
LEITFADEN

Streetball in Berlin



für Lehrer, Studenten und Übungsleiter

Handout

**STREETBALL-TEAM
Hanns-Braun-Straße/Friesenhaus II
14053 Berlin**



GSJ - GESELLSCHAFT FÜR SPORT UND JUGENDSOZIALARBEIT gGmbH
Hanns-Braun-Straße / Friesenhaus II-14053 Berlin





Streetball in Berlin

INHALTSVERZEICHNIS

	SEITE
STREETBALL– DAS SPIEL DER STRASSE	2
DAS STREETBALL – TEAM	2
WARUM STREETBALL IN DER SCHULE?	3
REGELN - STREETBALL	4
FOUL REGELN	5
DER COURT	6
PRAXIS – Vorbereitung der spielerischen Fähigkeiten und Fertigkeiten	7
SHOOTING GAMES	8
BASKETBALLSPRACHE	9 - 11
SPIELPLANVORLAGEN "Jeder - gegen - Jeden" (für 3-6 Teams)	12 - 14
SPIELBEOBACHTUNGSBOGEN (Fouls / Fair Play)	15 - 16
LITERATUR / LINKS	17





Streetball in Berlin

STREETBALL– DAS SPIEL DER STRASSE

Streetball ist mehr als Basketball für die Straße – Streetball, ist heute ein Teil der Jugendkultur mit einer eigenen Szene geworden. Der Streetball-Court verbindet Jugendliche unterschiedlicher Nation und Hautfarbe.

Streetball kommt aus den USA, aus dem Land, wo überall an Garagentoren, auf öffentlichen Freiplätzen und in Hinterhöfen die Basketballkörbe hängen. Millionen von Basketball-Begeisterten spielen hier ihr Spiel 1-gegen-1, 5-gegen-5 oder eben 3-gegen-3, die populärste Version des Streetballs. Als „Spiel der Ghettos“ – unorganisiert, spontan und in vielen Variationen – gibt es Streetball in den USA schon seit Jahrzehnten: Heutzutage hängen auch in Deutschland Basketball-Körbe an vielen Hauswänden oder Garagen, auf Freiplätzen und Schulhöfen – überall spielen Jugendliche heute Streetball.

Streetball kennt keinen Zwang! Probleme wie Drogen, Ausländerfeindlichkeit, Gewalt oder ungenügende Beschäftigung und Erfolgserlebnisse in der Freizeit sind in der Zielgruppe kein Thema. Streetball steht für ein aktives, engagiertes und faires Freizeitverhalten und kann damit auch Präventiv-Wirkung (Drogen, Gewalt) haben. Daher wird Streetball auch immer wieder in Projekten der Jugendarbeit eingesetzt.

Es gibt keine Schiedsrichter und einheitlichen Regeln. Oberstes Prinzip ist „FAIR PLAY“. Es sorgt dafür, dass Jugendliche beim Streetball soziale Kompetenzen wie Konfliktfähigkeit, Toleranz und Frustrationsbewältigung erlernen und anwenden. Schließlich müssen sich die Spieler beim Streetball mit dem Gegner einigen, um gemeinsam spielen zu können.

DAS STREETBALL – TEAM

- entstand als Modellprojekt des Sonderprogramms „Jugend mit Zukunft –gegen Gewalt“ des Abgeordnetenhauses von Berlin am 01.April 1993: Es arbeitet als mobiles Team und ist Initiator und Motor des Streetballspiels in Berlin.
- verbessert mittels sportorientierter Jugendsozialarbeit das Freizeitsportangebot in der Stadt;
- arbeitet im Vorfeld der Sportvereine;
- fördert die Selbstorganisation von Kindern und Jugendlichen;
- ist ein Betreuungs-, Beratungs- und Veranstaltungsteam;
- vernetzt sich mit anderen Jugendhilfeträgern, mit Schulen und Sportvereinen und arbeitet fachübergreifend

Die Angebote wirken gewaltpräventiv, fördern die Toleranzentwicklung, erhöhen die Integrationsbereitschaft, bieten Partizipationsmöglichkeiten und vermitteln Regeln, Normen und Werte.

organisiert

- große und kleine Streetball – Turniere u.a. die SCHOOL-FINALS-BERLIN
- Streetball-Turniere der Berliner Grundschulen
- in den Wintermonaten Streetball-Nights
- Feriensportangebote – „open gym“
- Multiplikatoren-schulung / Helfersschulung zur Gewinnung jugendlicher Ehrenamtlicher
- Lehrerfortbildungen und Schnupperangebote in Schulen





Streetball in Berlin

WARUM STREETBALL IN DER SCHULE?

