Gegliedert ist das Werk in drei Kategorien: Unter-, Mittel- und Oberstufe. Diese Stufen orientieren sich auch an einem gewissen Alters- und Fähigkeitsniveau. Sollten die Fähigkeiten Ihrer Schüler allerdings nicht diesem Altersniveau entsprechen, betrachten Sie die Untergliederung flexibel und verwenden eine Übung aus der nächsthöheren (oder auch niedrigeren) Kategorie. Der Spaß und der Lernerfolg korrelieren auch im Schulsport grundsätzlich miteinander. Eine Über- bzw. Unterforderung der Kinder und Jugendlichen sollte mit dieser Maßnahme vermieden werden können.

Gleiches gilt für die Reihenfolge der Übungen. Diese bauen grundsätzlich aufeinander auf und setzen in der Mittelstufe beispielsweise Techniken der Unterstufe voraus. Daher sind das Anspruchsniveau und die Schwierigkeit jeder Übung fortlaufend höher als die der vorhergehenden. Trotzdem obliegt die Wahl der passenden Übung und damit des Anspruchsniveaus dem jeweiligen Lehrer. Das Buch soll lediglich als Hilfsmittel und Unterstützung gesehen werden, um unseren Schülern trotz zunehmendem Druck der heutigen Leistungsgesellschaft den Spaß am Sport zu erhalten.

Zum besseren Verständnis sind einige Übungen mit grafischen Anleitungen versehen. Die Symbole haben folgende Bedeutungen:

▲	zu bewertender Schüler	⟶	Laufweg mit Ball
▲	passgebender Schüler	- - - - - - ➝	Passweg
△	verteidigender Schüler	▬▬▬	Wurfposition
●	Basketballkorb	▬ ▬ ▬	Startposition
△	Pylon		

Nun bleibt mir nichts anderes übrig, als Ihnen und Ihren Schülern viel Freude und Erfolg bei der gemeinsamen Umsetzung meiner Ideen und Vorschläge zu wünschen!

Maximilian Kaufmann

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.

Maximilian Kaufmann: Noten geben im Basketball – objektiv & fair
© Auer Verlag

- Notenskala:

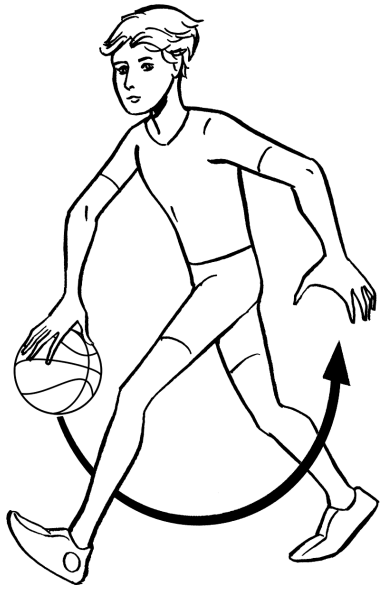
15 – 13	Punkte	=	Note 1
12 – 10	Punkte	=	Note 2
9 – 7	Punkte	=	Note 3
6 – 4	Punkte	=	Note 4
3 – 1	Punkte	=	Note 5
0	Punkte	=	Note 6

Erschwernis

- Das Ballviereck wird weggelassen.
- Die Zeit wird um jeweils 15 Sekunden reduziert.

Erleichterung

- Die Anzahl der Versuche wird auf zwei erhöht.



Maximilian Kaufmann: Noten geben im Basketball – objektiv & fair
© Auer Verlag

Bewertungsbogen: Dribbling

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

Aus dem Werk 07752 "Noten geben im Basketball - objektiv & fair" – Auer Verlag

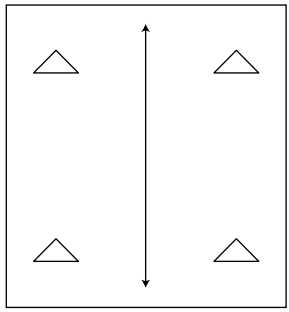
Maximilian Kaufmann: Noten geben im Basketball – objektiv & fair
© Auer Verlag

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.

Aus dem Werk 07752 "Noten geben im Basketball - objektiv & fair" – Auer Verlag

Maximilian Kaufmann: Noten geben im Basketball – objektiv & fair
© Auer Verlag

- Notenskala:

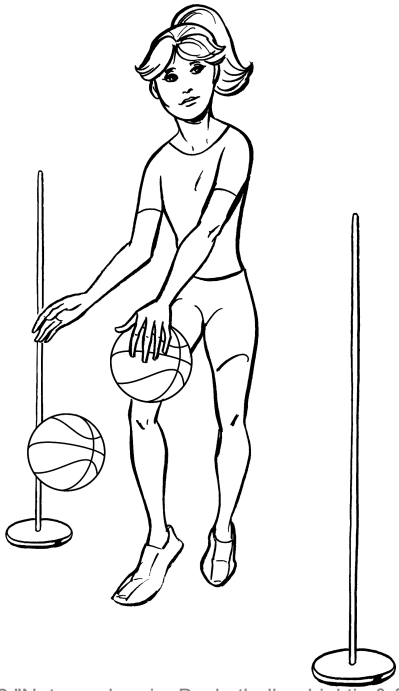
16 – 13	Punkte	=	Note	1
12 – 10	Punkte	=	Note	2
9 – 7	Punkte	=	Note	3
6 – 4	Punkte	=	Note	4
3 – 1	Punkte	=	Note	5
0	Punkte	=	Note	6

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.



Maximilian Kaufmann: Noten geben im Basketball – objektiv & fair
© Auer Verlag

Bewertungsbogen: Koordinatives Dribbling

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.								
11.								
12.								
13.								
14.								
15.								
16.								
17.								
18.								
19.								
20.								

Aus dem Werk 07752 "Noten geben im Basketball - objektiv & fair" – Auer Verlag

Maximilian Kaufmann: Noten geben im Basketball – objektiv & fair
© Auer Verlag