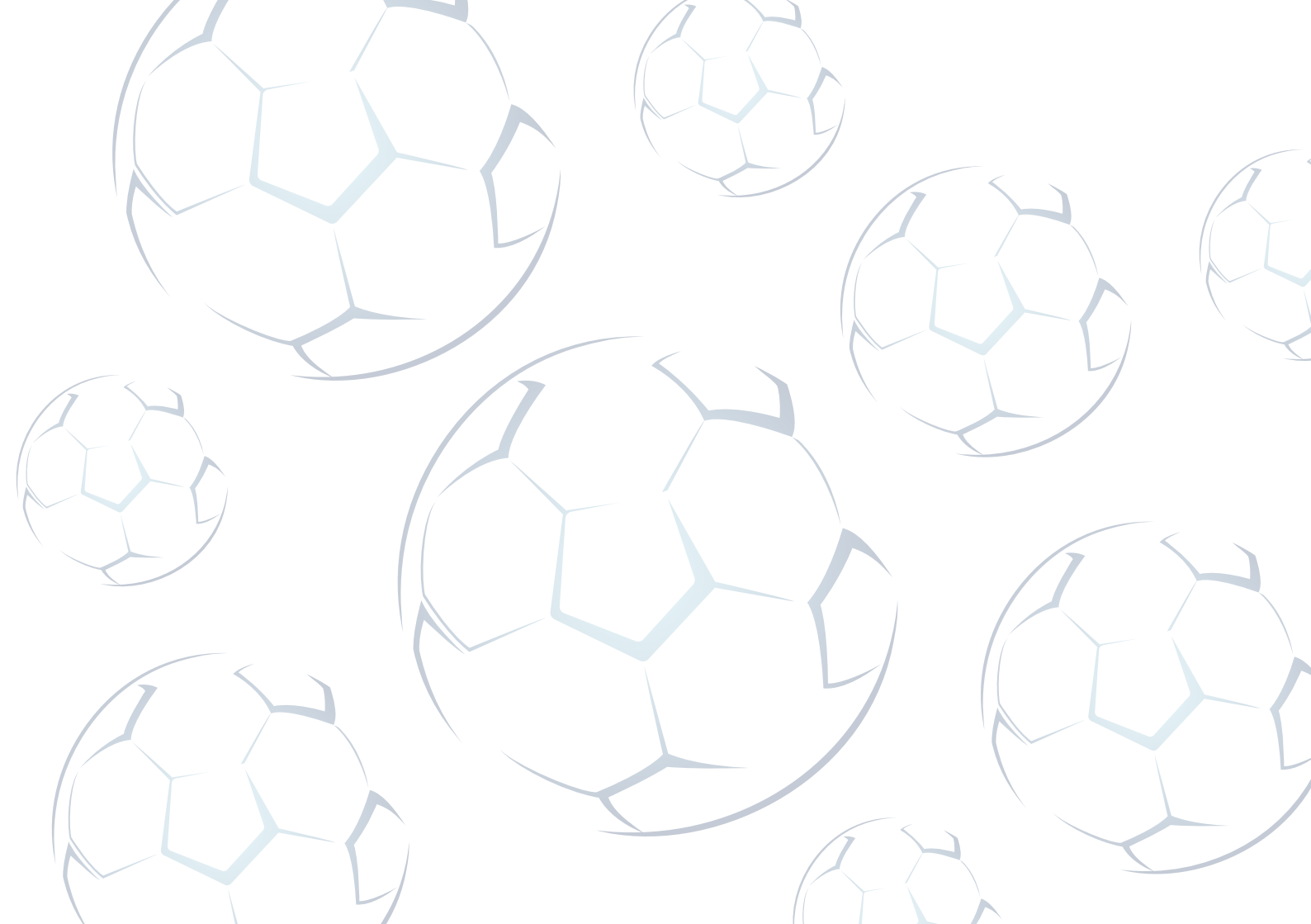




Handkarten

Timo Weber | Peter Neumann

**Mini-Fußball im Sportunterricht
einfach und sicher vermitteln!**





Mini-Fußball: Praxisideen für einen guten Fußballunterricht

- Die Handkarten sind für Lehrkräfte gedacht und gemacht. Sie beinhalten sechs Spielsituationen vom gegnerentlasteten 1:0 bzw. 2:0 bis zum Zielspiel 4:4.
- Diese Handkarten bieten einen vielfältigen und praxiserprobten Fundus an möglichen Spiel- und Übungsformen zum Erlernen des Mini-Fußballspiels im Sportunterricht.
- Im Mittelpunkt unseres Konzepts steht das Prinzip: „Spielen vor Üben!“
- Jede der sechs Spielsituationen wird mit drei verschiedenen Kartentypen erläutert: Info-, Spiel- und Übungskarten.
- Auf den **Infokarten** werden der organisatorische Rahmen grafisch dargestellt, Erläuterungen zum didaktischen Konzept gegeben und konkrete organisatorische Hinweise formuliert.
- Auf den **Spielkarten** wird auf der Vorderseite die jeweilige Spielidee grafisch und verbal dargestellt. Zudem werden Spielvarianten und das benötigte Material benannt. Auf der Rückseite finden sich Tipps und Vermittlungshinweise.
- Auf den **Übungskarten** wird auf der Vorderseite die Übungs-idee grafisch dargestellt und beschrieben sowie das benötigte Material aufgezählt. Auf der Rückseite sind Hinweise zur Übungsorganisation sowie Differenzierungsmöglichkeiten für Geübte und Ungeübte zu finden.
- Wir wünschen allen Lehrkräften viel Erfolg beim Einsatz der Handkarten und bei der Umsetzung des Mini-Fußballspiels.
- Über ein Feedback aus der sportunterrichtlichen Praxis würden wir uns sehr freuen ...

Aufbau der Handkarten



Aufbau der Handkarten

Benötigte Materialien und Sportgeräte

Materialkarte

- 1. Markierscheiben
- 2. Markierungshüher
- 3. Pylonen
- 4. Faltpol
- 5. Fußball Light
- 6. Medizinball
- 7. kleiner Kasten
- 8. Kegel

Materialkarte

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0

Spielkarte 1.1

30 Tore in 3 Minuten?

Variante 1: Beide Mannschaften spielen gegeneinander.

Variante 2: Es werden zwei Durchgänge gespielt. Ein Sieg im ersten Durchgang muss besiegelt werden.

Ziel: Ziel des Spiels ist es, innerhalb von drei Minuten 30 Tore zu erzielen. Die Tore der beiden Mannschaften werden addiert. Gewonnen haben die Mannschaften, wenn sie diese Aufgabe gemeinsam bewältigt haben.

SI dribbelt mit dem Ball los und schießt den Ball vor der Schusslinie auf's Tor, dann startet S2. Nach dem Torchuss hat S1 den Ball und dribbelt bis zur roten Markierscheibe auf dem Rückweg zurück. Von dort passt S1 dem Ball zu S3.

Spielkarte

1. Kartentyp
2. Material pro Spielbahn
3. Grafische Darstellung der Spielbahn
4. Spielbeschreibung
5. Nennung der Spielsituation

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0

Infokarte 1.1

Wir gehen von folgendem Organisationsrahmen aus:

Spielfeldlänge ca. 27 m

Spielfeldbreite ca. 10,50 m

Infokarte

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0

Übungskarte 1.1

Zielschuss

Ziel: Ziel dieser Übung ist es, den Ball vom Startpunkt aus mit einem beliebigen Fuß kontrolliert zu führen und den Ball vor der Schusslinie gezielt ins Tor zu schießen. Nach dem Torchuss hebt S1 den Ball und dribbelt diesen zurück zum Start. Sobald der Torchuss erfolgt ist, startet die oder der nächste Übende.

TIPP: Wird ein zweifler Faltpol in der Torchusslinie platziert, kann der genaue Torchussverlauf angeführt werden. Zudem ist es möglich, durch „Zurück“ oder „rechts“ das zu helfende Tor vorzugeben.

Übungskarte

6. Anzahl der Spielbahnen
7. Übungsbeschreibung
8. Vermittlungstipp

Benötigte Materialien und Sportgeräte



1 Markierscheiben



2 Markierungsteller



3 Pylonen



4 Falttor



5 Futsal Light



6 Medizinball



7 kleiner Kasten



8 Kegel

Angaben zur räumlichen Organisation



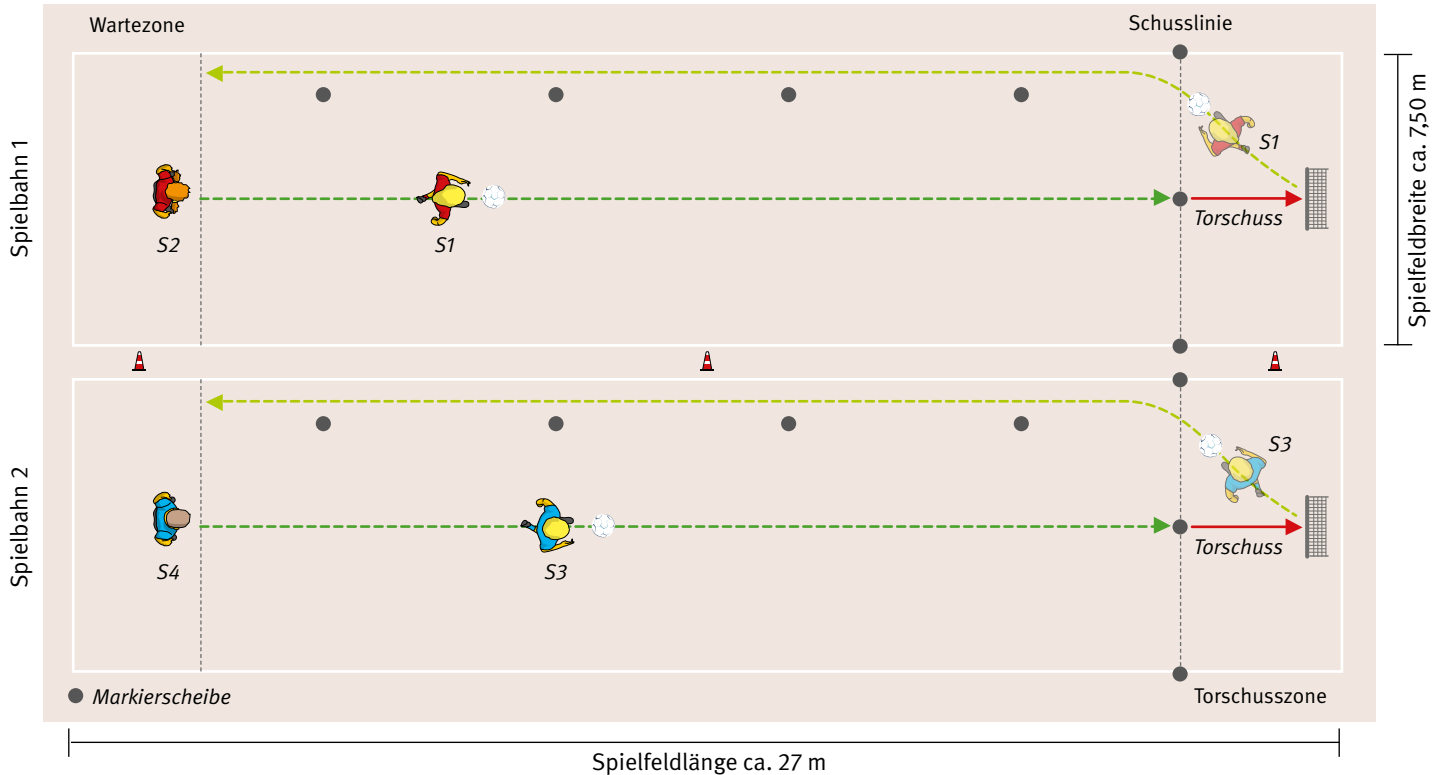
Organisatorische Hinweise zur Gestaltung der Spielbahnen

- Wir gehen von einem Hallendrittel mit den Maßen 15 x 27 m und einer Lerngruppe von 24 Schülerinnen und Schülern aus.
- Diese Fläche halbieren wir in 2 Spielbahnen, um möglichst viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig beschäftigen zu können (ab Spielsituation 4 wird aufgrund der Anzahl der Spielerinnen und Spieler ausschließlich auf einer Spielbahn gespielt). Die Abgrenzung der beiden Spielbahnen erfolgt durch Markierungsteller oder Pylonen.
- Eine Spielbahn besteht aus einem Hin- und Rückweg. Bei den Spielsituationen 1–3 arbeiten wir mit einem breiteren Hinweg zum Dribbeln und Passen sowie einem schmalen Rückweg, den die Schülerinnen und Schüler nach erfolgtem Torschuss dribbelnd zu ihrer Gruppe zurücklegen. Um diese Wege sichtbar zu markieren, verwenden wir Markierscheiben, weil diese überlauf- und überspielbar sind.
- Die Anordnung auf den beiden Spielbahnen erfolgt so, dass sich die beiden Rückwege jeweils außen befinden. Damit soll Ungeübten geholfen werden, den Ball sicher und kontrolliert zu den wartenden Mitschülerinnen und Mitschülern zurückzuführen (Wartezone).
- Wir arbeiten bei allen Übungs- und Spielideen mit einem Torabschluss, weil der Schuss aufs Tor die zentrale Spielhandlung darstellt. Die Schusszone wird mit Markierscheiben gekennzeichnet und sollte nach folgender Faustregel aufgebaut werden: Die Distanz zum Tor ergibt sich aus der Torbreite + 2 Meter. Das Falttor soll nicht direkt an der Hallenwand aufgestellt werden, um einen Sicherheitsabstand (mindestens 1 Meter) zu gewährleisten. Die wartenden Spielerinnen und Spieler halten sich in der Wartezone bereit.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Wir gehen von folgendem Organisationsrahmen aus:



Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Organisatorische Hinweise

Folgende Faustregeln bieten sich unserer Meinung nach für den Aufbau an:

- Pro Hallendrittel maximal **2 Spielbahnen** einrichten.
- Die Abgrenzung der beiden Spielbahnen erfolgt durch Pylonen.
- Die Distanz der Schusslinie zum Tor sollte 3 Meter betragen.
- Die Schusslinie wird mit Markierscheiben definiert.
- Einen kleinen Turnkasten auf die Rückseite des Falttores stellen, damit das Tor nach einem Torschuss nicht verschoben wird.

Die Spielbahnen können dem Leistungsstand angepasst werden:

- Bei Geübten kann der Abstand zwischen Tor und Schusslinie vergrößert und bei Ungeübten verkleinert werden.
- Bei Geübten kann die Trefferfläche des Tores verkleinert werden (zum Beispiel kann ein Medizinball vor das Tor gelegt werden).

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Hinweise zu unserem didaktischen Konzept

- Mit der Spielsituation 1 wird eine typische Handlungssituation des Fußballspiels aufgegriffen: **Tore schießen!** Mit dem 1:0 ist gemeint, dass eine Spielerin oder ein Spieler sich mit dem Ball ohne Verteidigerin oder Verteidiger auf der Spielbahn bewegt. Beim 2:0 gilt diese Situation für zwei Spielerinnen oder Spieler.

Wichtig sind zwei Sicherheitshinweise an die Schülerinnen und Schüler:

- Fernschüsse sind verboten!
 - Es darf erst dann auf das Tor geschossen werden, wenn sich in der Torschusszone keine weitere Person befindet!
-
- Die Schülerinnen und Schüler sollen **gegnerentlastet** auf die zentrale Spielsituation vorbereitet werden: das Schießen und Erzielen von Toren. Dabei können Torfläche sowie Schussdistanz verändert werden. Wichtig sind uns die Laufbewegungen mit Ball sowie viele, aber auch abwechslungsreiche Wiederholungen!
 - Die von uns vorgeschlagenen Spiel- und Übungskarten sollen möglichst viele Dribbelerfahrungen ermöglichen (Es soll auf dem Hin- und Rückweg kontrolliert gedribbelt werden!). Beim 2:0 (Spielkarten 1.3–1.6) steht das Erlernen des Ballpassens zur Mitspielerin oder zum Mitspieler im Mittelpunkt.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Übersicht über Spiel- und Übungskarten der Spielsituation 1

Unsere Spielkarten [SK]

- 30 Tore in 3 Minuten? [SK 1.1]
- Team-Battle [SK 1.2]
- Fußballpoker [SK 1.3]
- 5-Pässe-Challenge [SK 1.4]
- Würfelpassen [SK 1.5]
- Bierdeckel sammeln [SK 1.6]

Unsere Übungskarten [ÜK]

- Zielschuss [ÜK 1.1]
- Jeder Schritt ein Ballkontakt! [ÜK 1.2]
- Präzisionsschuss [ÜK 1.3]
- Dribbelchampion [ÜK 1.4]
- Spiegelpassen [ÜK 1.5]
- Passkommando [ÜK 1.6]
- Torvorlage [ÜK 1.7]

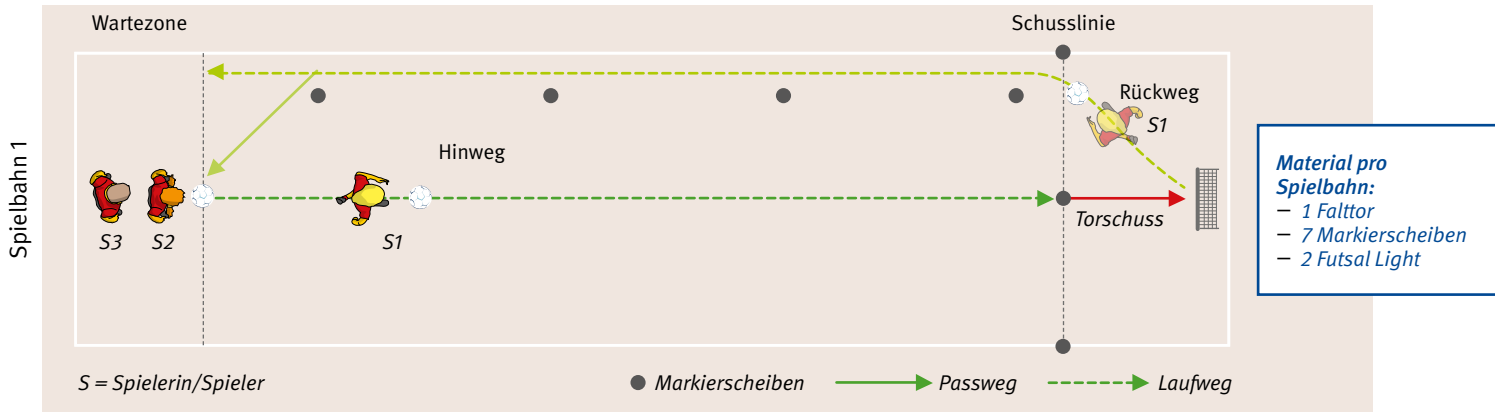
Unsere Vermittlungsideen

- Spielen geht vor Üben!
→ siehe Seite 9 der Broschüre
- Nicht alle Spielkarten müssen nacheinander angeboten werden!
→ siehe Seite 9 der Broschüre
- Ohne Torfrau/ohne Torwart spielen!
→ siehe Seiten 4, 29 der Broschüre
- Keine Fernschüsse zulassen, um Verletzungen durch Balltreffer vorzubeugen!
→ siehe Seite 29 der Broschüre

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



30 Tore in 3 Minuten?



- Ziel des Spiels ist es, innerhalb von drei Minuten 30 Tore zu erzielen. Dazu wird die Lerngruppe in zwei Mannschaften aufgeteilt, die auf jeweils einer Spielbahn spielen. Die Tore der beiden Mannschaften werden addiert. Gewonnen haben die Mannschaften, wenn sie diese Aufgabe gemeinsam bewältigt haben.
- S1 dribbelt mit dem Ball los und schießt den Ball vor der Schusslinie aufs Tor, dann startet S2. Nach dem Torschuss holt S1 den Ball und dribbelt bis zur letzten Markierscheibe auf dem Rückweg zurück. Von dort passt S1 den Ball zu S3.

Variante 1: Beide Mannschaften spielen gegeneinander.

