

Faszination und Erlebnis Winter: Eine Jahreszeit lädt zum Bewegen ein

Bauen mit Eis und Schnee

Bettina Frommann

Schnee als kostenlose, formbare Masse und weite, unberührbare Fläche lädt ein zum Formen, Bauen und Gestalten. Da Schnee weder in der Menge und Beschaffenheit noch in der regionalen Verbreitung eindeutig vorhersehbar ist, bleibt eine winterliche Landschaft oft ein positiver Überraschungseffekt.

Weicher Schnee beugt Verletzungen entgegen und erlaubt damit, ein gewisses Risiko bei Aktivitäten einzugehen, bei denen es sonst zu Stürzen mit Verletzungsfolgen auf harten Untergründen kommen kann. Die praktischen Gestaltungsvorschläge beziehen sich zum einen auf Schnee als Abdruckfläche, zum anderen auf Schnee und Eis als Baustoff.

Praktischer Hinweis: Handschuhe aus Wolle oder Fleece sind nicht geeignet. Hilfreich ist ein zweites Paar Handschuhe, das trocknen kann, wenn das erste Paar nass ist.

• Körperabdruck

Jeder hinterlässt mit seinem ganzen Körper einen Abdruck im unberührten Schnee. Anschließend wird geraten, von wem der Abdruck stammt. Für ältere Schüler: Es können sportliche Bewegungen wie in einem Daumenkino mit mehreren Abdrücken in den Schnee übertragen werden.

• Porträt

Jeder drückt nur sein Gesicht in den Schnee. Auch hier soll anschließend geraten werden, welcher Abdruck zu wem gehört.

Variante:

- Alle erstellen gemeinsam mit ihren Gesichtsabdrücken ein Gruppenfoto.

• Wörter legen

Die Gruppe überlegt sich ein Wort, welches mit den eigenen Körpern aus einzelnen Buchstaben in den Schnee gelegt wird. Die Lehrkraft muss das Wort erlesen.

• Mandalas

Mit Händen und Füßen drücken Schüler einzeln, zu zweit oder in Kleingruppen Muster wie Mandalas in den Schnee. Mit gefärbtem Wasser (Früchtetee, Tinte, Lebensmittelfarben) kann man diese Muster farblich gestalten und dann fotografieren.

• Küchen-ABC

Mit Gegenständen aus der Küche lassen sich ebenfalls sehr gut Muster und Abdrücke im Schnee herstellen. Die anderen raten anschließend, welcher Gegenstand welches Muster verursacht hat.

• Stapfbilder

Die Schüler stapfen mit den Füßen Motive wie Tiere, Blumen, Gegenstände in den Schnee. Die anderen raten. Die Motive können entweder per Los und nach freier Entscheidung ausgewählt werden.

AUS DEM INHALT:

Bettina Frommann

Faszination und Erlebnis Winter:

Eine Jahreszeit lädt zum Bewegen ein

1

Brigitte Heusinger von Waldegge

„Ich mach' das, was die mir sagen, und ich tanz' einfach!“

3

Petra Böcker & Fabian Dirks

Fußball verstehen und gestalten im Sportunterricht

9

Heinz Lang

Sepak Takraw – das etwas andere Spiel aus Ostasien

15



Bettina Frommann

arbeitet (nach 14 Jahren Schuldienst) in der Abteilung Angewandte Sportwissenschaft des IfS der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel.

bfrommann@email.uni-kiel.de

• **Porträtgalerie**

Aus Schnee bauen alle eine schmale Mauer mit runden oder eckigen kopfgroßen Öffnungen. Hinter jede Öffnung stellt sich ein Schüler und die Lehrkraft hält die Porträtgalerie mit dem Fotoapparat fest.

• **Skulpturenfestival**

Kleingruppen von 3 - 5 Schülern ziehen per Los einen Zettel mit einem Bauauftrag zu folgenden denkbaren Kategorien: Tiere (Krokodil, Schnecke, Käfer), Pflanzen (Sonnenblume, Rose), Comicfiguren (Obelix, Micky Maus, Simpsons), Bauwerke (Eiffelturm, Kölner Dom, Brücke). Um gleiche Bedingungen zu schaffen, werden die Zeit und die ungefähre Größe vorgegeben. Um die Bauwerke länger zu erhalten, kann man sie mit Wasser einsprühen und über Nacht gefrieren lassen.

Variante:

- Alle bekommen den gleichen Bauauftrag: ein Schneungeheuer, einen Drachen, Yeti, einen Dinosaurier.

• **Häuserfassaden**

Kleingruppen bekommen den Auftrag, Häuserfassaden aus Schnee mit Fenster- und Türöffnungen zu bauen. Besonders schön sehen die Fassaden in der Dämmerung und Dunkelheit aus, wenn man Teelichter in die Öffnungen stellt. Für Ältere kann man noch Vorgaben bezüglich des Baustils machen und so eine Verbindung zum Fach Kunst herstellen.

• **Turmbau zu Babel**

Welches Team baut auf einer Grundfläche von 30 x 30 cm den höchsten Turm aus Schnee oder aus Schneebällen?

• **Persönliches Wappen**

Jeder Schüler stellt sein persönliches Wappen in den Schnee, das Informationen über Familie, Freunde, Hobbies und Vorlieben bzw. Abneigungen erhalten soll. Die anderen raten.

• **Duftlampe**

Jeder Schüler formt aus Schnee eine Duftlampe und beträufelt sie mit einem Aromaöl. Alle Teilnehmer gehen von Lampe zu Lampe, erschnuppert der Reihe nach, welcher Duft verwendet wurde, und halten ihre Einschätzung schriftlich fest.

• **Bau eines Iglus**

Im Internet gibt es zahlreiche Anleitungen zum Bau eines Iglus. Man sollte allerdings die Menge an Schnee und den Zeitaufwand nicht unterschätzen!

• **Christbaumschmuck**

Ganz einfach kann man Adventsschmuck für draußen herstellen. Farbige Eiswürfel oder andere Figuren werden an Gehölze gehängt.

• **Die Kirche im Dorf**

Haushaltsgefäße verschiedener Größen werden mit gefärbtem Wasser (Tinte, Lebensmittelfarbe) gefüllt und über Nacht bei Frost nach draußen oder in den Gefrierschrank gefüllt. Aus Schnee bauen alle eine Kathedrale. Statt Fenster werden die gefärbten Eisstücke eingesetzt. Besonders schön sieht die Kathedrale aus, wenn die Sonne durch die bunten Scheiben scheint.

Eine Literaturliste ist dem nächsten Beitrag von B. Frommann (Jan./Feb. 2014) beigelegt.

Hätten Sie es gewusst?

Sandskiing und -boarding

- kann auf der höchsten Düne in der Nähe von Dubai (Liwa Oase – Moreeb Düne) betrieben werden.
- Gleiches lässt sich im Sommer auch bei uns auf der 120 m hohen Quarzsandhalde nahe Hirschau in der Oberpfalz betreiben. Die Abfahrten sind etwa 260 m lang bei ca. 35 Grad Gefälle. Eine Standseilbahn bringt Sie nach oben.

LEHRHILFEN für den Sportunterricht

Verlag: Hofmann-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1360, D-73603 Schorndorf, Telefon (07181) 402-0, Telefax (07181) 402-111

Redaktion:

Heinz Lang
Neckarsulmer Str. 5, 71717 Beilstein
E-Mail: H-W.Lang@t-online.de

Erscheinungsweise:

Monatlich (jeweils in der 2. Hälfte des Monats).

Druck:

Druckerei Djurcic
Steinwasenstraße 6–8, 73614 Schorndorf

International Standard Serial Number:
ISSN 0342-2461

Bezugspreis:

Im Jahresabonnement € 23,40 zuzüglich Versandkosten.
Die Abonnement-Rechnung ist sofort zahlbar rein netto nach Erhalt. Der Abonnement-Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen, falls nicht ausdrücklich anders vereinbart. Abbestellungen sind nur zum Jahresende möglich und müssen spätestens 3 Monate vor dem 31. Dezember beim Verlag eintreffen. Unregelmäßigkeiten in der Belieferung bitte umgehend dem Verlag anzeigen.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Redaktion und des Verlags mit Quellenangabe.

Unverlangte Manuskripte werden nur dann zurückgesandt, wenn Rückporto beiliegt.

„Ich mach‘ das, was die mir sagen, und ich tanz‘ einfach!“ (1)

Von der Herausforderung, in Tanzprojekten „richtige“ Aufgaben zu stellen

Brigitte Heusinger von Waldegge



Was *machen* Schüler* in einem schulischen Tanzprojekt? Lernen sie, wie tanzen „richtig geht“ oder lernen sie vor allem, wie sie sich selbst in Bewegung auf vielfältige Weise zum Ausdruck bringen können?

Dieses Zitat eines Schülers im Tanzprojekt *dragons and dreams* zeigt ein großes Vertrauen, dass das Tanzen an sich ein lohnendes Bewegungs-Potenzial bereithält, dass die Lehrperson interessante und gangbare Wege eröffnen wird und dass er selbst darin für sich etwas Sinnvolles und Bereicherndes entdecken kann.

