandball

Material 1 Korbball pro Kind, 1 Wand

Aufgabe Werft den Ball gegen die Wand und fangt ihn wieder auf.

Beachtet Fangt den Ball locker mit den Fingerspitzen.



Variationen

- Verwendet verschiedene Bälle (z. B. Hand-, Volley-, Basketballbälle).
- Verändert den Abstand zur Wand.
- Werft den Ball gegen die Wand und klatscht in die Hände, bevor ihr ihn wieder auffangt.
- Wie viele Fänge schafft ihr am Stück, bevor der Ball den Boden berührt?
- Geht zu zweit zusammen: Werft den Ball abwechselnd gegen die Wand und fangt ihn auch abwechselnd auf.



Station 4: Zielwurf

Material 1 Korbball pro Kind, 1 Korbball-Korb

Aufgabe Werft den Ball aus einer beliebigen Entfernung in den Korb.

Beachtet Werft den Ball mit beiden Händen.



Variationen

- Verwendet verschiedene Bälle (z. B. Hand-, Volley-, Basketballbälle).
- Verändert den Abstand zum Korb.
- Schafft ihr 5 Korbtreffer nacheinander von derselben Position?



M 7 Übungen zum Korbwurf

Station 1: Würfe aus verschiedenen Positionen

Material 1 Korbball pro Person, 1 Korbball-Korb pro Gruppe, Hütchen mit Zahlen (1–6)

Aufgabe Verteilt die Hütchen mit den Zahlen um den Korbball-Korb herum. Werft dann von den unterschiedlichen Hütchen in den Korb (beginnt am Hütchen Nr. 1). Schafft ihr einen Korbtreffer, dürft ihr vom nächsten Hütchen auf den Korb werfen usw. Trefft ihr nicht, müsst ihr es weiter vom bisherigen Hütchen aus versuchen.



Hinweis

Gewonnen hat, wer es zuerst schafft, von allen Hütchen aus in der richtigen Reihenfolge in den Korb zu treffen.



Variation

Wer nicht trifft, muss eine Position zurück.

Station 2: Horse

Material 1 Korbball pro Kind, 1 Korbball-Korb pro Gruppe

Aufgabe Legt innerhalb eurer Gruppe eine Wurf-Reihenfolge fest. Die erste Person bestimmt einen Abwurfpunkt. Von dort aus versucht sie, den Ball in den Korb zu werfen. Gelingt dies, sind die anderen (in der festgelegten Reihenfolge) dran – auch sie werfen von dieser Position aus. Trifft die erste Person nicht, darf die nächste einen neuen Abwurfpunkt bestimmen.



Hinweis

Jeder, der nicht trifft, bekommt nacheinander die Buchstaben des Wortes „HORSE“. Wenn jemand alle fünf Buchstaben erhalten hat, scheidet er aus. Die anderen spielen so lange, bis nur noch eine Person übrig ist.



Variation

Werft auf unterschiedliche Weisen, z. B. mit beiden Händen / von unten / mit geschlossenen Augen usw.

Station 3: Gamble

Material 1 Korbball pro Person, 1 Korbball-Korb pro Gruppe

Aufgabe Eine Person wirft 5-mal aus einer bestimmten Entfernung (z. B. 3 m) auf den Korb. Zuvor schätzen die anderen ein, wie viele Treffer der Person gelingen werden. Als „Wetteinsatz“ wird eine Übung festgelegt (z. B. 10 Hampelmänner). Trifft die Person genauso oft oder häufiger, als genannt wurde, müssen die anderen die Aufgabe absolvieren. Trifft die Person seltener, muss sie selbst die Aufgabe bewältigen. Danach ist die nächste Person dran.



Variation

Verwendet verschiedene Bälle (z. B. Hand-, Volleybälle).