Variante 2: Es werden zwei Durchgänge gespielt. Ein Sieg im ersten Durchgang muss bestätigt werden.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spielkarte 1.1

Vermittlungshinweise

- Bei diesem Wettspiel steht ein gemeinsames Erfolgserlebnis im Vordergrund (Miteinander spielen). Aber Vorsicht: **Geübte** könnten bei Nicht-Erreichen der 30 Tore **Ungeübten** die Schuld für das Scheitern an der Aufgabe geben. Falls für die Lerngruppe 30 Tore zu Beginn zu viel sein sollten, kann die Anzahl beliebig reduziert werden (zum Beispiel „26“).
- **Geübte** sind zumeist daran interessiert, ihre Fertigkeiten mit dem „schwächeren Fuß“ zu verbessern. Neben dem Verkleinern der Tref-ferfläche könnten Geübte mit folgender Aufgabe herausgefordert werden: *„Schafft ihr es auch, 30 Tore zu erzielen, wenn ihr mit eurem ‚schwächeren Fuß‘ dribbelt und schießt?“*

TIPP

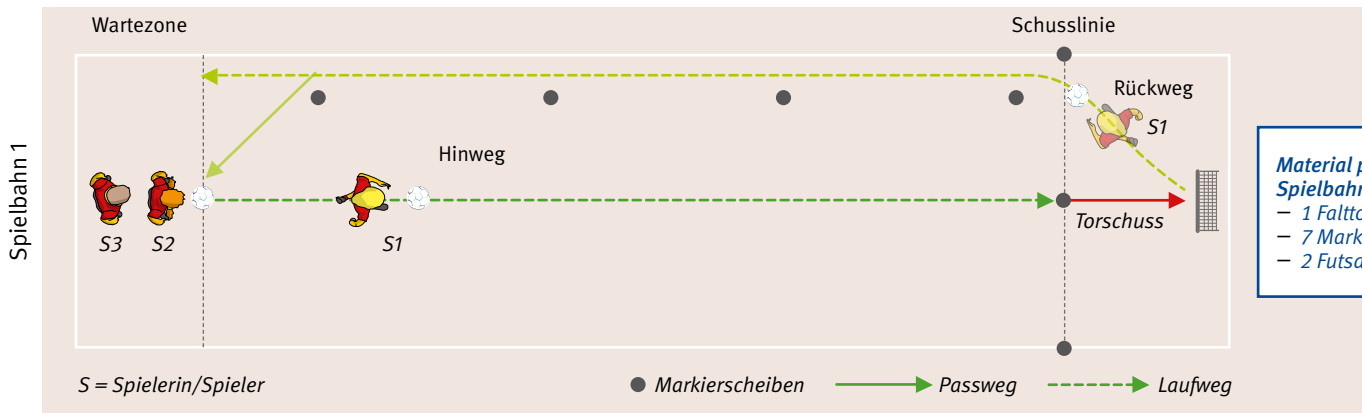
Diese Spielaufgabe zuerst ohne Wett-kampfdruck einführen und erproben lassen. Haben die Schülerinnen und Schüler den Ablauf verstanden, kann pro Mannschaft mit zwei Bällen ge-spielt werden. Sobald S1 den Ball aufs Tor geschossen hat, darf S2 starten.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spielkarte 1.2

Team-Battle



Material pro Spielbahn:

- 1 Falttor
- 7 Markierscheiben
- 2 Futsal Light

- Ziel des Spiels ist es, innerhalb von drei Minuten die meisten Tore zu erzielen. Wenn der Ball vor der Schusslinie ins Tor geschossen wird, zählt das Tor. Gewonnen hat die Mannschaft, die innerhalb von drei Minuten die meisten Tore erzielt.
- **Spielvariante:** Drei Tore in Folge ergeben ein Bonustor.
- Nach dem Startsignal dribbelt S1 Richtung Schusslinie und schießt den Ball aufs Tor, dann startet S2. Nach dem Torschuss läuft S1 zum Ball und führt diesen auf dem Rückweg zur Wartezone zurück. Erreicht S1 die letzte Markierscheibe, passt S1 von dort den Ball zu S3.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spielkarte 1.2

Vermittlungshinweise

- Bei **Ungeübten** bietet es sich an, die Dribblingstrecke kurz zu halten, da Ungeübte Schwierigkeiten haben, den Ball auf einer längeren Dribblingstrecke zu kontrollieren. Zudem kann bei einer verkürzten Dribblingstrecke der Fokus stärker auf der Technik des Schießens liegen. Ungeübte dürfen den Ball vor dem Torschuss stoppen.
- Um dieses Wettspiel für **Geübte** zu erschweren, können zur Verkleinerung der Torfläche Hindernisse vor die Tore gestellt werden (zum Beispiel ein Medizinball oder Markierungsteller). Zudem kann die Schusslinie bei diesem Wettspiel variabel definiert werden (zum Beispiel kann die Entfernung zum Tor bei Geübten vergrößert werden).
- Eine Mannschaft von **Geübten** kann durch die Zusatzregel herausgefordert werden, dass ein erzieltes Tor bestätigt werden muss (Gelingt der nachfolgende Torschuss nicht, wird der vorherige Treffer nicht gezählt).

TIPP

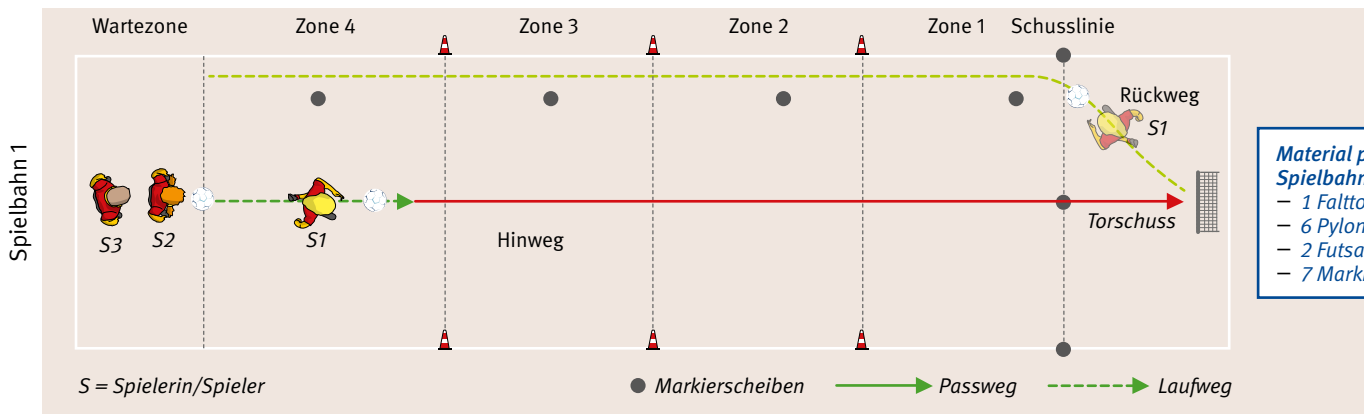
Diese Spielaufgabe zuerst ohne Wettkampfdruck einführen und erproben lassen. Haben die Schülerinnen und Schüler den Ablauf verstanden, kann pro Mannschaft mit zwei Bällen gespielt werden. Sobald S1 den Ball aufs Tor geschossen hat, darf S2 starten.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spielkarte 1.3

Fußballpoker



- Ziel des Spiels ist es, innerhalb von drei Minuten die meisten Punkte zu erzielen. Der Punktwert ist abhängig von der Entfernung des Balles zum Tor. Hierfür werden vier Zonen markiert. Wenn der Ball zum Beispiel aus Zone 4 ins Tor geschossen wird, bekommt die Mannschaft vier Punkte. Gewonnen hat die Mannschaft, die innerhalb von drei Minuten die meisten Punkte erzielt.
- S1 dribbelt mit dem Ball in Richtung Schusslinie und entscheidet, aus welcher Entfernung sie oder er aufs Tor schießt. Ungeübte dürfen den Ball vor dem Torschuss stoppen. Nach dem Torschuss von S1 startet S2. S1 holt den Ball und dribbelt bis zur letzten Markierscheibe auf dem Rückweg zurück. Von dort passt S1 den Ball zu S3 und S3 beginnt mit dem Dribbling.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spielkarte 1.3

Vermittlungshinweise

- Zwei Schülerinnen oder Schüler werden vorab bestimmt, welche die Punkte pro Mannschaft zählen.
- **Ungeübte** neigen dazu, den Ball zuerst zu stoppen, um nach einem Anlauf auf das Tor zu schießen. Dabei geht „wertvolle“ Zeit verloren. Deshalb bietet es sich an, einen Zählmodus auszuwählen, der den Zeitdruck in den Hintergrund treten lässt:
 - *„Ich wette, dass ihr keine 50 Punkte erzielt, nachdem jedes Mitglied eurer Mannschaft fünfmal geschossen hat.“*
- **Geübte** werden vermutlich versuchen, so schnell wie möglich aus der Bewegung und so weit wie möglich vom Tor entfernt zu schießen, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Für diese Gruppe bieten sich folgende Zählmodi an:
 - *„Wer hat zuerst eine exakte Punktzahl erreicht (47 Punkte)?“*

TIPP

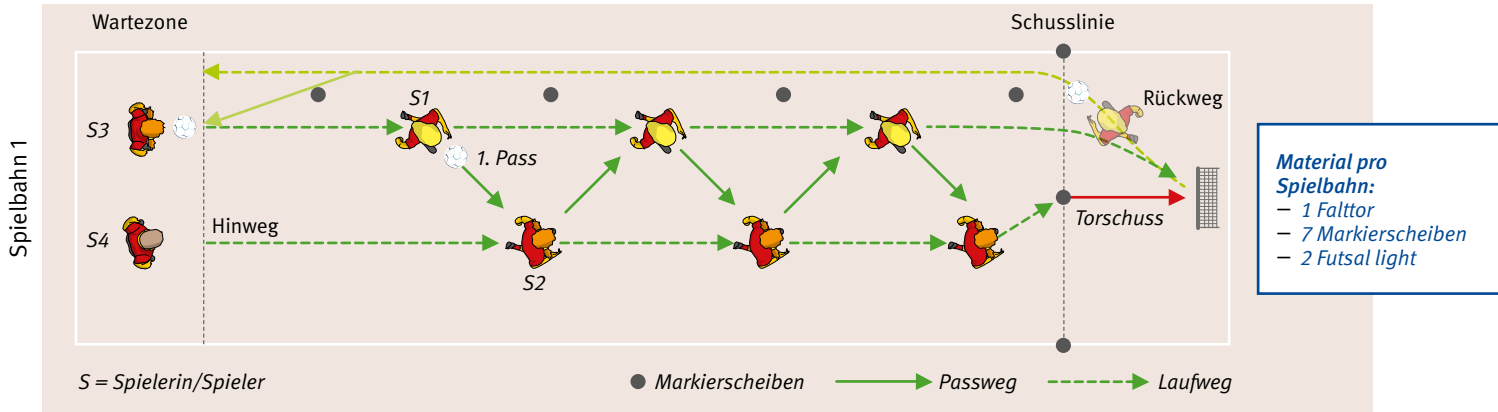
Wenn die Schülerinnen und Schüler den Ablauf und die Wettkampfgeln verstanden haben, kann pro Mannschaft mit zwei Bällen gespielt werden. Sobald S1 den Ball aufs Tor geschossen hat, darf S2 starten.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spielkarte 1.4

Fünf-Pässe-Challenge



- Ziel des Spiels ist es, innerhalb von drei Minuten die meisten Tore zu erzielen. Gewonnen hat die Mannschaft, die innerhalb der Spielzeit die meisten Tore regulär erzielt hat.
- Jede Mannschaft wird in Tandems aufgeteilt, die jeweils versuchen, in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Treffer zu erzielen. Die erzielten Treffer werden zum Gesamtergebnis der Mannschaft addiert.
- Nach dem Startsignal passt S1 den Ball zu S2 („1. Pass“). Danach müssen die beiden noch mindestens vier weitere Pässe spielen, bevor eine Spielerin oder ein Spieler aufs Tor schießen darf. Die Spielerin oder der Spieler ohne Torschuss holt anschließend den Ball und dribbelt zurück zum Start. An der letzten Markierscheibe wird der Ball zu einer Spielerin oder einem Spieler des nächsten Tandems gepasst.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spielkarte 1.4

Vermittlungshinweise

- **Ungeübte** sollen lernen, den Ball kontrolliert anzunehmen und relativ schnell weiterzuspielen, da beim Mini-Fußball meist wenig Zeit zur Ballannahme und zur Ballkontrolle bleibt. Nach mehreren Durchläufen wäre es optimal, wenn die Passstrecke mit zwei Ballkontakten pro Person (1 Ballkontakt für die Annahme und 1 Ballkontakt für das Zuspiel) zurückgelegt wird.
- Falls auf der Passstrecke zu viele technische Fehler auftreten (der Ball geht zu oft ins Aus), sollte die Passzahl reduziert werden.
- Der erste Pass sollte innerhalb der Tandems wechselweise erfolgen, damit beide Beteiligten aufs Tor schießen können.
- Um dieses Wettspiel für **Geübte** (attraktiv) zu erschweren, bekommen beide Beteiligten einen Ball. Durch den Einsatz von zwei parallel zu spielenden Bällen muss der eigene Blick ständig auf die MitspielerIn oder den Mitspieler gerichtet werden, um zielgenau passen zu können. Berühren sich die beiden Bälle auf der Passstrecke, scheidet das Tandem für diesen Versuch aus.

TIPP

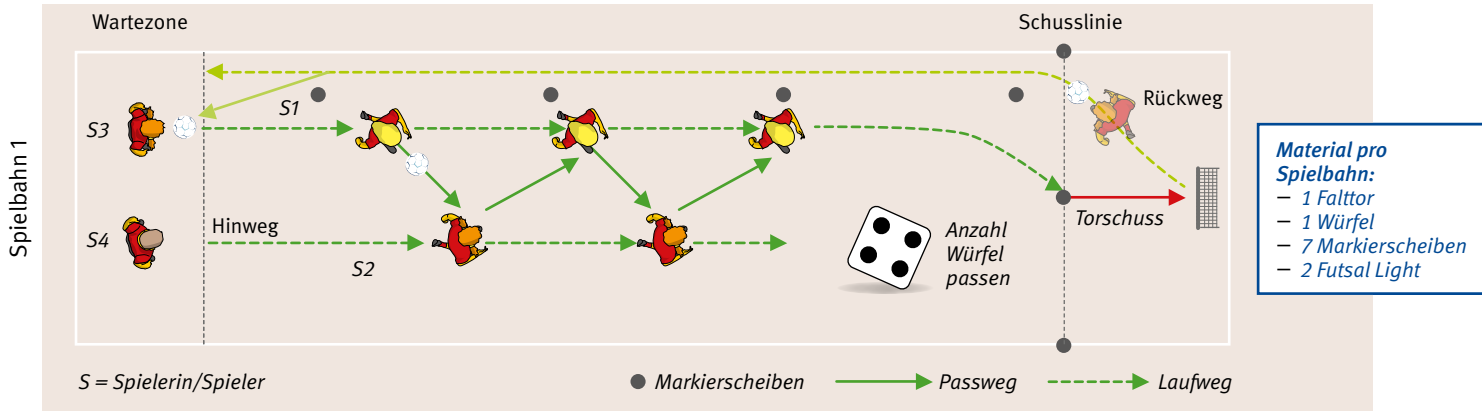
Bei Ungeübten ist darauf zu achten, dass sie beim Passen ihren starken Fuß nutzen können. Deshalb sollte S1 Linksfuß beziehungsweise S2 Rechtsfuß sein.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spielkarte 1.5

Würfelpassen



- Ziel des Spiels ist es, innerhalb von vier Minuten die meisten Tore zu erzielen. Gewonnen hat die Mannschaft, die innerhalb der Spielzeit die meisten Tore regulär erzielt hat. Jede Mannschaft wird in Tandems aufgestellt. Die erzielten Treffer der Tandems werden zum Gesamtergebnis der Mannschaft addiert.
- Vor dem Start würfelt S1 eine Zahl. Die Augenzahl (zum Beispiel 4) ergibt dabei die Anzahl der Pässe (4), die von S1 und S2 gespielt werden müssen, bevor aufs Tor geschossen werden darf.
- S1 macht den Anstoß (erster Pass) zu S2. S1 und S2 dribbeln und passen sich bis zur Schusslinie zu. Die Spielerin oder der Spieler ohne Torschuss holt anschließend den Ball und dribbelt zurück zum Start. An der letzten Markierscheibe wird der Ball dem nächsten Tandem zugepasst.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Vermittlungshinweise

- Für **Ungeübte** ist dieses Spiel eine grundlegende und zugleich anspruchsvolle Spielaufgabe, die einen zielgenauen Pass in den Lauf der Mitspielerin oder des Mitspielers schulen soll.
- Ein lautes Mitzählen der Pässe orientiert die Spielenden und erleichtert den Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern die Kontrolle.
- Um Regelunklarheiten zu vermeiden, beachten Sie folgenden Hinweis: Bei einer gewürfelten „1“ bedeutet dies, dass tatsächlich nur ein Pass gespielt werden darf. Bei einer gewürfelten „6“ (Joker) kann das Tandem die Passanzahl selbst festlegen.
- Für **Geübte** kann dieses Wettspiel durch zusätzliche Aufgaben zum Mitdenken erschwert werden. So können beispielsweise koordinative Zusatzaufgaben bei bestimmten Augenzahlen vorgegeben werden:
 - Bei einer gerade Augenzahl darf zum Beispiel nur der rechte Fuß genutzt werden, bei einer ungeraden Augenzahl ausschließlich der linke Fuß.

TIPP

Es kann zweckmäßig sein, mit einer Schiedsrichterin oder einem Schiedsrichter zu spielen, um die gewürfelte Passanzahl zu kontrollieren. In diesem Fall empfehlen wir, dass die beiden Mannschaften jeweils eine Person aus ihren Reihen dazu bestimmen.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spielkarte 1.6

Vermittlungshinweise

- In diesem Wettspiel sollen **Ungeübte** lernen, den Ball aus verschiedenen Spielpositionen zu passen. Durch den Rollentausch nach einem Versuch befinden sie sich einmal in der linken und einmal in der rechten Spielposition.
- Mit Hilfe einer kleinen Regelveränderung kann dieses Wettspiel für **Geübte** erschwert werden: Falls ein Torschuss das Tor verfehlt, muss die jeweilige Schülerin oder der jeweilige Schüler einen Bierdeckel aus dem Behältnis auf die Linie zurücklegen.
- Der Rückweg für S2 kann mit zusätzlichen Dribblingaufgaben (zum Beispiel abwechselnd mit der Innen- und Außenseite dribbeln, Ball zwischen den Füßen pendeln lassen, während des Dribbelns die Arme kreisen) attraktiv gestaltet werden.

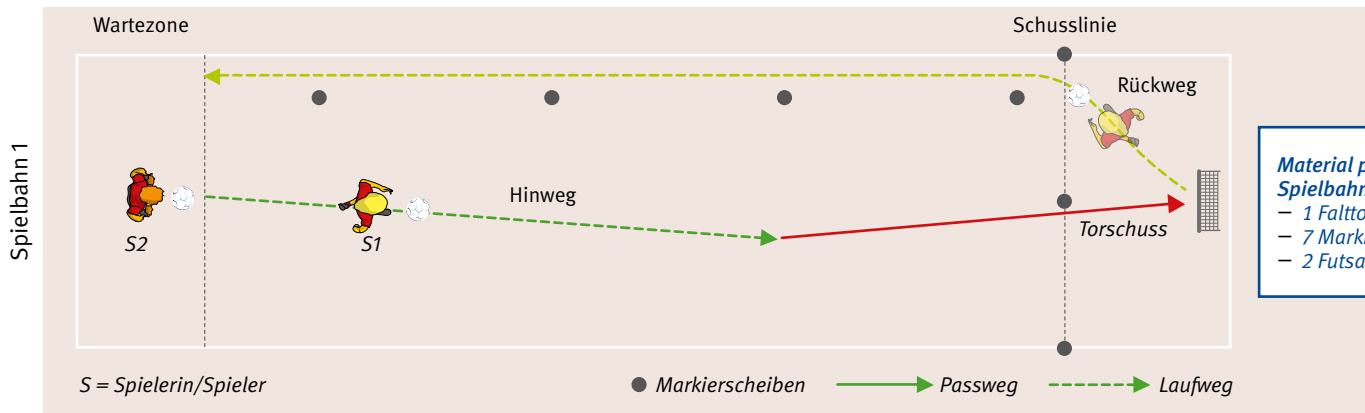
TIPP

Es kann hilfreich sein, mit einer Schiedsrichterin oder einem Schiedsrichter zu spielen, um das regelkonforme Sammeln der Bierdeckel zu kontrollieren.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Zielschuss



- Ziel dieser Übung ist es, den Ball vom Startpunkt aus mit einem beliebigen Fuß kontrolliert zu führen und den Ball vor der Schusslinie gezielt ins Tor zu schießen. Nach dem Torschuss holt S1 den Ball und dribbelt diesen zurück zum Start. Sobald der Torschuss erfolgt ist, startet die oder der nächste Übende.