VORTEILE

- kein Aufbau von Körben nötig / wenig Vorbereitungszeit
- Grundausstattung der Sporthallen üblicherweise mit 2-6 Körben
- Mannschaftssport / Teamgedanke „Fair – Play“
- Techniken universell anwendbar / Fangen - Dribbeln - Werfen
- Konditionierung / Ausdauer und Schnelligkeit
- einfache taktische Grundkenntnisse ausreichend
- Spiel bereits ohne große Spielerfahrung möglich
- relativ großer Ball - gutes Handling / auch bei Kindern mit Grobmotorik
- schnelles Erfolgserlebnis –
- auch einzelnes Üben möglich
- Vorbereitung mit kleinen Spielen
- Fangen - Werfen - Freilaufen ...
- Spielabzeichen im Basketball (über DBB/BBV zu beziehen)

NACHTEILE - wie zu begegnen?

Korbhöhe verstellbare Körbe (2.60m) , "Hocker" hilfe

Ball zu hart und zu schwer Ballgröße 5 (Mini)

im Basketballspiel müssen zu viele Schüler aussetzen (bei 5:5)
ausnutzen aller Körbe / Je Korb 6- 8 Spieler

Regelwerk zu kompliziert vereinfachte Regeln / Basisregeln einführen
z.B. hat Streetball deshalb nur 10 Regeln
und im Regelwerk des Basketball Spiels (Laufen, Dribbeln,
Werfen, Fangen) alle Zeitregeln eliminieren (außer natürlich die
Gesamtspielzeit!)





Streetball in Berlin

REGELN - STREETBALL

Spieleranzahl: 3 : 3

Spielfeldgröße: 10m x 10m

Punkte: jeder Korb innerhalb der Zone zählt 1 (ein) Punkt

2-Punkte-Linie 6,25m im Radius, dahinter (Fuß darf nicht auf der Linie stehen) gibt es 2 Punkte für den Korberfolg

Spielball Basketball

Korbhöhe 3,05 m

Wichtigste Regel: „**F A I R P L A Y**“. Darauf muss jeder selbst achten. D.h. jede/r Spieler/-in verhält sich auch zu seinem Gegner so, als wäre er/sie ein Teammitspieler und sorgt dafür, dass alle Mitspieler/-innen Spaß und Freude am Spiel haben. Es gibt keine Schiedsrichter!

Die Korbbeobachter heißen „**Courtmonitore**“ oder „**Courtwatcher**“.

1. **Foul:** Ein Foul ist jede Körperberührung, durch die die/der ballführende Spieler/in benachteiligt wird. Alle Fouls werden von der/m foulenden Spieler/-in selbst angezeigt. Wenn ein/e Spieler/-in während des Wurfes gefoult wird und der Ball geht ins Netz, zählt der Korb und die andere Mannschaft kommt in Ballbesitz.
2. **erster Ballbesitz:** Die Mannschaftskapitäne ermitteln diesen mittels „Münzwurf“
3. **Check:** Nach jedem Ballbesitzwechsel ("**Foul**" / „**Ausball**" / "**Korberfolg**") setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel mit einem „Check“ hinter der „Checklinie“(6,25m) fort.
4. **Angriff:** Vor einem Korberfolg müssen mindestens **zwei** Spieler/-innen der angreifenden Mannschaft den Ball berührt haben (**Pflichtpass**), sonst zählt der Korb nicht.
5. **Angriffswechsel:** Nach **jedem** Ballbesitzwechsel (auch Steal, Defenserebound, Airball) geht das verteidigende Team zum Angriff und muss vorher den Ball hinter die Checklinie gespielt haben. Erfolgt das Zurückspiel nicht, werden auch Punkte aus diesem Angriff nicht gegeben.(danach siehe Punkt 4)
6. **Zweifelsfälle/Streitball:** Statt des üblichen Sprungballs erhält in Zweifelsfällen die **verteidigende Mannschaft** den Ball. (Es gibt keinen Sprungball!)
7. **Zeitspiel:** verstößt gegen das Fairness-Prinzip. Angriffsdauer ca. 30 sec., sonst bedeutet das Ballverlust.
8. **Spieldauer:** Gibt es keine gesonderte Festlegung, wird bis zu **16 Punkten** oder **15 min** gespielt.
9. **bei Unentschieden:** wird das Spiel mit Freiwürfen von der „Checklinie“ / Freiwurflinie fortgesetzt. Es wirft immer abwechselnd ein/e Spieler/-in jeder Mannschaft, bis eine Entscheidung gefallen ist. Ein/e Spieler/-in darf erst ein zweites Mal werfen, wenn jede/r Spieler/-in dieses Teams einmal geworfen hat.





