

INHALT

Kapitel 1 **Vorüberlegungen** **7**

A 1	Was wir aus der geschichtlichen Entwicklung des Fußballspiels lernen können	8
	Zum Umgang mit Spielregeln.....	8
A 2	Zur Bedeutung des Straßenfußballs.....	8
	Gefahren der Frühspezialisierung	8
	Was wir vom selbstgeregelten Straßenfußball lernen können.....	9
A 3	Beobachtungen in der Spielpraxis: Probleme und Lösungen der Vergangenheit	12
	Pädagogische Intentionen	12
	Eine Spielbeobachtung: Können wir zusammenspielen? ...	13
A 4	Eigener Lösungsvorschlag.....	19
	Aufgabenstruktur des Sportspiels	20
	Zum Problem der Spielbewältigung (von Spielanfängern)...	22
	Vermittlungskonzept	23

Kapitel 2 **Allgemeine Spielfähigkeit** **27**

B 1	Allgemeine Spielfähigkeit	28
	Problem	28
	Zielsetzung	28
	Beispiele 1–8	29
	Zusammenfassung: Beispiele 1–8.....	36
	Didaktischer Kommentar	37

Kapitel 3 Sportartspezifische Spielfähigkeit: Überzahlspiele 39

B2	Sportartspezifische Spielfähigkeit: Überzahlspiele	40
	Problem	40
	Zielsetzung	40
	Didaktischer Kommentar	40
	Begründungen	40
	Beispiele 9–16	42
	Zusammenfassung und Ausblick	53

Kapitel 4 Gleichzahlspiele (in kleinen Gruppen) 55

B3	Gleichzahlspiele (in kleinen Gruppen)	56
	Problem	56
	Zielsetzung	56
	Didaktischer Kommentar	56
	Beispiele 17–26	57
	Zusammenfassung und Ausblick	68

Kapitel 5 Problemorientierte Taktikspiele 69

B4	Problemorientierte Taktikspiele	70
	Problem	70
	Zielsetzung	70
	Didaktischer Kommentar	70
	Beispiele 27–45	72

Kapitel 6 Freies Spiel auf unterschiedlichen Spielpositionen 91

B5	Freies Spiel auf unterschiedlichen Spielpositionen	92
	Problem	92
	Zielsetzung	92
	Didaktischer Kommentar	92

Methodische Überlegungen	92
Methodische Probleme.....	93
Beispiele 46–48.....	94

Kapitel 7 Exemplarische Übungssituationen 99

C1 Exemplarische Übungssituationen	100
Problem	100
Zielsetzung.....	100
Didaktischer Kommentar	100
Sinn des Übens.....	100
Erfahrungsmöglichkeiten von Übungsprozessen.....	101
Beispiele 49–60.....	102

Kapitel 8 Exemplarische Unterrichtsgestaltung – theoretische Begründung 121

D1 Exemplarische Unterrichtsgestaltung – theoretische Begründung	122
Was heißt Spielfähigkeit?.....	122
Konditionelle Belastungen des Fußballspiels	122
Aufwärmen und Abwärmen (= Auslaufen)	124
Zusammenfassung: Die positiven Effekte spielgemäßer Belastungsgestaltung.....	125
D2 Exemplarische Unterrichtsgestaltung – Praktische Beispiele	126

Kapitel 9 Übertragungsmöglichkeiten auf andere Sportspiele 129

E1 Das Hockey-Spiel.....	130
E2 Das Handball-Spiel.....	130
E3 Das Basketball-Spiel	132

Anhang 134

Literaturverzeichnis	135
----------------------------	-----

B2 Allgemeine Spielfähigkeit

Koordinative Teilhandlungen wie Verhalten mit Ball, Verhalten ohne Ball, Raumwahrnehmung und Wahrnehmung von Mit- und Gegenspielern überfordern Anfänger bzw. Spielunerfahrene. Spezifische Spielprobleme entstehen: **Problem**

- durch direkte Gegenspieler bei zu geringen eigenen technischen Fertigkeiten,
- durch eine damit verbundene alleinige Konzentration auf den Ball,
- durch unzureichende Raum-, Mitspieler- und Gegenspielerwahrnehmung.