TIPP

Wird ein zweites Falttor in der Torschusszone platziert, kann der gezielte Torschuss variabel ausgeführt werden. Zudem ist es möglich, durch Zuruf „links“ oder „rechts“ das zu treffende Tor vorzugeben.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Hinweise zur Übungsorganisation

- Die koordinativen Anforderungen dieser Übung lassen sich erhöhen durch:
 - **Zeitdruck:**
Dribbling und Torschuss müssen innerhalb einer vorgegebenen Zeit (zum Beispiel 6 Sekunden) erfolgen.
 - **Präzisionsdruck:**
„Wie viele Treffer gelingen dir bei 6 Schüssen?“
 - **Variabilitätsdruck:**
„Wie viele Treffer gelingen dir bei 10 Schüssen, wenn du mit rechts und links abwechselnd schießt?“
- **Ungeübte** neigen dazu, den Ball unkontrolliert in Laufrichtung zu schießen, um schnellstmöglich die vorgegebene Dribblingstrecke zu bewältigen. Dieses Verhalten lässt aber keine Ballkontrolle zu. Folgende Tipps können hilfreich sein:
 - *„Versuche beim Dribbeln, den Ball bei jedem Schritt zu berühren!“*
 - *„Stopp‘ den Ball kurz vor dem Schuss!“*
- **Geübte** können die Anforderungen selbstständig erschweren:
 - *„Nutze beim Torschuss abwechselnd den linken und rechten Fuß!“*
 - *„Versuche, ausschließlich mit deinem schwächeren Fuß zu dribbeln!“*

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Hinweise zur Übungsorganisation

- Das raumüberwindende Dribbling sollte variantenreich geübt werden. Hierfür kann die Lehrkraft individuelle Ballkontaktvorgaben formulieren (maximal 10 Ballkontakte).

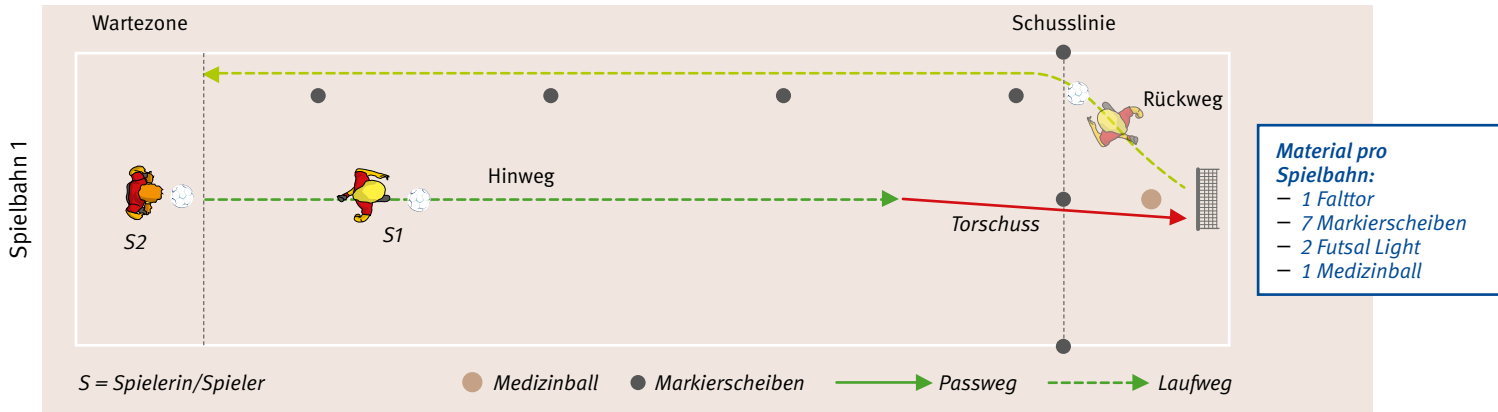
- Folgende Tipps können für **Ungeübte** hilfreich sein:
 - „Dribbel langsam und tritt nicht zu fest gegen den Ball!“
 - „Wenn dir das Dribbling bereits gelingt, dann versuche, den Blick immer mal wieder vom Ball zu lösen!“
- Folgende Tipps können für **Geübte** herausfordernd sein:
 - „Versuche abwechselnd, einmal mit der Innenseite oder der Außenseite zu dribbeln!“
 - „Dribbel überwiegend mit dem schwächeren Fuß!“

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Übungskarte 1.3

Präzisionsschuss



- Ziel dieser Übung ist es, den Ball vom Startpunkt aus kontrolliert mit einem beliebigen Fuß zu führen. Dann gilt es, den Ball am Medizinball vorbei ins Tor zu schießen. Hierfür kann zuvor der Ball vor der Schusslinie mit der Sohle gestoppt werden.
- Nach dem Torschuss holt S1 den Ball und dribbelt diesen zurück zum Start. Sobald sich S1 auf dem Rückweg befindet, startet die oder der nächste Übende.

TIPP

Damit verschiedene Torschusspositionen eingenommen werden müssen, kann entweder mit zwei Medizinbällen gespielt oder die Position des einen Medizinballs verändert werden.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Übungskarte 1.3

Hinweise zur Übungsorganisation

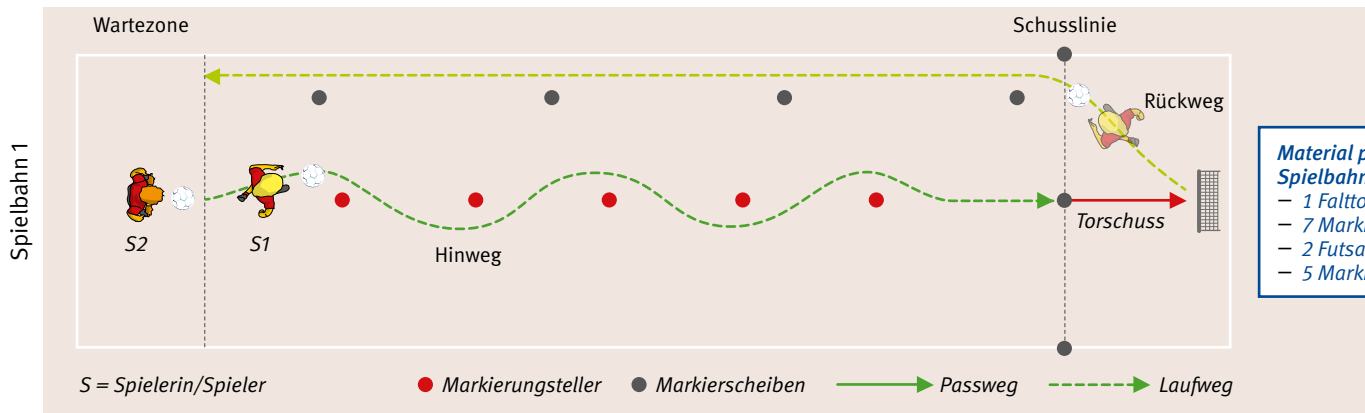
- Beim Futsalspielen in der Halle bietet sich das Stoppen mit der Sohle an, um den Ball sicher zu kontrollieren und durch Lösen des Blickes vom Ball die Spielsituation zu analysieren. Falls bei dieser Übung Tore ausbleiben, kann mit den Schülerinnen und Schülern die Fußhaltung sowie die Platzierung und Ausrichtung des Standbeins wiederholt werden (siehe Broschüre S. 14).
- Folgende Tipps können für **Ungeübte** hilfreich sein:
 - „Versuche, den Ball auf dem Hinweg dreimal zu stoppen!“
 - „Versuche, nach dem Stoppen den Blick auf den Medizinball zu richten!“
- Folgende Aufgaben können für **Geübte** herausfordernd sein:
 - „Versuche, den Ball mit der Innenseite um das Hindernis herum ins Tor zu schießen („schlenzen“)!“
 - „Versuche, den Ball mit dem rechten Fuß zu stoppen und mit dem linken ins Tor zu schießen!“

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Übungskarte 1.4

Dribbelchampion



- Ziel der Übung ist es, den Ball kontrolliert und sicher durch den vorgegebenen Dribblingparcours zu führen und mit einem Torschuss vor der Schusslinie das Dribbling abzuschließen. Nach dem Torschuss holt S1 den Ball und dribbelt zurück zum Start. Sobald sich S1 auf dem Rückweg befindet, startet die oder der nächste Übende.

TIPP

Zu Beginn sollte der Dribblingparcours mit größeren Abständen gestaltet sein, die mit zunehmender Übungsdauer verkleinert werden können. Es kann auch von Beginn an mit zwei verschiedenen Dribblingparcours gearbeitet werden, von denen einer für Geübte gestaltet wird.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Übungskarte 1.4

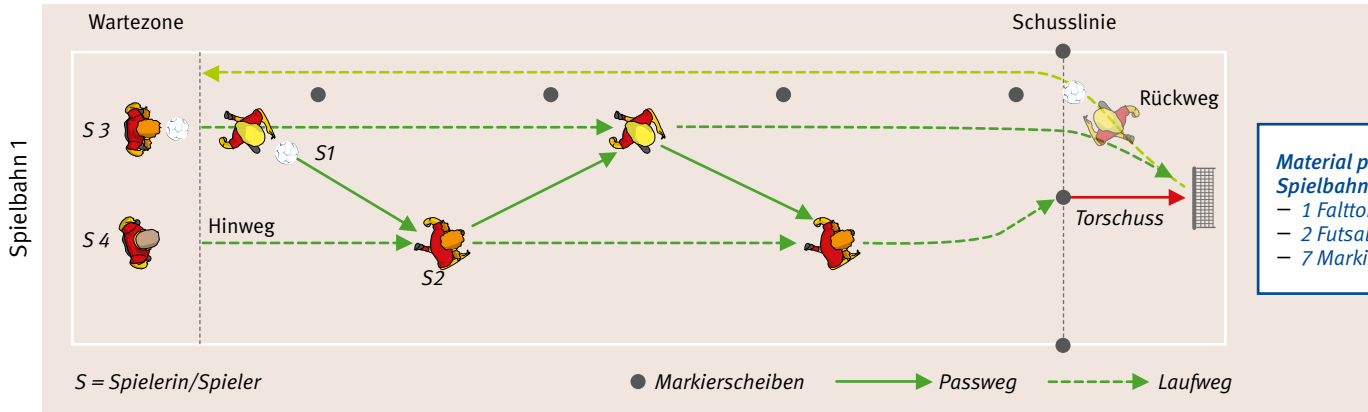
Hinweise zur Übungsorganisation

- Das Erlernen einer engen Ballführung und der Ballkontrolle stehen bei dieser Übung im Vordergrund, deshalb ist das Motto leitend: *„Jeder Schritt ein Ballkontakt!“*
 - Die Anforderungen dieser Übung lassen sich leicht verändern, indem die Abstände zwischen den Markierungstellern variiert und/oder eine maximale Ballkontaktanzahl vorgegeben wird.
-
- Um diese Übung für **Ungeübte** abwechslungsreich zu gestalten, kann ihnen folgende Aufgabe gestellt werden:
 - *„Startet so, dass ihr rechts am ersten Markierungsteller vorbei in den Dribblingparcours gelangt und beim nächsten Durchgang links vorbei!“*
 - Wenn die **Geübten** den Blick beim Dribbling vom Ball lösen, kann ihnen folgende Aufgabe gestellt werden:
 - *„Dribbel einer Partnerin oder einem Partner mit entsprechender Fußwahl (links oder rechts) hinterher und schließ mit einem Torschuss ab!“*

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Spiegelpassen



- Ziel dieser Übung ist es, das kontrollierte Passen in Bewegung zu schulen. Dazu passen sich S1 und S2 den Ball abwechselnd zu und bewegen sich dabei in Richtung Schusslinie. Nach einer vorher bestimmten Anzahl an Pässen schießt S1 oder S2 den Ball vor der Schusslinie ins Tor.
- Die Spielerin oder der Spieler ohne Torschuss holt den Ball und führt diesen zurück zum Start. Sobald sich diese Spielerin oder dieser Spieler auf dem Rückweg befindet, kann das nächste Tandem starten. Im nächsten Übungsdurchgang werden die Positionen innerhalb des Tandems getauscht.

TIPP

Bei gerader Passanzahl erfolgt der Torschuss durch S1, bei ungerader Passanzahl durch S2.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Hinweise zur Übungsorganisation

Das zielgenaue Passen des Balles in der Bewegung ist besonders herausfordernd: Die Spielenden müssen die Mitspielerin oder den Mitspieler, den Raum und den Ball im Blick behalten, um den Ball sicher stoppen zu können. Nach dem Stoppen müssen sie die Laufgeschwindigkeit und den Laufweg abschätzen, um den Ball zielgenau einer Mitspielerin oder einem Mitspieler zupassen zu können.

- Tipps für **Ungeübte**
 - **Ungeübten** kann zur Orientierung eine bestimmte Anzahl an Pässen vorgeben werden.
 - Wenn **Ungeübten** ein Zuspiel nach Stoppen des Balles gelingt, sollte damit begonnen werden, den Ball direkt zu passen.
- Tipps für **Geübte**
 - S1 passt den Ball mit dem linken Fuß zu S2. S2 passt den Ball mit dem rechten Fuß zurück. S1 schießt den Rückpass ins Tor (beim nächsten Durchgang jeweils Fußwechsel).
 - S1 passt den Ball zu S2 und sagt an, mit welchem Fuß S2 den Ball zurückpassen soll. Nach erfolgtem Pass gibt S2 vor, mit welchem Fuß S1 den Ball passen soll. Dieses Vorgehen wird so lange wiederholt, bis der Ball vor der Schusslinie ins Tor geschossen wurde.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Hinweise zur Übungsorganisation

Diese Übung soll eine schnelle und flexible Reaktionsfähigkeit schulen, weil eine schnelle Antizipation und Reaktion beim Fußballspielen in der Halle sehr wichtig ist.

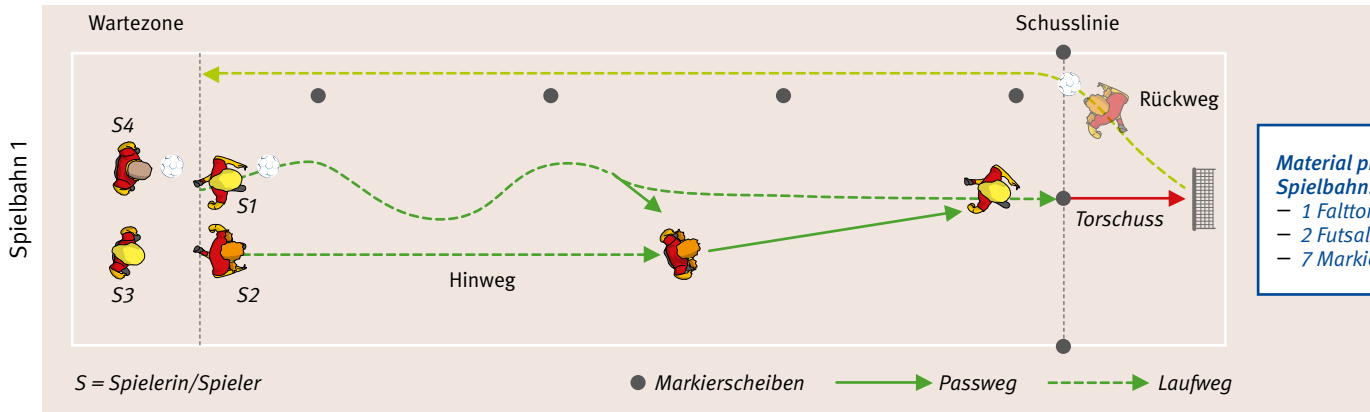
- Das Kommandogeben kann variantenreicher gestaltet werden:
 - der Pass erfolgt nach aufgenommenem Blickkontakt
 - das Kommando kann auch nonverbal erfolgen
 - das Kommando von S2 kann, räumlich betrachtet, unterschiedlich erfolgen.
- **Ungeübten** kann mithilfe von Markierscheiben ein Passziel zur Orientierung vorgegeben werden.
 - S2 kann den gepassten Ball zunächst stoppen.
- **Geübte** sollen verschiedene Schussvarianten ausprobieren:
 - den rollenden Ball direkt schießen
 - den rollenden Ball annehmen, kontrollieren und dann schießen
 - den Ball mit dem rechten Fuß annehmen, mit dem linken Fuß schießen.

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Übungskarte 1.7

Torvorlage



- Ziel dieser Übung ist es, ein gezieltes Zuspiel aus der Bewegung zu lernen. Dazu beginnt S1 am Startpunkt mit dem Ball am Fuß. S2 steht seitlich versetzt daneben. S1 dribbelt Richtung Schusslinie und passt den Ball zum mitlaufenden S2. S2 passt den Ball zu S1 zurück. S1 schießt den Ball nach der Ballannahme ins Tor.
- S2 holt nach dem Schuss den Ball und führt ihn zum Start zurück. Sobald sich S2 auf dem Rückweg befindet, kann das nächste Tandem starten. Im nächsten Übungsdurchgang werden die Rollen innerhalb des Tandems getauscht.

TIPP

Ball mit der Sohle stoppen = Ball ruht,
Ball mit der Innenseite annehmen =
leichte Rollbewegung (Ballannahme)

Spielsituation 1 – vom 1:0 zum 2:0



Übungskarte 1.7

Hinweise zur Übungsorganisation

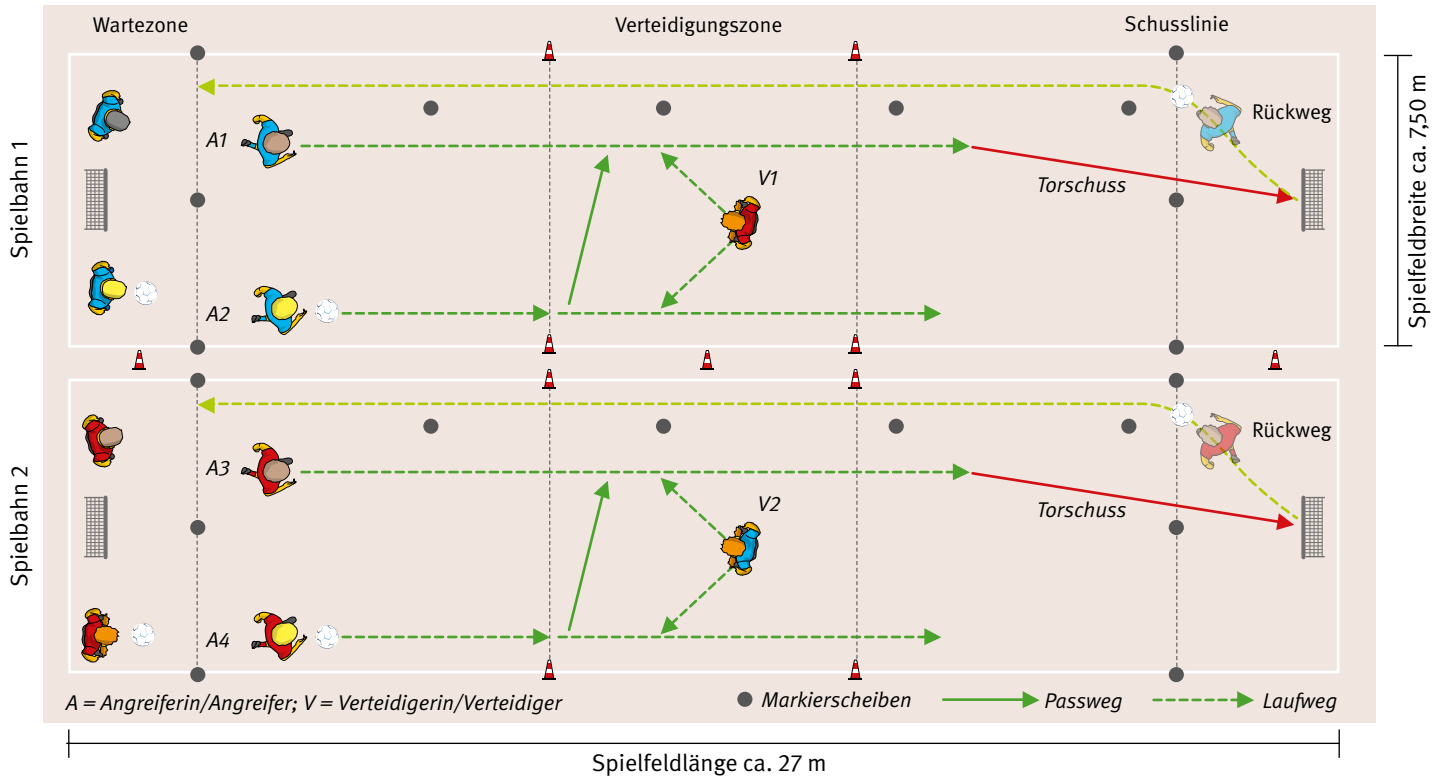
Diese Übung soll das sichere Stoppen des Balles schulen, denn das kontrollierte Stoppen stellt eine wichtige Technik beim Fußballspielen in der Halle dar.

