



Hans-Dieter te Poel & Daniel Memmert
Spielen-Können im Schulfußball
der Klassen 5 bis 7

Spielen-Können im Schulfußball der Klassen 5 bis 7

Mithilfe von Spielkisten und Werkzeugen

Hans-Dieter te Poel & Daniel Memmert

Ziele und methodischer Ablauf (Vermittlungsmodell)

Das Ziel dieser exemplarischen Unterrichtseinheit für die Jahrgangsstufe 5 bis 7 soll die Entwicklung des Spielen-Könnens im Schulfußball sein. Um spielen zu können, sind hohe Spielanteile in jeder Unterrichtsstunde von elementarer Bedeutung. Daher liegt der Fokus in jeder Stunde auf der Spielphase. Um den Schüler*innen viele Ballkontakte zu ermöglichen und den häufig eingeschränkten räumlichen Möglichkeiten Rechnung zu tragen, ist die dominante Anwendung des mit- und gegeneinander Spielens auf Kleinfeldern im 3 vs. 3 und 4 vs. 4 von Vorteil. Abwechslungsreiche Kleinfeldspiele (*Spielformen*) u. a. zum Dribbling und Fintieren, Passspiel und zur Ballkontrolle können für die Jahrgangsstufen 5 bis 7 im Rahmen des Stufenmodells zur Vermittlung von Spielfähigkeit¹ sportspielspezifisch und alters- und entwicklungsorientiert im Sportunterricht durchgeführt werden. In Technikeinheiten werden die „Werkzeuge“ zum angemessenen Lösen von Spielsituationen – einem Fundament des Spielen-Könnens – mit Hilfe von Übungsformen ausgebildet. Damit folgen die Autoren durch die Anwendung des internationalen Konsens der Kompromissformel „Vom Spielen zum Spielen und Üben“.

Die Unterrichtseinheit Fußball basiert auf mehreren methodischen Leitlinien:

- Spielen von Anfang an.²
- Spielidee soll im Kern möglichst unverändert bleiben.
- Vereinfachungen des Zielspiels beleben den Fortschritt.
- Mut zur Vielseitigkeit und zu spielübergreifenden Kompetenzen.
- Verwobenheit von Spielsituationen: Handlungsketten.
- Vom Einfachen zum Komplexen: von kleinräumig zu großräumig, vom Annehmen zum Kurzkontakt, vom defensiven zum offensiven Spielcharakter.

¹ Vertiefende Ausführungen zum Vermittlungskonzept können den Quellen (König, Memmert & Moosmann, 2011; Memmert & Breihofer, 2006, 2013) entnommen werden.

² Weiterführende Hinweise zum „Spiel“ als verbindende Kraft findet man bei Hyballa, te Poel und Schulze-Marmeling (2018).

Inhalte der Spielvermittlung und deren Gewinnung

Um taktische Lernprozesse (Was?- und Wie?-Fragen) in der Orientierungsstufe und beginnenden Sekundarstufe I realisieren zu können, haben *Spielformen* die Aufgabe, diese elementare „Spielstufe“ des sportspielspezifischen Lernens durch strukturverwandte Spiele auszuprägen (spielerisch-taktisches Lernen). Auf der Grundlage des ABC des Spielens, des sportspielübergreifenden und sportspielgerichteten Lernens, erfolgt demnach eine vertikale Progression der Spielformen, die als empirisch gesichert angenommen werden kann und für den Schulsport als besonders geeignet zu bewerten ist (vgl. König, Memmert & Moosmann, 2012, S. 15-17). Sie ist begrifflich und inhaltlich eng mit der Mitspielfähigkeit und Sportspielfähigkeit im Sportunterricht verzahnt. Demzufolge sind basistaktische, koordinative und technische Kompetenzen auf der einen Seite und Sozial-, Entscheidungs- und Urteils Kompetenzen, als eine Art pädagogisch orientierte Sportspielvermittlung auf der anderen Seite fundamentale Voraussetzungen für eine Teilnahme an Sportspielen.³

Übungsformen ergänzen die Spielvermittlung, da sie in den Entwicklungsstadien in einer Art Scharnierfunktion die Aufgaben der Schulung der allgemeinen und spezifischen Ballkoordination und des Lernens, Festigens und Variierens der Fußballtechniken übernehmen. Die Säule des Regellernens kommt noch hinzu.