An diesem Vertrauen werfen sich Fragen nach den Aufgaben und Möglichkeiten von Tanzen im schulischen Kontext auf und nach dem didaktisch-methodischen Handeln der Lehrenden: Was müssen Tanzvermittler *machen*, um Schülern ein tänzerisches Bewegungslernen zu ermöglichen? (2)

Tanzen in den Horizont rücken

Sechstklässler rennen, kicken Bälle, schwingen das Springseil – mit anderen Worten: Sie nehmen Gelegenheiten wahr, um „etwas anzustoßen“ und gemeinsam „in Bewegung zu setzen“. Tanzen gehört erst einmal nicht dazu, denn es liegt bei den meisten nicht in ihrem Bewegungshorizont, sondern ist eher ausgelagert in die außerschulische Tanzstunde einiger Mädchen. Um Tanzen in den Horizont von Zwölfjährigen einer sehr heterogenen Klasse zu rücken, ist zu klären, was

das Tanzen in seinem Kern ausmacht: Was unterscheidet Tanzen von anderen Inhalten unserer Bewegungskultur?

Die Kernidee dieses Bewegungsfeldes (3) liegt darin, sich mit den eigenen Bewegungsmöglichkeiten auseinanderzusetzen, den eigenen Ausdruck zu differenzieren sowie Bewegung vielfältig zu gestalten (L4, 184). Das Bewegen wird jeweils innerhalb eines Themas angeregt und ist davon nicht zu trennen; das Sich-zum-Ausdruck-bringen wird dabei explizit zum Thema gemacht (L1, 60). Gelingt es, ein Thema aus der kindlichen Lebenswelt aufzugreifen, erschließen sich die Schüler im Bewegen nicht nur den Gegenstand, sondern klären auch ihre eigenen damit verbundenen Fragen und Wünsche (L6, 190). Um den Zugang zu einer produktiven Auseinandersetzung zu eröffnen, entscheidet sich die Lehrperson unter Berücksichtigung des komplexen Gegenstandes einerseits und einer heterogenen Lerngruppen andererseits zunächst für eine Dimension, innerhalb derer sie das konkrete Thema mit den Schülern herauskristallisiert (L5, 91). Dafür wählt sie eine aus sieben akzentuierten *Dimensionen der Bewegungsgestaltung* (4).

Wie kristallisiert sich nun ein Thema heraus, das für alle bedeutungsvoll genug erscheint um sich darauf einzulassen?

Die gemeinsame Sache klären und das Thema herausfiltern (Kasten 1, S. 6)

Vor Beginn der tänzerischen Arbeit ist die innere Welt der Lernenden aufzuspüren, um sich mit ihnen über das Thema zu verständigen. Dies setzt die Klärung der Sache als das Widerständige voraus, die die Lernenden etwas angeht (L5, 11). Das Tanzprojekt soll dazu beitragen, dass jeder Schüler gleich welchen Bildungshintergrunds, körperlicher Verfassung und Bewegungserfahrung sich einbringen und den eigenen Bewegungsausdruck erweitern und ausdifferenzieren kann. Ausgehend davon, dass die Schüler im Unterricht bereits



Brigitte Heusinger

ist Dipl.-Päd. M.E.d. an der
Philipps-Universität
Marburg (Körperbildung/
Tanz, Bewegungs-
pädagogik,
Grundthemen des
Bewegens)

heusingerb@staff.
uni-marburg.de

Fragen zu Geschlecht, Sexualität, Freundschaft und Liebe besprochen haben, sollen innerhalb der hier ausgewählten *persönlichen Dimension* leibliche Wahrnehmungs- und Gestaltungsmöglichkeiten eröffnet werden, in denen sie Gemeinsamkeiten finden können. Literarische Vorlage ist die Geschichte „Der kleine Drache Hab-mich-lieb – ein Märchen für große Leute“ von Andrea Schwarz (L7). Eine ausgewählte Textpassage (siehe 5.) ermöglicht es, an das alltägliche Erleben der Kinder anzuknüpfen und daraus das Thema zu gewinnen, das sie im Laufe des Prozesses zu ihrem machen.

Dabei ist die Lehrende nicht Bereits-Wissende, sondern Mitinterpretin der Situation (L3, 12), in der sich die Schüler befinden. In ihrer Funktion als Mit-Suchende kann sie mitvollziehen, wie das Thema die Schüler in kognitiver, sinnlicher und emotionaler Weise anspricht und verstehen, welche Erfordernisse sich für den Auseinandersetzungsprozess ergeben (L6, 186f).

In diesem ersten circa zweistündigen Prozess erfährt die Lehrende Erfahrungs- und Interessesstand der Schüler, eröffnet ihnen Perspektiven, was sie im Projekt erleben können und initiiert sowohl eine Beziehung zum Thema als auch zu allen Mitwirkenden. So bringt sie gleich zu Anfang ihren eigenen Bezug zum Tanzen ein und befragt die Schüler nach ihrem Wissen über und ihren Erfahrungen mit Tanz. Durch gemeinsames Lesen und im Gespräch über eine Textpassage können die Kinder ihren Bezug zur Thematik herstellen und selbst konkrete Inhalte herausfiltern, die im Tanzprojekt aufgegriffen werden. In einem Bewegungs- oder Rhythmusspiel finden sie einen ersten leiblichen Bezug, während die nachfolgende Präsentation einer Filmdokumentation über ein anderes Schultanzprojekt (5) ihnen eine Vorstellung vermittelt von der explorativen Art des Lernens. Diese erste Phase endet mit der Erörterung verbleibender organisatorischer, inhaltlicher und „atmosphärischer“ Fragen.

Vorstellungen und Wünsche sowie Vorerfahrungen und Vorbehalte können in der weiteren inhaltlichen Planung und methodischen Vorgehensweise berücksichtigt werden. Erreicht ist eine Aufweckung für das Thema, gekennzeichnet durch Neugier und Unsicherheit:

„Ich wüsste nicht, wie das gehen sollte über einen Drachen eine Performance zu machen. Aber ich fand es eigentlich gut, die Idee!“

Schülerin nach der Projekteinführung. (siehe auch (1)) Welche Impulse sind zu geben, damit die Schüler die ihnen fremde Welt selbst auskundschaften und ihre eigenen Ausdrucksmöglichkeiten gestalten?

Den Bewegungsraum öffnen (Kasten 2, S. 6)

Fokussierende Aufgabenstellungen eröffnen einen Raum für vielfältige Bewegungswahrnehmung und differen-

zierte Bewegungsgestaltung (vgl. Laging und Hartmann in diesem Heft). Sie fordern dazu heraus, sich zu Beginn einer Einheit auf unterschiedlichen Ebenen „anzuwärmen“: Mit dem Raum vertraut zu werden, sich der Gruppe anzunähern, in den eigenen Körper hinein zu spüren und ungewöhnliche Bewegungsweisen zuzulassen.

In **move up!** greifen die Schüler bekannte Grundbewegungsarten auf. Durch möglichst viele Varianten einer Bewegungsart wird die Entwicklung von Bewegungsvielfalt angestoßen: Wie unterschiedlich kann *hüpfen* aussehen?! Die Schüler sind aktiv beteiligt, indem sie die Mitschüler spielerisch provozieren, wenn sie vermeintlich schwere oder „peinliche“ Bewegungen ausüben. Mit der von der Lehrkraft hereingerufenen Anweisung „torkeln“ entsteht Gelächter und entspannt sich spätestens jetzt die Atmosphäre des anfänglichen „Fremdelns“. Torkeln erlaubt ausdrücklich „dummes“ Zeug zu machen – das macht Spaß! Zusätzlich wird dazu aufgerufen sich aneinander festzuhalten, sich gegenseitig zu stützen und aufzuhelfen. Ein lärmendes, fröhliches Durcheinander entsteht.

In **move as you like – move like Sarah!** werden die Bewegungen nicht mehr angesagt, vielmehr bewegt sich jeder wie er mag; unterstützt durch Musik mit deutlichem Aufforderungscharakter (6). Im zweiten Schritt imitieren alle die Bewegung eines Kindes, und dieses wird sich in dem Moment darüber bewusst, was es gerade tut. Die anderen sind herausgefordert, nicht irgendein Hüpfen, sondern genau dieses Hüpfen mit diesen zusätzlichen Armbewegungen und dieser geneigten Kopfhaltung etc. aufzunehmen. Selbst ein ungeschlüssig wirkendes Schlurfen ist eine „gültige“ Bewegung und kann vervielfacht werden. Dabei geht es keinesfalls um ein bloßstellendes Nachäffen. Vielmehr geschieht dabei ein Aufmerken darüber, dass jede anscheinend noch so „zufällig“ ausgewählte Bewegung „richtig“ ist. Dies vermittelt dem agierenden Kind die Gewissheit, gesehen zu werden. Alles ist gültig: Kompliziertes, einfaches oder „dummes Zeug“ zu machen ist eine höchst ernsthafte Sache geworden und findet Resonanz in der Gruppe!

Im **Schattenspiel** wird das Beobachten intensiviert und durch die Reduktion auf ein Körperteil werden die Be-



wegungsmöglichkeiten weiter ausdifferenziert: Was kann ich alles allein mit einem Arm machen?!

In der **Bewegungsschleife** konkretisieren sich einzelne Bewegungen, werden wiederholbar und fügen sich in der **8er-Gestaltung** bereits zu eine längeren Sequenz zusammen.