- Für **Ungeübte** stellt das Stoppen des Balles mit der Sohle die einfachste „Stopptechnik“ dar. Bei dieser Übung kann das Stoppen des Balles auch aus verschiedenen Spielpositionen geübt werden: in Spielrichtung oder mit dem Rücken zur Spielrichtung.
- **Geübte** können den Pass von S2 auch direkt aufs Tor schießen.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Wir gehen von folgendem Organisationsrahmen aus:



Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Organisatorische Hinweise

- Für den Aufbau und die Durchführung unserer Spiele und Übungen zum 2:1 empfehlen wir eine räumliche Anordnung mit zwei Bahnen (siehe Grafik).
- Alle Spiele und Übungen werden mit zwei Falttoren pro Spielbahn organisiert, um sowohl den Angreiferinnen und Angreifern als auch der Verteidigerin und dem Verteidiger einen Torschuss zu ermöglichen.
- Die Distanz zum Tor wird bei A1 und A2 mit einer Schusslinie markiert (Markierscheiben nutzen).
- Die Zone, in der sich bei einzelnen Übungen oder Spielen V1 bewegt, wird mit Hilfe von Pylonen gestaltet.
- Falls beim Spielen oder Üben ein Foul passiert, wird das Spiel am Ort des Fouls mit einem Pass oder Dribbling fortgeführt.
- Um eine effektive Übungs- und Spielzeit zu ermöglichen, ist der Einsatz von zwei Futsalbällen pro Spielbahn zu empfehlen. Wird mit zwei Bällen gespielt, verkürzt sich die Wartezeit, denn nach erfolgreichem Torschuss kann das nächste Tandem starten.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Hinweise zu unserem didaktischen Konzept

- Im Gegensatz zur Spielsituation 1 (vom 1:0 zum 2:0) kommt mit der Verteidigung (V1) eine neue Spielposition hinzu (2:1).
- Zentraler Lerngegenstand unserer Spiele und Übungen zum 2:1 ist das erfolgreiche Ausnutzen der Überzahlsituation von A1 und A2 sowie von A3 und A4.
- 2:1 Überzahlsituationen sind im Fußball grundsätzlich vorteilhaft, weil sie den Handlungsspielraum der angreifenden Spielerinnen und Spielern erweitern: Dribbling oder Pass zur Mitspielerin oder zum Mitspieler.
- Um ungestümes und unfaires Abwehrverhalten zu unterbinden, müssen den verteidigenden Spielerinnen und Spielern klare Handlungsregeln für ein faires Verteidigen gegeben werden (siehe Broschüre Seiten 21 + 31).
- Um Erfolgserlebnisse für ungeübte Angreiferinnen und Angreifer zu ermöglichen, sollte die Verteidigung situativ entweder **passiv**, **teilaktiv** oder **aktiv** agieren.
- Zudem muss vorab geklärt werden, dass V1 den Ball dann erobert hat, wenn V1 den Ball mit der Sohle stoppt. Gelingt dies, wird sie oder er nach der erfolgreichen Balleroberung mit einem ungehinderten Torschuss belohnt.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Übersicht über Spiel- und Übungsideen der Spielsituation 2

Unsere Spielkarten [SK]

- 2:1 [SK 2.1]
- Angriffswelle [SK 2.2]
- 2:1 auf 2 Spielfeldhälften [SK 2.3]
- Angriff gegen Abwehr mit Punktabzug [SK 2.4]

Unsere Übungskarten [ÜK]

- Doppelpass [ÜK 2.1]
- Verfolgung [ÜK 2.2]
- Aus verschiedenen Feldpositionen angreifen [ÜK 2.3]
- Rettungspass [ÜK 2.4]
- Verteidigen im 1:2 [ÜK 2.5]

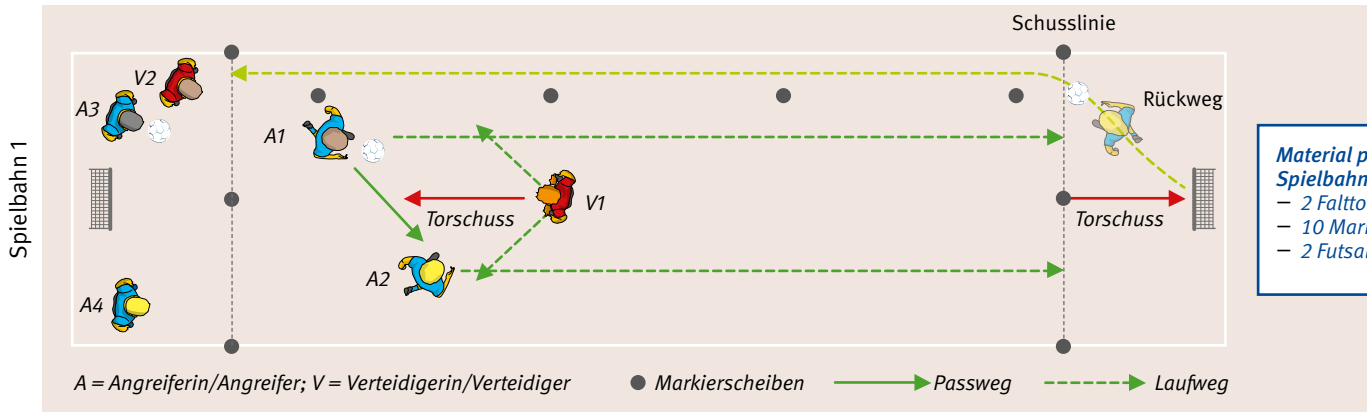
Unsere Vermittlungsideen

- Beim 2:1 mit Ungeübten sollte auf eine schrittweise Erhöhung der Aktivität der Verteidigung geachtet werden, damit mehr Zeit für eine überlegte Offensivhandlung bleibt.
- Ein taktisch geschicktes Verteidigen kann vor allem mit den Übungen „Rettungspass“ und „Verteidigen im 1:2“ geschult werden.
- Die vorgestellten Spiele zum 2:1 sollten bei **Ungeübten** nicht vordringlich als Wettspiele angeboten werden.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



2:1



- A1 und A2 spielen gegen V1. Ziel dieses Spiels ist es, die Überzahlsituation taktisch zu nutzen und erfolgreich abzuschließen. Zudem wird ein situativ angemessenes Verteidigen geschult.
- Erobert V1 den Ball, darf sie oder er unbedrängt auf das gegenüberliegende Tor schießen. Der Torschuss erfolgt am Punkt der Balleroberung.
- Nach dem Angriff verlassen A1, A2 und V1 die Spielbahn.
- Gewonnen hat, wem ein Treffer gelingt.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Spielkarte 2.1

Vermittlungshinweise

- Sollten die beiden Spielbahnen in Längsrichtung den Schülerinnen und Schülern zu wenig Platz bieten, kann die Spielbahn auch in Querrichtung ausgerichtet werden.
- **Ungeübte** sollen bei diesem Spiel in der Offensive lernen, situationsabhängige Entscheidungen zu treffen (eigenes Dribbling oder Pass zur Mitspielerin oder zum Mitspieler).
- Falls in einem Dreierteam die Verteidigung zu stark sein sollte, kann man entweder eine Verteidigungszone einrichten, welche von der Verteidigerin oder vom Verteidiger nicht verlassen werden darf, oder die Verteidigung darf nur teilaktiv sein.
- Bei **Geübten** zählt ein Torerfolg nur dann, wenn der Treffer beim nächsten Angriff (Revanche) bestätigt wird.

TIPP

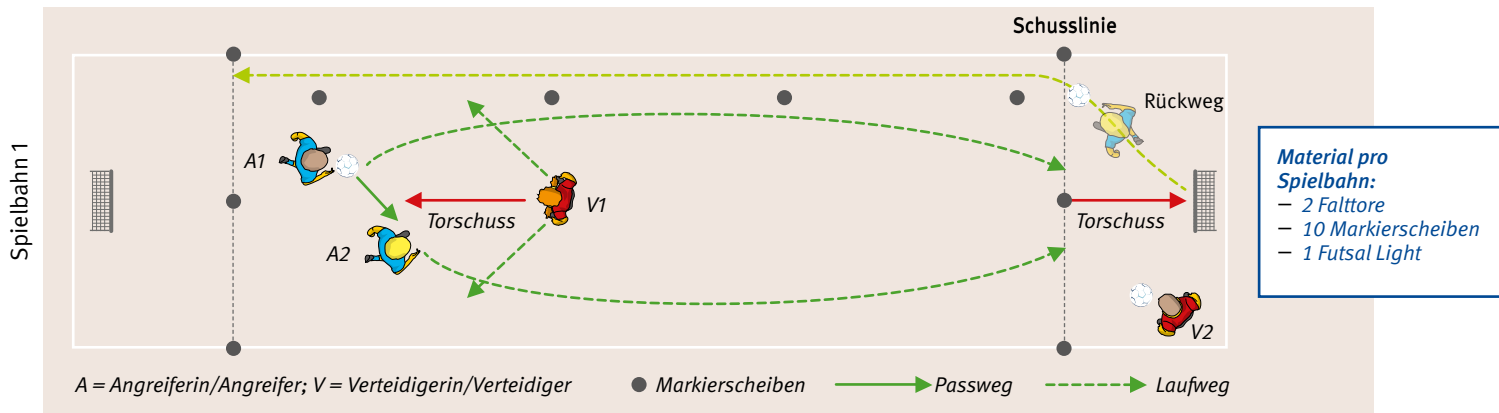
Es gilt die Regel, dass der Ball von der Spielerin oder dem Spieler geholt und zurückgedribbelt wird, die oder der nicht aufs Tor geschossen hat.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Spielkarte 2.2

Angriffswelle



- Ziel dieses Spiels ist es, die Überzahlsituation taktisch zu nutzen und erfolgreich abzuschließen. Zudem wird ein situatives Umschalten von Angriff auf Abwehr geschult.
- A1 startet zusammen mit A2 einen Angriff. V1 versucht, den Angriff zu unterbinden. Erobert V1 den Ball, darf sie oder er auf das gegenüberliegende Tor schießen.
- Haben A1 und A2 den Angriff abgeschlossen (Torerfolg bzw. Schuss neben das Tor) oder hat V1 den Ball erobert, muss A2 das Spielfeld verlassen und V2 kommt ins Spiel. V1 und V2 werden dann zu A1 und A2. Der ehemalige A1 wird zur neuen V1.
- Für dieses Spiel werden zunächst Viererteams gebildet, die ihre Spielposition selbst bestimmen. Nach zwei Angriffen verlassen alle vier Spielerinnen und Spieler die Spielbahn.
- Gewonnen hat das Team, das nach zwei Angriffen mehr Tore erzielt hat.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Spielkarte 2.2

Vermittlungshinweise

- Da sich die Aufmerksamkeit von **Ungeübten** vorrangig auf die eigene Bewegungsausführung mit dem Ball richtet, sollte den Spielenden nach Angriffsende eine kurze Pause (10–20 Sekunden) eingeräumt werden, in der eine Spielerin oder ein Spieler den Ball holt und die restlichen Spielerinnen und Spieler sich geordnet auf dem Feld verteilen können. Eine mögliche Regel könnte lauten, dass die Spielerin oder der Spieler, die oder der aufs Tor geschossen hat, den Ball auch anschließend holt.
- **Geübte** zeichnen sich dadurch aus, dass sie nach Beendigung einer Spielsituation (Torabschluss, Ballverlust) bereits eine aktive Einstellung auf die nächste Spielsituation (z. B. Umschalten von Angriff auf Abwehr) aufweisen. Deshalb bietet es sich an, einen Zusatzball neben dem Tor zu platzieren, mit dem V2 nach Angriffsende direkt ins Spielfeld dribbelt und so einen neuen Angriff startet. Dies fordert ein flexibles Anpassen an eine neue Spielsituation durch eine Umschaltbewegung ein.

TIPP

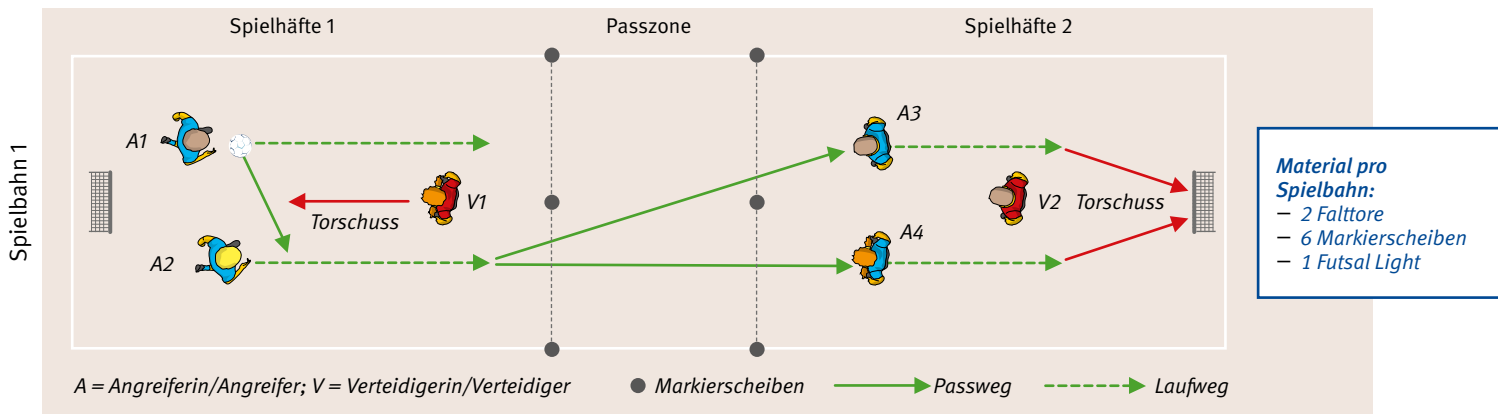
V2 wartet in einer Spielfeldecke (Torschusszone) auf den Einsatz.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Spielkarte 2.3

2:1 auf 2 Spielfeldhälften



- Ziel dieses Spiels ist es, einen geordneten Spielaufbau zu erlernen. Dazu gehört ein erfolgreiches und zielgenaues Passspiel zwischen A1 und A2 sowie ein geschicktes Ausnutzen der Überzahlsituation von A3 und A4.
- A1 und A2 haben das Ziel, den Ball aus der Passzone heraus zu A3 oder A4 zu passen. Ein erzieltes Tor von A3 oder A4 ergibt einen Punkt. V1 und V2 versuchen jeweils, den Ball zu erobern. Die Passzone darf von A1 und A2 sowie von V1 nicht überquert werden.
- Haben V1 oder V2 den Ball erobert, können sie ungehindert mit einem gezielten Fernschuss ins gegnerische Tor treffen. Danach wird der Angriff neu gestartet.
- Es werden vorab 2 Verteidigerinnen und Verteidiger (V1 + V2) sowie 4 Angreiferinnen und Angreifer (A1–A4) bestimmt. Nach jedem Angriff erfolgt ein Positionswechsel innerhalb einer Spielfeldhälfte. Es werden 3 Angriffe gespielt.
- Gewonnen hat, wer mehr Punkte erzielt hat.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Spielkarte 2.3

Vermittlungshinweise

- Dieses Spiel verlangt ein zielgenaues Zuspiel mit einer kontrollierten Ballannahme und Ballmitnahme sowie ein kluges Freilaufen und Anbieten. Die Einrichtung einer Passzone dient zur Ordnung des Spielaufbaus, weil der Ball nicht einfach ziellos nach vorne gepasst wird.
- Bei **Ungeübten** sollten die Verteidigerinnen und Verteidiger zurückhaltend agieren, um den Angreiferinnen und Angreifern mehr Zeit zur Ballkontrolle zu gewähren.
- Neben dem Erzielen eines Tores kann bei **Ungeübten** ein zielgenaues Zuspiel von Spielhälfte 1 in Spielhälfte 2 mit einem Punkt belohnt werden.
- Bei **Geübten** kann zur Erschwerung die Anzahl der Ballkontakte eine maximale Passanzahl pro Spielfeld oder eine Zeitvorgabe für die Dauer eines Angriffs vorgegeben werden.

TIPP

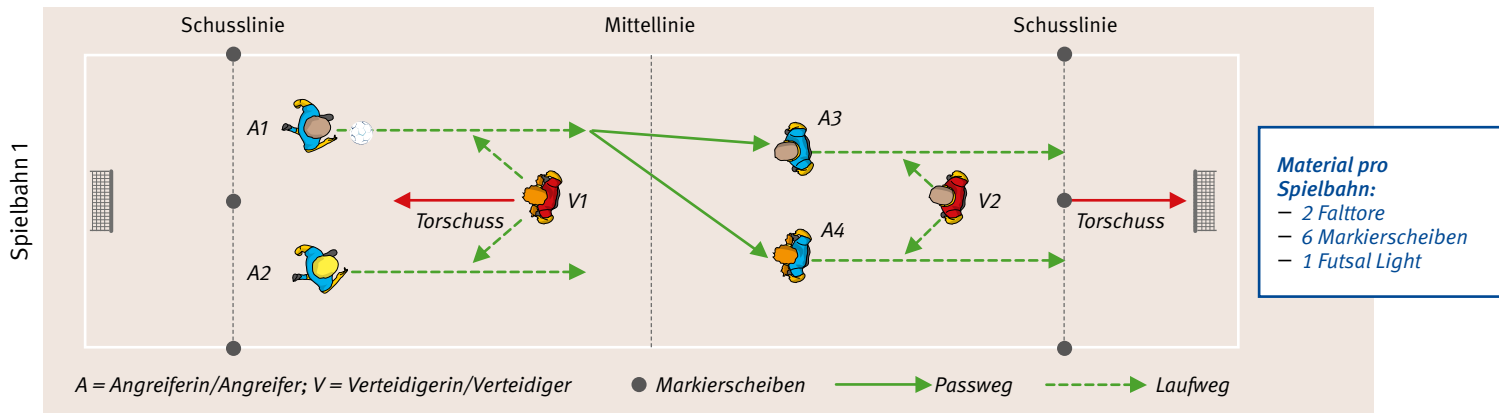
Ein Ball gilt von V1 oder V2 als erobert, wenn diese den Ball mit der Sohle stoppen. Nach Balleroberung haben V1 und V2 das Recht auf einen **ungehinderten** Torschuss.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Spielkarte 2.4

Angriff gegen Abwehr mit Punktabzug



- Ziel dieses Spiels ist es, einen geordneten Spielaufbau zu erlernen. A1 und A2 haben das Ziel, den Ball vor der Mittellinie zu A3 oder A4 zu passen. V1 und V2 versuchen jeweils, den Ball zu erobern. Die Mittellinie darf von A1 und A2 sowie von V1 nicht überquert werden.
- Haben V1 oder V2 den Ball erobert, können sie ungehindert mit einem gezielten Torschuss ins gegnerische Tor treffen. Danach wird der Angriff neu gestartet.
- Es werden vorab 2 Verteidigerinnen und Verteidiger (V1 + V2) sowie 4 Angreiferinnen und Angreifer (A1–A4) bestimmt. A1–A4 sowie V1–V2 erhalten jeweils 3 Punkte. Schießt die angreifende Mannschaft ein Tor, bekommt die verteidigende Mannschaft einen Punkt von ihrem Konto abgezogen. Die verteidigende Mannschaft kann nach Balleroberung einen Punkt mit einem ungehinderten Torschuss erzielen.
- Wer hat nach 4 Angriffen die meisten Punkte übrig – der Angriff oder die Abwehr?