Streetball in Berlin

FOUL REGELN (angelehnt an die Basketball-Regeln)

- Schlagen
- Festhalten
- Rempeln
- Stoßen
- Beleidigen

Regelübertretungen sind:

- Laufen mit dem Ball
- Dribbeln mit beiden Händen
- Fausten
- Doppeldribbling
- absichtliches Fußspiel

Technische Grundfertigkeiten

- Fangen / Passen
- Schrittregel
- Dribbeln
- Positionswurf / Standwurf
- Korbleger / 2 er Schrittfolge
- Sternschritt

FAZIT: Techniken werden mit den klassischen Basketball-Übungsreihen gelehrt

Taktische Grundfertigkeiten

- freilaufen, nicht freistellen
- auf dem Feld verteilen, nicht alle zum Ball laufen
- jede/-r Spieler/-in ist Angreifer/-in, wenn die eigene Mannschaft in Ballbesitz ist
- jede/-r Spieler/-in ist Verteidiger/-in, wenn der Gegner/-in den Ball hat
- immer die/ den nächste/-n freie/-n Mitspieler/-in anspielen
- immer nachsetzen (Rebound)
- später: Einführung der Personenverteidigung (Mann-Mann-Verteidigung, Frau-Frau-Verteidigung): immer die/den eigene/-n Gegenspieler/-in suchen und für sie/ihn verantwortlich sein
- für fortgeschrittene Anfänger: Würfe außerhalb der Zone zählen zwei Punkte

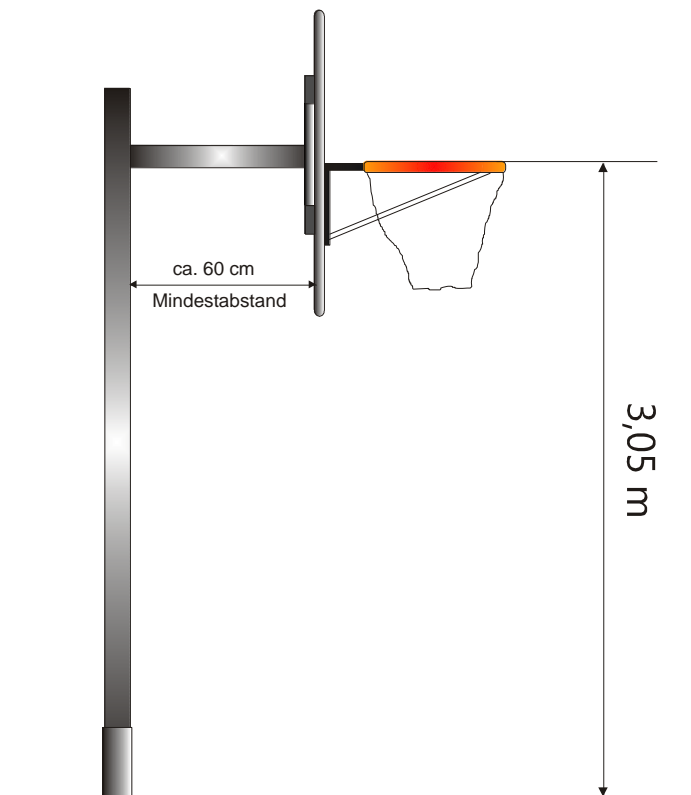
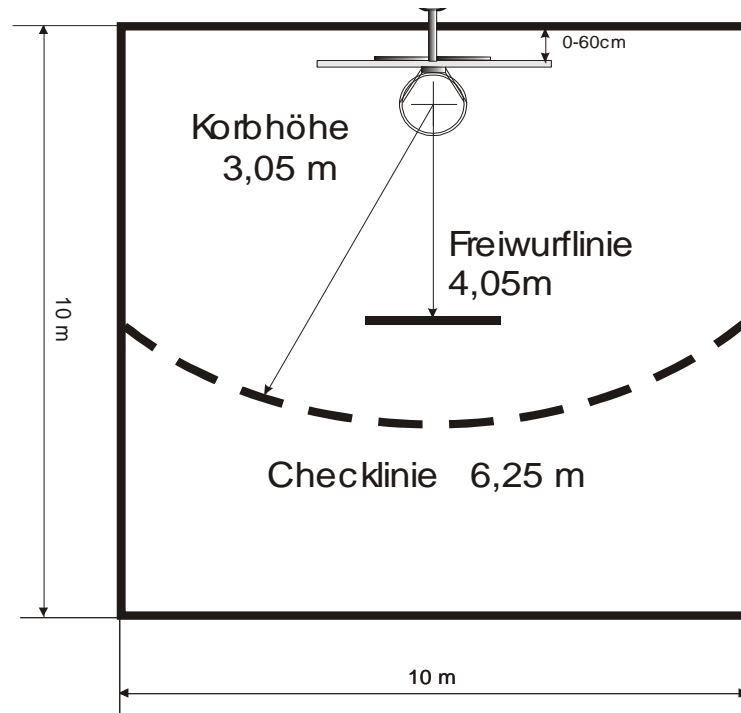




