

11 Videos
online

PRAXIS ideen 72

Schriftenreihe für
Bewegung, Spiel und Sport



Fußball

kompetenzorientiert unterrichten –
Praxisempfehlungen für die Schule

Robert Schreiner

hofmann.

INHALT

Konzeption des Buches	5
------------------------------	----------

Kapitel 1	Grundlagen kompetenzorientierten Sportunterrichts	7
------------------	--	----------

1.1	Kompetenzerwartungen konkretisieren	9
1.2	Kompetenzerwerb mittels der Lernaufgabe gestalten	11
	Zentrale Kennzeichen	13
	Ablauf	14
1.3	Zusammenfassung	15

Kapitel 2	Ein Kompetenzerwerbsmodell für die Sportart Fußball	17
------------------	--	-----------

2.1	Das Fußballspiel vereinfachen	18
	Technik und Taktik	20
	Regeln	23
	Zusammenfassung	28
2.2	Kompetenzerwerb für die Sportart Fußball gestalten	29
	Grundspiel: Lösungen für die Frage „Was mache ich wann?“ erarbeiten	34
	Lernaufgabe: Lösungen für die Frage „Wie mache ich es?“ erarbeiten, ausprobieren und üben	39
	Grundspiel: Zusammenhänge in Bezug auf die Frage „Was mache ich wann wie?“ nachvollziehen und Erlerntes anwenden	43
	Zusammenfassung	44

Kapitel 3	Schritt für Schritt vom 1 gegen 1 auf Dribblingtore zum 3 gegen 3 auf Passtore	45
3.1	1 gegen 1 auf Dribblingtore	49
	Anforderungen, Kompetenzziele und deren Konkretisierung	49
	Kompetenzerwerb gestalten	51
3.2	2 gegen 2 auf Passtore	92
	Anforderungen, Kompetenzziele und deren Konkretisierung	92
	Kompetenzerwerb gestalten	95
3.3	3 gegen 3 auf Passtore	141
	Anforderungen, Kompetenzziele und deren Konkretisierung	141
	Kompetenzerwerb gestalten	143
Literatur		159

Im vorliegenden Buch wurde auf die Nennung beider Geschlechter (Lehrerinnen/Lehrer – Schülerinnen/Schüler) oder die Verbindung in einem Wort (LehrerInnen bzw. Lehrer*innen) zugunsten einer möglichst einfachen Leseart verzichtet. Allgemeine Personenbezeichnungen schließen daher immer beide Geschlechter ein.

3.1 1 gegen 1 auf Dribblingtore

Anforderungen, Kompetenzziele und deren Konkretisierung

Anforderungen			
Wann?	Was?	Wie?	
		Taktische Fähigkeiten	Technische Fertigkeiten
Individualtaktik Offensive			
Ich habe den Ball und ...			
... der Raum Richtung Tor ist frei	Mit dem Ball einen freien Raum überbrücken	IT-DRF: Raumüberbrückendes Dribbling	DRA: Innenseite, Innenspann, Außenspann, Vollspann, Sohle
... mein Gegenspieler greift mich aus kurzer Distanz an	Den Ball sichern	IT-DRF: Ballsicherndes Dribbling	FIN: z. B. Rivelino-Finte (seitlich nach hinten) DRA
... mein Gegenspieler greift mich aus weiter Distanz an	Den Gegenspieler im frontalen 1 gegen 1 überwinden	IT-DRF: Gegnerüberwindendes Dribbling	FIN: z. B. Übersteiger-, Rivelino-, Zidane-Finte DRA
Individualtaktik Defensive			
Mein Gegenspieler hat den Ball und ...			
... ist zur Spielrichtung ausgerichtet	Den zur Spielrichtung ausgerichteten Gegenspieler angreifen	IT-V11: Gegenspieler zur Spielrichtung ausgerichtet	—
... ist mit dem Rücken zur Spielrichtung ausgerichtet	Den mit dem Rücken zur Spielrichtung ausgerichteten Gegenspieler angreifen	IT-V11: Gegenspieler mit dem Rücken zur Spielrichtung ausgerichtet	—

Kompetenzziele und deren Konkretisierung

Kompetenzziele

Die Schüler können im Spiel 1 gegen 1 situationsgerecht...
 ... drei Formen des Dribblings und zwei Formen zur Verteidigung eines 1 gegen 1 anwenden (Individualtaktik).
 ... fünf Dribblingarten, eine Finte zur Ballsicherung und mindestens zwei Finten zur Gegnerüberwindung anwenden (Technik).

