

Tiki Taka mit Hand, Fuß und Schläger auf engstem Raum

- Die richtige Einstellung der Spielvariablen macht's möglich -

Christian Hurle, Staatliches Seminar für Didaktik und Lehrerbildung (Gymnasium) Karlsruhe

THEORETISCHER HINTERGRUND

Die Lücke zwischen Theorie und Praxis schließen - Spielfreude entwickeln ist auch in kleinen Hallen möglich

„Spielen lernt man durch Spielen“, „Spielen lernen beginnt und endet im Spiel“ oder „Spielen geht vor Üben“ sind durch die Veröffentlichung der „Großen Spiele“ von Friedrich, Dürrwächter und Schaller im Jahr 1975 nun seit vier Jahrzehnten allseits anerkannte methodische Grundsätze der Sportspielvermittlung.

Dennoch dominieren in unseren Sporthallen leider nicht selten lange Übungsphasen den Unterrichtsalltag (endlose Korblegerübungen seien hier als Negativbeispiel aufgeführt). Häufig werden schlechte Rahmenbedingungen, zuvörderst die beengten Raumverhältnisse, als Vorwand für die der Theorie zuwider laufende Unterrichtspraxis angeführt.

Und ja, selbstverständlich ist für die Spielvermittlung ein ausreichendes Platzangebot wünschenswert. Jedoch können auch bei auf den ersten Blick schwierigen Rahmenbedingungen für die Schüler attraktive und zielführende Spielformen arrangiert werden, wenn man sich von normierten Spielfeldgrößen und Spielerzahlen verabschiedet. Zudem schafft die Enge in einem Hallendrittel auch eine motivierende Unterrichts Atmosphäre und erleichtert das Zusammenholen der Klasse z.B. in Reflexionsphasen oder bei Schülerdemonstrationen.

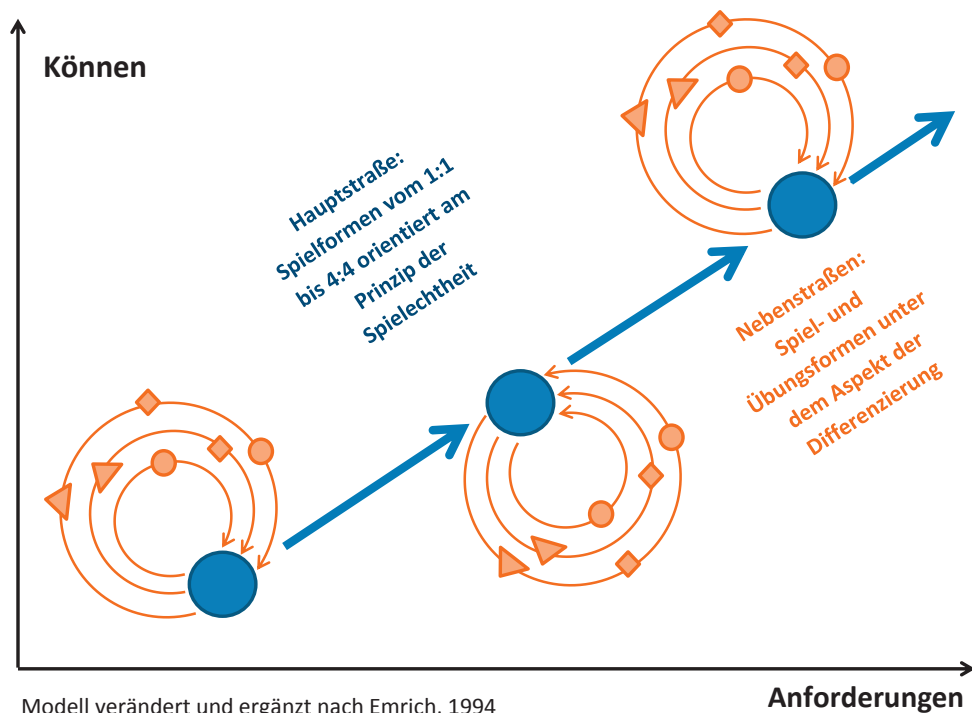
Ich möchte mit dem Schwerpunkt auf die Raumnutzung ein Modell vorstellen, das sich an das Spiralmodell von Emrich zur Vermittlung des Sportspiels Handball anlehnt und dieses auf die verwandten Zielschusspiele Fußball, Basketball und Hockey erweitert. Durch das integrative Vorgehen entsteht eine abwechslungsreiche Unterrichtseinheit, die die Schüler in hohem Maße motiviert und aktiviert.