Die funktionale Verknüpfung von Spielen und Üben ist dem isolierten Üben von fußballspezifischen Fertigkeiten deutlich überlegen (vgl. König, Memmert & Moosmann, 2012, S. 18). Erfahren die Schüler*innen im praktischen Vollzug und reflektierenden Unterrichtsgespräch, dass Technikelemente lediglich „Handlungswerkzeuge“ darstellen, die ihnen helfen können, über „spielechte“ Spielformen vermehrt reale Spielsituatio-

³ Zahlreiche Spielformen findet der interessierte Leser bei Hyballa & te Poel (2014; 2016) und te Poel & Hyballa (2015).



Offensive	Offensive	Offensive
Torabschluss vorbereiten	Torabschluss vorbereiten	Tor ansteuern
Spielaufbau	Spielaufbau	Ball dem Tor annähern
Konterspiel	Konterspiel	Umschalten (v. Def. n. Off.)
Kombinationsspiel	Kombinationsspiel	Zusammenspiel
Räume schaffen	Räume schaffen	Überzahl herausspielen
Spielverlagerung	Spielverlagerung	
Flügelspiel	Flügelspiel	
Standardsituationen		Lücken ausnutzen
		Gegnerbehinderung umgehen
Defensive	Defensive	Defensive
Zuordnung	Torabschluss verhindern	Torabschluss verhindern
Absicherung	Vom Tor fernhalten	Vom Tor fernhalten
Pressing	Zweikampf	Ball erobern
Umschalten	Umschalten	Umschalten (v. Off. n. Def.)
Eroberung des 2. Balles		
Kommunikation		

Tab. 1: Individual-, Gruppen- und Mannschaftstaktiken in der Offensive und Defensive

nen zu „lösen“ und auch emotional mitzerleben und zu gestalten, kann der Transfer als gelungen angesehen werden, der darüber hinaus ein Fußballspielen auf noch höherem Spielniveau ermöglicht (vgl. dto.).⁴

Um das Fußballspielen im Sportunterricht besonders in den Vordergrund zu stellen, müssen, wie bereits ausgeführt, in besondere taktische Aufgabenstellung akzentuiert werden.

Die Fragen nach dem Was und Wie für sportspielübergreifende und sportspielgerichtete Basistaktiken in der

⁴ Die Bedeutung des jeweiligen Spielraums und die Besonderheit des Lernens in Raum und Zeit mithilfe zahlreicher Übungsformen kann bei Hyballa und te Poel (2016, S. 92-309) nachgelesen werden.

Grundschule wurden von verschiedenen Autoren in empirischen Studien untersucht (z. B. Kröger & Roth, 1999; Memmert, 2004; Weineck, Memmert & Uhing, 2012; Memmert & Thumfart, 2006).

In Anlehnung an die aktuelle sportwissenschaftliche Literatur werden daher in den Unterrichtsstunden folgende inhaltliche Schwerpunkte gelegt (s. Tab. 1 u. 2).

Diese für das Gelingen des Fußballspiels wesentlichen Druckbedingungen und Taktikbausteine geben den Autoren und den Leser*innen Raum für den kreativen und aufgabenorientierten Umgang mit den Techniken des Passens, Schießens etc. (vgl. te Poel, 2017).

Die genannten Bausteine sollen sich in der Regel auch auf die Klasse in den 10 Unterrichtsstunden übertragen. Zu wissen, welche Spiel- und Übungsform unter den eigenen Bedingungen zu einer Optimierung des technisch-kordinativen und taktischen Verständnisses und Verhaltens führt, kann in den curricular zeitlich begrenzten Unterrichtsstunden zum Zielschusspiel/Mannschaftsspiel Fußball zu einer zielführenden qualitativen Größe werden.