In dieser Projektphase wird erfahrbar, dass jede Bewegung Gültigkeit hat und dass aus dem vermeintlich zufälligen, spielerischen Ausprobieren in kurzer Zeit konkrete Ergebnisse gewonnen werden.

Wie lässt sich nun die Ausdruckskraft der Bewegung verstärken?



Den tänzerischen Ausdruck entwickeln (Kasten 3 – 6)

Der Drache, der seine Höhle gewissenhaft fauchend bewacht, träumt davon, mit anderen Tieren spielen zu können. Aber diese erschrecken sich, wenn er auftaucht, weil er fremd ist und gefährlich wirkt. (7)

In Anlehnung an die Geschichte richtet sich die Frage an die Schüler: Was erleben und träumen Kinder in der sechsten Klasse? Sie notieren Situationen, die sie geträumt haben oder sich erträumen, zum Beispiel von echter Freundschaft und dem Mut, für sich einzustehen (Kasten 3, S. 6). Um mit diesen Schilderungen weiterarbeiten zu können, werden sie in Bewegungsbilder übersetzt (Kasten 4, S. 7) und weiter bearbeitet durch Variieren, Konkretisieren, Zusammenführen, Memorieren und Präsentieren (Kasten 5, S. 7).

In diesem Entwicklungsprozess agieren die Lernenden nicht nur als Bewegungsforscher und Tänzer, sondern auch als kritische Beobachter und Impulsgeber (L2, 97ff). Entsprechend haben die zuschauenden Schüler bei der abschließenden Präsentation die verantwortungsvolle Aufgabe, als „Coaches“ unterstützend zu beobachten.

In diesem kreativen Prozess des Suchens, Probierens, Verwerfens und Weitersuchens ergeben sich *kompositorische Probleme*, die unmittelbar mit *bewegungstechnischen Problemen* verwoben sind: Die Frage nach dem Ausdruck einer Bewegung kann auf der Grundlage der Laban'schen Raum-Zeit-Energie-Prinzipien (L4,



213) untersucht werden in Bezug zu ihrer Größe, Phrasierung oder ihrem Kräfteinsatz. Damit verbunden sein könnten Übungen zu Körperspannung und -aufrichtung. Die Lehrkraft wählt aus den auftauchenden *Problemen* eins aus, aus dem sich im weiteren Verlauf eine Übungsfolge entwickelt. Im Gegensatz zu sportüblichen *Übungsreihen* ist diese Übungsfolge nicht bereits vorher festgelegt. Sie ergibt sich aus dem Prinzip, auftauchende Probleme als Hinweis zur Erreichung einer nächsten Intensivierung zu nutzen.

Im weiteren Verlauf geht es darum, den Ausdruck zu verstärken, indem die Schüler mehr Bewegungssicherheit und -präzision finden. Dazu wird aus der Fülle an Bewegungsbildern „**immer wieder aufstehen**“ ausgewählt (Kasten 6, S. 7).

In dieser Begrenzung auf *eine* Bewegung sind die Kinder herausgefordert, sich auf eine Variante festzulegen und die Bewegung kontrolliert und damit wiederholbar auszuführen. In Experimenten mit Gegenspannung und Temporeduktion konkretisiert sich die Abfolge, gewinnen sie mehr Kontrolle und entwickeln gleichzeitig Ehrgeiz und Mut sich damit auch zu zeigen.





Tanzen als Prozess erfahren und als Ergebnis präsentieren – Ein Fazit

Das Paradoxon, durch Begrenzung zur Vielfalt und gleichzeitig zu einer Konkretisierung und Präzisierung zu gelangen, ist eine der Grundlagen kreativen Handelns und erlaubt es, dass die Schüler auftauchende Bewegungsprobleme als *ihre* Bewegungsprobleme

wahrnehmen. Dadurch, dass sich die Bewegungsprobleme aus dem Prozess ergeben, machen sie neugierig und wecken das Bedürfnis, sie auf eigene Art lösen zu wollen. Die Lehrkraft eröffnet Wege, diese Probleme aufzugreifen und unterstützt eigene Lösungen zu finden (L6, 185).

Im Tanzprojekt können Kinder unterschiedliche, und vor allem bislang fremde Facetten von sich wahrnehmen und sie in Bewegung gestalten. Sie sammeln Erfahrungen damit, sich eine neue Welt selbst zu erschließen. Das hier dargestellte *Konzept der Inszenierung der Tanzvermittlung* basiert auf einem relationalen Bildungsverständnis, nach dem Mensch und Welt sich gegenseitig hervorbringen (L1, 58ff). Insofern tragen vielfältige, dabei sehr fokussierte und gleichzeitig ergebnisoffene Bewegungsaufgaben maßgeblich dazu bei, wie sich Schüler in die Welt bewegen, etwas aus sich hervorbringen, dabei sich selbst bilden und ihre Welt gestalten. Hierin liegen Chancen, dass Schüler sich dem offenen Prozess anvertrauen und darin einen differenzierten tänzerischen Ausdruck entwickeln.

Die gemeinsame Sache klären

- Vorhaben benennen: PerformanceProjekt mit Tanz, Akrobatik und Musik über 4 Tage mit abschließender Aufführung
- Lehrer stellt seinen Bezug zum Tanzen her: „Tanzen ist für mich“
- Fragen an SuS:
 - Was weißt Du über Performance/Tanz?
 - Inwiefern hast Du selbst schon Erfahrungen damit gemacht oder Aufführungen gesehen?
 - Was hat Dir gefallen, was nicht?
 - Was würdest Du gern ausprobieren und lernen?
- Thematischer Einstieg durch Lesen und Erörterung einer Textpassage
- Bewegungs-/Rhythmuspiel:
 - Klatschen im Kreis weitergeben
 - Klatsch-Rhythmus im Kreis weitergeben
 - Body-Percussion-Rhythmus im Kreis weitergeben
 - Body-Perc.-Rhythmus zu viert entwickeln, mit Handy aufnehmen
- Präsentation eines Kurzfilms über ein anderes Schüler-Tanzprojekt; Hinweis auf Tanzen in Schulen als Teilbereich von Bildung landesweit
- Besprechung von Fragen, Ängsten, Vorbehalten, Vorfreuden
- Informationen zu Daten, Kleidung, Verpflegung

Kasten 1

Den tänzerischen Ausdruck entwickeln

- Schreibt auf, was ihr geträumt habt oder euch erträumt
- Lest die Geschichten vor
- Übersetzt die Situation in ein Bewegungsbild

Kasten 3

Den Bewegungsraum öffnen

Move up!

- Lehrerin: Gehen, hüpfen, stolzieren, schleichen, rollen, etc.
- Kinder nennen Bewegungsarten, die alle umsetzen
- LehrerIn: torkeln, sich gegenseitig stützen, einander aufhelfen

move as you like – move like Sarah!

- Beweg dich, wie Du magst
- Alle bewegen sich wie Sarah! Achtet auf Details wie Rumpf, Arme, Beine und Kopf

Schattenspiel:

- A steht hinter B, A imitiert B's Bewegungen
- Dasselbe in der Fortbewegung
- A bewegt nur ein Körperteil: Bewegungsvielfalt ausprobieren!

Bewegungsschleife

- A und B wählen je 4 Bewegungen aus
- Präzisieren und üben
- Aneinanderreihen, als Bewegungsschleife wiederholen

8er Sequenz

- 2 Paare fügen ihre Abläufe zusammen
- 2 4er-Gruppen fügen ihre Abläufe zu einer Sequenz zusammen
- Präsentieren

Kasten 2

Handlungen bei Streit, Freundschaft, Mut	Bewegungsbilder
drohen	Sich groß aufbauen Sehr nahe kommen Mit Ellbogen & Fäusten herumfucheln Aufstampfen
versöhnen	Jemandem die Hand reichen Jemandem unter die Arme greifen Jemandem entgegen kommen Jemandem den Rücken stärken
etwas wagen	Den ersten Schritt machen Ins kalte Wasser springen Ins Ungewisse gehen „Immer wieder aufstehen“

Kasten 4

Vom Bewegungsbild zur Tanzgestaltung

- **Variieren:** Findet für jede der Bewegungen mindestens drei Arten der Umsetzung
- **Konkretisieren:** Sucht euch je 2 Bewegungen aus und übt sie so, dass sie wiederholbar sind
- **Zusammenführen:** Verbindet sie zu einer Bewegungsabfolge
- **Memorieren:** Übt sie so, dass sie wiederholbar ist
- **Präsentieren:** Führt sie den „Coaches“ vor

Kasten 5

Bewegungssicherheit und -Präzision entwickeln

anhand von „immer wieder aufstehen“

1. Finde deinen Weg für *hinunter* & *hinauf* (allein)
2. Erprobt gemeinsame Wege für *hinunter* & *hinauf* (zu zweit)
 - Bewegt Euch im Gegenzug haltend
 - Führt eine Variante in Zeitlupe aus
3. Vier Varianten (Solo, Duett oder Quartett, üben, präsentieren (zu viert))

Kasten 6

Anmerkungen

* Die männliche Bezeichnung schließt grundsätzlich die weibliche mit ein.