Vereinfachungen der technischen Elemente (= einfachste Formen der Ballannahme und Ballabgabe mittels handballähnlicher Spiele) *in* relativ *komplexen Spielsituationen* (Spielraum, Mit- und Gegenspieler) sollen dazu beitragen, dass das Spielverhalten verbessert wird und die Aufmerksamkeit sich mehr und mehr der Wahrnehmung der Umwelt zuwendet. Spielunerfahrene sollen lernen, Situationen zu deuten und zu verstehen, d.h. Spielkonstellationen zu analysieren, Lösungen gedanklich vorauszunehmen und mittels einfacher Techniken motorisch umsetzen zu können. **Zielsetzung**

Beispiel 1*Vereinfachtes Mini-Basket***Spielerzahl**

4:4 oder 5:5

Spielraum

beliebig, z. B. 1/3 einer Dreifach-Halle

Tore/Ziele

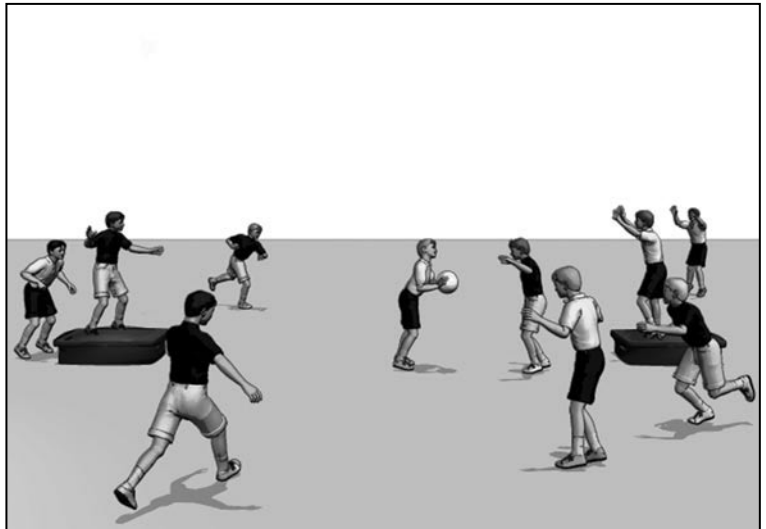
zwei Kastendeckel, besetzt mit je einem Assistenten der Mannschaften A und B

Torabschluss

- die Assistenten (A=helle Hose, dunkles Hemd und B=dunkle Hose, helles Hemd) müssen auf dem Kastenteil ein Zuspield (einen Zuwurf) ihrer Mannschaft auffangen
- nach erzieltm Tor/Punkt wirft ein Assistent der gegnerischen Mannschaft den Ball zum erneuten Spielbeginn zu

Spielregeln

Vereinfachte Basketball- oder Handball-Regeln (ohne strikte Kontrolle von Zweier- oder Dreier-Rhythmus), ohne direkten Körperkontakt.

*Beispiel 1:* Spiel 4:4 + Assistenten

Vereinfachtes Mini-Basket mit zusätzlichen Aufbauspielern (=Jokern)

Beispiel 2

4:4 (wahlweise 5:5 oder mehr abhängig vom Spielniveau. Je geringer das Spielniveau, desto geringer die Mitspielerzahl) + zwei Joker

Spielerzahl

beliebig, eventuell 1/3 einer Dreifach-Halle

Spielraum

siehe Beispiel 1

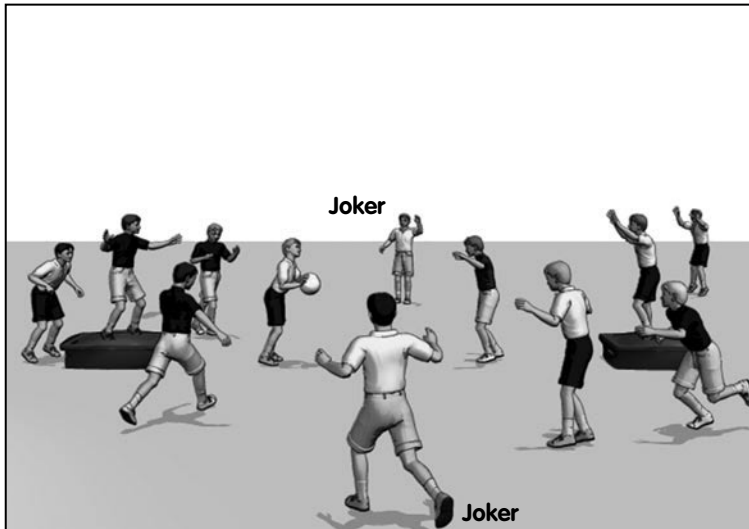
Tore/Ziele

siehe Beispiel 1

Torabschluss

Die beiden Joker (helle Hose, helles Hemd) spielen immer bei der im Ballbesitz befindlichen Mannschaft mit. Das Aufbauspiel wird erleichtert. Der Ballbesitzer hat mehr und einfachere Möglichkeiten des Zuspiels.