Überlegungen zur modernen Unterrichtsplanung zum Zielschusspiel/ Mannschaftsspiel Fußball im Fach Sport für die Klassen 5 bis 7

Dieser Artikel bezieht sich im Rahmen des Zielschussspiels Fußball auf die inhaltlichen Schwerpunkte der Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz. Eine moderne, kompetenzorientierte Unterrichtsplanung geht in diesem Zusammenhang immer davon aus, dass Kompetenzen (= Wissen + Wollen + Handeln) an fachliche Inhalte gebunden sind. Um Missverständnissen und Irritationen bezüglich der Einordnung des nachfolgend dargebotenen Unterrichtsbeispiels in die kompetenzorientierte Unterrichtsplanung für das Fach Sport

Zeitdruck	Koordinative Aufgabenstellungen im Fußball, bei denen es auf Zeitminimierung/ Geschwindigkeitsmaximierung ankommt.
Präzisionsdruck	Koordinative Aufgabenstellungen im Fußball, bei denen es auf höchstmögliche Genauigkeit ankommt.
Sukzessivdruck	Koordinative Aufgabenstellungen im Fußball, bei denen es auf eine Bewältigung vieler hintereinandergeschalteter Anforderungen ankommt.
Simultandruck	Koordinative Aufgabenstellungen im Fußball, bei denen es auf eine Bewältigung vieler gleichzeitiger Anforderungen ankommt.
Variabilitätsdruck	Koordinative Aufgabenstellungen im Fußball, bei denen es auf die Bewältigung von Anforderungen unter wechselnden Umgebungs-/Situationsbedingungen ankommt.
Belastungsdruck	Koordinative Aufgabenstellungen im Fußball, bei denen es auf die Bewältigung von Anforderungen unter psychisch und physisch-konditionellen Belastungsbedingungen ankommt.

Tab. 2: Koordinative wesentliche Druckbedingungen im Fußball

vorzubeugen, wird die tatsächliche Vorgehensweise bei der Unterrichtsplanung skizziert.

1. Festlegung der diagnostischen Bedingungsrahmen
Der Lernstand muss zunächst individuell sowie gruppenbezogen geklärt werden. Damit findet eine Konkretisierung des Lernstands auf der fachlichen und sozial-personalen Ebene statt. D. h.: Klärung der lerngruppenbezogenen und individuellen Lernausgangslage.
2. Da Unterrichtsvorhaben einen Gegenstand, Schwerpunkt, Lernaspekt und eventuell zentrale Methoden oder Medien beinhalten, müssen sie mit den kompetenzorientierten Kernlehrplänen und schulinternen Lehrplänen im Fach Sport abgeglichen werden. Die Ziele eines Unterrichtsvorhabens nehmen das Folgende in den Blick:
 - Konkrete Kompetenzzuwächse beschreiben.
 - Kompetenzformulierungen durch die Angabe von Indikatoren konkretisieren.
 - Zielformulierungen den Kompetenzkategorien zuordnen. Diese sind im weitesten Sinne: (1) Wissen (Breite und Tiefe), (2) Fertigkeiten (individuelle und systematische Fertigkeiten, Beurteilungsfähigkeit), (3) Sozialkompetenz (Team-/Führungsfähigkeit, Mitgestaltung, Kommunikation und Selbstständigkeit (Ernsthaftigkeit, Verantwortung, Reflexivität und Lernkompetenzen)).
3. Der Aufbau des Unterrichtsvorhabens folgt einem kumulativen Lernaufbau.
4. Man achtet allgemein immer auf die längerfristigen Unterrichtszusammenhänge. Diese sind:
 - Inhaltsfelder/Pädagogische Perspektiven mit Kompetenzerwartungen.
 - Die inhaltlichen Schwerpunkte strukturieren die zentralen fachlichen Gegenstände.
 - Die inhaltlichen Kerne in den Bewegungsfeldern werden mit den Kompetenzerwartungen verbindlich festgelegt.
5. Die Kompetenzentwicklungen/Ziel(e) der Unterrichtsstunde sind festzulegen:
 - Was soll der Schüler in dieser Stunde konkret lernen?
 - Welchen Zielschwerpunkt verfolgt man?
 - Warum trifft man welche Reduktionsentscheidungen in den jeweiligen Unterrichtsstunden?
6. Fachübergreifend betrachtet werden die personalen und sozialen Kompetenzen durch Lernaufgaben angebahnt. Bezogen auf das Unterrichtsfach Sport ist zwischen Sachkompetenz, sie wird in den Lehrplänen zumeist mit Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz bezeichnet und hat die Verbesserung der sportmotorischen Dimensionen im sozialen Kontext zum Ziel, und der Sozialkompetenz zu