Provokation der gewünschten Spielhandlung durch die richtige Einstellung der Spielvariablen

Mit kleinen (homogenen) Mannschaften (1:1 bis 4:4) auf engen Spielfeldern zu spielen, ist für die Schüler sehr attraktiv: Sie haben zahlreiche Ballkontakte und viele Erfolgserlebnisse. Die Entscheidung, welches der Spiele auf welchem Feld wann gespielt wird, kann den Schülern in Eigenverantwortung überlassen oder im Sinne einer Differenzierungsmaßnahme abgenommen werden (Spielen mit der Hand ist für die meisten leichter als mit dem Schläger oder gar dem Fuß). Durch die Strukturverwandtschaft der Zielschusspiele ergeben sich Möglichkeiten des Lerntransfers, wodurch sich die Lernwirksamkeit erhöht.

Auf kleinen Spielfeldern können sehr gezielt technische und taktische Fähigkeiten geschult werden. Dabei ist es entscheidend, durch die **Einstellung der Spielvariablen (Spielerzahl, Tore, Spielregeln, Spielfeld/-bälle)**

Spielen mit Hand, Fuß und Schläger



Mögliche Stundenthemen einer integrativen

Unterrichtseinheit:

1. Ballkontrolle / Dribbling
2. Passen / Doppelpass
3. Freilaufen
4. Kleingruppentaktische Offensivmöglichkeiten
5. Deckungsverhalten (Mann- Raumdeckung)
6. Torschuss / Torwurf / Korbwurf
7. ...

Legende:

- Spielform: freie Pass- und Laufwege; keine Vorgabe der Techniken; orientiert am Prinzip der Spielechtheit
- ▲ Übungsform: feste Pass- und Laufwege; Vorgabe der Techniken
- ◆ Mischformen/Wetteiferformen

Die Spielvariablen: Möglichkeiten zur Provokation von erwünschten Handlungsweisen und zur Differenzierung (verändert nach Emrich, 1994)

<p>Tore</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anzahl der Tore (2 Mannschaften auf 1 Tor, auf 2 oder mehrere Tore): bei mehreren Toren oder zusätzlichen Hüchentoren -> Erhöhung der Komplexität, Spielübersicht, schnelles Umschalten, Spiel über außen, ... ➤ Anordnung der Tore (parallel, mit dem Rücken zueinander, Dreiecksform, willkürliche Anordnung) -> Motivation, Spaß, ... ➤ Keine Zuteilung der Spielrichtung /Tore -> Auflösung von Spielerballungen vor den Toren, schnelles Umschalten, mehr Erfolgsmöglichkeiten, ... ➤ Wertung der Tore z.B. <ul style="list-style-type: none"> - Torschützen mal Anzahl der Tore, Tore nur nach 5 Pässen innerhalb der eigenen Mannschaft, Wertung nach dem Zufallsprinzip durch Würfeln-> Förderung des Zusammenspiels, Ausgleichen unterschiedlich starker Mannschaften Einzelspieler ... - Tore nach bestimmten Vorgaben werden doppelt/ dreifach gewertet -> Provokation erwünschter Spielhandlungen z.B. direkt, nach Doppelpass, ... - Tore aus bestimmten Zonen: keine Weitschüsse, Zusammenspiel, ... ➤ Mit /ohne Torhüter ➤ Art der Tore z.B. <ul style="list-style-type: none"> - Linientore -> Ball muss in einen Zielkorridor gedribbelt, gepasst werden - Kasten / Matten als Tore -> Tore durch Durchpassen, Ablegen etc.; mehrere kleine Spielfelder nebeneinander - Hüchentore -> genauer Torabschluss, Innenseitstoß, passen, ... - Leinentore -> Provokation eines bogenförmigen Wurfes - auf die Sitzfläche von umgedrehten Bänken/ liegende Tore -> Provokation flacher Schüsse, Erschwerung, ... ➤ .. 	
---	--