Spielregeln



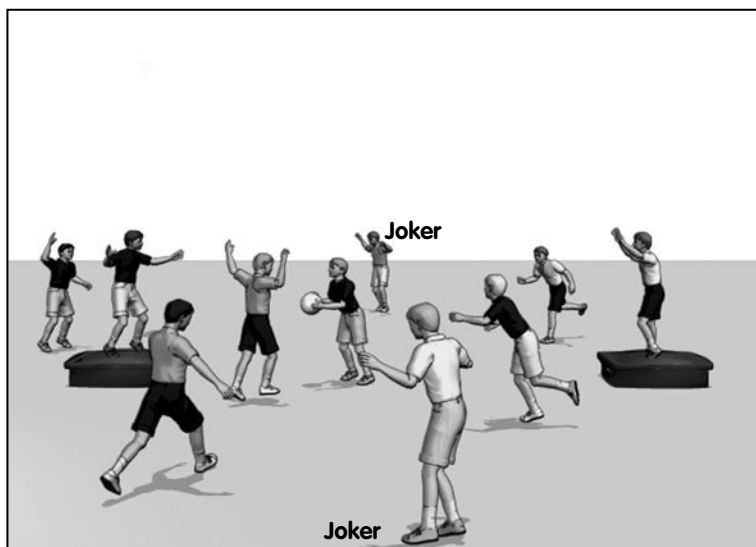
Beispiel 2: Spiel 4:4 + 2. Die beiden Joker (helle Hose und Hemd) unterstützen den Spielaufbau der ballbesitzenden Mannschaft

Beispiel 3*Mini-Basket mit Direktspiel***Spielregeln**

siehe Beispiel 1 (mit direkten Gegenspielern) oder Beispiel 2 (mit zwei zusätzlichen Aufbauspielern)

Zusatzregeln

Im Ballbesitz befindliche Spieler dürfen nicht mit dem Ball laufen bzw. dribbeln. Nach Ballannahme ist der Ball direkt weiterzuspielen.



Beispiel 3: Spiel 4:4 + 2 Joker

Hinweise

Der Zwang zur direkten Ballabgabe soll die Fähigkeit zur gedanklichen Spielvorausnahme (= Antizipation) fördern und das Zusammenspiel innerhalb einer Mannschaft verbessern. Technisch schwächere Mitspieler haben durch Freilaufen mehr Chancen für häufigere Ballkontakte.

Kopf-/Handball mit zusätzlichen Aufbauspielern

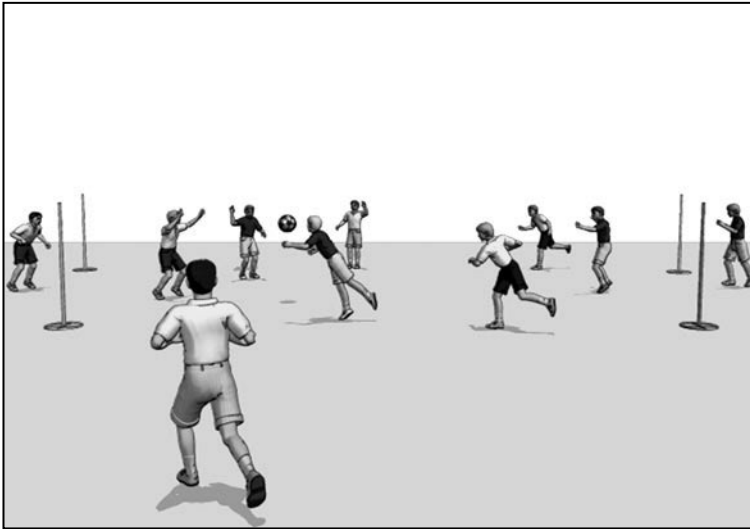
4:4 (evtl. 5:5)

beliebig, z. B. 1/3 einer Dreifach-Halle

Zwei Offentore (in Form von Fahnenstangen). Tore können von beiden Seiten erzielt werden. Die Größe der Tore ist variabel. Anfänger sollten die Chance haben, den Spelaufbau erfolgreich abzuschließen.

