# Und allen ist gedient

Autor(en): **Bignasca, Nicola**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Mobile : die Fachzeitschrift für Sport**

Band (Jahr): **10 (2008)**

Heft 6

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-991644

**Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

**Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

**http://www.e-periodica.ch**

# Und allen ist gedient

Es lehnt sich am Basketball an und ist besonders innovativ. Baskin wurde erfunden, um Jugendliche mit und ohne Behinderung im gleichen Team spielen lassen zu können. Im wahrsten Sinne des Wortes steht bei diesem Spiel der Inklusionsgedanke im Vordergrund.

*Text: Nicola Bignasca, Foto: zvg*

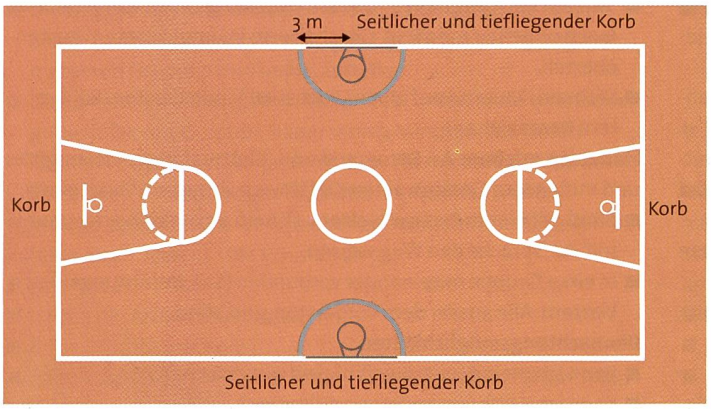
▶ *Baskin* heisst so viel wie «Basket integriert». Das Spiel erlaubt es auch Spielern mit unterschiedlichen Behinderungen (körperlich und/oder geistig), in den Korb zu werfen. Geboren wurde die Idee in Cremona (Italien) im schulischen Umfeld und ist die Frucht einer Zusammenarbeit zwischen Eltern, Sport- und Heilpädagogen. Das Projekt konnte dank einer guten Netzwerkarbeit zwischen schulischer Realität und den Vereinen vor Ort realisiert werden. Während des letzten Schuljahres haben über 100 Jugendliche – darunter 45 mit einer Behinderung – diese Spielsportart ausüben können.

## Dem Helfersyndrom entgegnen

Das Spiel setzt auf den wichtigen Beitrag jedes Einzelnen in einem Team. Und der gemeinsame Erfolg hängt von den Bemühungen jedes einzelnen Spielers ab. Während eines Spiels erhält jeder eine bestimmte Rolle mit besonderen Verantwortlichkeiten zugewiesen, und deshalb lässt sich der «Hilfsgedanke» der in vielen Aktivitäten für Menschen mit Behinderungen zugrunde liegt, etwas aufheben.

## Wissenswert

**Das Terrain:** Basketballfeld (Standardgrösse) mit zwei normalen und zwei seitlichen Körben (auf der Höhe der Mittellinie) Minimalhöhe: 2,00 m, Maximalhöhe: 2,20 m mit zwei Halbkreisen (3 m ), die in drei Sektoren aufgeteilt sind. Unter dem seitlichen Korb kann ein tieferer Korb für die Rolle Nr. 1 installiert werden. Die Halbkreise können mit Klebband markiert und unterteilt werden.




**Spieldauer:** Vier Mal acht Minuten ohne Unterbruch. Das Spiel wird nur während eines Wechsels, der Würfe der Rollen Nr. 1, der Freiwürfe und des Timeouts unterbrochen.

**Spielball:** Ein Mini-Basketball, der durch einen kleineren, leichteren Ball ersetzt werden kann, wenn die Rolle Nr. 1 an der Reihe ist. Die Ersatzbälle werden unter die tieferen, seitlichen Körbe gelegt. Der Schiedsrichter muss vor Spielbeginn sicherstellen, dass die Bälle vorhanden sind.

**Anzahl Spieler:** 12 Spieler pro Team, davon 6 auf dem Spielfeld. Jeder Spieler erhält eine Rolle zugeteilt (Nr. 1 bis 5). Jeder Spieler erhält eine zweistellige Zahl zugewiesen, die erste Zahl bezeichnet die Rolle, die zweite identifiziert die Person. Die Summe der Rollen zuweisenden Zahlen darf ein Total von 23 nicht überschreiten. Alle Spieler müssen eingesetzt werden.

