

Vorwort von Dirk Bauermann .....	10
Vorwort der Autoren.....	12
1 Basketballspiele werden im Kopf entschieden .....	14
2 Definition und Relevanz von Kognitionen.....	18
3 Kognitionen im Basketball .....	24
3.1 Antizipation.....	27
3.2 Wahrnehmung.....	31
3.2.1 Bewusste Wahrnehmungsprozesse auf Basis korrekter Informationen.....	33
3.2.2 Bewusste Wahrnehmungsprozesse auf Basis nicht korrekter Informationen (Täuschungen).....	37
3.2.3 Unbewusste Wahrnehmungsprozesse auf Basis korrekter Informationen.....	39
3.2.4 Unbewusste Wahrnehmungsprozesse auf Basis nicht korrekter Informationen (Täuschungen).....	40
3.3 Aufmerksamkeit .....	40
3.3.1 Selektive Aufmerksamkeit (Selective Attention) .....	43
3.3.2 Geteilte Aufmerksamkeit (Divided Attention) .....	45

# **Basketballspiele werden IM KOPF entschieden**

<b>3.4 Spielintelligenz .....</b>	<b>49</b>
<b>3.5 Spielkreativität .....</b>	<b>53</b>
3.5.1 Deliberate Play.....	57
3.5.2 One-Dimension-Games.....	57
3.5.3 Diversifikation .....	57
3.5.4 Deliberate Coaching.....	58
3.5.5 Deliberate Motivation .....	58
3.5.6 Deliberate Practice .....	59
<b>3.6 Arbeitsgedächtnis.....</b>	<b>59</b>
<b>4 Diagnostik von Kognitionen.....</b>	<b>62</b>
<b>4.1 Labortests .....</b>	<b>63</b>
4.1.1 Attention-Window-Test .....	64
4.1.2 Working-Memory-Span-Test .....	65
4.1.3 Perceptual-Load-Test.....	66
4.1.4 Multiple-Object-Tracking-Test .....	67
<b>4.2 Feldtests .....</b>	<b>69</b>
4.2.1 Spieltestsituation „Den Ball dem Ziel annähern“ .....	69
4.2.2 Spieltestsituation „Zusammenspiel“ .....	72
4.2.3 Spieltestsituation „Die Lücken ausnutzen“.....	75
4.2.4 Spieltestsituation „Eine Überzahl herausspielen“ .....	78
<b>5 Spielformen zum kognitiven Training .....</b>	<b>82</b>
<b>5.1 Spielformen zur Antizipation .....</b>	<b>86</b>
5.1.1 Spiel 1 gegen 1 im Halbfeld.....	86
5.1.2 Spiel 1 gegen 1 auf dem ganzen Feld.....	88
5.1.3 Get the Ball .....	90
5.1.4 Pass with the Wall.....	92
5.1.5 Rebounderball .....	94
5.1.6 Push-up-Basketball.....	96

5.1.7 Fast Break 1 gegen 0 und 2 gegen 0 .....	98
5.1.8 Fast Break 2 gegen 1 .....	99
5.1.9 Situation 2 gegen 2 .....	100
5.1.10 Achterlauf mit Fast Break 2 gegen 1 .....	102
5.1.11 Fast Break Game .....	104
5.1.12 Umschaltspiel .....	106
5.1.13 Den Ballhalter neutralisieren .....	107
5.1.14 Variables Fast-Break-Spiel .....	108
<b>5.2 Spielformen zur Wahrnehmung .....</b>	<b>110</b>
5.2.1 Follow Me! .....	110
5.2.2 Give and Go (1) .....	112
5.2.3 Give and Go (2) .....	114
5.2.4 Zahlenpassen (vgl. Braun, 1992) .....	116
5.2.5 Achterlauf .....	118
5.2.6 Vier Teams, vier Farben .....	120
5.2.7 Befreiungsdribbling .....	122
5.2.8 Parteiball 5 gegen 2 mit zwei Bällen .....	123
5.2.9 Chinese Wall .....	124
5.2.10 Freiwürfe .....	126
5.2.11 Spiel zweimal 1 gegen 1 auf einen Korb .....	128
5.2.12 Spiel 2 gegen 2 auf einen Korb mit neutralen Angreifern .....	130
<b>5.3 Spielformen zur Aufmerksamkeit .....</b>	<b>132</b>
5.3.1 Dribbling Coach-Spieler .....	132
5.3.2 Dribbling Spieler-Spieler .....	133
5.3.3 Reifenball (Knobloch et al., 2020) .....	134
5.3.4 Jeder gegen jeden .....	136
5.3.5 Basketball mit Spielfeldwechsel (in Anlehnung an Knobloch et al., 2020) .....	138
5.3.6 Dribbelkönig .....	140
5.3.7 Bleibe in der Spur .....	141

# **Basketballspiele werden IM KOPF entschieden**

5.3.8 So schnell wie der Ball.....	142
5.3.9 Rapid Defense.....	143
5.3.10 Dreier-Shoot-out.....	144
5.3.11 Drei gewinnt.....	146
<b>5.4 Spielformen zur Spielintelligenz .....</b>	<b>148</b>
5.4.1 Überzahlspiel 1 gegen 1 plus 1 (vgl. Getrost & Wichmann, 1996).....	148
5.4.2 Überzahlspiel 2 gegen 2 plus 1 (vgl. Getrost & Wichmann, 1996).....	150
5.4.3 Überzahlspiel 3 gegen 3 plus 1 (vgl. Getrost & Wichmann, 1996).....	152
5.4.4 Basketball 3 gegen 3 auf einen Korb.....	153
5.4.5 Basketball 4 gegen 4 auf einen Korb.....	154
5.4.6 Transition Game 2 gegen 1.....	155
5.4.7 Transition Game 3 gegen 2.....	156
5.4.8 3 gegen 2 plus 1 .....	158
5.4.9 Transition Game 3 gegen 3 gegen 3 .....	160
5.4.10 High-Speed-Angriff 3 gegen 2 .....	162
<b>5.5 Methodische Hinweise zur Spielkreativität .....</b>	<b>163</b>
<b>5.6 Spielformen zum Arbeitsgedächtnis .....</b>	<b>164</b>
5.6.1 Rechen-Basketball.....	164
5.6.2 Wandball, komplex.....	166
5.6.3 Fast Break Game .....	168
5.6.4 Zehnerpass .....	170
5.6.5 1 gegen 1 plus Linienspieler.....	172
5.6.6 Fangspiel „Zwei gegen den Rest“ .....	174
5.6.7 Passen mit mehreren Bällen.....	175
5.6.8 Farbenkarate .....	176
5.6.9 Nimm zwei Seiten .....	177

## Inhalt

Ausblick.....	178
Anhang.....	180
Literatur .....	180
Zu den Autoren.....	200
Bildnachweis.....	202