

II.45

Spiele mit und ohne Ball

Einführung in das Sportspiel FooBaSKILL – Eine Kombination aus Fußball und Basketball

Christian Gustedt und Hans Schmieder



© RAABE 2026 | Es gelten die [Lizenzbedingungen](#)

© RAABE, erstellt mit ChatGPT, KI-Technologie

Ballspiele im Sportunterricht sind bei den meisten Kindern beliebt, da sie einen hohen Aufforderungscharakter haben. In dieser Unterrichtseinheit wird das Spiel FooBaSKILL vorgestellt, das sich aus Fußball und Basketball zusammensetzt. Hierzu werden Übungs- und Spielformen aufgezeigt, bei denen die Lernenden einfache Techniken dieser beiden Sportarten ausprobieren und direkt anwenden. Der Spaß beim Spielen steht an erster Stelle.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	3 und 4
Dauer:	4 Doppelstunden
Kompetenzen:	Motorische Fertigkeiten mit dem Ball erlernen; altersgemäße Spielsituationen lösen; Leistung erfahren, verstehen und einschätzen; kooperieren und wetteifern; Fairplay
Thematische Bereiche:	Ballspiele, Fußball, Basketball, Spielfähigkeit, Spielentwicklung
Medien:	Spielbeschreibungen, Übungskarten

Auf einen Blick

Legende:

L: Lehrkraft; SuS: Schülerinnen und Schüler



Variation/Differenzierung



Hinweis/Tipp



Gespräch/Impuls

1./2. Stunde

Thema: Basistechniken und Spielformen zu FooSKILL

Aufwärmen: „Feuer, Wasser, Sturm“: Es wird ein Spielfeld markiert und jedes Kind erhält einen Fußball. Die SuS bewegen sich mit dem Ball am Fuß frei zu Musik. Bei Musikstopp ruft L „Feuer“, „Wasser“ oder „Sturm“.
 „Feuer“: Die SuS müssen möglichst schnell mit ihrem Ball in eine Ecke des Spielfelds dribbeln.
 „Wasser“: Die SuS müssen ihren Ball mit dem eines anderen Kindes tauschen.
 „Sturm“: Die SuS müssen sich auf ihren Ball setzen.
 – Den Fußball nur mit dem linken/dem rechten Fuß dribbeln.
 – Hütchen im Raum aufstellen, die umdribbelt werden müssen.



Hauptteil:

M 1 Pendelstaffel

M 2 Steh! Geh!

M 3 Ballräuber I

M 4 FooSKILL

Abschluss: Reflexion im Kreis.

Benötigt: Musikanlage und (Lauf-)Musik, 1 Fußball pro Kind, verschiedene Bälle (z. B. Volley-, Softbälle), 4 FooBaSKILL-Tore/Pylonen, 4 große Kästen, Markierungshütchen, Schaumstoffwürfel, Parteibänder/Leibchen, 1 Pfeife, 1 Stoppuhr

3./4. Stunde

Thema: Basistechniken und Spielformen zu BaSKILL

Aufwärmen: „Schattenlauf“: Die SuS gehen zu zweit zusammen. Jedes Kind hat einen Basketball. Die Paare laufen mit ihren Bällen hintereinander her. Das vordere Kind gibt eine Bewegung vor, das hintere macht sie als „Schatten“ nach. Nach einiger Zeit werden die Rollen getauscht.

Pendelstaffel

M 1

Material: 1 Fußball pro Team, verschiedene Bälle (Volley-, Softbälle), 1 großer Schaumstoffwürfel und 6 Pylonen pro Team; ggf. Langbänke, Slalomstangen o. Ä.

Organisation:

Die SuS bilden gleich große Teams (je 4–5 Kinder), die sich in je einer Reihe hinter einer Startlinie aufstellen. Jedes Team hat eine Laufstrecke mit jeweils 6 Pylonen (Zwischenabstände ca. 2 Meter) vor sich. An der Startlinie liegt pro Team ein Schaumstoffwürfel bereit.

Beschreibung:

Das erste Kind jedes Teams wirft auf ein Startsignal hin den Würfel. Die Augenzahl bestimmt die zu umlaufende Pylone, d. h. das Kind dribbelt seinen Ball bis zur entsprechenden Pylone, umrundet sie und dribbelt zum Start zurück. Dort übergibt es den Ball an das nächste Kind, das in der Zwischenzeit ebenfalls gewürfelt hat.

Das Team, das zuerst alle Pylonen einmal umrundet hat, gewinnt.



Hinweise:

- Achten Sie darauf, dass niemand zu früh startet.
- Die Laufstrecke an das Leistungsniveau der Gruppe anpassen.



Variationen:

- Unterschiedliche Bälle verwenden.
- Die Dribbelarten vorgeben (z. B. nur mit dem rechten/linken Fuß, abwechselnd).
- Einen Parcours aufbauen (z. B. Bänke, Slalomstangen/Pylonen usw.), den die SuS in einer Pendelstaffel durchlaufen. Hierbei muss nicht gewürfelt werden und es gibt nur ein Wendemal am Ende der Strecke.