Vielen Dank an die Studierenden, insbesondere an Laura Gabel und Ulrike Göpel, die mich an ihren Prozessen des Vermitteln haben intensiv teilhaben lassen.

- (1) Schüleräußerung im Tanzprojekt *dragons & dreams*: Institut für Sportwissenschaft und Motologie, Philipps-Universität Marburg, Lehrfilm 2013.
- (2) Bewegungslernen ist nicht die Einübung in „Bewegungstechniken“, sondern der Selbstauseinandersetzungsprozess mit einer sich stellenden Aufgabe (siehe hierzu auch Laging in diesem Heft).
- (3) Der Kern des Bewegungsfeldes gliedert sich in die drei Kernbereiche der „körper- und bewegungsbezogenen Selbstbegegnung“, des „körper- und bewegungsbezogenen Ausdrucks“ und der „Kreation und Gestaltung selbst erzeugter Bewegung“ (vgl. L4).
- (4) Die sieben Dimensionen lauten: die körperliche, musikalische, räumliche, persönliche, soziale, materiale und zeitliche Dimension. Sie sind abgeleitet aus den wesentlichen tanzpädagogischen und anthropologisch-phänomenologischen Elementen des Tanzens und verstehen sich als eine Systematik, die in der Tanzvermittlung Orientierung bietet bei der Auswahl an alternativen Zugängen (vgl. L4, 189).
- (5) Beispiele sind u.a. zu finden bei www.bv-tanzinschulen.de
- (6) Zum Beispiel: Shantel: Bucovina Club Vol. 2
- (7) Zusammenfassung einer Textpassage aus Schwarz, 1987, 16 ff.

Literatur:

- L1: Bietz, J./Heusinger von Waldegge, B. (2010). eigen SINN. Tanzen in der Ästhetischen Bildung. In: H. Burkhard & H. Walsdorf (Hrsg.) *Tanz vermittelt – Tanz vermitteln*, Leipzig, 58 – 70

L2: Dröge, W. (2010). Bevor Form entsteht – informelle Bühnen von Tanz(enden)? In: M. Bischof & C. Rosiny (Hrsg.) *Konzepte der Tanzkultur. Wissen und Wege der Tanzforschung*. Bielefeld: transcript, 95 – 107

L3: Funke-Wieneke, J. (1995). Vermitteln. Schritte zu einem ökologischen Unterrichtskonzept. *sportpädagogik*, 19 (5), 10-17.

L4: Heusinger von Waldegge, B. (2009). Körperbildung und Tanzgestaltung. In: R. Laging (Hrsg.): *Inhalte und Themen des Bewegungs- und Sportunterrichts*. Hohengehren: Schneider

L5: Laging, R. (Hrsg.) (2009). *Inhalte und Themen des Bewegungs- und Sportunterrichts*. Hohengehren: Schneider

L6: Scherer, H.-G./Bietz, J. (2013). *Lehren und Lernen von Bewegungen*. Hohengehren: Schneider

L7: Schwarz, A. (1987). *Der kleine Drache Hab-mich-lieb – ein Märchen für große Leute*. Freiburg: Herder

Bezug des Lehrfilms:

„Sich tanzend bilden in der Schule – Das Tanzprojekt *dragons & dreams* mit 95 Sechstklässlern“ von Anja Marx und Markus Kügler (2013), ein Lehrfilm des Instituts für Sportwissenschaft und Motologie der Universität Marburg, bestellbar gegen eine Gebühr von 15 € plus 3 € Versandkosten (Inland) bei heusingerb@staff.uni-marburg.de

Bildnachweis:

Fotos aus Proben/Aufführung von *dragons & dreams*, einem Kooperationsprojekt zwischen Institut für Sportwissenschaft und Motologie und Richtsberggesamtschule Marburg, März 2013: Fotos 1, 2, 3: F. Haas (www.fredy-haas.de), Fotos 4, 5, 6, 7: B. Heusinger v. Waldegge

Liebe Leserinnen und Leser, Autorinnen und Autoren!

Ihnen und Ihren Angehörigen wünsche ich ein besinnliches Fest und ein gesundes und erfolgreiches Jahr 2014!

Herzlichen Dank an alle, die interessante und praxisnahe Beiträge eingereicht haben. Ich freue mich auf weitere vertrauensvolle Zusammenarbeit und hoffe, auch in Zukunft den Leserinnen und Lesern gute Beiträge für ihren Unterricht anbieten zu können.

Heinz Lang, Schriftleiter der Lehrhilfen



2010. DIN A5 quer, 256 Seiten
 ISBN 978-3-7780-6298-2
Bestell-Nr. 6298 € 19.90
 E-Book auf sportfachbuch.de € 15.90

Bernhard Bruggmann (Red.)

1009 Spiel- und Übungsformen im Fußball

8., komplett überarbeitete Auflage 2010

Das „Spielerische“ beim Fußballspielen wird oft durch reine Technikübungen verdrängt. Dieses Buch will durch seine riesige Palette von Spiel- und Übungsformen Lehrern, Trainern und Übungsleitern bei der Aufgabe helfen, das „Spielen“ wieder in den Vordergrund zu stellen.

Bernhard Bruggmann (Red.)

1020 Spiel- und Übungsformen im Kinderfußball

7. Auflage 2011

Modernes, kindgerechtes Training mit Kindern und Jugendlichen ist nach der **GAG**-Methode aufgebaut: Umrahmt von Einstimmen und Ausklingen besteht eine Trainingslektion aus Spielen (**G**anzheitlich), Üben (**A**analytisch) und wieder Spielen (**G**anzheitlich). Mit spielerischem, gezieltem Üben stellen sich schnell Fortschritte ein. Das Buch ist eine wahre Fundgrube für den Unterricht und das Training im Kinder- und Jugendfußball.



2011. DIN A5 quer, 304 Seiten
 ISBN 978-3-7780-2207-8
Bestell-Nr. 2207 € 23.-
 E-Book auf sportfachbuch.de € 18.90

Bernhard Bruggmann (Red.)

766 Spiel- und Übungsformen für den Fußball-Torhüter

7. Auflage 2012

Wer die Aufgaben des Torhüters und seine Verantwortung während eines Spieles betrachtet, erkennt sofort, dass er eine Sonderstellung einnimmt. Gerade deshalb ist das Sondertraining mit ihm auch für den Trainer von großem Wert. Dieses Buch soll dem Trainer durch die vielen, meist bebilderten Übungen helfen, den Torhüter konditionell, technisch und taktisch zu schulen.



2012. DIN A5 quer, 192 Seiten
 ISBN 978-3-7780-6397-2
Bestell-Nr. 6397 € 18.-
 E-Book auf sportfachbuch.de € 14.90

Inhaltsverzeichnisse und Beispielseiten unter www.sportfachbuch.de

Versandkosten € 2.-; ab einem Bestellwert von € 20.- liefern wir innerhalb von Deutschland versandkostenfrei.

Fußball verstehen und gestalten im Sportunterricht

Petra Böcker & Fabian Dirks

Über die Lehrweise des Fußballspiels im Sportunterricht wird seit Jahrzehnten kontrovers diskutiert. Gegenübergestellt werden oftmals der hohe Freizeitwert des Spiels in relativ homogenen Spielgruppen und die Problematik des Unterrichts in der heterogenen Lerngruppe der Schule. Diese Heterogenität wird oft als Hürde der Vermittlung gesehen; mit der Konsequenz, dass das Fußballspiel durch pädagogische Zielsetzungen instrumentalisiert und verfremdet wird, was im Kern dem Sportspiel widerspricht. Denn ein solches zeichnet sich dadurch aus, dass jeder „unter Einsatz seines ganzen Könnens im Gegeneinander den Erfolg sucht und sich dabei an Regeln hält, die dazu da sind, jedem Spieler oder jeder Mannschaft die gleichen Ausgangschancen zu sichern, wo immer und mit wem auch immer man ein Sportspiel betreibt“ (L2, 10). Für die Vermittlung bedeutet dies konkret, das Fußballspiel in seiner Gesamtheit zu erfahren, damit sich dessen Logik als Zielschuss-Wettbewerb erschließen kann. Dabei geht es weder um einen unreflektierten Nachvollzug des Spiels, noch um eine Verfremdung der Spielidee. Dieser Beitrag zeigt ein Lehrkonzept auf, für das die Kernidee des Fußballspiels konstitutiv ist und den Anspruch eines bildungstheoretischen Sportunterrichts verfolgt. Das didaktische Grundgerüst ist so konzipiert, dass es mit jahrgangsspezifischen Anpassungen in der Sekundarstufe I und II umgesetzt werden kann.