<p>Spielerzahl</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anzahl der Spieler <ul style="list-style-type: none"> - viele Spieler -> wenig Ballkontakte v.a. für schwächere Spieler, geringe Intensität - wenig Spieler -> viele Ballkontakte auch für schwächere Spieler, hohe Intensität (Bereits das 1:1 ist eine Spielform.) ➤ Anzahl der Spieler jeder Mannschaft <ul style="list-style-type: none"> - Überzahl-> Vereinfachung der Spielaufgabe (Gerade im Fußball sind für schwächere Spieler/ Spielanfänger große Überzahlsituationen notwendig.) - wechselnde Unter- /Überzahl durch neutrale Spieler: schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr und umgekehrt, Mitdenken wird gefordert, ... - Unter-/Überzahl durch Anspielstationen an den Spielfeldrändern: Umstellungsfähigkeit, ständig wechselndes Spielgeschehen, ... - Gleichzahl -> hohe Motivation, Wettkampfcharakter - Unterzahl -> Differenzierungsmaßnahme; erhöhter Gegner- und Zeitdruck ➤ .. 	
--	--

<p>Spielfeld/ -bälle</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Einteilung des Spielfelds in Zonen z.B. <ul style="list-style-type: none"> - neutrale Zonen ohne Gegenspieler -> Wandspiel als Doppelpasspartner - Tabuzonen -> Spieler dürfen nicht angegriffen werden; z.B. angreifen erst in der eigenen Hälfte, Rückpass ist frei -> Vereinfachung, sicheres Kombinationsspiel, ... ➤ Spielfeldgröße: <ul style="list-style-type: none"> - kürzeres/ engeres Spielfeld-> erhöhter Zeit-, Raum- und Gegnerdruck, hoher Anspruch an technische Fertigkeiten, Intensivierung, mehr Ballkontakte, mehr Zweikämpfe, ... - breiteres/ längeres Spielfeld -> wenig Zweikämpfe, , weniger Ballkontakte ➤ Spielfeldform z.B. Dreieck/ Quadrat: Umstellungsfähigkeit, Motivation, ... ➤ Ballmaterial z.B. <ul style="list-style-type: none"> - weiche Bälle -> vereinfachen die Ballbehandlung - mehrere Bälle -> Erhöhung der Intensität - nicht runde Spielgeräte -> Koordinationsschulung, Motivation, ... ➤ .. 	
---	--

<p>Spielregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vorgabe bestimmter Techniken z.B. <ul style="list-style-type: none"> - Ball darf nur als Aufsetzer zugespielt werden -> Erleichterung des Fangens; Vermeidung von Bogenlampen - Ball wird zugerollt -> Reduzierung der technischen Komplexität, ... - Ball darf im Fußball mit der Hand / im Hockey mit dem Fuß gespielt / gestoppt werden -> Vereinfachung der technischen Handlung, dadurch Konzentration auf taktische Handlung, ... ➤ Ballhaltezeit begrenzen z.B. <ul style="list-style-type: none"> - Zeitvorgabe (Bild der „heißen Kartoffel“) - Schrittregel - Ballkontaktvorgabe -> Steigerung der Intensität, Förderung des Zusammenspiels, Erschwerung für Überzahlmannschaften, Handicap für starke Einzelspieler, ... ➤ Anzahl der Abspiele innerhalb einer Mannschaft: <ul style="list-style-type: none"> Alle Spieler einer Mannschaft müssen vor dem Torabschluss den Ball berührt haben, jede Mannschaft muss 5 Pässe innerhalb des Teams vor dem Torabschluss gespielt haben: -> Förderung des Zusammenspiels ➤ Zeitvorgaben für einen Angriff, z.B. Tor muss nach 5 oder 10 Sekunden erzielt sein -> Kontertore, schneller Torabschluss, viele Torschussaktionen, ... ➤ Verschiedene Regelvorgaben in unterschiedlichen Spielfeldzonen ➤ Bei Torerfolg werden die Seiten getauscht: -> schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr, ... ➤ .. 	
---	--

die gewünschte Spielhandlung möglichst häufig (so wettspielnah wie möglich) zu provozieren.