Streetball in Berlin

DER COURT

- Standardmaße 10 m x 10 m
- Abweichungen nach oben und unten möglich



- **Untergrund: Beton, Tartan oder Bitumen**





Streetball in Berlin

PRAXIS – Vorbereitung der spielerischen Fähigkeiten und Fertigkeiten Beispiele aus Döbler "Kleine Spiele"

Werfen/Fangen

- Wettwanderball
- Ablöseball
- Werfer und Läufer
- Ball über die Schnur
- Prellball

Freilaufübungen

- Schnappball zu zweit / dritt
- Parteiball
- Abwurfspiele

Treffsicherheit

- Zielwettbewerbe
- Zielball / Treffball
- Ballvertreiben

Taktik

- Turmball





Streetball in Berlin

SHOOTING GAMES

Horse

Horse (H-O-R-S-E) ist ein einfaches Spiel, dessen Ziel es ist, die Aktionen seiner Mitspieler/-innen so gut es geht zu kopieren. Dieses sehr allgemeingehaltene Spielprinzip findet in verschiedenen Sportarten Anwendung; besonders beliebt ist Horse im Basketball.

Spielprinzip:

Die/der beginnende Spieler/-in definiert die folgende Aktion (z.B. im Basketball Wurf von der Drei-Punkte-Linie mit geschlossenen Augen) und führt sie vor. War sie erfolgreich, müssen die anderen Mitspieler/-innen sie kopieren. Jeder Spieler, dem dies nicht gelingt, bekommt einen Buchstaben des Wortes „H O R S E“. Wenn ein/e Spieler/-in alle fünf Buchstaben gesammelt hat, hat der/-diejenige verloren und die restlichen Spieler/-innen spielen solange weiter bis ein/e Sieger/-in feststeht.

Bump out (mit 2 Bällen spielen)

Spieler/-in 1 wirft auf den Korb. Sobald der Ball die Hand von Spieler/-in 1 verlassen hat, darf Spieler/-in 2 werfen. Trifft Spieler/-in 2 schneller in den Korb als Spieler/-in 1, dann scheidet Spieler/-in 1 aus.

Generell ist das Ziel der/s nachfolgenden Spielerin/-s, den Ball schneller in den Korb zu treffen als die/der vorausgehende Werfer/-in. Nach einem Treffer muss die/der Werfer/-in schnell seinen Rebound sichern und zum Nächsten in der Reihe passen, damit diese/r wieder schnell auf den Korb werfen kann.

33 er

Es treten 2 Spieler/-innen gegeneinander an. Sie spielen mit einem Ball. Ziel ist es, als Erste/-r 33 Punkte zu sammeln. Gestartet wird der Wurf immer von der Freiwurflinie.