Kernidee der Sportspiele

Sportspiele sind ein immer neu zu regelndes Ereignis und „nicht nur etwas durch Verein und Verbände institutionell festgelegtes, sondern auch etwas geschichtlich Entstandenes und Wandelbares“ (L2, 10). Sie sind demnach Handlungen zwischen Menschen, in denen diese einer gemeinsamen Absicht folgen. Im Kern sind Sportspiele bedeutungs offen, wandlungs- und anpassungsfähig. Die Prinzipien der Bedeutungs offenheit und Wandlungsfähigkeit können einerseits den Zugang jedes Einzelnen zum Spiel(en) im Sportunterricht erleichtern (und konstituieren das Spiel erst), andererseits jedoch – wenn das Spiel widersprüchlich interpretiert wird – zum Konflikt unter den Spielenden und so

mit zum Abbruch des Spiels führen. Spielen muss immer als Prozess verstanden werden; in jeder Gruppe muss das jeweilige Spiel in einem gemeinsamen Spielprozess erst hervorgebracht und (weiter-)entwickelt werden. Die Leistung der Spieler/innen besteht darin, diesen Prozess aktiv zu vollziehen und spielgestaltend tätig zu werden. „Das ständige Bestreben, ihr Spiel zu sichern, ist Teil des Spiels selbst. Wer dies nicht kann, ist kein Spieler“ (L2, 10). Das heißt: „Spielfähig zu sein bedeutet also mehr, als unter Anleitung Dritter (Lehrer, Spielleiter, ...) ein Spiel zu vollziehen“ (L2, 10).

Dieser Prozess misslingt leider im Sportunterricht häufig, da die Verantwortung zur Hervorbringung eines funktionierenden Spiels nicht der Spielgruppe zugezogen wird, sondern der Lehrkraft obliegt. Hier setzt der nachfolgende Lehrgang an, der die SuS grundlegend aktiv in die Verantwortung nimmt, ihr Fußballspiel selbst zu gestalten. Dieser Prozess verläuft nicht willkürlich, sondern baut auf der Kernidee des Spiels auf, die es zu erarbeiten und zu reflektieren gilt.

Kernidee und didaktische Inszenierung des Fußballspiels

Das Fußballspiel als Sportspiel lebt von seiner Dynamik und seinen ständig wechselnden Angriffs- und Abwehraktionen. Angriff und Abwehr stellen untrennbar miteinander verbundene Leistungen dar, die immer in



Dr. Petra Böcker

ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Arbeitsbereich „Bewegungs- und Sportpädagogik“ am Institut für Sportwissenschaft und Motologie an der Philipps-Universität Marburg.

E-Mail: boecker@staff.uni-marburg.de

Tab. 1: Grundsituationen als Kernidee des Fußballspiels (Dietrich, 1976, S. 11ff.)

Torschuss ⇕ Torabwehr	Herauspielen von Torgelegenheiten ⇕ Abschirmen des Tores	Aufbauen des Angriffs ⇕ Stören des Angriffs
Dem Torschuss als dramatischer Höhepunkt des Spiels steht die direkte Torabwehr gegenüber.	Um Torgelegenheiten herauszuspielen gilt es Lücken zu erkennen, zu nutzen und das Tor freizuspielen. Dem stehen das Abschirmen und das Verhindern dieser Aktionen gegenüber.	Bei eigenem Ballbesitz gilt es den Angriff aufzubauen. Dem steht das unmittelbare Stören des Angriffs gegenüber, um in eine eigene Aufbauaktion zu kommen.



Fabian Dirks

ist wissenschaftlicher Mitarbeiter im Arbeitsbereich „Bewegungs- und Sportpädagogik“ am Institut für Sportwissenschaft und Motologie an der Philipps-Universität Marburg.

E-Mail: fabian.dirks@staff.uni-marburg.de

drei deutlich unterscheidbaren Situationen stattfinden (vgl. Tab. 1).

Diese Grundsituationen stellen Charakteristika der Zielschusspiele dar; sie sind z. B. auch auf das Handball- oder Hockeyspiel übertragbar. Erst durch Regularien wie Spielgerät, Spielerzahl, Ziel- und Feldgröße entsteht das spezifische Sportspiel mit seinen besonderen technischen und taktischen Anforderungen. Die Herausforderungen in der Umsetzung der Spielidee des Fußballs liegen bei unerfahrenen SuS im ungewohnten Bewegungsvollzug mit den Füßen.

Ziel dieser didaktischen Inszenierung ist eine Erweiterung des Fußballverständnisses mit reflektiertem Können und Wissen im und über das Spiel (bzw. die Fußball-Spiele). Dieses setzt den praktischen Vollzug voraus und fördert die Kompetenz, selbst Fußball-Spiele aktiv zu verstehen und gestalten zu können. Ziel des Unterrichts ist es demnach, zunächst die allgemeine Spielidee – mit dem Fuß Ball spielen auf ein Ziel – aktiv zu erfahren und in einem anschließenden Reflexionsprozess den Kern der Fußball-Spiele aktiv zu erarbeiten. Im Fokus steht in diesem Vorhaben das wettkampforientierte Fußballspiel als Sportspiel.

Ausgangspunkt der unterrichtlichen Umsetzung ist eine **Vorbereitung des Spielgestaltungsprozesses (1)**, bei der die Grundsituationen des Fußballs nach Dietrich (vgl. Tab. 1) in verschiedenen Fußball-Spielen erfahren werden. Mit der Reflexion der jeweiligen Spielerfahrungen und der Herausarbeitung der Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Spiele folgt dann der Prozess der Spielgestaltung (L1), der mit der **Spielinitiiierung (2)** beginnt. Sie verfolgt das Ziel, eine Verständigung über die Sache Fußball zu ermöglichen. *Nach welchen Regeln wollen wir unser Fußballspiel spielen?*

Nach einer Spielphase mit selbst gesetzten Fußballregeln folgt eine Reflexionsphase. *Inwiefern war der Kern des Fußballspiels erfahrbar? Wie war die Beteiligung einzelner Spieler/innen am Spiel? Sind Unterschiede aufgefallen? Welche Spielprobleme sind aufgetaucht?*

Es schließt sich eine **Spielanpassung (3)** an, um bestehende Spielprobleme zu lösen und das eigene Spiel weiterzuentwickeln. Durch Regeländerungen werden z. B. Anpassungen unter Berücksichtigung der Kernidee ermöglicht, die zu mehr Spielfluss führen können (z. B. Einsatz eines Futsals, Raumvergrößerung, Vergrößerung der Tore, ...) und allen SuS den „Witz des Spiels“ erfahrbar werden lassen.

Danach schließt sich eine **Spielintensivierung (4)** an, wobei Vereinfachungsstrategien ggf. zurückgenommen werden können. Abschließend können wiederum Regeln überdacht werden und ggf. eine **Spielvariation (5)** folgen, die auch ein „neues“ Fußball-Spiel mit einer anderen Kernidee aufzeigen könnte (z. B. Fußball als Endzonenspiel, Fußball als Rückschlagspiel).

Unterrichtsvorhaben Fußball verstehen und gestalten

(1) Vorbereitung des Spielgestaltungsprozesses durch 3 Fußball-Spiele

Organisationsform:

- Stationsbetrieb auf 3 Spielfeldern in der Sporthalle (vgl. Abb. 1, Spiel 1-3).
- Pro Station stehen sich 4-5 Spieler in 2 Teams gegenüber

Diese Fußball-Spiele sind grundsätzlich variabel, sofern sie die Kernidee beinhalten.

Spiel 1: „Hoch hinein“

Grundsituationen

Das Spiel fokussiert den Höhepunkt des Zielschussspiels „Torschuss“ und greift ein populäres Straßenfußballspiel auf. Kennzeichnend ist der Torschuss ohne direkten Verteidiger auf begrenztem Raum; allein der Torwart ist für die Torabwehr zuständig. Das Herauspielen von Torgelegenheiten erfolgt durch ein Zuspiel zu einem Mitspieler, der unmittelbar volley abschließt. Ein aktives Abschirmen des Tores findet nicht statt. Das Aufbauen des Angriffs wird initiiert durch funktionale Vorlagen und entsprechendes Positionieren der möglichen Schützen zum Tor. Ein aktives Stören des Angriffs ist nur durch Aktionen des Torwarts möglich.

Spielbeschreibung

- Torschuss-Spiel auf je einem Spielfeld
- mit 3-4 Feldspielern und einem Torwart auf 1 Handballtor/Weichbodenmatte
- Zählweise:

Jeder Spieler erhält 3 Punkte; der Spieler, der zunächst das Tor hütet, erhält 4. Die 3-4 Spieler versuchen volley ein Tor zu erzielen. Gelingt dies, verliert der Torwart einen seiner Punkte. Misslingt diese Aktion (Fehlschuss bzw. Abwehraktion Torwart) wird der Fehlschütze zum Torwart und der Torwart zum Feldspieler. Ein Tor kann nur erzielt werden, wenn sich die Feldspieler vor dem Torschuss den Ball volley zugespielt haben. Sieger des Spiels ist derjenige, der die meisten Punkte verteidigt hat.

Spielanalyse

Dieses Spiel zeichnet sich durch eine Angriffsdominanz aus, da alle möglichen Abwehrhandlungen auf den Torwart beschränkt sind. Die Herausforderung liegt darin, den Mitspielern verwertbare Vorlagen aufzulegen und diese volley zu vollenden. Die Spieler, erkennen, dass die Aktion „Torschuss“ situationsangemessen nur dann sinnvoll ist, wenn sich der Raum ergibt, möglichst zielsicher und frei zum Torabschluss zu kommen. Aus Sicht des Torwarts wird das Abwehrverhalten im Raum herausgestellt. Darüber hinaus wird das schnelle Umschalten von Angriff- auf Abwehrhandlungen zum Thema.

