

COACH-CLINIC

Playful Skill-Development

What does playful mean?

- until U10 through small games
- from U16 on through small-sided basketball games
- U12/14 is a mix of both
- small games can also be useful for older age groups, especially for warm up
- also use games that are not basketball related

What has to be taken into account?

- we are not just playing games, to play
- we want to choose a small game/small sided game, that helps us achieving a certain goal → coach that way
- use constraints
 - o to achieve the goal of the game/drill
 - o to give the players individual goals beside the general goals
 - o helps to handle heterogeneity

What are constraints?

- idea comes from Newell's theory of constraints
- there are individual, task and environmental constraints
- we want to focus on task constraints but all 3 can be used
- goal:
 - o optimal learning success
 - o repetition without repetition

What does skill development mean?

- Perception-Action-Coupling despite classic methodical series
- the ability to make the right decisions and then being able to solve that situation technically → no practice without a defender
- none of our movements are the same → no classic repetitions
- every player has different degrees of freedom → there is no perfect technique as everybody has different movement solutions
- differential learning for shooting

Example-Games/Drills/Small-Sided Games

- **Box-ball¹**
 - Fokus: Wahrnehmung, Lücken erkennen
 - mit Ball: Ballhandling
 - viele Kinder: Variante mit 4 Feldern (fördert Kommunikation)
 - mehr Fokus Dribbelmoves: Angreifer + Verteidiger & Ball klauen
- **Shield Tag²**
 - fördert Nutzung von Dribbelmoves
 - je nach Fähigkeiten der Kinder beide oder einer mit Ball
- **Box 1on1³**
 - Ball schützen & Kopf oben halten
 - Druck lösen und attackieren
- **Teampassing⁴**
 - klassische Variante: freien Pass sehen & spielen können (Erfolg abhängig von defensiven Fähigkeiten)
 - Zeitlimit geben: schnelle Entscheidungen
 - Passarten vorgeben: konkrete Passart schulen
 - 3 Teams + Zusatzregeln: Wahrnehmung & Kommunikation
 - mit Korberfolg: umschalten + freien Raum erkennen
- **hit the cones⁵**
 - Passarten vorgeben
 - Pässe aus Dribbling mit Dribbelhand → das Thema bei Älteren auch im 2v2 Kontinuum
- **1v1 Smile⁶**
 - Abschlüsse am Korb
 - aus Dribbling: Abschlüsse gegen Helpside
 - Verteidiger-Aktivität je nach Können der Angreifer (Arme, Springen)
 - 1v1+1 aus Blackout für Zeitdruck oder Cage/Jail
- **3v2⁷ → 3v3 Blackout⁸**
 - stationary: Werfen unter Druck
 - mit Dribbling/Drive: Abschlüsse gegen Verteidigung, Passen gegen Druck
 - 3v3 Blackout: Kickout Pass, Cage/Jail, Extrapass, Wurf unter Zeitdruck
- **differential learning for shooting⁹**

BASKET@School - Basketball
verbindet Schulen in Sachsen & Tschechien

BASKET@School - basketbal
spojuješkoly v Sasku a Česku

Interreg



Kofinanziert von
der Europäischen Union
Spolufinancováno
Evropskou unií

Sachsen - Tschechien | Česko - Sasko

¹ <https://albathek.de/spiele/kastenball-lauf-und-fangspiel-fur-teams-auf-ballejagd/kastenball-mit-dribbling>

² <https://www.youtube.com/shorts/I6RbL3OwCu0>

³ <https://twitter.com/transformbball/status/1804544954171027556>

⁴ <https://albathek.de/spiele/parteiball-passspiel-mit-ubersicht/parteiball-als-zwei-gegen-eins>

⁵ <https://albathek.de/spiele/hutchen-abwerfen-basketball-spielform-ohne-dribbeln>

⁶ <https://www.youtube.com/shorts/BhPo6rqd2NE>

⁷ <https://youtu.be/kPs0RV6vO98?t=162>

⁸ <https://youtu.be/NGOUh0rmsaE?t=299>

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=8tw80WisN1Q>