Kenntnisse

Die Schüler kennen ...

Taktik

... die drei Dribblingformen sowie die Eckpunkte der betreffenden Taktikleitbilder.
 ... die beiden Formen zur Verteidigung eines 1 gegen 1 sowie die Eckpunkte der betreffenden Taktikleitbilder.

Technik

... die fünf Dribblingarten sowie die Eckpunkte der betreffenden Technikleitbilder.
 ... eine Finte zum Sichern des Balls sowie die Eckpunkte des Technikleitbilds.
 ... Finten zum Überwinden des Gegenspielers sowie die Eckpunkte der betreffenden Technikleitbilder.

Taktische Fähigkeiten und technische Fertigkeiten

Die Schüler können ...

Offensive

... mit allen fünf Dribblingarten dribbeln.
 ... einen freien Raum mit dem Ball überbrücken, den Ball ohne/mit Finte sichern und einen Gegenspieler ohne/mit Finte überwinden.

Defensive

... einen zur und einen mit dem Rücken zur Spielrichtung ausgerichteten Gegenspieler angreifen.

Bereitschaften

Die Schüler sind bereit ...

... sich die benötigten individualtaktik- und technikbezogenen Kenntnisse anzueignen und die Kenntnisse im Spiel einzusetzen.
 ... die benötigten individualtaktischen Fähigkeiten und die technischen Fertigkeiten zu erlernen, zu üben und im Spiel anzuwenden.

Kompetenzerwerb gestalten**Schritt 1**

Grundspiel spielen



- Spielregeln, Organisation und Ablauf erklären
- Grundspiel beobachten



- Grundspiel spielen

**Grundspiel:
Was?
Wann?**

**Spielfeld und Ball**

Das Spielfeld sollte bei Anfängern eine Größe von mindestens 4 x 8 Meter haben. Steht in einer Dreifachhalle mit dem Standardmaß 27 x 45 Metern 1 Hallendrittel zur Verfügung (ca. 15 x 27 Meter), sollten bei Anfängern maximal 4 Spielfelder mit einer Breite von 6,75 Metern aufgebaut werden. Die Feldlänge sollte bei 10 Metern liegen. Abgegrenzt werden können die Spielfelder durch Leitkegel. Hierbei sollte darauf geachtet werden, dass es sich um schwere Leitkegel handelt, die durch eine Ballberührung nicht umfallen bzw. weggeschoben werden. Alternativ können die Spielfelder durch Langbänke abgegrenzt werden. Mit Blick auf eine Verletzungsgefahr durch die Langbänke ist abzuwägen, inwiefern diese größer/kleiner ist, wenn nicht mit Langbänken gespielt wird und dafür Bälle mit einer größeren Wahrscheinlichkeit in andere Felder rollen können. Gespielt wird mit einem Futsal-Ball und mit Dribblingtoren, die mit Leitkegeln abgesteckt werden. Damit (möglichst) jeder Schüler ein Tor erzielen kann, sollte die Torgröße der Feld-

breite entsprechen. Da es sich um Dribblingtore handelt, sollte hinter jedem Tor eine Auslaufzone von rund 2,5 Metern vorhanden sein.

Auf jedem der 4 Felder wird ein 1 gegen 1 gespielt. Die Spieler sind jeweils ausschließlich Feldspieler, sie dürfen den Ball folglich bspw. nicht mit der Hand berühren. Bei z. B. 24 Schülern werden acht Mannschaften à 3 Spieler gebildet. Die acht Mannschaften werden auf die 4 Felder verteilt. 1 Spieler pro Mannschaft steht auf dem Feld, die beiden verbleibenden Spieler warten hinter der Grundlinie des eigenen Tores. Mit dem Abpfiff eines Spiels passt der Spieler am Ball zum hinter der Grundlinie wartenden Spieler und verlässt im Anschluss das Feld über die eigene Grundlinie. Der neue Spieler dribbelt mit dem zugespielten Ball in das Feld. Zeitgleich verlässt auch der gegnerische Spieler das Spielfeld über seine Grundlinie und der nächste Spieler der gegnerischen Mannschaft läuft in das Feld. **Spieler**

Vor Beginn des ersten Spiels erhält einer der beiden Spieler auf dem Spielfeld an der Grundlinie seines Dribblingtores den Ball. Das Spiel beginnt mit dem Anpfiff. Die Spielzeit sollte zwischen 1 und maximal 2 Minuten liegen. Der Abpfiff eines Spiels ist zugleich der Anpfiff des nächsten Spiels. Mit Blick auf die Anzahl der Spiele sollte darauf geachtet werden, dass alle Spieler möglichst gleich viele Spiele absolvieren dürfen. **Beginn und Dauer des Spiels**