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Spielkarte 2.4

Vermittlungshinweise

- Um das Spiel für **Ungeübte** zu vereinfachen, wird V1 auf der Mittellinie positioniert. V1 darf sich nur auf dieser Linie bewegen.
- Für **Ungeübte** ist es wichtig, dass die **Stopp-Regel** eingehalten wird (siehe Seite 20 der Broschüre), damit sie mehr Zeit für die Ballkontrolle und einen möglichen Pass haben.
- Es kann auch so lange gespielt werden, bis eine Mannschaft keine Punkte mehr auf ihrem Konto hat.
- Für **Gebühte** kann eine Erschwerung durch die Vorgabe eines Direktpassspiels oder einer Passanzahl erfolgen.

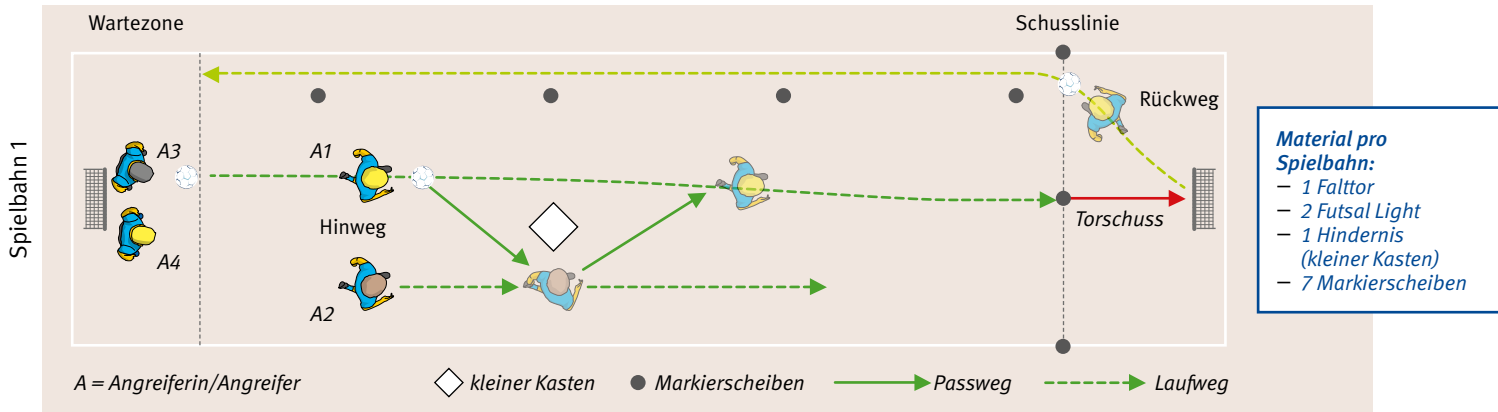
TIPP

Bei diesem Wettspiel ist eine Schiedsrichterin oder ein Schiedsrichter zur Kontrolle der Regeleinhaltung hilfreich.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Doppelpass



- Ziel dieser Übung ist es, gegnerentlastet den Doppelpass zu erlernen. Dazu führt A1 den Ball einige Schritte am Fuß und passt diesen dann zu A2. A2 nimmt den Ball an und passt diesen am Hindernis vorbei in den Lauf von A1. A1 nimmt den Ball an und schießt diesen vor der Schusslinie ins Tor. Anschließend holt A2 den Ball und dribbelt mit diesem zurück zum Startpunkt. Im nächsten Übungsdurchgang wird A2 zu A1 und die oder der nächste Wartende wird zu A2.

TIPP

A1 und A2 sollten sich möglichst gleichzeitig in Bewegung setzen. Das Hindernis sollte in 5–7 Metern Distanz zum Startpunkt aufgestellt werden.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Übungskarte 2.1

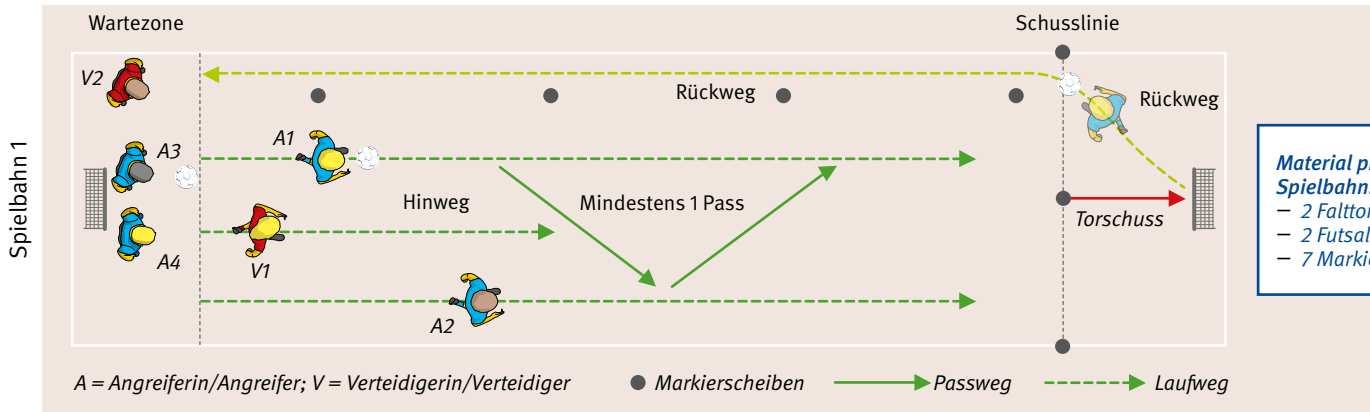
Hinweise zur Übungsorganisation

- Der Doppelpass verlangt von den Spielenden eine schnelle und präzise Ausführung. Der Doppelpass steht für eine offensive Spielhandlung, mit dem Raum gewonnen und die Gegenspielerin oder der Gegenspieler überwunden wird.
 - Das „Hin-und-Her-Passen“ ohne Raumgewinn und ohne Gegnerüberwindung stellt noch keinen Doppelpass dar!
-
- **Ungeübten** fällt es schwer als A1, den Ball präzise in den Lauf ihrer Mitspielerin oder ihres Mitspielers (A2) zu passen. Zudem wissen **Ungeübte** als A2 nicht genau, wo sie sich ohne Ball im Spielfeld positionieren müssen, um den Ball nach einem Zuspiel bestmöglich an der Gegenspielerin oder dem Gegenspieler vorbeizupassen. Deshalb bietet es sich an, das Stellungsspiel von A2 zu schulen, indem eine Markierscheibe als räumliche Orientierungshilfe (ca. 1 Meter vom Hindernis entfernt) platziert wird.
 - Um die Passpräzision zu schulen, kann eine Zone vorgegeben werden, in welcher der Doppelpass ausgeführt werden muss.
 - Es können A1 und A2 konkrete Ballkontaktvorgaben gemacht werden (maximal 3 Ballkontakte), die zu einer schnelleren Ausführung des Doppelpasses beitragen.
 - Für **Geübte** bietet es sich an, den Doppelpass mit Direktpassspiel auszuführen, um ein schnelles Kombinationspiel zu schulen.
 - Falls der Doppelpass an einem Hindernis für **Geübte** langweilig werden sollte, kann anstelle des Hindernisses mit einer (teil-)aktiven Verteidigerin oder einem Verteidiger gespielt werden.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Verfolgung



- Ziel dieser Übung ist es, einen Angriff in Überzahl gegen eine aktive Verteidigung (V1) möglichst schnell und erfolgreich abzuschließen.
- A1 oder A2 hat zu Beginn der Übung den Ball am Fuß. Nach einem Startsignal bewegen sich A1 und A2 sowie V1 schnellstmöglich Richtung Schusslinie. A1 und A2 müssen auf diesem Weg mindestens einen Pass spielen. V1 versucht, den Ball zu erobern. Gelingt dies, darf V1 ungehindert auf das gegenüberliegende Tor schießen.

TIPP

Das Signal sollte von V1 gegeben werden, um die Chance auf eine Balleroberung zu erhöhen.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



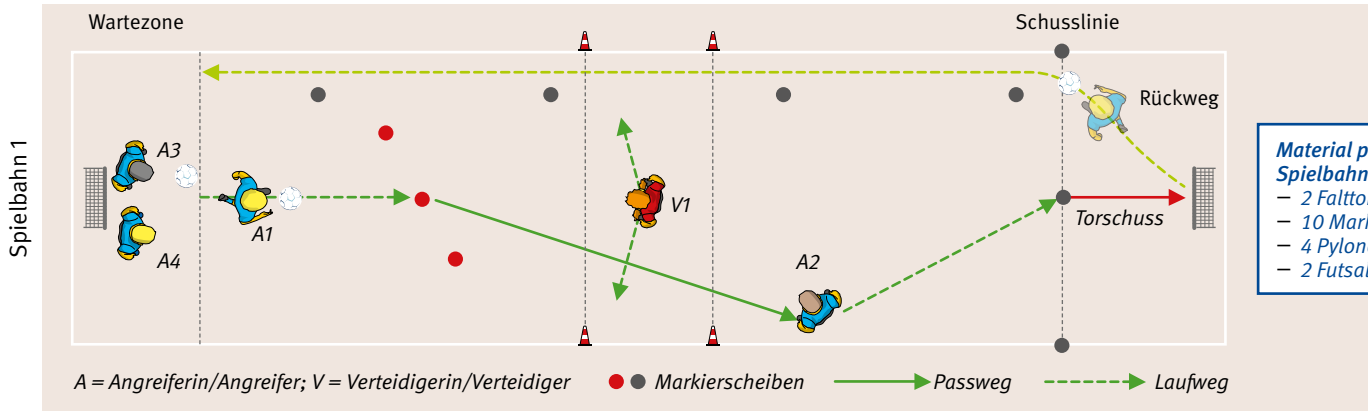
Hinweise zur Übungsorganisation

- Um der Offensive (A1 und A2) einen erfolgverprechenden Handlungsvorteil zu gewähren, sollte V1 bei den ersten Übungsdurchläufen 5 Meter hinter A1 und A2 starten. Bei **Geübten** kann der Abstand schrittweise verringert werden, um den Aktionsdruck auf A1 und A2 zu erhöhen.
- Bei **Ungeübten** kann das Startsignal von A1 oder A2 gegeben werden, um diesen einen Handlungsvorteil einzuräumen.
- Bei **Geübten** können auch non-verbale Startsignale (zum Beispiel ein Handzeichen) eingeführt werden, welche V1 zu einer genauen Beobachtung und schnellen Reaktion zwingen.
- Grundsätzlich kann V1 auch auf der gleichen Höhe mit A1 und A2 starten, um die Chancen der Verteidigung zu erhöhen.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Aus verschiedenen Feldpositionen angreifen



- Ziel dieser Übung ist es, ein taktisch geschicktes Verhalten zu schulen (Freilaufen, Anbieten und Kommunizieren).
- A1 dribbelt an und wählt sich eine Markierung aus, von welcher A1 den Pass aus dem Lauf zu A2 spielt. A2 nimmt den Ball an und dribbelt dann Richtung Schusslinie und schießt den Ball aufs Tor. Anschließend holt A2 den Ball und dribbelt zurück zum Startpunkt. Berührt V1 beim Pass von A1 zu A2 den Ball, darf V1 ungehindert auf das gegenüberliegende Tor schießen.
- Beim nächsten Übungsdurchgang wird eine Wartende oder ein Wartender zu A1 und die übrigen Spielerpositionen werden wie folgt getauscht: A1 wird zu V1, V1 wird zu A2.



Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1

Hinweise zur Übungsorganisation

- Insbesondere **Ungeübte** lernen in der Position A2 mithilfe dieser Übung, sich in Spielsituationen freizulaufen und sich anzubieten. Sie sollen lernen, sich abhängig von der Spielfeldpositionierung ihrer Mitspielerinnen und Mitspieler sowie der gegnerischen Verteidigung im freien Raum anzubieten. Nur ein bewegtes Passspiel erhöht bei dieser Übung die Erfolgchancen.
- Diese Übung schult nicht nur das offensive Freilaufverhalten, sondern auch das defensive Stellungsspiel, denn V1 muss auf das Freilaufverhalten der Angreiferinnen und Angreifer reagieren (zum Beispiel Schulterblick) und den Passweg schließen.
- Mit zunehmender Übungsdauer können die Markierungen entfernt werden, sodass das Zuspiel nach einem freien Andribbeln erfolgt.
- Um den Schwierigkeitsgrad dieser Übung für **Geübte** zu erhöhen, hält sich A2 in der Verteidigungszone auf. Dies verlangt von A2 ein kluges Freilaufverhalten (zum Beispiel Einsatz von Lauffinten) unter direktem Gegnerdruck.
- Um die **Übung** für Geübte zusätzlich zu erschweren, darf V1 nach der Ballannahme von A2 die Verteidigungszone verlassen und A2 angreifen.

TIPP

Zunächst sollte der Pass von A1 zu A2 nicht aus dem Lauf, sondern mit einem ruhenden Ball erfolgen, um die koordinativen Anforderungen für A1 geringer zu halten. Gleichzeitig werden damit die Chancen auf eine Balleroberung von V1 erhöht.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



Hinweise zur Übungsorganisation

- Eine wichtige Fähigkeit für **Ungeübte** in der Verteidigung ist es, das richtige Timing für eine foulfreie Balleroberung zu erlernen und zu erproben, um sich im Zweikampf fair verhalten zu können.
- Mithilfe dieser Übung lernen **Ungeübte**, die Geschwindigkeit eines gepassten Balles einzuschätzen und sich durch ein geschicktes Stellungspiel in der Verteidigung (V1) vorteilhaft zu positionieren: Nach der Ballannahme sollte der Passweg oder der direkte Weg zum Tor zugestellt werden.
- Für **Geübte** kann die Ballkontaktanzahl reduziert werden (bis hin zum direkten Passspiel). **Geübte** in der Position von V1 können zum Beispiel durch die Vorgabe von drei Ballkontakten nach einer Balleroberung zu einem schnellen Torabschluss angehalten werden.

Spielsituation 2 – vom 2:0 zum 2:1



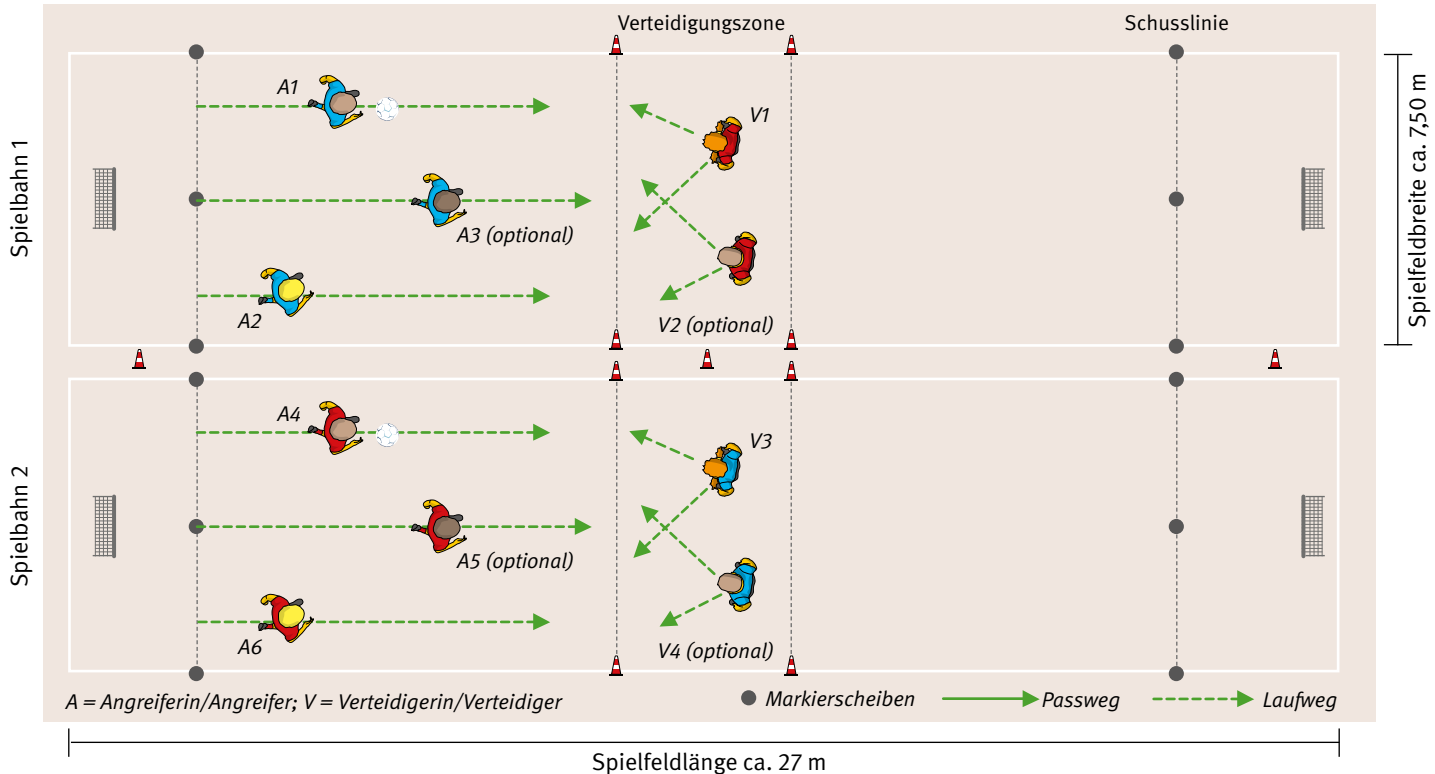
Hinweise zur Übungsorganisation

- Diese Übung provoziert eine schnelle und kontrollierte Ballannahme und Ballmitnahme, indem nach Betreten der Verteidigungszone ein Pflichtpass erfolgen muss. Damit wird die Chance für eine Balleroberung von V1 erhöht.
 - Die Größe der Verteidigungszone lässt sich variieren: Je kleiner diese ist, umso schwieriger wird es für A1 und A2.
-
- **Ungeübten** können folgende Hinweise in der Position V1 gegeben werden:
 - „Nutzt die Außenlinie durch geschicktes Stellungsspiel als zusätzliche Verteidigungshilfe!“
 - „Wenn ihr seht, dass A1 oder A2 nach einem unpräzisen Zuspiel oder einer unkontrollierten Ballannahme mit dem Rücken zum Tor ausgerichtet sind, habt ihr einen Vorteil, den ihr nutzen solltet!“
 - Bei **Geübten** ist es V1 nach dem Pflichtpass erlaubt, die Verteidigungszone zur Balleroberung zu verlassen, bis A1 und A2 auf das Tor geschossen haben.
 - Bei **Geübten** kann eine höhere Passanzahl in der Verteidigungszone vorgegeben werden, um mehr Zweikämpfe zu provozieren.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Wir gehen von folgendem Organisationsrahmen aus:



Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Organisatorische Hinweise

- Wir empfehlen, in einem Hallendrittel auf zwei Spielbahnen in Längsrichtung (Spielfeldgröße: 7,5 m x 27 m) spielen zu lassen. Falls die unterrichtliche Praxis zeigt, dass das Platzangebot für diese Spielsituation nicht ausreicht, sollte auf nur einer Spielbahn unterrichtet werden.
- Um den Spiel- und Übungsbeginn beim 3:2 geordnet zu gestalten, sollten sich V1 und V2 anfänglich in einer Verteidigungszone befinden. Diese kann räumlich flexibel gestaltet werden. Bei den ersten Spiel- und Übungsdurchgängen sollte die Verteidigungszone relativ schmal sein (2–3 m). Mit zunehmender Spiel- und Übungserfahrung kann diese immer breiter (4–6 m) gestaltet werden, um die Erfolgchance für eine Balleroberung durch V1 und V2 zu erhöhen.
- Falls Offensivaktionen gegen eine aktive Verteidigerin oder einen aktiven Verteidiger für **Ungeübte** (noch) zu schwierig sein sollten, wird mit einer passiven Verteidigung gespielt (gemeint ist, dass kein aktives Zustellen von Passwegen und kein direkter Zweikampf erfolgen).