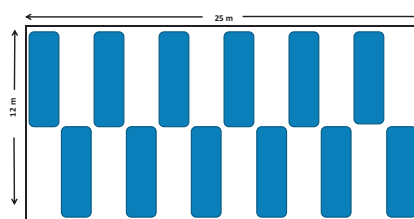
Diese Spiele orientieren sich an den Grundsituationen der Zielspiele

- Torschuss-Torabwehr;
- Herausspielen der Torgelegenheit-Abschirmen des Tores;
- Aufbauen des Angriffs – Stören des Angriffs)

PRAKTISCHE UNTERRICHTSBEISPIELE

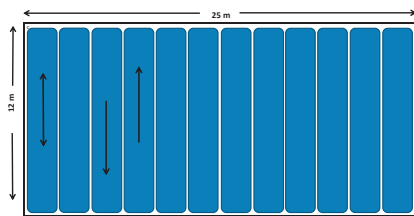
Fiktive Rahmenbedingungen der Unterrichtseinheit

24 (plus x) Schüler, 1 Hallendrittel (Großsporthalle) ca. 12m mal 25 m
Die über 24 Schüler hinausgehenden Schüler können



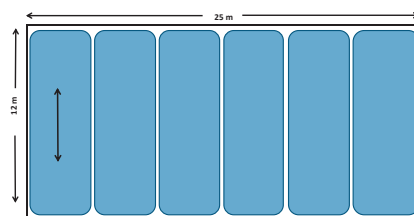
12 Spielfelder 12 m * 2 m für Spielformen 1:1 auf schmalen Korridoren, z.B. Torschuss, Torwurf, Korbwurf auf Stangen-, Leinen-, Hütchen- oder Kastentore

Beim Handball, Fußball und Hockey empfiehlt es sich, die Mittellinie der Spielfelder als „Schusslinie“ zu kennzeichnen. Je nach Zielspiel, Klasse und Leistungsvermögen wird nur in eine Richtung gespielt, damit Querschläger nicht Schüler im benachbarten Feld treffen.



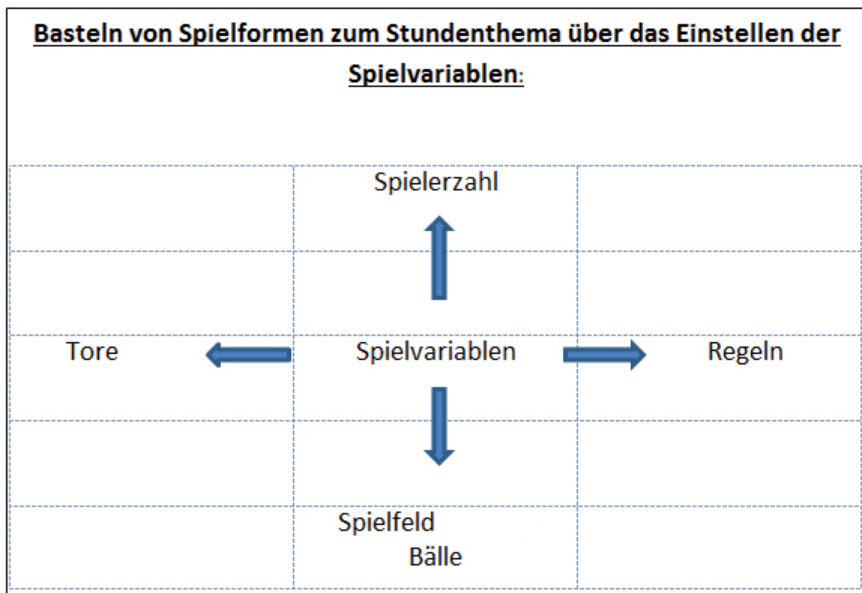
6 Spielfelder 12m * 4m für Spielformen 2:2 zum Beispiel Torschuss-spiele auf Stangen-, Leinen-, Hütchen- oder Kastentore

Das Passen, Zusammenspielen und Tore erzielen kann in kleinen Spielformen im 2:2 sinnvoll verbessert werden. Durch die Vorgabe, dass der Torhüter im Angriff mitgeht, spielt die ballbesitzende Mannschaft in Überzahl, die Spielsituation ist sehr übersichtlich und es besteht sehr häufig die Möglichkeit, zum Abschluss zu kommen.