Spieler/-in (1) wirft, wenn sie/er trifft zählt der Wurf 2 Punkte und sie/er kann weiter spielen – sie/er beginnt wieder von der Freiwurflinie. Trifft der erste Wurf nicht, darf die/der Spieler/-in (1) nachsetzen und muss den Ball fangen (Rebound), bevor sie/er auf den Boden fällt. Sie/Er darf von der Stelle aus zum Nachwerfen ansetzen, trifft dieser Wurf, zählt er 1 Punkt und sie/er setzt das Spiel von der Freiwurflinie aus fort.

Trifft der Nachwurf nicht, dann kann die/der Spieler/-in (1) wieder den Ball fangen (Rebound) und von der Stelle aus zum Wurf ansetzen. Das geht so lange, bis der Ball auf den Boden fällt. Danach ist die/der zweite Spieler/-in dran.

Wer zuerst 33 Punkte erzielt ist Sieger/-in.





Streetball in Berlin

BASKETBALLSPRACHE

Fachbegriffe des Basketballs und des Streetballs von A - Z

A

- Airball: Wurf der völlig danebengeht, also nicht den Ring oder das Brett trifft.
Apple: Basketball, auch pill, rock oder money genannt
Assist: Pass, der direkt dazu führt, dass der Passempfänger einen Korb erzielt.

B

- Blocked shot: Geblockter Wurf, Verteidiger kann den Wurf abwehren
Brick: wer zu viele Bricks wirft, ist besser beim Kugelstoßen mit Ziegelsteinen aufgehoben
Bogart: Power - Move zum Korb
Bonus: Zusätzlicher Freiwurf nach Foul bei einem erfolgreichen Korbwurf

C

- Center: Meist der größte Spieler des Teams, der in der Verteidigung unter dem Korb steht
Court: Spielfeld

D

- Defensive: Verteidigungssituationen
Double dribble: Wenn während des Dribblings der Ball gehalten, dann weiter gedribbelt wird, das ist verboten
Downtown: Alle Würfe hinter der Distanzwurflinie kommen von Downtown
Dunking: Das ein- oder beidhändige Hineinstopfen des Balles in den Korb

E

- Easy basket: Korberfolg bei schwacher Verteidigung
Eat it: Nach einem geblockten Wurf des Gegners sagt man ihm hiermit durch die Blume, was er mit dem verkorksten Ball noch anfangen kann.

F

- Facing: Anvisieren des Korbes vor dem Wurf
Fadeaway/ jump shot: Sprungwurf, bei dem sich der Werfer nach hinten vom Gegner löst
Fast break: Schneller Angriff, meist in Überzahl
Faye Dunway: ein fade - away - shot
Forward: Großer Spieler mit Fähigkeit zum Distanzwurf

G

- Garbageman`slaw: Die Müllmann - Regel besagt: Brett und Spin = versenkt
Guard: Spielmacher, organisiert die Angriffe, Hauptaufgabe: das Passspiel





Streetball in Berlin

H

Helping out:	einem Teamkameraden in der Verteidigung helfen
High five:	Abklatschen mit ausgestrecktem Arm, zur Begrüßung oder Gratulation
Hookshot:	Hakenwurf

I

Inside shot:	Nahdistanzwurf
--------------	----------------

J

Jump ball:	Sprungball
Jump shot:	Sprungwurf
The J:	The jump shot = Sprungwurf, Auch bus stop oder joint genannt.

L

Lay-up:	Korbleger
Lob pass:	Bogenpass
Look:	Ein Pass der direkt zum Korberfolg führt. Auch dish oder find genannt.

M

Man to man:	Mann - gegen - Mann - Verteidigung
Motion:	Bewegung im Spiel
MVP (Most valuable player)	Die Kriterien zur Wahl zum "wertvollsten Spieler" beinhalten seine Fähigkeit, Punkte zu erzielen, Vorlagen zu geben und gut zu rebounden

N

NBA:	National Basketball Association, Vereinigung der Nordamerikanischen Profiklubs
No look pass:	Pass ohne hinzusehen

O

Offensive:	Angriff
Offensive foul:	persönliches Foul eines Angreifers
Offensive rebound:	Balleroberung nach Korbwurf durch angreifende Mannschaft
Off guard:	zweiter Aufbauspieler, hilft dem Point guard den Ball nach vorn zu bringen
One and One:	Eins-um-Eins Regel, der zweite Freiwurf wird gewährt, wenn der erste erfolgreich war

