

! Fortbildungsüberblick !

Ich bekomme eh nie den Ball - Du stehst ja auch nie frei!

Möglichkeiten zur Entwicklung einer allgemeinen und sportartübergreifenden Spielfähigkeit und –bereitschaft in Gruppen mit großer Leistungsheterogenität

Schwerpunkt:

Große Ballspiele (Fußball, Hockey, Basketball, Handball, Volleyball, ...)

Problemstellung / Beobachtbares Verhalten:

- Dominanz/Eigensinn/Arroganz vieler spielstarker Jungen (starke Spieler) und einiger weniger Mädchen (schwache Spieler),
- Kontrollverlust und Vermeidung/Passivität/Verweigerung vieler Mädchen und einiger weniger Jungen führt
 - zu Demotivation auf allen Seiten
 - zur Trennung in Spiel unter Starken und Schwachen mit vielen (organisatorischen) Folgeproblemen und dem Ausschluss eines erzieherischen Anspruchs
 - dazu, dass viele Mädchen nicht mehr mitspielen und viele Jungen „vor“spielen
 - dazu, dass Schwächere (noch mehr) Angst vor dem Ball haben, (noch mehr) Spielsituationen als „bedrohlich“ empfinden und deshalb nicht mitspielen wollen

Praxis I) Gegenstand Torschussspiele (Fußball, Hockey, Unihockey, ...)

Kegelfußball	
Spielform	Regeln
Einzelkegel- fußball	<p>Jeder hat einen Kegel, 2 Bälle im Spiel, den eigenen Kegel verteidigen, Kegel anderer versuchen umzuschießen, hohe Bälle nicht erlaubt</p> <p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - keiner scheidet aus - fällt der Kegel, scheidet man aus (Spielzeitbegrenzung 1 Minute) - keiner scheidet aus, Punkte nur für umgeschossenen Kegel (aber immer erst den eigenen Kegel nach „Umschuss“ aufstellen, auf den eigenen Kegel achten!)
Kegelfußball mit einem Partner	<p>Ein Partner bewacht einen Kegel, der Partner bleibt im „Inneren Bereich“ und versucht fremde Kegel umzuschießen, Der „Kegelbewacher“ versorgt seinen Partner mit Bällen, wenn diese aus dem „Inneren Bereich“ herausrollen, Regeln sonst wie Spiel 1!</p> <p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - im „Inneren Bereich (z.B. Volleyballfeld)“ dürfen die Bälle nicht „geklaut“ werden - im „Inneren Bereich“ darf der Ball den anderen abgenommen werden

„Mannschafts- kegelspiele“	<p>Dem Zielspiel sehr nah, Spiel ohne Torwart und auf flache, dafür aber breite Tore (z.B. mehrere Kegel, Langbank auf zwei Kästen, ...)</p> <p>Regeln sonst wie Spiel 1!?</p> <p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kegel stehen in einer Reihe an den Stirnseiten (Enden) des Spielfeldes - Kegel stehen als Tore in einer „Endzone“, in die nur die Verteidiger kurzzeitig den Ball holen dürfen, Verbot für Angreifer - Zonenfußball: Starke und Schwache befinden sich in bestimmten Zonen, die nicht verlassen werden dürfen
Zielsetzungen / Kommentare / Reflexionsmöglichkeiten	
<ul style="list-style-type: none"> - Bälle flach spielen, evtl. Softbälle benutzen, da so Angst reduziert wird, Gefahr des „Kegelbruchs“ wird reduziert, evtl. weitere Materialänderungen, - möglichst keine Begrenzungslinien (Stärkung der Starken und Schwächung der Schwachen), - alle spielen flach mit der Innenseite - Regelmissachtung sanktionieren! - Präzision (Innenseite) vor „Gewaltschüssen“ (Vollspann) - auch ein zuerst „nur“ Verteidigen heißt für Schwächere am Spiel teilnehmen - „Zusammenspiel“ durch Regeländerungen erst dann einführen, wenn fast alle an allen erfolgsrelevanten Spielhandlungen teilnehmen!? - „methodische Hilfe“ für Schwächere: hohe Bälle dürfen/sollen gefangen und auf den Boden gelegt werden - Teambildung „Starker“ und „Schwacher“, - 2 Ballkontakte sind Pflicht (Stoppen / Spielen); verhindert das „blinde“ und gefährliche „Pöhlen“ - Schwächeren Zeit geben, den Ball zu führen und am Spiel teilzunehmen (Reduzierung des Zeitdruckes!), z.B. Kegelfußball mit einem Partner Variation 1 - gute Spieler fordern: z.B. Kegelfußball mit einem Partner Variation 2/3 - Spiel mit 2/3 Bällen gibt auch mal die Möglichkeit relativ unbeobachtet am Ball zu agieren, evtl. Hilfe für Schwächere - ... 	

Praxis II) Gegenstand Torwurfspiele (Basketball, Handball, ...)