unterscheiden. Erstere bezieht sich auf die kognitiven Lernprozesse und folgt der Stufung Wahrnehmung, Wissen, Entscheiden und Urteilen. Hieraus soll dann Handlungskompetenz erwachsen. Die Sozialkompetenz, die auch als eine sportbezogene soziale Kompetenz verstanden werden kann (vgl. Döring & Gissel, 2016, S. 21), wendet sich den Basisdimensionen des sozialen Handelns wie etwa Verständigung, Kooperation und Konkurrenz zu (dto., S. 20).

7. Der methodische Schwerpunkt liegt in den dargelegten 10 Unterrichtsstunden in einem Lernen durch Bewegungsaufgaben mit dem Ziel der Öffnung der Lernwege durch die Schaffung vielfältiger Spiel- und Handlungssituationen und das Auffinden angemessener Lösungswege sowie das Entwerfen von Handlungsplänen (Methodenkompetenz) (TGfU im weitesten Sinne; vgl. darüber hinaus zu den Methoden und Regeln zum Lerntaining bei Hyballa & te Poel (2014, S. 391-394) und zum methodischen Handeln im Sportunterricht bei Laging (2006, 59 ff.)). Die Anbahnung einer insbesondere kritischen Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsvorhaben und den Themenstellungen (Urteilskompetenz) schließt die Unterrichtsplanung im Wesentlichen ab.

Ein Beispiel mit Spiel- und Übungsformen

In dem Sportpocket, welches die Autoren mit den Bildern der Spielkisten und Werkzeuge für das Fußballspielen in der Schule versehen, werden folgende inhaltliche Schwerpunkte realisiert (vgl. te Poel & Memmert, 2017):

- Thema 1:** Basiskompetenzen im Fußball
- Thema 2:** Ballgewöhnung
- Thema 3:** Dribbling und Finten (Teil 1)
- Thema 4:** Dribbling und Finten (Teil 2)
- Thema 5:** Ballkontrolle
- Thema 6:** Passspiel
- Thema 7:** Technikzirkel
- Thema 8:** Torschuss
- Thema 9:** Rondo-Turnier
- Thema 10:** Kings of the pitch

Vielseitiger, kompletter, variantenreicher, flexibler, spielorientierter, motivierender und persönlichkeitsbildender Sportspielunterricht! Das sind die curricularen, sportwissenschaftlichen, verbandlichen und klubspezifischen Forderungen an den Fußballunterricht der Zukunft. Das Dribbling stellt in diesem Zusammenhang im Sportunterricht ein sehr attraktives Werkzeug dar, das in einer Spielkiste zu finden ist, die inhaltlich überdies mit Druckbedingungen, Taktiken, Schwierigkeitsgraden und Spiel-



Hans-Dieter te Poel

Dipl.- Sportwiss., StR,
DFB-Fußball-Lehrer und
Tennislehrer, Lehrbeauftragter am Institut für
Trainingswissenschaft
und Sportinformatik
der Deutschen
Sporthochschule Köln.

www.tepoel.eu
hdtepoel@freenet.de
sport@tepoel.eu



Dr. Daniel Memmert

ist geschäftsführender
Institutsleiter und Professor
am Institut für Trainings-
wissenschaft und Sport-
informatik an der Deutschen
Sporthochschule Köln.

memmert@dshs-koeln.de

und Übungsformen gefüllt ist. Dribblings, die auch mit Täuschbewegungen und Finten in Verbindung gebracht werden, prägen ein Fußballspielen in der Schule ganz besonders, weil sie die Schüler*innen in die Lage versetzen können, „Gegenspieler*innen“ auszuspielen und ihnen mit dem Ball davonzulaufen, um ein „persönliches“ Tor erzielen zu können. Ganz so, wie es der „freie Pausenfußball“ oftmals zu Tage bringt. Das erfordert aus der Sicht der Offensiven ein technisches Können,

situatives Verhalten, eine hohe Laufbereitschaft, Mut, Risikobereitschaft und Kreativität. In der Defensive sind ein abgestimmtes direktes oder indirektes Störverhalten mit entsprechender Einsatz- und Durchsetzungsbereitschaft und Fairness von Vorteil. Diese Vorgänge werden auf ansteigendem Spiel- und Übungsniveau mit einem spielsituativen Umschaltverhalten zu ergänzen sein. Im Folgenden wird dazu eine Unterrichtsstunde für das Dribbling und Fintieren dargestellt.