4 Spielfelder 12m * 6m für Spielformen 3:3 z.B. Parteballspiele ohne / mit Tore

Für das Freilaufen, Passen, Zusammenspielen eignen sich Spielformen im 3:3. Häufig sind bei diesen Spielformen (auch aufgrund des geringen



und sind dem Prinzip der Spielechtheit verpflichtet. Anschließend reflektieren die Schüler ihr Handeln und finden Lösungsmöglichkeiten für die Spielaufgabe. An dieser Stelle kann es für die Schüler sinnvoll und einsichtig sein, die attraktive Hauptstraße des Spielens zu verlassen, um auf der Nebenstraße in einer kleineren Spielform, einer Wettteiferform oder einer kurzen, intensiven Übungsphase technische oder taktische Handlungen zu verbessern. Je nach Leistungsvermögen der Schüler muss hier eine Differenzierung stattfinden. Für alle gilt jedoch das Ziel, schnellstmöglich wieder zum Ausgangsspiel oder einem fortführenden Spiel (z.B. größere Spielerzahl) zurückzukehren.

Langfristig ist es wünschenswert, den Schülern die Spielvariablen transparent zu machen und sie dazu in die Lage zu versetzen, selbstständig die Spielvariablen zielführend abzuändern (methodische Kompetenz).

- über Kontinuum-Spielformen,
- als Wandspieler (v.a. an der Stirnseite neben den Toren),
- mit Beobachtungsaufgaben (taktische, technische und/oder soziale Aspekte) oder
- als Ersatzspieler oder Ersatzmannschaften (die eingesetzt werden, wenn eine Mannschaft ein Tor hinnehmen musste -> schneller Wechsel, Dynamik),
- ... eingebunden werden.

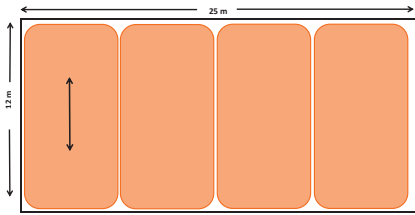
Praktische Beispiele zur Raumaussnutzung

In einem Hallendrittel können viele kleine Spielfelder markiert werden:

12 Spielfelder 6 m * 2 m für Spielformen 1:1, z. B. Überdribbeln eines Linientors/zweier Linientore

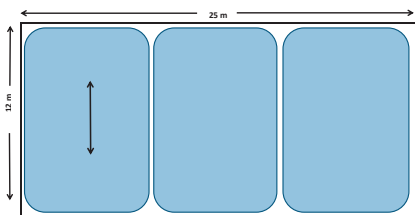
Bereits das 1:1 ist eine Spielform und eignet sich bestens, um Techniken wie das Dribbeln mit hohen Wiederholungszahlen individuell und spielnah zu verbessern. Die Spielaufgabe besteht darin, die gegnerische Grundlinie zu überdribbeln. Als Differenzierungsmaßnahme kann bei schwächeren Schülern zusätzlich auch eine der Außenlinien als Torlinie gelten.

Platzangebots) Spielerballungen vor den Toren zu entdecken. Durch Linientore, mehrere kleinere Tore oder das Aufheben der Spielrichtung kann dieses Problem gelöst werden.



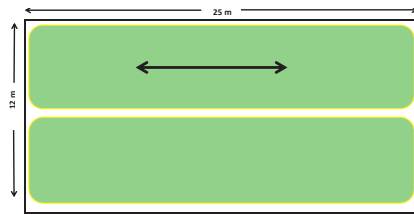
3 Spielfelder 12m* 8m für Spielformen 4:4 z.B. für Zielschusspiele

Diese Dreiteilung erweist sich häufig als sehr sinnvoll. Sie eignet sich hervorragend, wenn man ein differenziertes Angebot für drei Niveaustufen auf den verschiedenen Spielfeldern anbieten möchte. Dabei kann ein Feld als Übungsstation verwendet werden, auf dem der Lehrer nochmals den „spielbehindernden Mangel“ der Schüler auf der „Nebenstraße“ verbessert, während auf den beiden anderen Feldern im Rahmen der Spielvorgabe „frei“ gespielt wird.