Basketball	
Spielform	Regeln
Zombiball (nicht gespielt!)	<p>Jeder gegen jeden, wer abgeworfen wird geht raus/setzt sich hin und merkt sich seinen „Abwerfer“, wird dieser selbst abgeworfen, können alle Spieler, die zuvor von dem nun selbst abgeworfenen Spieler abgeworfen wurden, wieder ins Feld</p> <p>Nicht nur als Aufwärmspiel einsetzbar, enthält alle wesentlichen Spielhandlungen</p> <ul style="list-style-type: none"> - das „aktive zum Ball“ gehen, - Raumwahrnehmung, - „umschalten“ (von Angriff auf Verteidigung) kann geschult werden
Partei-ball	<p>2 Teams, der Ball muss zu den Teampartnern gepasst werden, je nach Spielstärke ohne oder mit Bodenkontakt des Balles, pro Pass einen Punkt</p> <p>„methodische Hilfen“ für Schwächere</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeder nennt laut die Passnummer! - Doppelpassregel, kein Punkt für Doppelpässe - Arbeit mit dem Abstand: wird ein Spieler bedrängt, soll er den Gegenspieler mit dem Arm wegschieben und sich so Platz verschaffen - evtl. darf ein bedrängter Spieler ein paar Schritte mit dem Ball in der Hand laufen, um sich Platz zu verschaffen - „Einfrierregel“, ein bedrängter Spieler ruft ein Time-Out-Signal, alle Gegenspieler müssen stehen bleiben, die Mitspieler dürfen sich frei bewegen und anbieten, nach Pass dürfen sich die Gegenspieler wieder bewegen

Parteball auf bewegliche Ziele	<p>2 Teams, Spiel auf eine Endzone, in denen sich nur ein Mitspieler befindet, ein Punkt wird durch einen Bodenpass erzielt, den der Endzonenspieler fangen muss, nach Punktgewinn wechseln Zuspeler und Endzonenspieler</p> <p>Variation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - geübtere Gruppen/Endzonenspieler bekommen in der Endzone einen direkten Verteidiger, der ein Zuspiel anfangen soll - Grundsätzlich können alle oben aufgeführten Regeln Gültigkeit haben
Basketball 5:5	<p>„normale Regeln“ möglich, aber auch Regelvariationen (z.B. mit und ohne Dribbling, ...)</p> <p>Spielbestimmende Regel: Es wird immer mit einem Aufbauspieler gespielt!</p> <ul style="list-style-type: none"> - der Aufbauspieler bekommt sofort nach Balleroberung oder Korbabschluss den Ball und darf bis zur eigenen Hälfte nicht angegriffen werden, alle Mitspieler müssen in die gegnerische Hälfte laufen, erst wenn sich alle Mitspieler in der gegnerischen Hälfte befinden dürfen sie vom Aufbauspieler angespielt werden, danach normales Spiel auf den Korb oder bewegliche Ziele (siehe oben), der Aufbauspieler darf nicht vor den eigenen Mitspielern die Mittellinie überqueren - so werden Schnellangriffe grundsätzlich unterbunden - häufiger Wechsel der Aufbauspieler <p>Variation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - geübtere Gruppen/Aufbauspieler bekommen in der eigenen Hälfte einen direkten Verteidiger, der ein Zuspiel unterbinden soll bzw. den Ball abfangen soll
Zielsetzungen / Kommentare / Reflexionsmöglichkeiten	
<ul style="list-style-type: none"> - methodische Hilfen (siehe oben) stärken, wenn sie eingesetzt werden (Aufforderung durch die Lehrperson), schwächere Spieler, Ball kann festgehalten werden - Dominanz von stärkeren Spielern wird durch Unterbindung des Schnellangriffes verhindert - Einfriermöglichkeit bietet Raum zur Reflexion von „Freilaufbewegungen“, Raumwahrnehmung - ... 	

„Übergeordnete“ methodische Hilfsmöglichkeiten zur Entwicklung der Spielfähigkeit
(Integration von starken und schwachen Spielern in ein gemeinsames Spiel!)

- Zeitdruck reduzieren (für Schwache), Präzisionsdruck erhöhen durch Regeländerungen
- Position vor Person (d.h. nicht die vermeintlich bessere sondern die besser postierte Person muss angespielt werden), kommunikative Interaktion fördern (Signale, Namen, Zeichen)
- Schwächere in Verantwortung für Spielprozesse bringen („verpissen“ verhindern)
- Stärkere in Verantwortung für den Lehrprozess bringen (Teamführung, „Experten“ im Stationsbetrieb)
- Unterricht öffnen, Normierung reduzieren, Regeln selbst entwickeln lassen
- Leistungsanforderungen differenzieren, bewusstes Lernen initiieren, Praxis reflektieren (Spielsituationen „einfrieren“)
- Methodische Entscheidungen transparent machen und SuS an der Umsetzung beteiligen
- Extrinsische Belohnungssysteme (besonders in Sek I): die Guten können sich durch Kooperation „ihr“ Spiel verdienen,
- Öffentliche negative Äußerungen/Gesten/Zeichen unterbinden/sanktionieren; positive Äußerungen/Gesten/Zeichen, die helfen, motivieren, unterstützen sollen, verstärken, als Leistung belohnen (Leistungsbeurteilung)
- ...

Viel Spaß und Erfolg beim Ausprobieren
Dirk Ostermann / Stefan Kimmeskamp