Aktivierungsphase

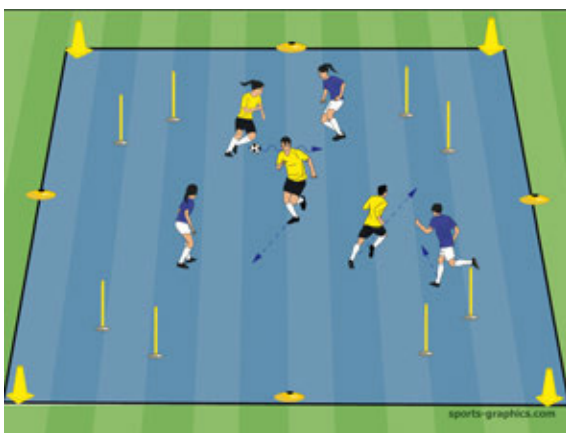


Abb. 1: Dribbeln und Fintieren im „Torehaus“

Die Offentore stehen schräg in den Ecken und fordern ein schräges Andribbeln und Fintieren aus allen Spielrichtungen im Wechsel mit einem kleinen und größeren Spielraum. Man kann auf zwei Spielfeldern gleichzeitig spielen lassen, so dass immer 12 Schüler*innen Zeit zur Entspannung, Kontrolle der Spielergebnisse und Schiedsrichtertätigkeiten erhalten. Das Dribbeln wird belohnt (entsprechende Punktwertung vereinba-

ren): Wer erzielt in einer Zeit x die meisten Tore/Punkte? Welches Team erzielt die häufigsten Dribbel-tore? Finten können mit Zusatzpunkten belohnt werden. Etc.

Variationsmöglichkeiten

Die Tore werden hintereinander in die Spielfeldecken gestellt. Somit müssen die Schüler*innen Bogenläufe mit Ball durchführen oder im sehr spitzen Winkel durch die Tore dribbeln.

Gliederung der inhaltlichen Schwerpunkte zu Abb. 1

Wesentliche Druckbedingungen	Taktik	Schwierigkeitsgrad
Präzisionsdruck	Überzahl herauspielen	mittel-hoch
Simultandruck	Lücken ausnutzen	
Variabilitäts- und Belastungsdruck	Gegnerbehinderung umgehen	

Lern- und Übungsphasen

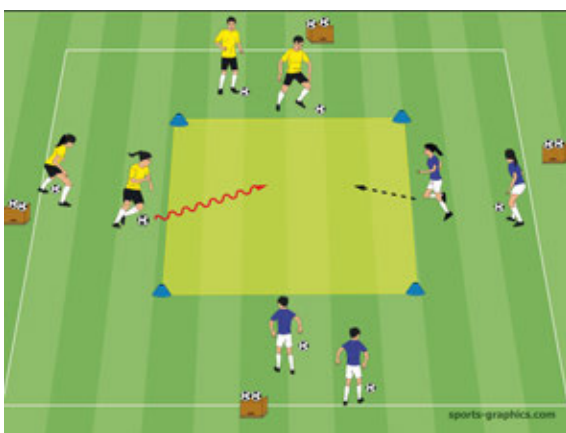


Abb. 2: 1 gegen 1 über Linien

Insgesamt werden drei Dribbelquadrate à 4 x 2 auf dem Spielfeld positioniert. In einem Dribbelquadrat ste-

hen sich immer je zwei Spieler*innen in Gelb-Schwarz und ein(e) Spieler*in in Blau-Weiß gegenüber. Jedes Team erhält einen Ball. Ein(e) Spieler*in eines Teams beginnt mit dem Dribbling und versucht die gegenüberliegende Linie zu überdribbeln („gegnerüberwindendes“ Dribbling).