Spiel 2: Futsal**Grundsituationen**

Das Spiel stellt eine bekannte (Hallen-)Fußballvariante dar, wobei die Besonderheit im reduzierten Sprungverhalten des Futsal-Balls und im nahezu körperlosen Spiel liegt. Der Torschuss ist in komplexen Spielsituationen herauszuspielen: Lücken müssen erkannt und genutzt werden. Demgegenüber steht die Torabwehr, die bestrebt ist, diese Angriffsaktion zu unterbinden. Zuvor sind im Angriff und in der Abwehr individual- und gruppen- bzw. mannschaftstaktische Handlungen zu vollziehen um Torgelegenheiten herauszuspielen bzw. das Tor abzuschirmen. Dazu gehören im Angriff Aktionen wie das Freilaufen, der Durchbruch und Spielzüge; in der Abwehr das Zustellen des Raumes, Abblocken und das Verschieben im Abwehrverbund. Nach der Balleroberung schließen sich Aktionen an, die dem Aufbau eines Gegenangriffs dienen und wiederum schnellstmöglich unterbunden werden müssen. Das bedeutet von jedem Spieler permanente Umschaltbereitschaft von Angriffs- zu Abwehraktionen und umgekehrt.

Spielbeschreibung

- Hallenfußballvariante mit einem Futsal-Ball (reduziertes Sprungverhalten)
- 4 gegen 4 bzw. 5 gegen 5 auf Handballtore (inkl. Torwart)
- Tacklings sind generell nicht erlaubt und werden mit einem direkten Freistoß am Ort des Geschehens geahndet, wobei keine Spieler den Weg zum Tor versperren dürfen.

Spielanalyse

Dieses Spiel zeichnet sich durch hohe Komplexität aus und erfordert von den Spielern die Kompetenz, Spielsituationen mit angemessenen Techniken lösen zu können. Es lässt sich erkennen, dass Regeln des Sportspiels einem stetigen Anpassungsprozess unterliegen, um ein spannendes Spiel aufrecht zu erhalten. Hier sind dies insbesondere die spezifischen Umgebungsbedingungen (z.B. Raum: begrenzt; Bodenbeschaffenheit: glatt, hart), die die dynamische Spielstruktur geprägt haben.

Spiel 3: Eckenfußball**Grundsituationen**

Diese Kleinfeldvariante des Fußballs ist als Mehrparteienspiel organisiert, wobei der Torschuss auf die Ziele in den 4 Spielfeldecken als „Umschieß-Aktion“ erfolgt. Die Besonderheit daran ist, dass man auf 3 bzw. 6 Ziele spielt und sich gleichzeitig mehrere Teams gegenüber stehen. Die Torabwehr beschränkt sich dagegen nur auf 1 bzw. 2 Ziele in der eigenen Ecke. Das Herauspielen von Torgelegenheiten und Aufbauen eines Angriffs erfolgt in Einzel- oder Partneraktionen, ebenso das Abschirmen des Tores bzw. Stören des Angriffs. Durch die zwei Spielgeräte kann ein Team gleichzeitig in Angriffs- und Abwehrhandlungen involviert sein.

Spielbeschreibung

- 4-5 Teams à 2 Spieler positionieren sich in den Ecken des Spielfeldes (ggf. ein Auswechselteam)
- Ziel: jeweils 2 Kegel in den Ecken des Spielfeldes umschießen
- Gespielt wird mit 1-2 Bällen (z.B. 1 Fußball, 1 Tennisball) mit dem Ziel, einen Kegel der gegnerischen Teams umzuschießen.
Zählweise:
- Das Team, welches einen Treffer hinnehmen muss, tauscht ggf. mit dem Auswechselteam; das erfolgreiche Team schreibt sich den Treffer auf seinem Punktekonto gut.

Spielanalyse

Dieses Spiel fokussiert die individualtaktischen Handlungen und thematisiert insbesondere die für das Fußballspiel elementaren 1 gegen 1-Situationen. Der Witz des Spiels konstituiert sich durch die Optionsvielfalt in den Angriffsräumen und dem permanenten Rollen- und Gegnerwechsel.

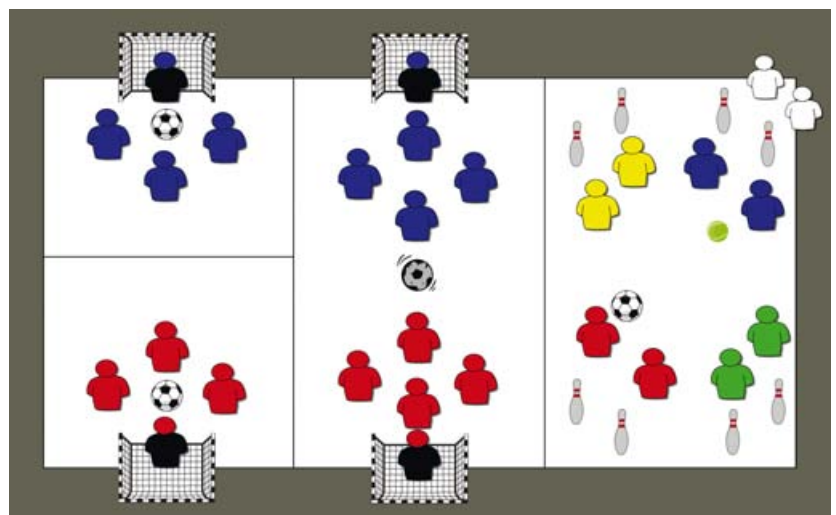
Abb. 1: Stationsbetrieb mit 3 Fuß-Ball-Spielen

Reflexionsphase:

Die SuS haben die Grundsituationen des Fußballspiels in unterschiedlichen Ausprägungen erfahren. Nun kann herausgestellt werden, dass sich die Kernidee des Fußballs als Sportspiel auf unterschiedliche Weise realisieren lässt: in Bezug auf Spieleranzahl, Raum, Spielgerät, Intensität und Dynamik. Erst diese Eröffnung lässt es zu, dass unerfahrene und erfahrene SuS sich grundlegend mit der Kernidee auseinandersetzen können und das Fußballspiel als bedeutungsoffen, wandlungs- und anpassungsfähig begreifen.

(2) Spielinitiierung

In einer von der Lehrperson moderierten Verständigungsphase, werden Regeln für das anschließende gemeinsame Hallenfußballspiel festgelegt. Intention ist es,



das in unserer Kultur bekannte Fußballspiel als Hallensportvariante unterrichtlich zu inszenieren, denn auch dieses ist ein historisch gewachsenes und sich permanent weiterentwickelndes Fußballspiel. Dabei bildet das normierte(re) Spiel den Ausgangspunkt der Spielinitiationsphase und steht nicht erst als anzustrebendes Produkt am Ende des Unterrichtsvorhabens oder wird sogar nicht als schulrelevant deklariert und in von der Kernidee abweichende Varianten „pädagogisch“ zerlegt.

Organisationsform: Die Schüler spielen in 3 Teams das von ihnen festgelegte Spiel in einer Turnierform jeder gegen jeden. Das pausierende Team nimmt eine Beobachterrolle ein und bearbeitet folgende mögliche Leitfragen: Sind alle Spieler gleichermaßen am Spiel beteiligt? Ist eine taktische Grundaufstellung, -ausrichtung erkennbar? Einschätzung des Spielflusses?

(3) Spielanpassung

Die Spielbeobachtung wird in der Gruppe in Bezug auf die Kriterien eines funktionierenden Sportspiels „Fuß-

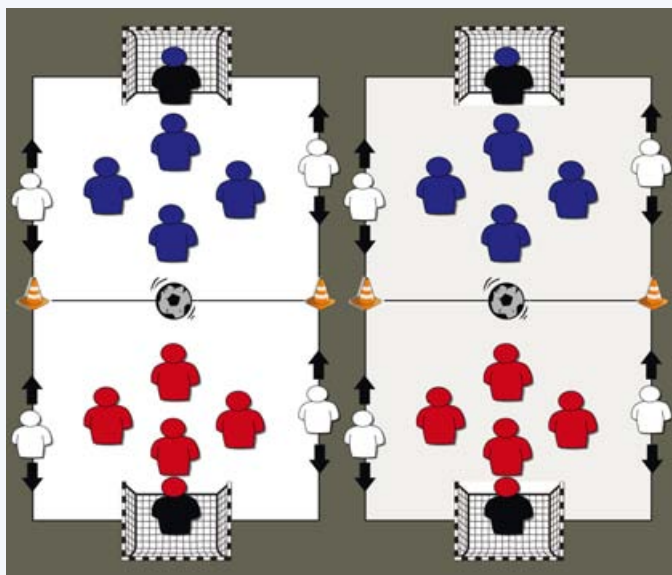
ball“ reflektiert. Zu erwarten ist, dass Spielprobleme auftauchen, die aus der Heterogenität der Lerngruppe resultieren. Erfahrende Fußballer/innen könnten das Spiel dominieren, während die Unerfahrenen mit den technischen und taktischen Anforderungen überfordert sind. Gemeinsam wird nach Lösungen für die erkannten Spielprobleme gesucht. Als spieldidaktischer Schlüssel haben sich Anpassungsstrategien bewährt, die unter Beibehaltung der Grundsituationen situationsangemessenes Lernen ermöglichen. Die Reduzierung der Spieleranzahl, Spielfeldgröße, Größenveränderung und Platzierung der Tore sowie Spielbalauswahl gehören zu den zielführenden Stellgrößen, um erfolgreiches „spielerisches Wetteifern“ (L4, 52f.) gewährleisten zu können.