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Hinweise zu unserem didaktischen Konzept

Ziel der Spielsituation 3:2 ist es, den Ballbesitz in einer Überzahlsituation geschickt zu sichern. Beim 3:2 werden gruppentaktische Handlungsoptionen (Ballsicherung, Laufwege, Balleroberung vorbereiten) und mannschaftstaktische Handlungsoptionen (Grundaufstellung in Dreiecksform 2:1, geordneter Spielaufbau, ballorientiertes Verschieben in der Defensive) zunehmend wichtiger.

Der Einsatz und Ablauf taktischer Handlungsoptionen kann durch eine Kommunikation zwischen den Spielerinnen und Spielern deutlich unterstützt und verbessert werden.

Bei Ungeübten kann zu Beginn mit passiven oder teilaktiven Verteidigerinnen und Verteidigern gespielt oder geübt werden. Passive Verteidigerinnen und Verteidiger laufen nicht aktiv mit und können gegebenenfalls auch durch Gegenstände (zum Beispiel ein kleiner Kasten) ersetzt werden. Teilaktive Verteidigerinnen und Verteidiger laufen in Bewegungsrichtung mit und können Passwege zustellen. Sie greifen ihre Gegenspielerinnen und Gegenspieler aber nicht aktiv an (kein direkter Zweikampf).

Leitfragen für die Reflexion:

- „Wie sollte ich mich verhalten, wenn ich den Ball am Fuß bzw. nicht am Fuß habe (Individualtaktik Offensive)?“
- „Was können wir gemeinsam tun, um ein Tor zu schießen (Gruppentaktik Offensive)?“
- Wie kann ich mich verhalten, wenn meine Gegenspielerin oder mein Gegenspieler den Ball am Fuß bzw. nicht am Fuß hat (Individualtaktik Defensive)?
- Wie und wann sollten wir gemeinsam agieren, um den Ball zu erobern (Gruppentaktik Defensive)?

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Übersicht über Spiel- und Übungsideen der Spielsituation 3

Unsere Spielkarten [SK]

- Aufrücken [SK 3.1]
- Schuss und raus [SK 3.2]
- Zahlenfußball [SK 3.3]

Unsere Übungskarten [ÜK]

- Angriff mit Nachlaufen [ÜK 3.1]
- Eröffnungspass [ÜK 3.2]
- Abschluss-Angriff [ÜK 3.3]
- 3-Tore-Fußball [ÜK 3.4]

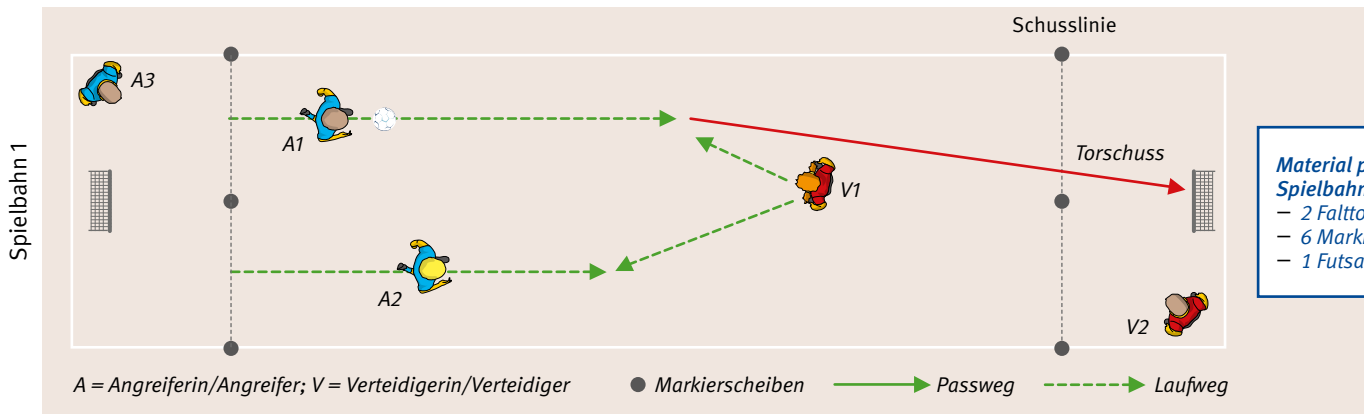
Unsere Vermittlungsideen

- Ungeübte Schülerinnen und Schüler werden die vorgestellten Spiele und Übungen zum 3:2 mitunter nicht unmittelbar verstehen und praktisch umsetzen können. Deshalb ist es wichtig, dass unsere Spiele und Übungen mehrmals von den Schülerinnen und Schülern absolviert werden.
- Hilfreich ist der Einsatz von Visualisierungshilfen (zum Beispiel Poster oder Taktiktafel), um Zonen und Spielpositionen zu veranschaulichen.
- Weil die Spiel- und Übungsfläche angesichts der Anzahl der Spielenden und Übenden enger wird, empfehlen wir den Einsatz der Verteidigung dosiert zu steigern (passiv/teilaktiv/aktiv).

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Aufrücken



- Ziel dieses Spiels ist es, aufbauend auf den Erfahrungen der Spielsituation 2:1, gruppentaktische Entscheidungen zu schulen. Dazu versuchen A1 und A2, gegen V1 ein Tor zu erzielen. V1 versucht, den Ball zu erobern. Gelingt dies, darf V1 ungehindert auf das gegenüberliegende Tor schießen.
- Ist dieser Angriff beendet (Ball im Tor oder im Toraus), kommen die wartenden Spielerinnen und Spieler auf die Spielbahn.
- Nun kommen A3 und V2 für den nächsten Angriff zum Einsatz. Der Angriff beginnt immer bei A1–A3.
- Gewonnen haben A1–A3 oder V1 und V2, wenn sie mehr Tore erzielt haben.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Spielkarte 3.1

Vermittlungshinweise

- Eine Spielvariante kann darin bestehen, dass beide Mannschaften (A1–A3 sowie V1 und V2) mit einem Punktekonto von jeweils drei Punkten beginnen. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, wird der anderen Mannschaft ein Punkt vom Konto abgezogen. Die Mannschaft, die zuerst keine Punkte mehr auf ihrem Punktekonto besitzt, hat verloren.
- Bei **Ungeübten** kann anfänglich auch im 3:1 gespielt werden.
- Bei **Geübten** kann eine Erschwerung durch die Regel erreicht werden, dass ein erzieltes Tor beim 2:1 mit einem Tor beim 3:2 bestätigt werden muss.

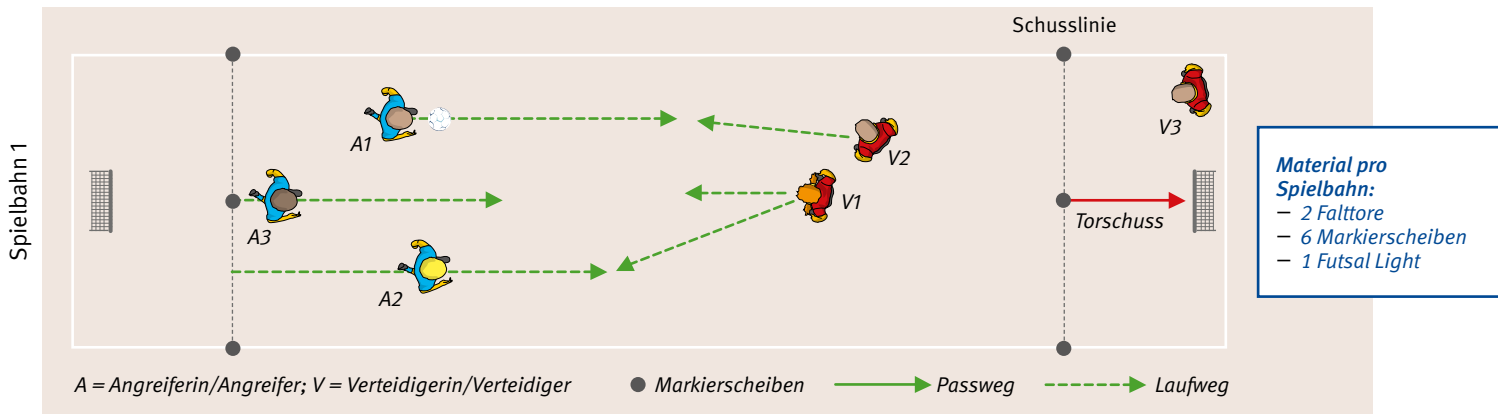
TIPP

A3 und V2 zu Beginn jeweils auf der Torauslinie platzieren. Geht der Ball während des Spielens ins Seitenaus, wird der Ball von dieser Stelle aus eingedribbelt.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Schuss und raus



- Ziel dieses Spiels ist es, neben dem Erlernen gruppentaktischer Entscheidungen das schnelle Umschalten von Angriff auf Abwehr sowie umgekehrt anzuwenden. Die Angriffe werden immer abwechselnd gestartet: Der erste Angriff erfolgt von A1–A3, der zweite Angriff von V1–V3.
- Zunächst spielen A1–A3 gegen V1 und V2. Geht der Ball ins Tor oder ins Toraus, geht diejenige oder derjenige vom Feld, die oder der den Ball zuletzt berührt hat. Dann kommt V3 zum Einsatz und V1–V3 starten ihren Angriff.
- Erfolgt eine Balleroberung (Sohle auf dem Ball) durch V1 oder V2 während dieses Angriffs, dürfen diese ungehindert auf das gegenüberliegende Tor schießen und A1 verlässt das Spielfeld, welches V3 nun betreten darf.
- Gewonnen haben A1–A3 oder V1–V3 dann, wenn sie mehr Tore erzielt haben.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Spielkarte 3.2

Vermittlungshinweise

- Folgende Spielvariationen bieten sich an:
 - Wer hat nach vier Angriffen mehr Tore erzielt: der Angriff (A1–A3) oder die Abwehr (V1–V3)?
 - Die Mannschaft, die nach vier Angriffen weniger Punkte erzielt hat, hat das Recht, eine „Revanche“ zu fordern.
 - Zudem darf diese Mannschaft der Gewinnermannschaft ein Handicap geben: z. B. die Verkleinerung des Tores oder die Verschiebung der Schusszone vor dem Tor (2 m).
- Um diese Spielform für **Geübte** zu erschweren, kann diesen eine maximale Passanzahl pro Angriff (10 Pässe) vorgegeben werden.

TIPP

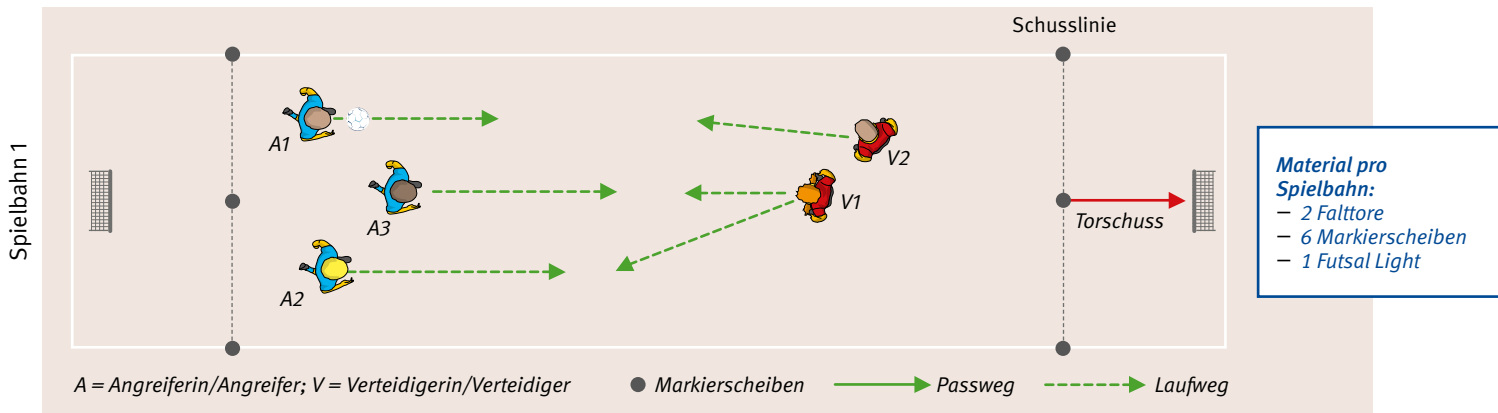
Die Spielpositionen A1 und V3 sollten von der Lehrkraft vorab klar bestimmt werden. Geht der Ball während des Spielens ins Seitenaus, wird der Ball von dieser Stelle aus eingedröbelt.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Spielkarte 3.3

Zahlenfußball



- Ziel dieses Spiels ist es, die Schülerinnen und Schüler an wechselnde Spielerpositionen und Spielaufgaben (Angriff und Abwehr) zu gewöhnen. Dazu erhalten alle Schülerinnen und Schüler pro Spielbahn von der Lehrkraft eine Nummer von 1–12 und positionieren sich seitlich neben dem Spielfeld.
- Die Lehrkraft sagt pro Durchgang fünf Zahlen an: die ersten drei Zahlen sind die Angreiferinnen und Angreifer (A1–A3), die beiden letzten Zahlen die Verteidigerinnen und Verteidiger (V1 und V2).
- A1 startet den Angriff mit dem Ball am Fuß. Ein Angriff von A1–A3 ist beendet, wenn der Ball im Tor oder im Toraus landet oder von der Abwehr erobert wird. Gelingt V1 oder V2 eine Balleroberung, können diese ungehindert auf das gegenüberliegende Tor schießen.
- Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst ein Tor (oder zwei Tore) erzielt hat.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Spielkarte 3.3

Vermittlungshinweise

- Um die Chance auf eine Balleroberung für die Abwehr zu erhöhen, kann die Vorgabe gemacht werden, dass alle angreifenden Spielerinnen und Spieler (A1–A3) einen Pass pro Angriff spielen müssen.
 - **Geübte** bekommen zusätzlich eine aufsteigende (oder absteigende) Passreihenfolge vorgegeben: zum Beispiel passt A1 zu A2, dann passt A2 zu A3 und A3 wiederum zu A1.
 - Wenn Geübte diese Passreihenfolge einhalten können und ein Tor erzielen, wird dieses Tor doppelt gewertet.
- Bei **Ungeübten** sollte bei dieser Spielform darauf geachtet werden, dass A1–A3 nicht auf einer Linie / einer Höhe angreifen. Für einen geordneten Spielaufbau ist es hilfreich, A3 vor A1 und A2 in einem Dreieck zu positionieren, um möglichst viele Anspielstationen zu schaffen.

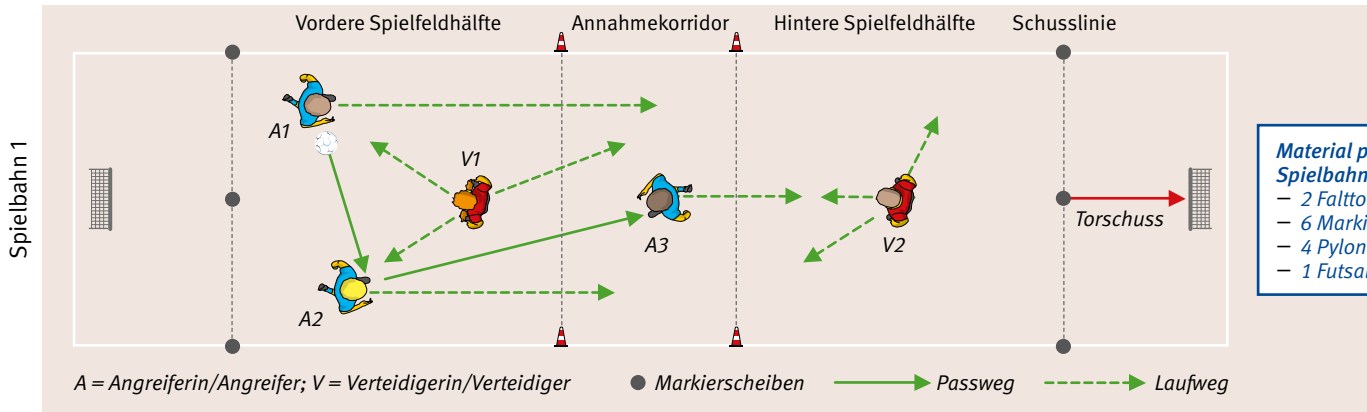
TIPP

Der Einsatz von Schülerschiedsrichterinnen und Schülerschiedsrichtern kann hier hilfreich sein.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Angriff mit Nachlaufen



- Ziel dieser Übung ist es, das situationsangemessene Nachlaufen bei einem Angriff zu schulen. A1 und A2 sind in Ballbesitz und versuchen, A3 anzuspielen. A1 startet mit dem Ball am Fuß und führt einen Pflichtpass zu A2 durch. Danach darf erst ein Pass zu A3 gespielt werden. V1 darf A1 und A2 stören und versuchen, den Ball zu erobern. Gelingt dies, darf V1 ungehindert aufs Tor schießen.
- Wenn ein Pass A3 erreicht, muss A3 den Ball mit der Sohle stoppen. Dies ist das Signal für A1, A2 und V1, die nun in

Spielrichtung weiterlaufen dürfen. Dann wird ein 3:2 gespielt. Falls V1 und V2 den Ball erobern, dürfen sie ungehindert auf das gegenüberliegende Tor schießen.

TIPP

V2 kann auch durch einen Gegenstand vor dem Tor ersetzt werden (zum Beispiel ein Medizinball), um die Anforderungen für Ungeübte im Angriff zu reduzieren.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



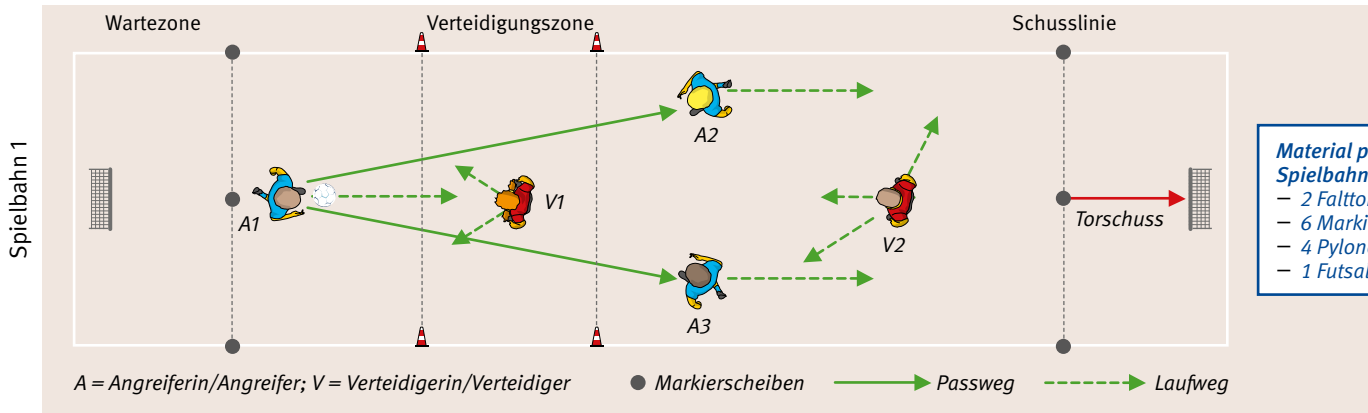
Hinweise zur Übungsorganisation

- Zur räumlichen Orientierung sollte die Grundaufstellung (2:1) während der gesamten Übungsdurchführung beibehalten werden: A3 befindet sich immer vor A1 und A2.
- **Ungeübte** sollten immer wieder eine kontrollierte Ballannahme und Ballmitnahme üben. Beispielsweise kann diese Übung auch mit einem Zuspiel von V1 zu A1 gestartet werden.
- Damit die Ballannahme von A3 ohne Gegnerdruck erfolgen kann, wird mit einer gegnerfreien Zone (Annahmekorridor) zur Ballannahme geübt. Diese Zone kann im Laufe der Übung vergrößert, aber auch verkleinert werden.
- Die gegnerfreie Zone zur Ballannahme (Annahmekorridor) kann für **Geübte** relativ schmal gehalten werden (maximal zwei Meter). Außerdem kann eine maximale Kontaktanzahl für die Ballannahme und Ballmitnahme vorgegeben werden.
- Um die Übungsanforderungen für **Geübte** zusätzlich zu erhöhen, kann V2 in der Zone von A3 positioniert werden.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Eröffnungspass



- Ziel dieser Übung ist es, mithilfe einer Verteidigungszone einen überlegten Spielaufbau zu schulen. A1 hat die Aufgabe, aus dem Dribbling heraus den Ball an V1 vorbei zu A2 oder A3 zu passen. Erobert V1 den Ball, darf V1 ungehindert aufs Tor schießen.
- Gelingt A2 oder A3 die Ballannahme, rücken A1 und V1 sofort nach und es wird im 3:2 gespielt. Erobern V1 und V2 den Ball, dürfen sie ungehindert auf das gegenüberliegende Tor schießen.

