

! Fortbildungsüberblick !

Können wir nicht mal anders (was anderes) spielen?

Alternative Sportspiele

Grundsätzliche konzeptionelle Vorstellungen

Inhalte: **Ultimate-Frisbee**, Rugby-**Touch**, **Flag-Football**, **Uni-Hockey** (Floorball), **Tchoukball** etc. als Sportspiele, die es erleichtern einen offeneren und selbstbestimmteren Lernprozess ohne Berücksichtigung normierter Vorerfahrungen einzuleiten

Ansatz: sowohl inhaltlich/didaktisch als auch methodisch mal was ander(e)s machen, Spielidee in den Vordergrund stellen und Ausführung nicht normieren am Maßstab Wettkampfsport, sondern am Maßstab der Lerngruppe (personale vor sachlicher Normierung) -> Motivation, Spiele für alle

Didaktik: technik- und taktikreduzierter Einstieg, regelgeleitet der Lerngruppe angepasst und alle Regeln sind jederzeit veränder- und variierbar, keine Regel ist unumstößlich, Berücksichtigung typisch-motivierender Merkmale, so wenig Spielunterbrechungen (hoher flow) wie möglich, Spiel- und Regelentwicklung offen und SuS-orientiert, Tor- und Punktereichtum (Erfolgsorientierung), Spiel ohne Seitenaus (Ausnahme Flagfootball) und eingeschränktem Toraus

Methodik: spielen von Anfang an mit so wenig Regeln wie möglich, problemorientiert, sukzessive Regelerweiterungen, Ergänzung durch Übung typisch-motivierender Bewegungsmerkmale in technischer und taktischer Hinsicht, reflektierte Praxis, Verantwortungsübernahme durch SuS (reflektieren, problematisieren, lösen, präsentieren), Wettbewerbsorientierung

Idealtypisches, exemplarisches Stundenbild (Modellvorstellung):

- 1) Akzentuierte spielerische Erwärmung/Einstimmung
- 2) Spielen in Teams mit Wiederholung des Lernstands
- 3) (Oder: direkte) Problematisierung ausgehend von der Erwärmung/Einstimmung
- 4) a) Spielen mit Regelerweiterungen und Zwischenreflexionen
b) Vorstellen und Erproben verschiedener Vorschläge zur Veränderung/Erweiterung des Spiels mit Präsentation von Lösungen (variieren)
c) (spielnahes) Üben von Technik und Taktik
- 5) Spielen mit neuem Lernstand und akzentuierter Wahrnehmung (Evaluation)

Ultimate-Frisbee

Spielidee: Eine oder mehrere Frisbeescheiben müssen durch geschicktes Zuspiel und entsprechendes Freilaufen in eine Endzone befördert und dort gefangen werden. Mit der Scheibe in der Hand darf nicht gelaufen werden (Stoppschritt erlaubt). (X)

Mögliche Regelvorgabe (Verstoß gilt von Beginn an als Foul): kein Laufen mit Scheibe zum Raumgewinn

Erwärmung/Einstimmung/begleitendes Üben: Zombie-Frisbee (X), Parteiball

Exemplarische Probleme: Spielen in der 1:1-Situation -> zu steiler Abwurf, Abspieldruck bei zu wenig Platz

Typische, motivierende Merkmale (akzentuiertes Einführen, Verstärken, Üben): langes, horizontales, stabiles Gleiten der Scheibe und bewusste Abweichungen, Zielvariabilität

Regelakzentuierungen: Spielen ohne Schiedsrichter, spirit of the game, Punktstaffelung

Rugby-Touch

Spielidee: Ziel des Spieles ist, dass zwei Teams in den Regeln entsprechend so viele Punkte wie möglich erspielen, in dem sie den Ball tragen und/oder passen und sich zusammen mit dem Ball auf einer Weichbodenmatte ablegen. Das Tackling, als rugbytypische Form, ist verboten und wird ersetzt durch den „Touch“. Die Berührung eines Körperteils mit Hand/ durch einen Verteidiger führt zum Stoppen des Laufs mit Ball oder zum Ballverlust des Ballführenden. Alternativ können andere typische Formen, wie die Gasse, der Kick und vor allem das Gedränge und das Paket eingeführt werden. (X)

Mögliche Regelvorgabe (Verstoß gilt von Beginn an als Foul): kein Festhalten

Erwärmung/Einstimmung/begleitendes Üben: Fangenspiele, Schwarzer Mann, „Goldener Hirsch“, Sitzfangen, Helferball, Parteiball (X)

Exemplarische Probleme: Touch spüren, Laufen nach Zuspiel (besonders für Mä), Raumenge an der Matte, Verteidigungsverhalten an der Matte,

Typische, motivierende Merkmale (akzentuiertes Einführen, Verstärken, Üben): Gegenspieler jagen und stoppen, Werfen auf die Matte, Ball und schnelle (und ggf. nur nach hinten erlaubte) Ballübergabe