P

Passing game:	schnelles Passspiel, um die Verteidigung in Bewegung zu bringen
Point guard:	Aufbauspieler der das Spiel organisiert
Point game:	Situation, in der ein Wurf das Spiel entscheiden kann
Posting -up:	Position auf der Ball-Korb-Linie einnehmen
Press:	engste Version der Mann-Mann-Deckung





Streetball in Berlin

R

Rebound:	die Kontrolle über den Ball erlangen, der vom Brett oder Korb abspringt
Referees:	Schiedsrichter
Rookie:	Neuling, Spieler im ersten Jahr
Rotation:	Positionswechsel im Nachrückverfahren
Run`n gun:	Fast-break-Ball und quick -shots

S

Scoring:	Punkte erzielen
Shot clock:	die Zeit, die für einen Wurf auf den Korb zur Verfügung steht. In der FIBA und in der NBA 24 sec. Nach jedem Wurf auf den Korb beginnt die Zeit neu.
Skywalker:	Straßenflieger mit enormer Sprungkraft
Slam dunk:	sehr kraftvolles Stopfen des Balles in den Korb
Steal:	Erkämpfen eines Passes oder des Balles vom Dribbler
Studfish:	Ein Crack, der weiß, wo der Korb hängt. Auch stockfish genannt. Gegenteil von chump.
Swish:	Erfolgreicher Wurf, bei dem der Ball weder Board noch Ring berührt hat.

T

Team foul:	Mannschafts-Foul-Summe, nach Überschreiten der Höchstzahl bekommt das gefoulte Team bei jedem Foul Freiwürfe nach der One - and - One - Regel:
Technical foul:	Technisches Foul wegen Meckerns oder gegen die Bank, wird mit Freiwürfen und Ballbesitzwechsel bestraft.
Time out:	Auszeit, Spielunterbrechung von 30 sec.
Three Sixty:	Slam Dunk mit einer 360° - Drehung um die eigene Achse während des Sprunges.

U

Underhand lay up:	Unterhandkorbleger
-------------------	--------------------

V

Victory lap:	Ein Ball, der auf dem Ring noch ein paar Ehrenrunden dreht, bevor er rechtzeitig abspringt oder in die Reuse geht. Auch toilet, seater oder flush genannt.
--------------	--

W

Warm up:	Aufwärmen
White man´s disease:	Die Krankheit des weißen Mannes: Eine chronische Unfähigkeit zu springen.

Z

Zone press:	Pressdeckung in einem bestimmten Bereich des Feldes
-------------	---





Streetball in Berlin

SPIELPLANVORLAGE "Jeder - gegen - Jeden" (3 und 4 Teams)

Anzahl der Teams: 3 Anzahl der Spiele: 3

Team	Punkte 1.Spiel	Punkte 2.Spiel	Summe	Platz
A				
B				
C				

Spielansetzungen

Court	Zeit	Spiel	Ansetzung	Ergebnis
		1.	A:B	:
		2.	B:C	:
		3.	A:C	:

Anzahl der Teams: 4 Anzahl der Spiele: 6

Team	Punkte 1.Spiel	Punkte 2.Spiel	Punkte 3.Spiel	Summe	Platz
A					
B					
C					
D					

Spielansetzungen (3 Blöcke zu je 2 Spielen)

Court	Zeit	Spiel	Ansetzung	Ergebnis
		1.	A:B	:
		2.	C:D	:
		3.	A:C	:
		4.	B:D	:
		5.	B:C	:
		6.	A:D	:





Streetball in Berlin

SPIELPLANVORLAGE "Jeder - gegen - Jeden" (5 Teams)

Anzahl der Teams: 5 Anzahl der Spiele: 10

Team	Punkte 1.Spiel	Punkte 2.Spiel	Punkte 3.Spiel	Punkte 4.Spiel	Summe	Platz
A						
B						
C						
D						
E						

Spielansetzungen (5 Blöcke zu je 2 Spielen)

Court	Zeit	Spiel	Ansetzung	Ergebnis
		1.	A:B	:
		2.	C:D	:
		3.	A:E	:
		4.	B:C	:
		5.	D:E	:
		6.	A:C	:
		7.	B:D	:
		8.	C:E	:
		9.	A:D	:
		10.	B:E	:





Streetball in Berlin

SPIELPLANVORLAGE "Jeder - gegen - Jeden" (6 Teams)

Anzahl der Teams: 6 Anzahl der Spiele: 15

Team	Punkte 1.Spiel	Punkte 2.Spiel	Punkte 3.Spiel	Punkte 4.Spiel	Punkte 5.Spiel	Sum- me	Platz
A							
B							
C							
D							
E							
F							

Spielansetzungen (5 Blöcke zu je 3 Spielen)

Court	Zeit	Spiel-	Ansetzung	Ergebnis
		1.	A:B	:
		2.	C:D	:
		3.	E:F	:
		4.	A:C	:
		5.	D:F	:
		6.	B:E	:
		7.	A:D	:
		8.	E:C	:
		9.	B:F	:
		10.	A:E	:
		11.	C:F	:
		12.	B:D	:
		13.	A:F	:
		14.	E:D	:
		15.	B:C	:





Streetball in Berlin

Spielbeobachtungsbogen aus „Helferschulung – Praxis“

Bogen 1

Vorname: _____

Name: _____

Aufgabe 1: Streetballregeln

Beherrschen die Teams die wichtigsten **Streetballregeln** bzw. Basketballregeln?

Trage bitte erkannte **Fehler** (Strich) in die Liste ein und beurteile das Spiel **beider** Teams mit einer Zensur (1-6).

Regeln	TEAM A		TEAM B		Zensur Team A	Zensur Team B
	ja	nein	ja	nein		
Checkball (ja – nein)						
Pflichtpass (ja – nein)						
make it take it						
Ballbesitzwechsel (nach Steal, Rebound, AUS-Ball, Foul) (ja – nein)						
Fuß im "AUS"						
Technikfehler (Dribbeln, Schritte)						

Viel Spaß!





Streetball in Berlin

Spielbeobachtungsbogen aus „Helferschulung – Praxis“

Bogen 2

Vorname: _____

Name: _____

Aufgabe 2: FAIR PLAY

Wie wird der **FAIR PLAY** Gedanke bei den Teams umgesetzt?

Trage bitte erkannte Unregelmäßigkeiten (Strich) in die Liste ein und beurteile das **FAIR PLAY** **beider** Teams mit einer Zensur (1-6).

FAIR PLAY	TEAM A		TEAM B		Zensur Team A	Zensur Team B
	ja	nein	ja	nein		
begrüßen/abklatschen						
Fouls werden angesagt						
gegnerische Spieler/-in wird beschimpft						
Teams streiten sich - keine Einigung						
EGO Spiel – Mitspieler/-in werden nicht angespielt						
absichtliches Foulspiel (Schubsen, Beine stellen, Ball hart werfen)						

Viel Spaß!





Streetball in Berlin

LITERATUR / LINKS

Peter Kränzle	Streetball verständlich gemacht	Copress Sport/Verlag GmbH München
Hannes Neumann	Streetball Know-How	BLV Verlag München 1994
Jochen Belzer/ Thomas Paganetti	Streetball/ Technik-Taktik-Spiel	Niederhausen 1994
Friedhelm Heitmann	Streetball und 120 andere coole Spielideen Handbuch des Sports in Berlin	Verlag an der Ruhr 1995 Schors - Verlag
Deutscher Basketballbund	Stundenbilder 3 on 3 Spiel mit dem roten Ball Stundenbilder/Sportunterricht	Information und Downloadangebote DBB /2012 www.basketball-bund.de
Textsammlung	Fair Play im Sport	www.sportunterricht.de/lksport/fairtexte.html www.friedenspädagogik.de
	Fairplay_Klasse 6_Unterricht	in www.sportunterricht.de/fairplay/
	Handbuch – Gewaltprävention in der Grundschule	2007, Institut für Friedenspädagogik Tübingen e.V. – WSD Pro Child e.V.
M. Bauer	Streetball in der Schule	Lehrhilfen für den Sportunterricht Schorndorf, 56 (2007) Heft 5
Sportpädagogik	Zeitschrift für Sport, Spiel und Bewegungserziehung „Basketball vermitteln“ 5/2005 und 1/2013	



Streetball-Team

www.streetball-team.de