vereinfachte Hand-Ballregeln

Kopfball (erleichtert: direktes Abklatschen oder Pritschen des Balles) nach Zuwurf durch einen Mitspieler

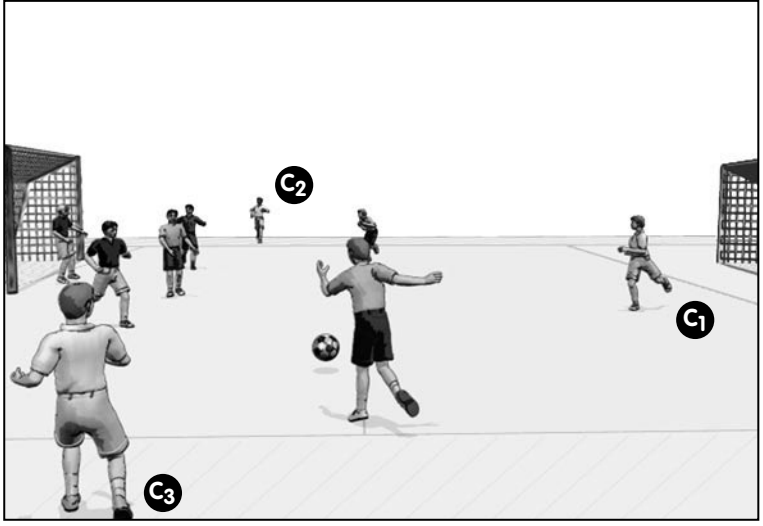
Beispiel 4**Spielerzahl****Spielraum****Tore/Ziele****Spielregeln****Torabschluss**

Beispiel 4: Spiel 4:4 + 2; x = Offentore im Feld, Tore können von beiden Seiten erzielt werden; Mannschaft A (h. Hose, d. Hemd), Mannschaft B (d. Hose, h. Hemd); zwei zusätzliche Aufbauspieler (h. Hose und Hemd), die immer bei der im Ballbesitz befindlichen Mannschaft mitspielen.

Beispiel 13

Überzahlspiel mit Raumfestlegung

- Spielerzahl** 3:3 + 3 Aufbauspieler (zwei Außenspieler, ein Spielmacher) bei der angreifenden Mannschaft
- Spielraum** beliebig, ca. 1/4 eines Fußballfeldes
- Tore** große Tore am Spielfeldrand
- Fertigkeiten** Ballannahme und Ball passen mit Innenseitstoß. Variation: Fertigkeiten nach Spielniveau der Gruppe
- Raumfestlegung** Spieler in den schraffierten Außenräumen dürfen dort nicht direkt angegriffen werden



Beispiel 13: Spiel 3:3 + 3; Angreifer: 3 (h. Hemd, d. Hose); Abwehrspieler: 3 (d. Hose, H. Hemd); zwei Feldspieler mit einem Torwart; Aufbauspieler/Joker: 3 (C): C2 + C3 auf den Flügeln, die in den Räumen (schraffiert) nicht direkt angegriffen werden dürfen, C1 = 1 Spielmacher im Mittelfeld

Hinweise Die angreifende Mannschaft nutzt die Tiefe und Breite des Raumes mit einer Überzahl von fünf zu zwei Spielern im Feld.

- Variationen**
- 2 gegen 2 + 3
 - 3 gegen 3 + 2
 - Spiel mit zwei Ballkontakten
- 2 gegen 2 + 2 (C1 entfällt)
3 gegen 3 + 1

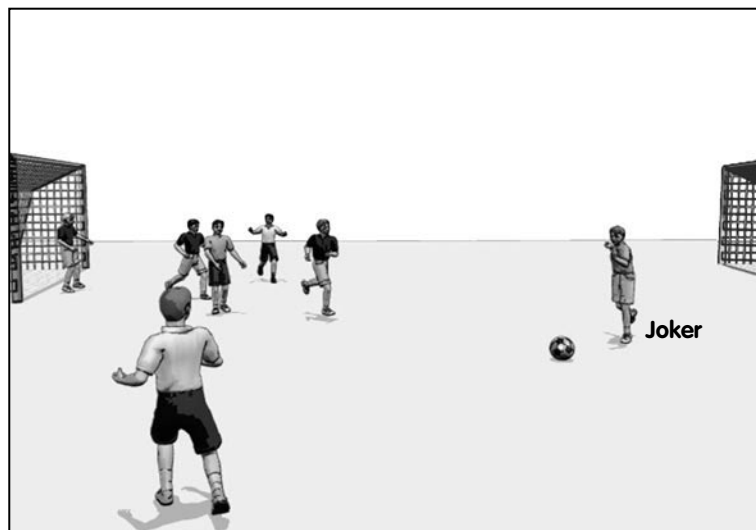
Spielmacher-Spiel

3:3 + 1 Aufbauspieler (= Joker als Spielmacher)