Nachfolgend werden zwei denkbare Spielanpassungen mit Varianten aufgezeigt. Diese Anpassungen stellen eine Möglichkeit dar, auf gemeinsam analysierte Spielprobleme zu reagieren, die aus mangelnder Ballkontrolle sowie Schwierigkeiten mit der Raum-, Mit- und Gegenspielerwahrnehmung resultieren.

Anpassung 1 - „Außenspieler“ auf 2 Spielfeldern:

Spielbeschreibung

- Pro Spielfeld 12 Spieler. 4 gegen 4 + 4 Außenspieler mit einem Futsal-Ball.
- Die Außenspieler bewegen sich ohne Gegenspieler jeweils auf einer Hälfte der Außenbahn in einer geschützten Zone und fungieren als neutrale Anspielstation des ballführenden Teams.
- Varianten: nur die beiden Außenspieler in der eigenen/in der gegnerischen Hälfte dürfen angespielt werden, Position/Anzahl der Außenspieler verändern, Ballkontaktanzahl der Außenspieler variieren.

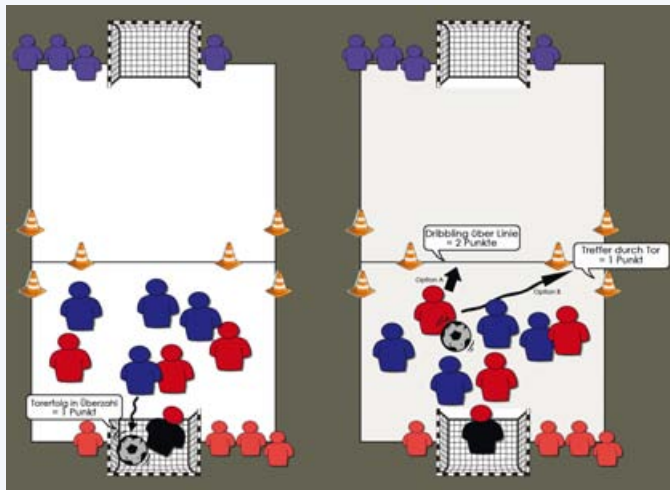


Spielanalyse

Diese Anpassung ermöglicht es unter weniger Zeit- und Gegnerdruck den Ball an-, mit- und weiterzugeben. Die Außenspieler sorgen für permanente Überzahlsituationen der ballführenden Mannschaft, die es in der Logik der Fußballspielstruktur herzustellen gilt, um zielführende Folgehandlungen (Torschuss, Vertikalpass etc.) anschließen zu können.

Anpassung 2 - „Überzahlspiel“ auf 2 Spielfeldern 4:3 bzw. 3:4:**Spielbeschreibung**

- Pro Spielfeld bis zu 16 Spieler
- 4 gegen 3 auf 2 Handballtore/Weichbodenmatten mit festem Torwart beim Team in Unterzahl. 2 Dreiecks-Hütchentore auf Höhe der Mittellinie.
- Zählweise:
 - Bei Torerfolg der Überzahlmannschaft: Punktegutschrift für Gesamtteam und kompletter Spielerwechsel. Bei Torerfolg der Unterzahlmannschaft: Punktegutschrift für Gesamtteam (Wertung: 1 Punkt=Pass durch Dreieckstor, 2 Punkte=Dribbling über Mittellinie) und kompletter Spieler- + Überzahl-/ Unterzahlwechsel inkl. Spielrichtungsveränderung auf das gegnerische Handballtor.

**Spielanalyse**

Diese Spielanpassung geht zunächst von einer Überzahlsituation aus, die es durch situationsangemessene Handlungen erfolgreich abzuschließen gilt; misslingt dies, gilt es schnellstmöglich den Ball zurückzuerobern. Gelangt die Unterzahlmannschaft in Ballbesitz, ergeben sich zwei spielimmanente Handlungsoptionen, die situationsangemessen zu realisieren sind:

- Lücke in der Zentrale erkennbar = Tempodribbling in Richtung gegnerisches Tor bzw.
- Pass auf „die Außen“ in die Dreiecks-Zone.

Neben der Lösung von Überzahl- und Unterzahlsituationen ist das schnelle Umschaltspiel von Angriff auf Abwehr bzw. Abwehr auf Angriff elementar.

(4) Spielintensivierung

Die Spielintensivierungsphase ist immer im Wechselspiel mit der Spielanpassung zu sehen. Verliert ein Spiel an Spielfluss, Spannung und Dynamik, gilt es das Spiel zu intensivieren, um neue Herausforderungen zu stellen und damit das Spannungsmoment immer wieder neu zu erhöhen bzw. auszubalancieren. Aufbauend auf den vorgestellten Spielanpassungen könnten beispielsweise Gleichzahlspielformen folgen, die zudem mit den zuvor aufgezeigten Stellgrößen zusätzlich intensiviert werden können. So führt z. B. die Festlegung einer Torschusszone zu einer Einschränkung des Aktionsraumes oder die Reduzierung der Ballkontakanzahl dazu, dass weitere individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Handlungsoptionen gebildet werden, die zu einem tiefergehenden Können und Wissen der Sache „Fußball“ führen.

(5) Spielvariation

Eine Spielvariation könnte sich daraus ergeben, dass die Rolle des Torwarts aufgrund der kurzen Distanzen im Hallenfußball zu Frustrationserlebnissen bei den SuS führt. In diesem Fall könnte eine Auflösung der

Torwartrolle zugunsten eines Endzonenpielers hilfreich sein, der als einziger in der gegnerischen Endzone einen Pass zur Punkterzielung ohne Zuhilfenahme der Hände unter Kontrolle bringen muss.

Ebenso denkbar wäre eine Hinführung zu einer sich anschließenden Unterrichtseinheit zum Thema Rückschlagspiele (Badminton, Volleyball), bei der z. B. die Trennung der beiden Spielparteien elementar ist. In diesem Fall wären „Fußball-Tennis-Spiele“ zu initiieren und der Prozess der Spielgestaltung könnte von Neuem beginnen.

Literatur

- (1) Bietz, J. & Böcker, P. (2009). Spielen und Spiele spielen. In R. Laging (Hrsg.), *Inhalte und Themen des Bewegungs- und Sportunterrichts* (S. 108-136). Baltmannsweiler: Schneider.
- (2) Dietrich, K. (1994). Sportspiele in der Schule. In K. Dietrich (Hrsg.), *Sportliches Spielen: Chancen zur Selbstinszenierung in sozialen Feldern* (S. 8-21). Butzbach-Griedel: AFRA-Verlag.
- (3) Dietrich, K. (1976). *Fußball – spielgemäß lernen, spielgemäß üben* (4. Aufl.). Schorndorf: Hofmann. [Schriftenreihe zur Praxis der Leibeserziehung und des Sports, Bd. 22].
- (4) Loibl, J. (2001). *Basketball – genetisches Lehren und Lernen: spielen – erfinden – erleben – verstehen*. Schorndorf: Hofmann.

Daniel Memmert / Peter Breihofer



Doppelstunde Fußball

Unterrichtseinheiten und Stundenbeispiele
für Schule und Verein

2. Auflage 2010

Ausgehend von einem aufgabenorientierten Ansatz wird in der *Doppelstunde Fußball* ein Weg aufgezeigt, wie Fußball ab Klasse 5, auch unter schwierigen Rahmenbedingungen, heute erfolgreich unterrichtet werden kann. Dabei werden Schritt für Schritt technische und einfache taktische Elemente eingebaut, um Schülern letztendlich die Spielfähigkeit für das Spiel 11–11 zu vermitteln.

2010. 15 x 24 cm, 152 S. + CD-ROM

ISBN 978-3-7780-0522-4

Bestell-Nr. 0522 € 21.90

E-Book auf sportfachbuch.de € 17.90

Claudia Kugelmann / Yvonne Weigelt-Schlesinger

Mädchen spielen Fußball

Ein Lehrgang für Mädchen in Schule und Verein

Die Frauenfußballweltmeisterschaft, die 2011 in Deutschland stattfand, hat eine weitere Welle der Begeisterung für den Mädchen- und Frauenfußball hervorgerufen. Im Hinblick solcher Großereignisse ist es besonders wichtig, den Mädchen und jungen Frauen vielfältige Möglichkeiten zu eröffnen, an der spannenden Fußball-Welt teilzuhaben. Dieses Buch soll dazu beitragen, dass Mädchen sich für das Fußballspielen als gesellschaftliches Phänomen und wichtiges Thema der modernen Sportkultur interessieren. Spaß und Freude am Fußball müssen dabei immer im Mittelpunkt stehen, zahlreiche Spielideen und Übungsaufgaben werden dazu im vorliegenden Band vorgestellt.