Regelakzentuierungen: Touch bei Punktversuch, Stoppen nach Touch, Punktstaffelung

Flag-Football

Spielidee: Flag - Football ist eine Version des American Football ohne Körperkontakt. Wie bei der Muttersportart verfolgt eine Mannschaft auch beim Flag-Football das Ziel, einen Ball in einer Serie von Spielzügen oder sog. "Downs" durch Läufe oder Pässe über das Spielfeld zu transportieren und in der gegnerischen Endzone abzulegen. Für das Ablegen des Balles in dieser Zone werden Punkte vergeben. Ein Spielzug ist zu Ende, wenn dem Ballträger eine am Gürtel befestigte Flagge abgerissen wird. Dieses Abreißen der "Flag" ersetzt das sog. "Tackling" des American Football, bei dem der Gegner gestoßen, gehalten oder zu Boden gebracht werden darf. So entsteht der Begriff des Spiels "ohne Kontakt". (X)

Mögliche Regelvorgabe (Verstoß gilt von Beginn an als Foul): Wegschlagen/-drücken der Arme des Gegenspielers

Erwärmung/Einstimmung/begleitendes Üben: Zombieball (Softball), Schwänzchen fangen, Schwarzer Mann, Zonen-Parteiball(X), Sitzfangen(X)

Exemplarische Probleme: Spielfluss, zu viele Spielunterbrechungen, zu lange Spielpausen, Spiel mit Linien und Aus

Typische, motivierende Merkmale (akzentuiertes Einführen, Verstärken, Üben): jagen und fangen, einer gegen alle (Lauf), einer für alle (Quarterback) Sprache, Ball und Ballwurf (Flug wie ein Zeppelin),

Regelakzentuierungen: Flag nicht aktiv schützen, Fangen des Balls ohne Bedrängnis, Zoneneinteilung, Punktstaffelung

Uni-Hockey (floorball)

Spielidee: Der Ball soll mit einem Schläger innerhalb einer begrenzten Spielzeit möglichst oft im gegnerischen Tor untergebracht werden und zugleich sollen gegnerische Torerfolge verhindert werden. Die Füße dürfen zur Ballkontrolle eingesetzt werden. (X)

Mögliche Regelvorgabe (Verstoß gilt von Beginn an als Foul): Schlagen des Gegenspielers mit Stock

Erwärmung/Einstimmung/begleitendes Üben: Haltet das Feld frei, Burgwächter, Torschussspiele als Kaiserturnier

Exemplarische Probleme: Stockeinsatz, Stock als Waffe, „Pölen“, Zone am Tor

Typische, motivierende Merkmale (akzentuiertes Einführen, Verstärken, Üben): Spielen mit dem Fuß, Balancieren des Balls auf dem Schläger, Bully, Spiel hinter dem Tor, kein Aus, Zielvariabilität

Regelakzentuierungen: Umgang mit Schläger im 1:1 (Schläger zwischen den Beinen des Gegenspielers, Schlagen des Balles, Körpereinsatz, Bully und Freischiß, Spiel mit dem Fuß, Torzone

Tchoukball

Spielidee: Ziel des Spiels ist es durch einen zielgerichteten Wurf auf einen Frame (gespannter Netzrahmen) den abspringenden Ball so im Spielfeld zu platzieren, dass er den Boden berührt. Das gegnerische Team versucht dies zu verhindern, in dem es den Ball fängt, bevor der Ball den Boden berührt hat. (X)

Mögliche Regelvorgabe (Verstoß gilt von Beginn an als Foul): Ver-/Behinderung des Wurfversuchs und Passspiels

Erwärmung/Einstimmung/begleitendes Üben: Brennball, Zombieball, Brettball

Exemplarische Probleme: Treffen des Frames, ausschließlich Verteidigung im Raum, keine Ver-/Behinderung des Wurfversuchs, Spielfluss (Tempo im Spiel), Freilaufen, Spielorientierung und Raumwahrnehmung

Typische, motivierende Merkmale (akzentuiertes Einführen, Verstärken, Üben): Wurf auf den Frame, Pflugphase des Balls, Sprungwurf, Power, Fangen mit Volleyspiel

Regelakzentuierungen: Zeitspiel bei Ballbesitz, Angriff und Verteidigung an der Wurfzone

Informationsansätze:

Zur konzeptionellen Anlage:

Bettina Wurzel: Was heißt hier spielgemäß? Ein Plädoyer für das „Taktik-Spielkonzept“ bei der Vermittlung von Sportspielen. In: sportunterricht 57 (2008), Heft 11, S. 340 – 344

Zu den Spielen:

<http://www.sportunterricht.de/ultimate/>

www.rugby-verband.de/downloads/schulvermittlung.pdf

<http://www.afvd.de/download/Flag-Reader.pdf>

<http://www.unihockey.de/unihockey-schulsport.html>

<http://www.tchoukball.at/down/downloads.html>

Zeichenerklärung: (X) soll auf jeden Fall gespielt werden