beliebig, ca. 1/4 des Fußballfeldes

große Tore am Spielfeldrand

Ballannahme und Ballabgabe nur mit Innenseite. Variation: Fertigkeiten nach Spielniveau der Gruppe

Beispiel 14**Spielerzahl****Spielfeld****Tore****Fertigkeiten**

Beispiel 14: Spiel 3:3 + 1 Spielmacher bei der angreifenden Mannschaft, Angriff je nach Ballbesitz. Verteidigende Mannschaft: ein Torwart und zwei Feldspieler, Überzahl im Spielfeld 4:2

Durch systematischen Spielaufbau in Tiefe und Breite (= zwei Außenstürmer, ein Mittelstürmer und ein Aufbauspieler) bestehen immer mehrere einfache Abspielmöglichkeiten. Der Spielmacher (Joker) treibt das Spiel offensiv nach vorne.

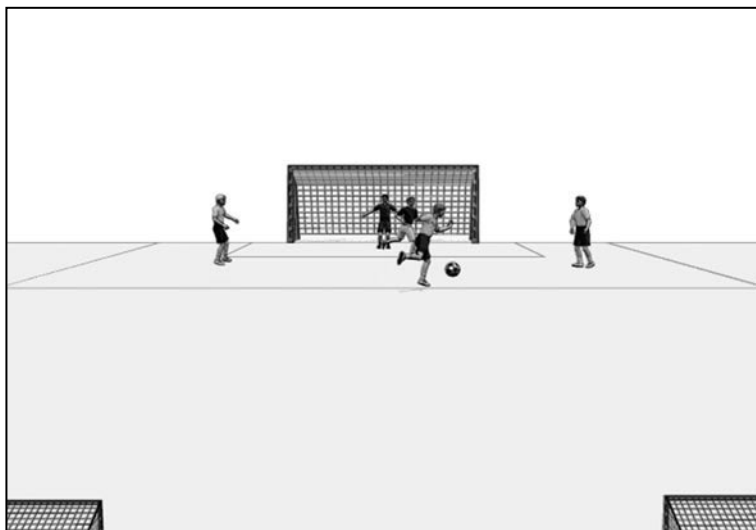
Hinweise

- verteidigende Mannschaft: zwei Torhüter und ein Abwehrspieler, Überzahl im Spielfeld bei Angriff 4:1
- verteidigende Mannschaft ohne festen Torhüter, Überzahl im Spielfeld bei Angriff 4:3
- Angriff mit nur zwei Ballkontakten (Ballannahme und Ballabgabe)

Variationen

Beispiel 15*Überzahlspiel und Konter*

Spielerzahl	drei Angreifer gegen einen Abwehrspieler und einen Torwart
Spielfeld	beliebig, ca. 25 x 25 m
Tore	ein großes Tor und zwei kleine Tore
Fertigkeiten	Ballannahme und Ballabgabe mit Innenseitstoß. Variation: Fertigkeiten nach Spielniveau der Gruppe



Beispiel 15: Drei Angreifer gegen einen Abwehrspieler und einen Torwart

Spielregeln	Die angreifende Mannschaft versucht durch Dreiecksspiel, die Tiefe und Breite des Raumes zu nutzen. Kommt die abwehrende Mannschaft in Ballbesitz, kann sie durch Balltreiben bzw. Dribbling einen Konterangriff auf eines der beiden Tore durchführen.
--------------------	---

Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Staffelung des Angriffsspiels • Raumdeckung der abwehrenden Mannschaft • Konter • Umschalten von Abwehr auf Angriff (von Angriff auf Abwehr)
-----------------	---

Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • verteidigende Mannschaft ohne festen Torhüter, Überzahl im Spiel 3:2 • Spiel der Angreifer mit nur zwei Ballkontakten
--------------------	--