2009. DIN A5, 144 Seiten

ISBN 978-3-7780-0391-6

Bestell-Nr. 0391 € 14.90



Werner Schmidt

Fußball

Spielen – Erleben – Verstehen

Dieser Band beinhaltet ein Plädoyer für ein ganzheitlich vereinfachendes spielgemäßes Konzept für die Einführung in das Fußballspiel. Die Spielteilnehmer sollen lernen, Spielsituationen mittels einfacher Techniken motorisch und taktisch zu bewältigen. Das Spielkonzept bietet mehr als 200 Variationen von Spielformen zur Entwicklung der allgemeinen fußballspezifischen Spielfähigkeit an. Es umfasst zusätzlich neben freien Spielen problemorientierte Taktikspiele und ergänzende Übungssituationen. Neben konkreten Hilfen zur Unterrichts- und Stundengestaltung werden gemäß den Neuen Richtlinien (Spielen in und mit Regelstrukturen) über das Fußballspiel hinaus zahlreiche Spielmöglichkeiten für Handball, Basketball und Hockey aufgezeigt.

2004. DIN A5, 136 Seiten

ISBN 978-3-7780-0111-0

Bestell-Nr. 0111 € 14.90

Inhaltsverzeichnisse und Beispielseiten unter www.sportfachbuch.de

Versandkosten € 2.-; ab einem Bestellwert von € 20.- liefern wir innerhalb von Deutschland versandkostenfrei.



Steinwasenstraße 6–8 • 73614 Schorndorf • Telefon (071 81) 402-125 • Fax (071 81) 402-111
Internet: www.hofmann-verlag.de • E-Mail: bestellung@hofmann-verlag.de

Sepak Takraw – das etwas andere Spiel aus Ostasien

Heinz Lang

Mannschafts- oder Gruppengröße

Drei Spieler pro Mannschaft.

Geräte/Spielfeld

Ein geflochtener Ball aus Rattan. Gespielt wird im Badmintonfeld (Netzhöhe 1,52 Meter).

Das Originalfeld weist in etwa die gleichen Maße auf.

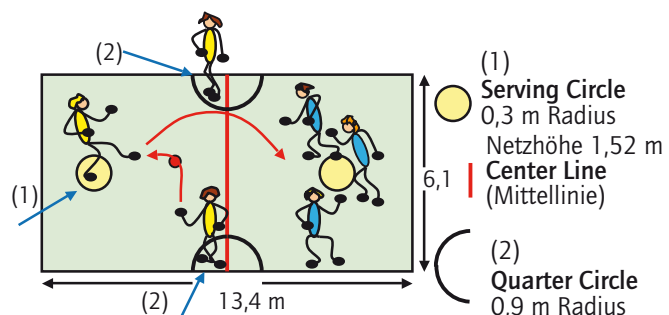
Spielgedanke

Gespielt wird 3:3. Mit allen Körperteilen (außer Händen und Armen) wird der Rattanball über das Netz zum Gegner gespielt.

Punktgewinn: Fällt der Ball auf den Boden inner- oder außerhalb des Spielfeldes oder wird nicht nach dem dritten Ballkontakt zurückgespielt.

Verbindliche Regeln

- Die aufschlagende Mannschaft wird durch Münzwurf ermittelt.
- Gespielt wird nach Volleyballregeln („alte“ Zählweise mit Aufschlagwechsel oder nach der neuen Zählweise).
- Gespielt wird auf 15 Punkte.
- Spielbeginn: Einer der beiden vorderen Spieler/Netzspieler (2) – sie stehen in ihrem Quarter Circle – spielt/wirft den Ball zum (Back) Hinterspieler (1). Dieser muss mit einem Fuß im Serving Circle (SC) stehen. Mit dem Fuß außerhalb des SC wird der Ball direkt über das Netz gespielt. Sobald er dort ange-



nommen wurde, können alle Spieler beliebige Positionen in ihren Feldern einnehmen.

- Fehler: Verlassen der Positionen beim Aufschlag – Betreten der Mittellinie – mit einem Körperteil über das Netz kommen – den Ball festhalten – den Ball mit Arm oder Hand spielen – der Ball fällt im Feld oder außerhalb auf den Boden – (Sanktion: Aufschlagwechsel bzw. Punktgewinn).

Hinweis für die Schule

- Der Originalball ist im Handel erhältlich, wird aber von den Schülern seiner Härte wegen nicht gerne gespielt. Es empfiehlt sich, zunächst mit einem weichen Ball etwa gleicher Größe zu beginnen.
- Spielszenen und weitere detaillierte Hinweise zur Geschichte, zur Technik und Taktik des Spiels und Varianten finden sich im Internet, z. B. bei YouTube.

Aus „Neue Spiele – Alte Spiele“, Hofmann Verlag Schorndorf

Aufgeschnapptes – aus der Fußballwelt

- **Giovanni Trapattoni:** „Ein Trainer ist nicht ein Idiot! Ein Trainer sei seh was passieren in Platz. In diese Spiel es waren zwei, drei oder vier Spieler, die waren schwach wie eine Flasche leer!“
- **Max Merkel:** „Fußballprofis sind wie störrische Esel. Wenn man ihnen nicht regelmäßig die Ohren langzieht, wiehern sie – und bleiben stehen.“
- **Jacky Charlton:** „Erzähl mir nichts von Fußballgeheimnissen. Der Ball muss aus unserer Hälfte und in das andere Tor!“



Spielerischer
Werkzeugkasten
für Sportspiele

Muriel Sutter

3-2-1 goal!



DIN A5, 116 Seiten
ISBN 978-3-7780-8780-0

Bestell-Nr. 8780 € 19.90
E-Book auf sportfachbuch.de € 15.90

Je besser man Bälle und Spielsituationen beherrscht, desto mehr Spaß hat man am Spielen. *3-2-1 Goal!* führt Spielende schnell und lustvoll zu einem besseren Spielverhalten. Alle Übungen werden in spielgemäße Organisationsformen und kleine Wettkämpfe verpackt – dies macht das Üben attraktiv und erleichtert den Transfer der erlernten Fertigkeiten ins Spiel. Mit dem Fokus auf das Training spielübergreifender Elemente der Sportspiele Basketball, Handball, Fußball, Unihockey und Volleyball werden in allen Spielen gleichzeitig Fortschritte erzielt.

► Spiralbindung
► Extra starkes Papier
► Schutzfolien

Beispielseiten



Fit am Fußball

Sound Soccer Workout

Jeder Spielende hat einen Ball. Es wird frei im Raum zu Musik gedribbelt. Wenn die Musik stoppt, erfolgt ein «freeze» (reglos stehen bleiben mit dem Fuß auf dem Ball). Wenn die Musik weiterläuft, wird weiter gedribbelt.

Varianten

- Wenn die Musik stoppt, wird gehüpft – immer ein Fuß auf dem Ball/ein Fuß am Boden im Wechsel.
- Wenn die Musik stoppt, Ball mit Sohle stoppen, rückwärts ziehen, eine halbe Drehung ausführen und explosiv starten.
- Freies Dribbling, wenn ich jemandem begegne, Täuschung ausführen und vorbeiziehen. Achtung: Vorher die Richtung festlegen!
- Freies Dribbling mit Tricks, wenn die Musik stoppt, Ball jonglieren.
- Wenn die Musik stoppt, ruft der Leiter eine Zahl, z. B. «fünf». Sofort müssen sich die Spielenden dribbelnd zu entsprechenden Gruppen zusammen finden. Überzählige Spielende führen eine Zusatzaufgabe aus (z. B. Dribbling-Parcours).
- Zu zweit mit einem Ball: Während der Musiksequenz passen, wenn die Musik stoppt, 1:1 spielen. Wenn die Musik wieder einsetzt, weiter passen, und so weiter.

Es braucht

- 1 Ball pro Spielenden
- Musikanlage und Musik in Lauftempo



Action-Foto
Passen und
1 gegen 1
im Wechsel

36



Basic Skills Fußball

Fußball ist ein «VV-Spiel» (Zitat P. Vary), es läuft und läuft und läuft. Jeder kann mitmachen, steht im schlimmsten Fall im Weg. Kann aber mitrennen, sich freuen und Teil des wohl weltbewegendsten Sportphänomens unseres Planeten sein. Damit noch mehr Spielende auch aktiv am Ball sein können, helfen die folgenden Übungen. Sie verbinden grundlegende Ballbehandlungsformen sukzessive mit spielspezifischen Situationen.

Spiegelpassen

Zwei Spielende stellen sich gegenüber auf und spielen sich den Ball frontal/indirekt zu (spielen, abstoppen, spielen ...).

Varianten

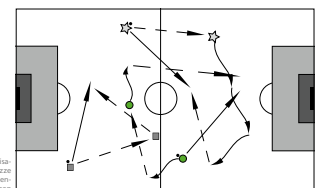
- Der Passempfänger bewegt sich dem Ball entgegen.
- Es werden nur direkte Pässe gespielt (ohne abstoppen).
- Spieler A wählt die Passart, Spieler B muss dieselbe ausführen. Nach zwei Minuten Rollenwechsel.

Herdenpassen

Die Spielenden bewegen sich frei innerhalb eines definierten Raums (ca. 2-3 Teams pro Hallenhälfte); der Ballträger dribbelt und passt den Ball, sobald ein Passweg frei ist.

Es braucht

- 1 Ball pro Spielenden



Organisationskizze
Herden-
passen

37