FooBaSKILL

M 12

Material: 1 SKILLTheBall-Ball/Volleyball, 2 FooBaSKILL-Tore/Pylonen, 2 große Kästen, 1 Basketballkorb, Pylonen, Parteibänder/Leibchen, 1 Stoppuhr, 1 Pfeife

Organisation: Die SuS bilden 5er-Teams. Das Basketballspielfeld wird in zwei Hälften geteilt. In einer Hälfte werden 2 große Kästen mit jeweils einem Element und einem Deckel aufgestellt, auf denen sich je ein SKILLGoal bzw. eine Pylone befindet. In der anderen Hälfte wird der Basketballkorb verwendet. Es darf an die Wände gespielt werden, es gibt also kein Aus. Als Spielball wird ein SKILLTheBall oder ein Volleyball verwendet.



Beschreibung: Zwei 5er-Teams spielen gegeneinander. Während der ersten Halbzeit greift ein Team im Fußball an und verteidigt im Basketball. In der zweiten Halbzeit werden die Rollen getauscht. Bei Überquerung der Mittellinie müssen sich die SuS sofort auf die neuen Bedingungen einstellen. Das Ziel des Spiels ist es, Punkte zu erzielen. Nach einem Punktgewinn wird sofort durch das gegnerische Team weitergespielt. Fouls sind verboten und werden mit einem Freiwurf geahndet. Es werden die offiziellen Basketballregeln zum Körperkontakt, Laufen und Doppeldribbling angewendet.



Hinweise:

- Wenn beim Fußball der Ball den oberen Teil des Kastens berührt, gibt es keinen Punkt und das Spiel läuft weiter.
- Kinder, die gerade nicht am Spiel beteiligt sind, stellen die getroffene Pylone wieder auf.
- Wenn beim Basketball der Ball den Ring berührt, gibt es keinen Punkt und das Spiel läuft weiter.
- Wenn der Ball vom gegnerischen Team beim Abprall vom Brett gefangen wird, gibt es auch keinen Punkt.



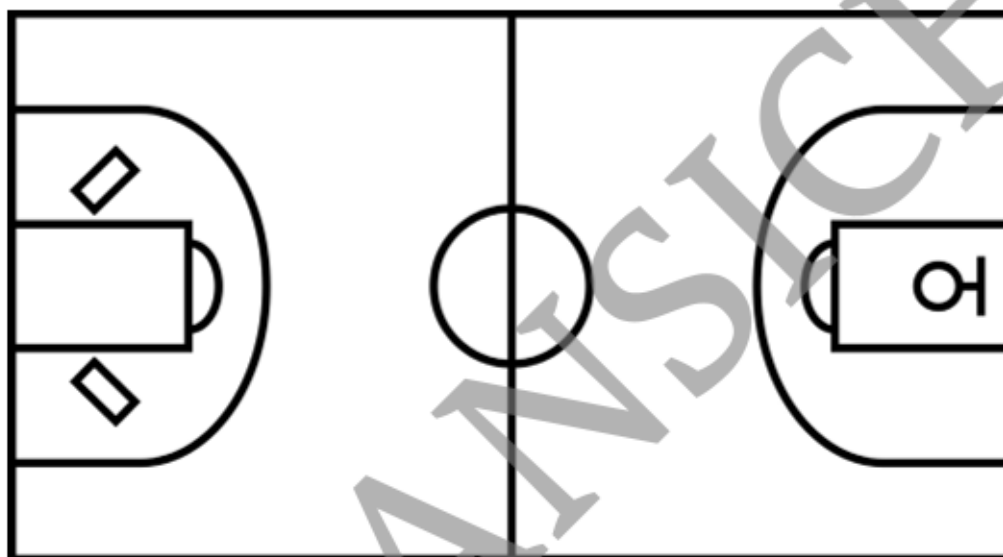
Variation: Die Anzahl der SuS pro Team verändern.

FooBaSKILL-Turnier

M 16

Material: 1 FooBaSKILL-Ball, 2 FooBaSKILL-Tore/ 1–3 Pylonen, 2 große Kästen, 1 Basketballkorb, mehrere Pylonen, Parteibänder/Leibchen, 1 Stoppuhr, 1 Pfeife

Organisation: Als Spielfeld dient das Basketballfeld. Es werden 2 Spielfeldhälften mit Pylonen abgesteckt. In einer Hälfte befindet sich der Basketballkorb und in der anderen Hälfte stehen 2 niedrige Kästen mit je 1–3 Pylonen darauf. Die SuS werden in 3 gleich starke Teams zu je 5 SuS (+ Auswechselspielerinnen und -spieler) eingeteilt. Die Teams dürfen sich einen Teamnamen ausdenken. Jedes Team spielt gegen jedes andere Team über eine Spielzeit von jeweils 2 x 5 Minuten.



Beschreibung:

Das Spiel und die Punktevergabe erfolgen nach den FooBaSKILL-Regeln (siehe M 13 und M 14).

Ziel des Turniers ist es, einen Gesamtsieger zu ermitteln.



Hinweise:

- Die Höhe der Körbe und die Spielfeldgröße kann dem Leistungsstand der SuS entsprechend angepasst werden.
- Die SuS werden an Fairplay erinnert. Körperkontakt mit den Gegenspielerinnen und -spielern ist verboten.