Überschreitet der Ball die seitliche Auslinie mit vollem Umfang, wird das Spiel an der entsprechenden Stelle durch Eindribbeln fortgesetzt. Ein Tor ist dann erzielt, wenn ein Spieler die Grundlinie des gegnerischen Tores überdribbelt und den Ball nach der Grundlinie noch mindestens einmal berührt. Nach einem Tor erfolgt die Spielfortsetzung ebenfalls per Eindribbeln, nun von der Grundlinie des betreffenden Tores aus. Bei Foul oder unsportlichem Betragen erhält der gegnerische Spieler den Ball und setzt das Spiel am Ort des Vergehens mit einem Dribbling fort. **Spielunterbrechung und -fortsetzung**

Schritt 2

Lernprozess zur Frage „Was?“ anregen



- Lernfrage „Was?“ zur Offensive bzw. Defensive stellen

Schritt 3

Lösungen zur Frage „Was?“ zusammenführen, reflektieren und diskutieren



- Zum Demonstrieren und Erklären anregen
- Lösungsfindung ggf. durch Hinweise und Fragen unterstützen
- Schülerlösungen systematisieren (vgl. Anforderungen)



- Allen Mitschülern Lösungen erklären und demonstrieren
- Lösungen mit allen Mitschülern diskutieren

Schritt 4

Lernprozess zur Frage „Wann?“ anregen



- Lernfrage „Wann?“ zur Offensive bzw. Defensive stellen

Schritt 5

Grundspiel spielen, reflektieren und diskutieren



- Organisation und Ablauf erklären
- Schüler in den Pausen zur Reflexion und Diskussion über die Frage „Wann?“ anregen



- Grundspiel spielen
- Den Mitspielern Lösungen erklären
- Lösungen mit den Mitspielern diskutieren

Schritt 6

Lösungen zur Frage „Wann?“ zusammenführen, reflektieren u. diskutieren



- Zum Demonstrieren und Erklären anregen
- Lösungsfindung ggf. durch Hinweise und Fragen unterstützen
- Schülerlösungen systematisieren (vgl. Anforderungen)



- Allen Mitschülern Lösungen erklären und demonstrieren
- Lösungen mit allen Mitschülern diskutieren

Schritt 7

Kompetenzziele benennen



- Kompetenzziele für die Folgestunden benennen (vgl. Kompetenzziele)

Mit dem Ball dribbeln und einen freien Raum überbrücken können

Lernaufgabe:
Wie?

Schritt 1

Bewegungsproblem erleben und entdecken



- Organisation und Ablauf erklären
- Parcours beobachten



- Lernaufgabe lesen
- Parcours durchdribbeln



Übungsform

Der Aufbau des Grundspiels wird weiterhin genutzt. In jeder Spielfeldhälfte ist mit Markierscheiben ein Slalomparcours aufgebaut. Jeder Spieler bekommt einen Futsal-Ball (sofern ausreichend vorhanden). Die 3 Spieler jeder Mannschaft absolvieren den Slalomparcours in ihrer Spielfeldhälfte. Zu Beginn befinden sich alle Spieler in der Zone hinter ihrem Dribblingtor. Der erste Spieler stellt sich mit seinem Ball an die erste Markierscheibe.

Organisation

Auf ein Signal durchdribbelt der erste Spieler den Parcours. Der nachfolgende Spieler startet jeweils, sobald der vor ihm dribbelnde Spieler die dritte Markierscheibe erreicht. Der Parcours wird von jedem Spieler mehrmals durchlaufen. Verliert ein Spieler während des Parcours seinen Ball, holt er ihn und setzt den Parcours an der Stelle fort, an der er den Ball verloren hat. Die gleiche Fortsetzungsregel gilt, wenn ein Spieler eine Markierscheibe auslässt.

Ablauf

Lernaufgabe**Aufgabe während der Übungsform**

Denkt über drei Fragen nach:

- Mit welchen Teilen des Fußes berührt ihr den Ball während des Dribblings?
- Wie genau haltet ihr den Fuß dabei?
- Mit welchen Teilen des Fußes berührt ihr den Ball, wenn ihr geradeaus bzw. eine Kurve dribbelt?