TIPP

Geht der Ball ins Seitenaus, wird er von dort eingedribbelt. Geht der Ball ins Tor aus, starten die Wartenden mit dem nächsten Übungsdurchgang.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



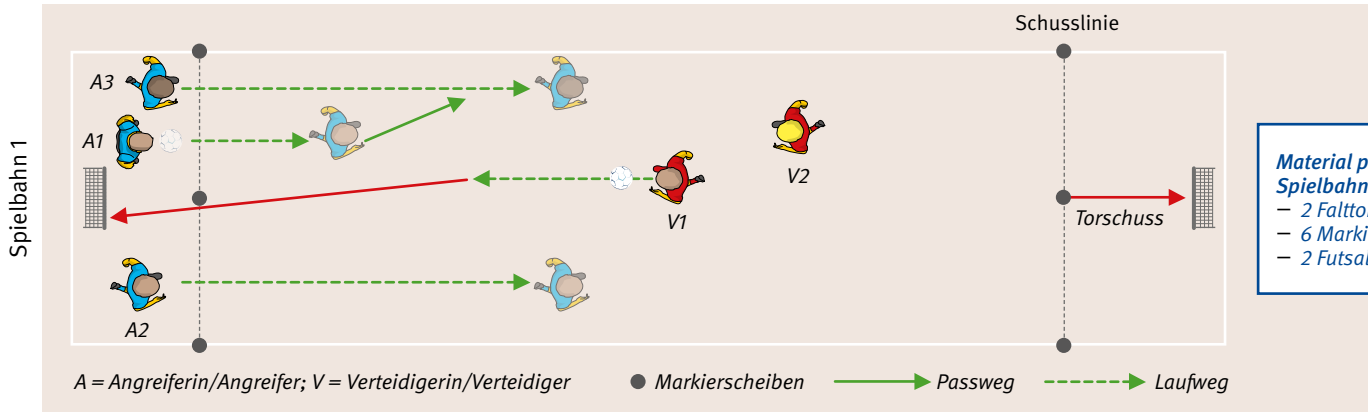
Hinweise zur Übungsorganisation

- Anfänglich sollten die Verteidigerinnen und Verteidiger (V1 + V2) passiv beziehungsweise teilaktiv agieren. Bei der Ballannahme im Angriff sollte auf die Stopp-Regel hingewiesen werden.
- **Ungeübte** sollten lernen, ihren Blick vom Ball zu lösen und auf ihre Mitspielerinnen und Mitspieler sowie den freien Raum zu achten. Deshalb kann V1 anfänglich auch durch einen kleinen Kasten ersetzt werden.
- Damit A2 oder A3 ausreichend Zeit zur Ballannahme haben, kann die folgende Zusatzregel eingeführt werden: A1 eröffnet mit einem ersten Pass zu A2 oder A3 diese Übung. Danach dürfen A1 sowie V1 und V2 erst nach dem Pflichtpass von A2 zu A3 oder umgekehrt ins weitere Übungsgeschehen eingreifen.
- Diese Übung wird für **Geübte** erschwert, wenn A1–A3 fünf Pflichtpässe untereinander spielen müssen, bevor sie aufs Tor schießen dürfen.
- Alternativ kann **Geübten** eine Zeitvorgabe für die Angriffsdauer vorgegeben werden (zum Beispiel 10 Sekunden). Nach Ablauf dieses Zeitlimits erhalten V1 und V2 den Ball und dürfen versuchen, ungehindert aus der Verteidigungszone heraus ein Tor zu erzielen.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



Abschluss-Angriff



- Ziel dieser Übung ist es, ein schnelles Umschalten nach einer Ballaktion zu schulen. Die Übung startet mit einem Dribbling von V1 oder V2 und einem ungehinderten Torschuss.
- A1–A3 befinden sich zunächst seitlich neben dem Tor, damit sie sich nicht im Schussweg befinden. Unmittelbar nach dem Torschuss dribbelt A1 mit einem zweiten Ball ins Spielfeld und passt den Ball zu A2 oder A3. Nach der Ballannahme wird im 3:2 gespielt.

TIPP

Zu Übungsbeginn hat A1 bereits einen Ball am Fuß, damit A1 sofort mit dem Dribbling den Angriff starten kann.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



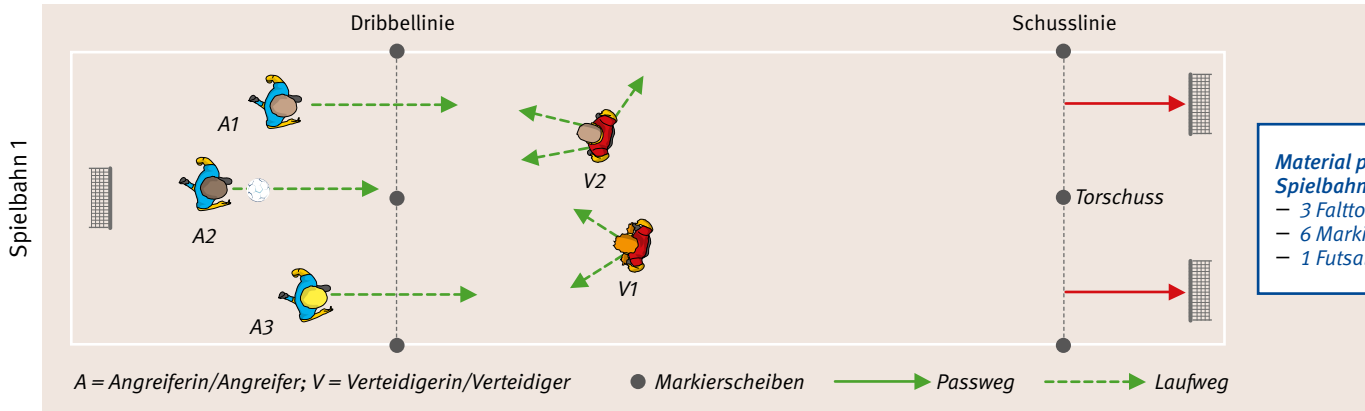
Hinweise zur Übungsorganisation

- Der Einsatz von zwei Bällen soll das schnelle Umschalten ermöglichen. Sollte dies nicht beabsichtigt sein, kann mit einem Ball gespielt werden.
- Mit dieser Übung lernen **Ungeübte**, nach einer Spielhandlung (hier: Torschuss von V1 oder V2) in einer **Umschaltbewegung** sofort wieder aktiv am Spielgeschehen teilzunehmen.
- **Ungeübte** positionieren sich weit rechts oder links neben dem Tor, damit sie nicht getroffen werden.
- Bei **Ungeübten** kann eine Schusslinie für V1 oder V2 markiert werden, damit diese keine unkontrollierten Distanzschüsse abgeben. Mit einer Verkleinerung der Trefferfläche (zum Beispiel: Medizinball in der Mitte des Tores) kann der Torschuss zusätzlich erschwert werden.
- Um die Übung für **Geübte** zu erschweren, gilt die Regel, dass V1 oder V2 nur am Spielgeschehen teilnehmen darf, wenn der von ihnen geschossene Ball ins Tor ging.
- Um für **Geübte** die Umschaltbewegung zu beschleunigen, kann ein paralleler Start erfolgen: A1 dribbelt dann los, wenn V1 oder V2 startet. Damit der geschossene Ball von V1 oder V2 nicht unkontrolliert ins Spielfeld zurückrollt, sollte dieser nach dem Torschuss von einer oder einem Wartenden eingesammelt werden.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



3-Tore-Fußball



- Ziel dieser Übung ist es, einen geordneten Spielaufbau zu schulen. A1–A3 greifen gegen V1 und V2 auf zwei Tore an.
- Erobern V1 oder V2 den Ball, dürfen sie ungehindert auf die Tore hinter der Dribbellinie von A1–A3 schießen. Der erste Angriff startet, sobald A1–A3 den Ball über die „Dribbellinie“ geführt hat. Es werden drei Angriffe gespielt, bis gewechselt wird.

TIPP

Geht der Ball ins Seitenaus, wird er von dort eingedribbelt. Geht der Ball ins Toraus, startet die Übung erneut bei A1–A3.

Spielsituation 3 – vom 2:1 zum 3:2



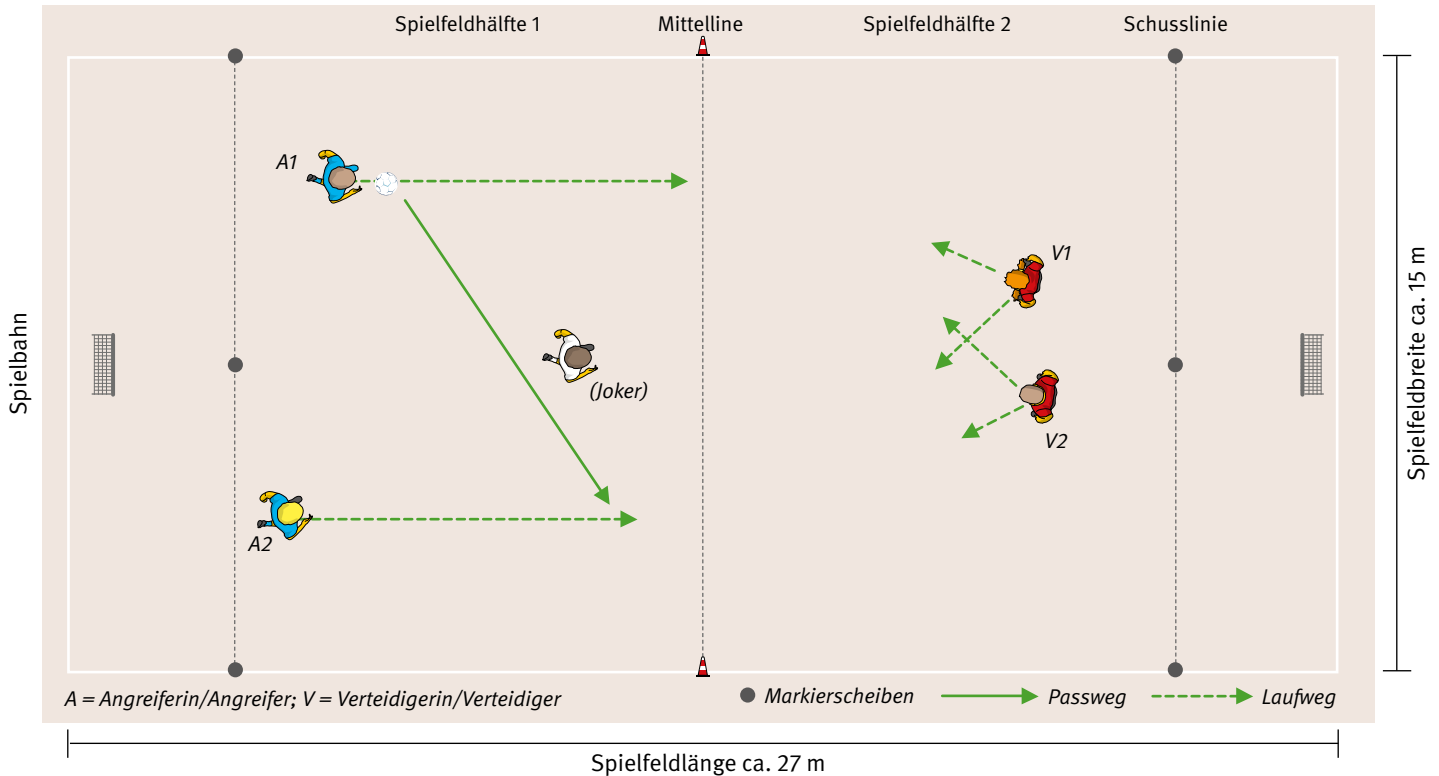
Hinweise zur Übungsorganisation

- Falls V1 und V2 durch ballorientiertes Verschieben geschickt die beiden Tore zustellen, müssen die Angreifenden durch Verlagerung ihres Spiels eine Torchance geduldig herausspielen.
- **Ungeübte** neigen dazu, einen Angriff über die Mitte des Spielfeldes vorzutragen. Dies führt zu einer unübersichtlichen Ballung der Spielenden auf engem Raum im Zentrum und erschwert Ungeübten die Spielübersicht. Mit dieser Übung sollen sie deshalb lernen, einen Angriff über Außen zu initiieren.
- Für **Ungeübte** kann der Korridor hinter der Dribbellinie als Schutzkorridor genutzt werden, in dem V1 und V2 nicht angreifen dürfen.
- **Geübten** kann eine bestimmte Passanzahl vorgegeben werden (10 Pässe), nach der die angreifende Mannschaft ungehindert auf ein Tor hinter der Schusslinie schießen darf. Diese Passlimitierung zwingt V1 und V2 ab einer bestimmten Passanzahl zu einer Handlung.
- Bei **Geübten** können A1–A3 durch eine Ansage das anzugreifende Tor vorgeben.
- **Geübte** sollen nach erfolgreicher Balleroberung nicht ungehindert auf ein Tor schießen dürfen. Stattdessen versucht A1–A3 (jeweils nur eine Spielerin oder ein Spieler), den Torabschluss der Verteidigung zu stören (dies dient dem schnellen Umschalten im 2:1).

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Wir gehen von folgendem Organisationsrahmen aus:



Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Organisatorische Hinweise

- Für unsere Spiel- und Übungsideen empfehlen wir, jeweils ein Spiel- oder Übungsfeld à **27 x 15 m** in einem Hallendrittel aufzubauen. Mithilfe einer flexibel markierten Mittellinie kann auf zwei Hälften jeweils ein 2:2 gespielt werden, um auf das Mini-Fußball-Spiel (4:4) vorzubereiten.
- Die Dauer einer Spielform sollte an der Anzahl der Spielerinnen und Spieler auf dem Feld (+ maximal eine Minute) orientiert werden. Nach einer Spiel- oder Übungsform verlassen alle Spielenden die Spielbahn.
- Mit dem Einsatz verschiedenartiger Tore (Kegel als Tore; Dreieckstore, gebildet durch drei Markierungsscheiben) können Spielprozesse abwechslungsreich gestaltet und mit alternativen Zählweisen kombiniert werden (siehe auch Broschüre S. 22).
- Bei Spielunterbrechungen (Foul, Tor- und Seitenaus, Torerfolg) sollte geklärt sein, wie das Spiel fortgesetzt wird. Wir schlagen vor, den Ball nach einem Torerfolg direkt wieder ins Spiel zu bringen, wobei sich die verteidigende Mannschaft zunächst in ihre Spielhälfte zurückziehen muss. Jeder Angriffsversuch startet so mithilfe eines geordneten Spielaufbaus.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Hinweise zu unserem didaktischen Konzept

Gleichzahlsituationen erfordern fortgeschrittene taktische Fähigkeiten und motorische Fertigkeiten, da jede Spielerin und jeder Spieler eine direkte Gegenspielerin oder einen direkten Gegenspieler hat. In Ballbesitz wird es zunehmend wichtiger, den Blick vom Ball zu lösen und auf Mitspielerinnen und Mitspieler sowie auf Gegenspielerinnen und Gegenspieler zu achten.

In Gleichzahlsituationen wird das Ziel verfolgt, eine Überzahlsituation herzustellen. Durch den Einsatz individueltaktischer (Freilaufen und Anbieten) und gruppentaktischer Handlungen (zum Beispiel Doppelpass) können solche Überzahlsituationen hergestellt werden. Sollte es dabei zu technischen oder taktischen Überforderungen kommen, kann auf unsere Spiel- und Übungsformen aus den vorherigen Spielsituationen zurückgegriffen werden.

Falls Gleichzahlsituationen für Ungeübte noch zu anspruchsvoll sein sollten, kann der Einsatz eines Jokers hilfreich sein, um kurzzeitig eine Überzahlsituation zu erzeugen. Alternativ können auch Zusatzregeln („nach einem Angriff zieht sich die angreifende Mannschaft hinter die Mittellinie zurück“) oder Schutzzonen (in diesen dürfen ballbesitzende Spielerinnen und Spieler nicht attackiert werden) verwendet werden.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Infokarte 4.2

Übersicht über Spiel- und Übungsideen der Spielsituation 4

Unsere Spielkarten [SK]

- Kegelfußball [SK 4.1]
- 2:2 auf engem Raum [SK 4.2]
- 2:2 mit Dreieckstoren [SK 4.3]

Unsere Übungskarten [ÜK]

- 2:2 nach Anspiel [ÜK 4.1]
- 2:2 mit Schutzzonen [ÜK 4.2]
- 2:2 mit Nachrücken [ÜK 4.3]

Unsere Vermittlungsideen

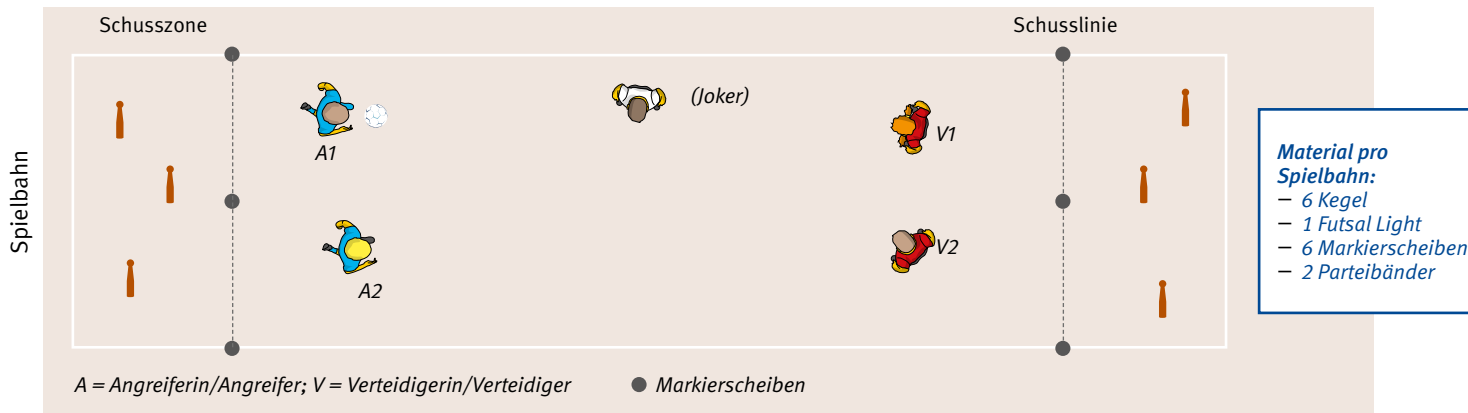
- Bei Ungeübten sollte die Komplexität von Gleichzahlsituationen reduziert werden – zum Beispiel durch die Verwendung eines Jokers.
- Um Ungeübten mehr Zeit für ein überlegtes Handeln in Gleichzahlsituationen einzuräumen, sollte auf die Einhaltung der Stopp-Regel geachtet werden (siehe auch Broschüre Seite 20).
- Um Schülerinnen und Schüler an Gleichzahlsituationen heranzuführen, sollte zu Beginn mit einer teilaktiven Verteidigung geübt werden.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Spielkarte 4.1

Kegelfußball



- Ziel dieses Spiels ist es, ein Spiel in Gleichzahl zu schulen. Um ein Spiel durch die Mitte zu vermeiden, werden Kegel als Tore weiträumig aufgestellt (siehe Grafik). Die Einrichtung einer Schusszone soll Fernschüsse unterbinden. Ein reguläres Tor (ein Kegel wurde umgeschossen) wird erzielt, wenn sich beide Spielpartner (A1 und A2 oder V1 und V2) in der gegnerischen Schusszone aufhalten.
- Wird ein Kegel umgeschossen, muss der jeweilige Schütze diesen zunächst aufstellen. Solange hat die andere Mannschaft die Chance, eine 2:1-Situation auszunutzen.
- Jede Mannschaft zählt ihre Tore eigenständig.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die nach zwei Minuten mehr Kegel umgeschossen hat.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Spielkarte 4.1

Vermittlungshinweise

- Um **Ungeübten** eine dauerhafte Überzahlsituation in der Offensive zu gewähren (3:2), kann mit einem Joker gespielt werden. Dieser Joker unterstützt beide Mannschaften nur im Angriff.
 - a) Der Joker darf selbst keine Tore erzielen.
 - b) Der Joker darf Tore erzielen.
- Als alternative Zählweise schlagen wir vor, dass getroffene Kegel außerhalb des Spielfeldes in einer Ablagezone sicher abgelegt werden können. Welche Mannschaft hat zuerst alle Kegel abgeräumt?
- Um dieses Spiel für **Geübte** zu erschweren, kann die Schusszone verkleinert werden.
- **Geübte** können mit folgender Variante spielen: Nach jedem Kegel-treffer wird ein Kegel aus dem Spiel genommen und es findet ein Seitenwechsel statt. Diejenige Mannschaft verliert, die am Schluss keine Kegel mehr auf ihrer Seite in ihrer Schusszone stehen hat.