Der/Die Spieler*in der anderen Farbe versucht dies aktiv zu verhindern. Gelingt dem/der Ballbesitzer*in das Überqueren der gegenüberliegenden Linie, erhält das Team einen Punkt und ein(e) Spieler*in der gleichen Farbe startet sofort von der anderen Seite mit dem nächsten Dribbling. Diese ständig wechselnden Aktionen werden so lange fortgeführt, bis der Ballverlust erfolgt. Daraufhin können die Spieler*innen der anderen Farbe versuchen, die gegenüberliegende Seite zu überdribbeln. Die Aufgabenstellung erfordert eine

ständige hohe Aufmerksamkeit von Seiten der Schüler*innen, da die Aufgabe zwischen den Farben sehr schnell wechseln kann. Welche Farbe erreicht pro festzulegender Zeiteinheit die meisten Dribbelpunkte?

Die vorhandenen Bewegungsvorstellungen aus der vorangegangenen Stunde (Teil 1 mit ballhaltenden und abschirmenden Elementen, Tempodribbling mit Zielrichtung Ballgewinn und „gegnerüberwindendes“ Dribbling) sollen in dieser Lern- und Übungsphase angesprochen, aktualisiert und erweitert werden.

Spielphase



Die Tore werden in einer Linie aufgestellt. Tore können wie folgt von allen Seiten erzielt werden Entweder Durchdribbeln zweier farbiger Pylonen-Tore oder Tor-schuss-Passen (Durchpassen) aus dem Dribbling zweier farbiger Stangentore (wobei der Ball nach dem Durch-

Literatur

Döring, V. & Gissel, N. (2016). *Sportunterricht planen und auswerten*. Baltmannsweiler: Schneider.
 Hyballa, P., te Poel, H.-D. & Schulze-Marmeling, D. (2018). *Trainer wann spielen wir?* Göttingen: Die Werkstatt.
 Hyballa, P. & te Poel, H.-D. (2016). *Modernes Dribbling. Spiele entscheiden durch individuelle Stärke*. Aachen: Meyer & Meyer.
 Hyballa, P. & te Poel, H.-D. (2014). *Modernes Passspiel. Der Schlüssel zum HIGH-SPEED-FUSSBALL*. Aachen: Meyer & Meyer.
 König, S., Memmert, D. & Moosmann, K. (2012). *Das große Buch der Sportspiele*. Wiebelsheim: Limpert.
 Kröger, C. & Roth, K. (1999). *Ballschule – Ein ABC für Spielanfänger*. Schorndorf: Hofmann.
 Laging, R. (2006). *Methodisches Handeln im Sportunterricht*. Seelze-Velber: Kallmeyer.
 Memmert, D. (2004). *Kognitionen im Sportspiel*. Köln: Sport & Buch Strauß.
 Memmert, D. & Breihofer, P. (2010). *Doppelstunde Fußball* (2. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.

Gliederung der inhaltlichen Schwerpunkte zu Abb. 2

Wesentliche Druckbedingungen	Taktik	Schwierigkeitsgrad
Präzisionsdruck	Gegnerbehinderung umgehen	hoch
Sukzessivdruck	Lücken ausnutzen	
Variabilitätsdruck		

passen von einem/einer Mitspieler*in sicher angenommen werden muss). Die Aktionen werden am laufenden Band durchgeführt und enden nach dem Erreichen einer festangesetzten Punktezahle oder einer bestimmten Zeit. Werden zwei Spielfelder gleichzeitig bespielt, besteht für den Rest der Klasse ausreichend Zeit zur Regeneration, Kontrolle der Spielergebnisse und Schiedsrichtertätigkeiten.

Gliederung der inhaltlichen Schwerpunkte zu Abb. 3

Wesentliche Druckbedingungen	Taktik	Schwierigkeitsgrad
Sukzessiv- und Variabilitätsdruck	Überzahl herausspielen	hoch
Belastungsdruck	Lücke ausnutzen Gegnerbehinderung umgehen	

Abb. 3:
3 gegen 3 auf
2 Drippeltore und
2 Stangentore