2 Spielfelder 25 * 6m in Längsrichtung z.B. für Zonenspiele 6:6 z.B. zur Provokation von Doppelpassaktionen oder Einführung des Kreisläufers im Handball

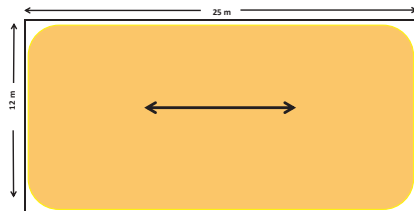
Dabei wird das lange, schmale Spielfeld in (drei) unterschiedliche Zonen eingeteilt, die von verschiedenen vielen Spielern besetzt werden dürfen (z.B. ein Abwehrspieler, drei Spieler in der Mittelzone und Angreifer). Meines Erachtens ist es im Sinne einer größeren Spieldynamik und Spielechtheit empfehlenswert, den Schülern ein Aufrücken in die nächste Zone zu erlauben, wenn sie den Ball dorthin gepasst haben. Zudem werden so Überzahlsituationen kreiert, die die Erfolgsaussichten vergrößern.



1 Spielfeld 25 * 12 m in Längsrichtung: Komplexspiel Zahlenball (nach Frieder Beck, 2011)

Kombinationsspiel aus den Spielen Fußball, Basketball, Handball und Hockey.

Auf beiden Grundlinien befinden sich jeweils ein Basketballkorb und ein Tor (z.B. Minitor, kleiner Kasten, aufgestellte Matte oder Leichtathletikhürde). Zwei Mannschaften sitzen an den Spielfeldrändern auf Höhe der Mittellinie einander gegenüber.



Jeder Schüler erhält eine Zahl von 1-9 (wenn es weniger als 9 Spieler sind, erhalten einige Schüler zwei Zahlen. In diesem Fall müssen andere Spieler im Falle einer Doppelnennung als Ersatz fungieren). Wenn mehr als 18 Schüler anwesend sind, können die Zahlen 1-9 doppelt besetzt werden (es sind also bis zu 36 Spieler einsetzbar). Folglich müssen dann auch je zwei Bänke pro Mannschaft aufgestellt werden. Der Lehrer nennt eine Zahl, z.B. 2467. Nun müssen die Spieler mit den entsprechenden Nummern auf ihrer Spielfeldseite an die Hallenwand und zurück in Richtung Mittellinie sprinten, wo sie den durch den Spielleiter eingeworfenen Ball annehmen. Das vom Lehrer eingeworfene Spielgerät bestimmt für das nun beginnende Spiel die Spielregeln. Ein Spiel dauert so lange, bis ein Tor bzw. ein Korberfolg erzielt wird, jedoch höchstens 1 Minute. Danach beginnt sofort das nächste Spiel. Durch den raschen Wechsel der Sportarten, der unterschiedlichen Anzahl der im Einsatz befindlichen Spieler und dem Sprint zur Hallenwand vor dem Spielbeginn entsteht ein äußerst temporeiches, intensives und spannendes Spiel.

Im Sinne der weiteren Förderung der exekutiven Funktionen können zahlreiche weitere Variationen angeboten werden:

- Zahlen als Rechenaufgabe (108+211) stellen
- Tor zählt nur (zählt doppelt oder dreifach), wenn der Torschütze die ausgerufenen Zahl nach dem Torerfolg noch nennen kann
- usw. ...

Literatur

Beck, F., Emrich, A., Kubesch, S.: Training exekutiver Funktionen in Kleinen und Großen Sportspielen. Teil 2-Sekundarstufe. Lehrhilfen für den Sportunterricht, 11 (60), 7 – 13/2011.

Dietrich, K., Dürrwächter, G., Schaller, H.-J.: Die großen Spiele. (5., unveränderte Aufl.). Aachen: Meyer & Meyer 1999.

Emrich, A.: Spielend Handball lernen in Schule und Verein. Wiesbaden 1998.

Kugelman, C., Weigelt-Schlesinger, Y.: Mädchen spielen Fußball. Ein Lehrgang für Mädchen in Schule und Verein. Aus: Praxisideen: Schriftenreihe für Bewegung, Spiel und Sport, Bd. 39. Hofmann-Verlag, Schorndorf, 2009.

Loibl, J.: Basketball- genetisches Lehren und Lernen, spielen-erfinden-erleben-verstehen. Schorndorf 2001.