Aufgabe während der Reflexionsphase

- Erklärt und demonstriert euren Mitspielern die Lösungen für die drei Fragen.
- Diskutiert die Lösungen und tragt von euch als gut befundene Lösungen in die Tabelle ein. Das betreffende Fußteil könnt ihr jeweils direkt auf dem Schuh markieren. Wie der Fuß dabei gehalten wird, tragt ihr bitte jeweils daneben ein. Auf der rechten Seite kreuzt ihr bitte an, ob ihr den Ball mit dem betreffenden Fußteil berührt habt, wenn ihr geradeaus oder eine Kurve gedribbelt habt.

	Wie halte ich den Fuß?	Geradeaus	Kurve
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anmerkung			

Schritt 2

Bewegungserfahrungen reflektieren und Lösungen diskutieren



- Reflexionen und Diskussionen beobachten
- Ggf. zum Demonstrieren und Erklären anregen



- Den Mitspielern Lösungen erklären und demonstrieren
- Lösungen mit den Mitspielern diskutieren

Schritt 3

Lösungen ausprobieren



- Parcours beobachten



- Parcours durchdribbeln
- Lösungen ausprobieren

Der Slalomparcours wird nochmals durchgeführt. Er sollte wiederum **Hinweis** mehrmals von jedem Spieler durchlaufen werden.

Schritt 4

Lösungen zusammenführen, reflektieren und diskutieren



- Zum Demonstrieren und Erklären anregen
- Lösungsfindung ggf. durch Hinweise und Fragen unterstützen
- Schülerlösungen systematisieren



- Allen Mitschülern Lösungen erklären und demonstrieren
- Lösungen mit allen Mitschülern diskutieren



Taktikleitbild:
Raumüberbrückendes
Dribbling

Schritt 1: Den Ball eng am Fuß führen, dafür den Ball nur leicht anstoßen.

Schritt 2: Den Blick vom Ball lösen.

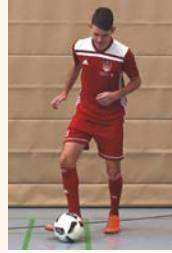
Schritt 3: Beidfüßig dribbeln.

Taktikleitbilder: Dribbling

Innenseite

Schritt 1: Die Fußspitze nach oben ziehen.

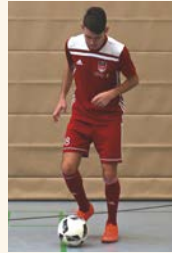
Schritt 2: Den Ball mit der Innenseite leicht anstoßen.



Innenspann

Schritt 1: Die Fußspitze nach unten außen strecken.

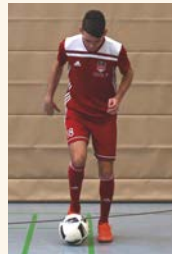
Schritt 2: Den Ball mit dem Innenspann leicht anstoßen.



Vollspann

Schritt 1: Die Fußspitze gerade nach unten strecken.

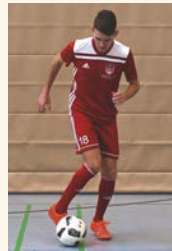
Schritt 2: Den Ball mit dem Vollspann leicht anstoßen.



Außenspann

Schritt 1: Die Fußspitze nach innen unten strecken.

Schritt 2: Den Ball mit dem Außenspann leicht anstoßen.



Sohle

Schritt 1: Die Fußspitze leicht nach oben ziehen.

Schritt 2: Mit der Sohle über den Ball rollen.



Schritt 5

Lösungen ausprobieren



- Parcours beobachten



- Parcours durchdrribeln
- Lösungen ausprobieren

Der Slalomparcours wird nochmals durchgeführt.

Hinweis

Schritt 6

Lösungen üben



- Organisation und Ablauf erklären
- Schüler korrigieren



- Übungsform absolvieren



Übungsform

Der Slalomparcours wird weiterhin genutzt. Jeder Spieler bekommt einen Futsal-Ball (sofern ausreichend vorhanden). Die insgesamt 6 Spieler von jeweils 2 Mannschaften dribbeln in ihrem Spielfeld. Jeder Spieler stellt sich zu Beginn hinter einer der 4 mittellinienfernen Markierscheiben in der Spielfeldhälfte seiner Mannschaft. Keine Markierscheibe darf doppelt besetzt werden.

Organisation

Auf ein Signal dribbeln die Spieler im Wechsel a) komplett um eine Markierscheibe und b) möglichst schnell zu einer der 4 mittellinienfernen Markierscheiben in der anderen Spielfeldhälfte. Keine Markierscheibe darf zweimal hintereinander umdribbelt werden. Die Dribblingart darf frei gewählt werden.

Ablauf