**Die Rollen:** Werden den Begabungen entsprechend zugewiesen:

- Nr. 5: Normalbegabter Spieler, der Grundkenntnisse des Basketballspiels besitzt. Darf auch die Rolle des Beschützers einnehmen.
- Nr. 4: Nichtbehinderter oder behinderter Spieler, der die Hände mindestens partiell einsetzen oder gehen oder rennen und regelmässig prellen kann, aber nicht fähig ist, einen Korb zu legen.
- Nr. 3: Behinderter Spieler, der die Hände mindestens partiell einsetzen kann, also auch im traditionellen Korb einwerfen kann. Fähigkeit zu gehen, mit Unterbruch zu rennen und zu prellen. Kann nicht fliessend rennen.
- Nr. 2: Behinderter Spieler, der die Hände mindestens partiell einsetzen kann und Würfe in die seitlichen, hohen Körbe ausführen kann. Er kann auch in den seitlichen Korbzonen verbleiben. Wenn er den Ball erhält, muss er innert 10 Sekunden, mit mindestens zwei Mal prellen den Sektor des Halbkreises wechseln und den Wurf ausführen. Darf nicht gedeckt werden. Falls die Rolle Nr. 2 im Rollstuhl sitzt, muss er sich fortbewegen und mindestens zwei Mal prellen können.
- Nr. 1: Behinderter Spieler, der an Ort bleibt und nur Würfe ausführen kann. Seine Zone sind die seitlichen Halbkreise. Der Ball muss ihm von einem Mitspieler zugespielt werden. Wenn er ihn erhält, kann er von einem kleineren und leichteren Ball ausgetauscht werden, der unter den seitlichen Körben liegt. Er hat 10 Sekunden bis zum Wurf. Er erfüllt die Funktion, die an seine Behinderung adaptiert wird. Darf nicht gedeckt werden.

Das Reglement lässt sich kurz zusammenfassen:

- Material: Mehrere Körbe (zwei normale, zwei seitlich und etwas tiefer angebracht); der Ball kann durch einen kleineren und leichteren Ball ersetzt werden.
- Raumaufteilung: Geschützte Zonen erlauben den Wurf in die seitlichen Körbe.
- Regeln: Jeder Spieler erhält eine Rolle, die seinen motorischen Fähigkeiten entspricht. Als Folge ist der jeweils direkte Gegenspieler auf dem gleichen Niveau. Die verschiedenen Rollen werden von 1 bis 5 durchnummeriert und haben eigene Regeln (siehe Kasten).
- Passspiel: Ein Spieler kann die Rolle eines Beschützers übernehmen und mehr oder weniger alle Aktionen eines behinderten Mitspielers begleiten.

## Jedem seine Rolle

Beide Teams müssen einen Pivotspieler und mindestens zwei Spieler mit der Rolle Nr. 5 aufstellen (siehe Kasten). Die Summe der Rollen darf den Wert 23 nicht übersteigen. Jedes Team hat 30 Sekunden, um eine Aktion abzuschliessen und einen Korb zu landen. Defensivarbeit von zwei Spielern mit derselben Rolle ist erlaubt. Wenn ein Spieler einen Gegenspieler aus einer tieferen Rolle angreift, begeht er ein Foul, das mit zwei Freiwürfen bestraft wird. Das Anspiel geht danach an das Team, welches das Foul erlitten hat. Wenn der Spieler mit der Rolle Nr. 3 gefoult wird, darf er die Freiwürfe in einem seitlichen Korb ausführen.

Die Rollen Nr. 5 dürfen maximal drei Körbe pro Spielzeit landen. Für die anderen Spieler gibt es keine Beschränkungen. Im Unterschied zum Basketball gibt es keine Linien, die drei Punkte ermöglichen. Wenn der Ball von der Angriffszone wieder in die Defensivzone gelangt, wird das nicht sanktioniert, und es gibt keine Zeitlimite, um die Spielplatzhälfte zu verlassen. Die 3-Sekunden-Regel fällt aus sowie der Foulbonus (ab fünf Fouls erhält das gegnerische Team zwei Freiwürfe) und der Sprungball.

## Ermutigende Erfahrungen

Auch Nichtbehinderte profitieren von dieser neuen Aktivität. Sie lernen, sich in Gruppen einzufügen, in denen die Mitglieder verschiedene Fähigkeiten aufweisen. Sie müssen dazu neue kommunikative Fähigkeiten entwickeln und dazu ihre Kreativität gelten lassen. Darüber hinaus wird auf der Beziehungsebene ein intensiver Austausch gefördert. Sie lernen auch das Teilen der Zielsetzungen von Kameraden mit Behinderungen sowie die Wertschätzung der Andersartigkeit.

Die letzten sechs Jahre Erfahrung mit diesem Spielart haben bemerkenswerte Resultate hervorgebracht: Das Selbstvertrauen, die Fähigkeit Pflicht mit Spass zu verbinden, sowie psychomotorische Kompetenzen sind bei den Teilnehmern gewachsen. Auch der Austausch zwischen Jugendlichen und Erwachsenen hat sich verbessert. //

› *Die Charakteristika des Spiels sind auf der Website des Vereins Baskin onlus detailliert beschrieben (nur in Italienisch): www.sitisolidali.it/siti/baskin/*