TIPP

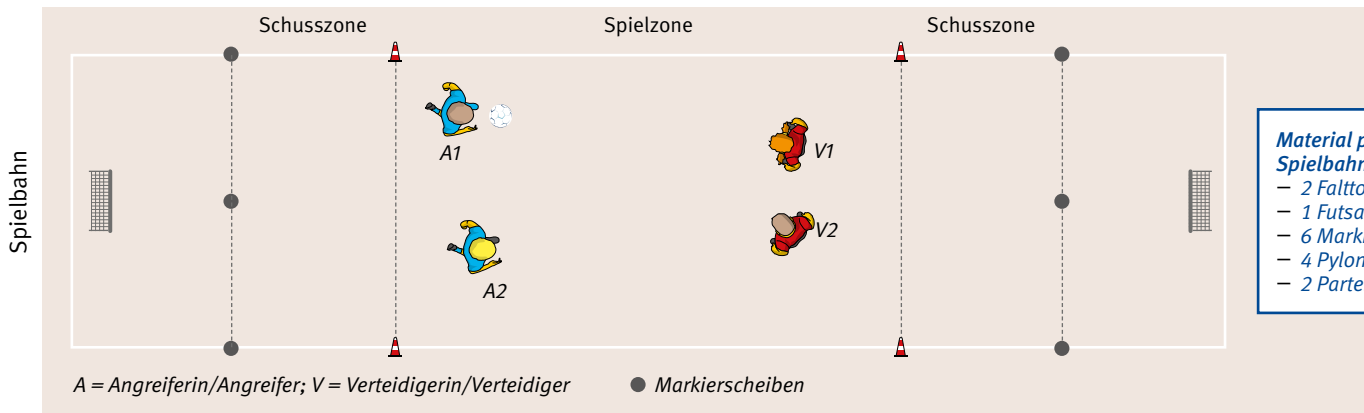
Zur Einhaltung der Schusszonenregel kann der Einsatz von zwei Schiedsrichterinnen oder Schiedsrichtern hilfreich sein.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Spielkarte 4.2

2:2 auf engem Raum



- Ziel dieses Spiels ist es, das Freilaufen und sich Anbieten zu intensivieren.
- Dazu wird die Spielbahn in zwei Schusszonen (Länge: jeweils fünf Meter) und eine Spielzone (Länge: zehn Meter) unterteilt.
- In der Spielzone wird 2:2 gespielt. Gelingen einer Mannschaft dort vier Pässe in Folge, darf die zuletzt angespielte Spielerin oder der zuletzt angespielte Spieler ungehindert aus der Spielzone dribbeln und den Ball aus der Schusszone ins Tor schießen.
- Nach einem Torschuss bekommt die Mannschaft den Ball, die nicht aufs Tor geschossen hat.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst drei Tore erzielt hat.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2: 2



Spielkarte 4.2

Vermittlungshinweise

- Die wichtigste Regel in diesem Spiel lautet, dass die Passfolge weiter gezählt wird, wenn die gegnerische Mannschaft den Ball lediglich berührt.
- Um Konflikte und Missverständnisse zu vermeiden, werden die Pässe laut mitgezählt.
- Bei **Ungeübten** kann die Pflichtpassanzahl auch reduziert werden (zum Beispiel drei Pflichtpässe).
- Bei **Geübten** sollte die Passanzahl erhöht werden (maximal bis zehn Pässe).
- Bei **Geübten** kann nach dem Erreichen einer vorgegebenen Passanzahl der Torschuss in der Schusszone verteidigt werden.

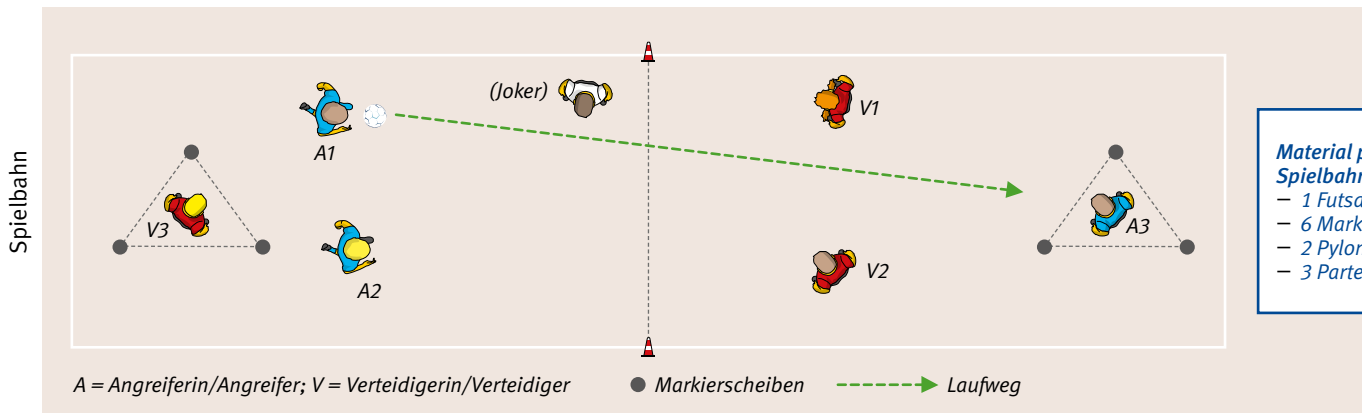
TIPP

Eine Passfolge gilt nur dann als unterbrochen, wenn es der gegnerischen Mannschaft gelingt, den Ball sicher unter Kontrolle zu bringen (Sohle auf dem Ball).

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



2:2 mit Dreieckstoren



Material pro Spieldiagramm:

- 1 Futsal Light
- 6 Markierscheiben
- 2 Pylonen
- 3 Parteibänder

- Ziel dieses Spiels ist es, einen kontrollierten Spielaufbau in Gleichzahl und einen überlegten Torabschluss zu lernen.
- Eine Mannschaft besteht aus drei Spielenden, wobei A3 oder V3 innerhalb des Dreieckstores postiert werden. Dieses Dreieck dürfen sie für eine vorgegebene Spieldauer nicht verlassen.
- Ein Tor kann erzielt werden, indem die angreifende Mannschaft den Ball nach der Mittellinie durch eine Seite des Dreieckstores schießt und der Ball von A3 oder V3, die sich im Dreieck befinden, mit der Sohle gestoppt wird.
- Nach Torerfolg muss die jeweilige Mannschaft zurück in ihre Spielfeldhälfte, bevor der nächste Angriff beginnt.
- Es werden drei Drittel à zwei Minuten gespielt. Nach einem Drittel werden die Spielrollen getauscht.
- Gewonnen hat die Mannschaft, welche die meisten Tore erzielt hat.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Spielkarte 4.3

Vermittlungshinweise

- Bei diesem Spiel steht der gezielte Torschuss („Torpass“) im Mittelpunkt. Die Schülerinnen und Schüler können die Ausrichtung ihres Dreiecks selbst bestimmen.
- **Ungeübten** sollte eine dauerhafte Überzahlsituation in der Offensive gewährt werden (3:2). Beispielsweise kann ein Joker beide Mannschaften im Angriff unterstützen:
 - a) Der Joker darf selbst keine Tore erzielen.
 - b) Der Joker darf Tore erzielen.
- Bei **Geübten** kann nach einem Torerfolg der Ball von A3 oder V3 mit einem zielgenauen Zuspiel wieder ins Spiel gebracht werden. Ein erfolgreicher Doppelpass vor einem Torerfolg sollte mit zwei Punkten gewertet werden.
- Dieses Spiel eignet sich gut für eine Turniergestaltung (siehe Broschüre Seiten 23–24).

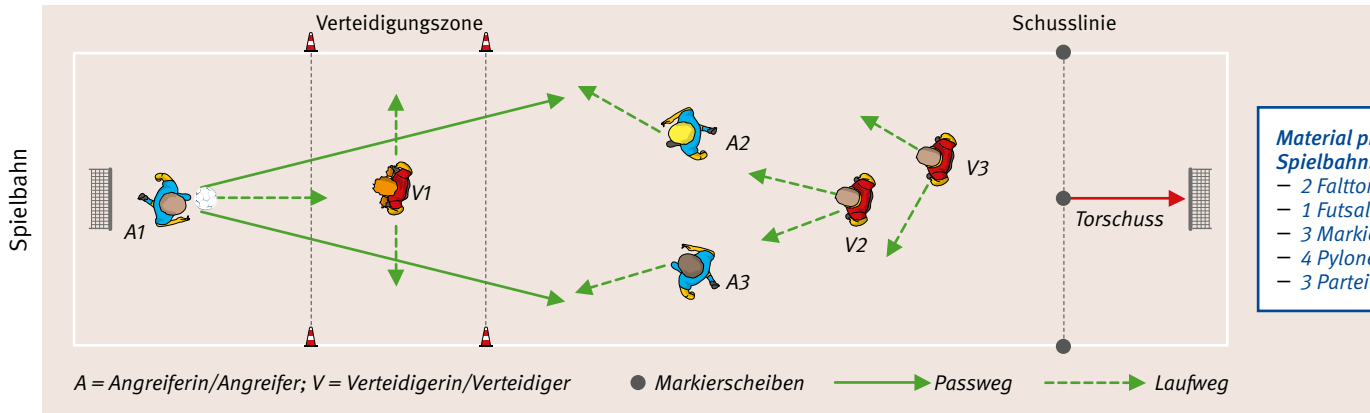
TIPP

Ein Dreieckstor wird mithilfe von drei Markierscheiben gestaltet, die jeweils 3 m voneinander entfernt sind (3 m x 3 m x 3 m).

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



2:2 nach Anspiel



- Ziel dieser Übung ist es, eine typische Offensivsituation zu schulen und mithilfe einer Zonierung die Handlungskomplexität etwas zu reduzieren.
- Gestartet wird die Übung mit einem Pass von A1 durch die Verteidigungszone zu A2 oder zu A3. V1 versucht aktiv, den Pass zu verhindern oder den Ball zu erobern, um selbst ein Tor aus der Zone zu schießen.
- Gelingt der Pass von A1, wird nach der Ballannahme ein 2:2 zwischen Schusslinie und Verteidigungszone gespielt.
- Schießen A2 und A3 ein Tor, wird ein weiterer Durchgang gespielt. Erobern V2 und V3 den Ball, versuchen sie, V1 anzuspielen. V1 versucht, ein Tor aus der Zone zu schießen.

TIPP

Zu Übungsbeginn sollte V1 noch passiv oder teilaktiv agieren, um so einen gezielten ersten Pass zu erleichtern.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Übungskarte 4.1

Hinweise zur Übungsorganisation

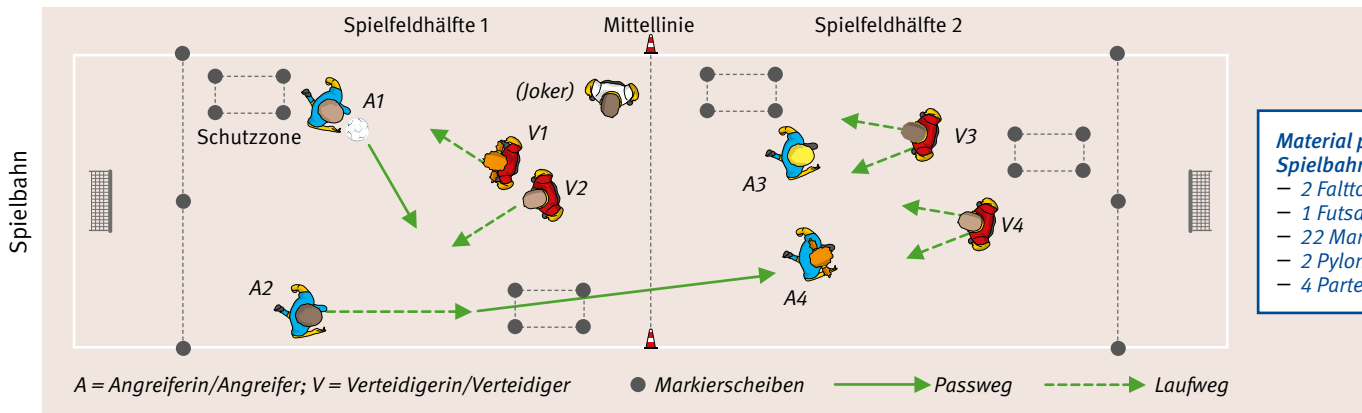
Bei dieser Übungssituation sollten **Ungeübte** auf die „Stopp-Regel“ hingewiesen werden, damit sie den Übungsverlauf gegebenenfalls verlangsamen können.

- Falls **Ungeübte** in der 2:2 Situation überfordert sind, kann diese Übung durch kurzzeitiges Herstellen einer Überzahlsituation vereinfacht werden:
 - a) Nachrücken von A1 nach dem ersten Pass in das Feld von A2 und A3 (3:2).
 - b) Nur mit einer Verteidigerin oder einem Verteidiger im Feld von A2 und A3 üben (2:1).
- Bei **Geübten** kann die Verteidigungszone entfernt und durch eine Mittellinie ersetzt werden. Im Feld von A1 und V1 wird so ein 1:1 mit dem Ziel gespielt, den Ball zu A2 oder A3 zu passen. Im Feld von A2, A3, V2 und V3 kann entweder ein 2:2 oder ein 1:1 gespielt werden.
 - Wenn in in diesem Feld ein 1:1 gespielt wird, rückt A1 aus Spielfeldhälfte 1 nach.
- Bei **Geübten** können A2 und A3 nach einem Ballverlust versuchen, den Ball von V2 und V3 zurückzugewinnen und erneut einen Angriff zu starten.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



2:2 mit Schutzzonen



- Ziel dieser Übung ist es, die Schülerinnen und Schüler an die beabsichtigte Spielform 4:4 heranzuführen. Dazu wird in beiden Spielfeldhälften im 2:2 mit Schutzzonen gespielt. Diese Zonen dürfen nur von der angreifenden Mannschaft sowohl mit als auch ohne Ball betreten werden.
- A1 startet den Angriff mit einem Pass zu A2. Nachdem der Ball in die hintere Spielfeldhälfte zu A3 oder A4 gepasst wurde, darf A1 oder A2 diese Spielfeldhälfte betreten, um den Angriff in Überzahl zu Ende zu spielen (3:2). Alle anderen dürfen ihre jeweilige Spielfeldhälfte nicht verlassen.
- Bei Balleroberung dürfen V1–V4 versuchen, ein Tor in der vorderen Spielfeldhälfte zu erzielen. Es wird solange gespielt, bis der Ball im Tor oder im Toraus ist.

TIPP

Größe und Anzahl der Schutzzonen sollten mit den Schülerinnen und Schülern vereinbart werden.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



Hinweise zur Übungsorganisation

Falls die 2:2-Situation **Ungeübte** überfordert, kann mit Joker gespielt werden. Der Joker unterstützt die ballbesitzende Mannschaft, indem

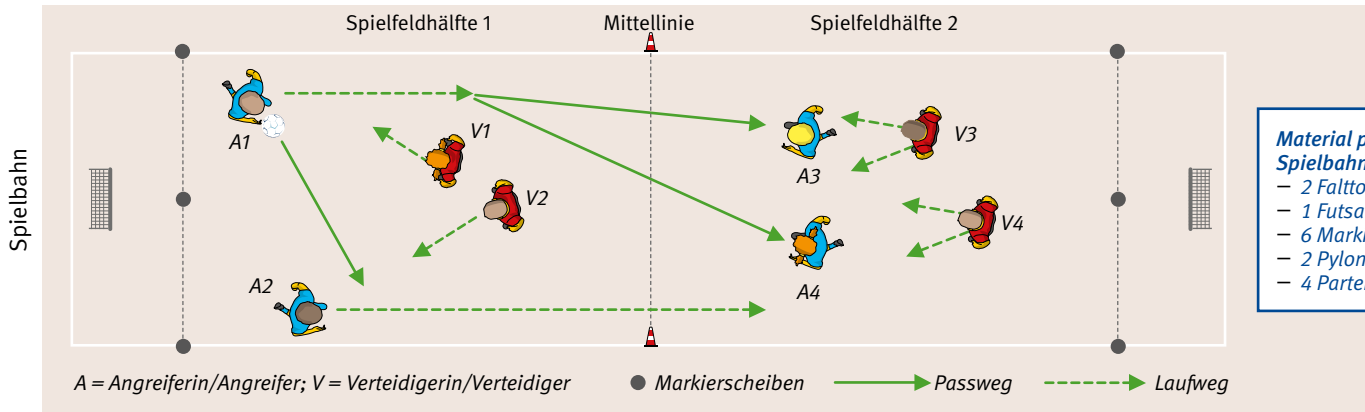
- der Joker beide Spielfeldhälften sowie die Schutzzonen betreten darf,
- in jeder Spielfeldhälfte jeweils ein Joker platziert wird, der die Schutzzonen nicht betreten darf.

- Bei **Ungeübten** bietet es sich an, eine Schutzzone zentral vor dem gegnerischen Tor zu platzieren, um die Möglichkeit für einen gezielten Torschuss zu erhöhen.
- **Ungeübten** kann mit zunehmender Übungsdauer eine Zeitvorgabe (fünf Sekunden) für den Aufenthalt in den Schutzzonen vorgegeben werden, um eine schnellstmögliche Entscheidungsfindung zu unterstützen.
- Wird bei **Geübten** mit einem Joker gespielt, sollte diesem eine Ballkontaktvorgabe (direktes Spiel, maximal drei Ballkontakte) gemacht werden.
- Bei **Geübten** kann die Anzahl der Schutzzonen reduziert (eine Schutzzone pro Spielfeldhälfte) oder mit einer Zusatzregel versehen werden: Der Ball darf nicht durch die Schutzzone gepasst oder geschossen werden!

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



2:2 mit Nachrücken



Material pro Spielbahn:

- 2 Falttore
- 1 Futsal Light
- 6 Markierscheiben
- 2 Pylonen
- 4 Parteibänder

- Ziel dieser Übung ist es, die Schülerinnen und Schüler an die intendierte Spielform 4:4 heranzuführen. Dazu wird in beiden Spielfeldhälften im 2:2 gespielt.
- A1 startet den Angriff. Nachdem der Ball von A1 oder A2 in Spielfeldhälfte 2 gepasst wurde, darf A1 oder A2 diese Spielfeldhälfte betreten, um den Angriff in Überzahl zu Ende zu spielen (3:2). Alle anderen Übenden dürfen ihre jeweilige Spielfeldhälfte nicht verlassen.
- Bei Balleroberung dürfen V1–V4 versuchen, ein Tor in der Spielfeldhälfte 1 zu erzielen. Es wird solange gespielt, bis der Ball im Tor oder im Toraus ist.

TIPP

Um die Schülerinnen und Schüler an diese Übung zu gewöhnen, kann anfänglich mit teilaktiver Verteidigung geübt werden.

Spielsituation 4 – vom 3:2 zum 2:2



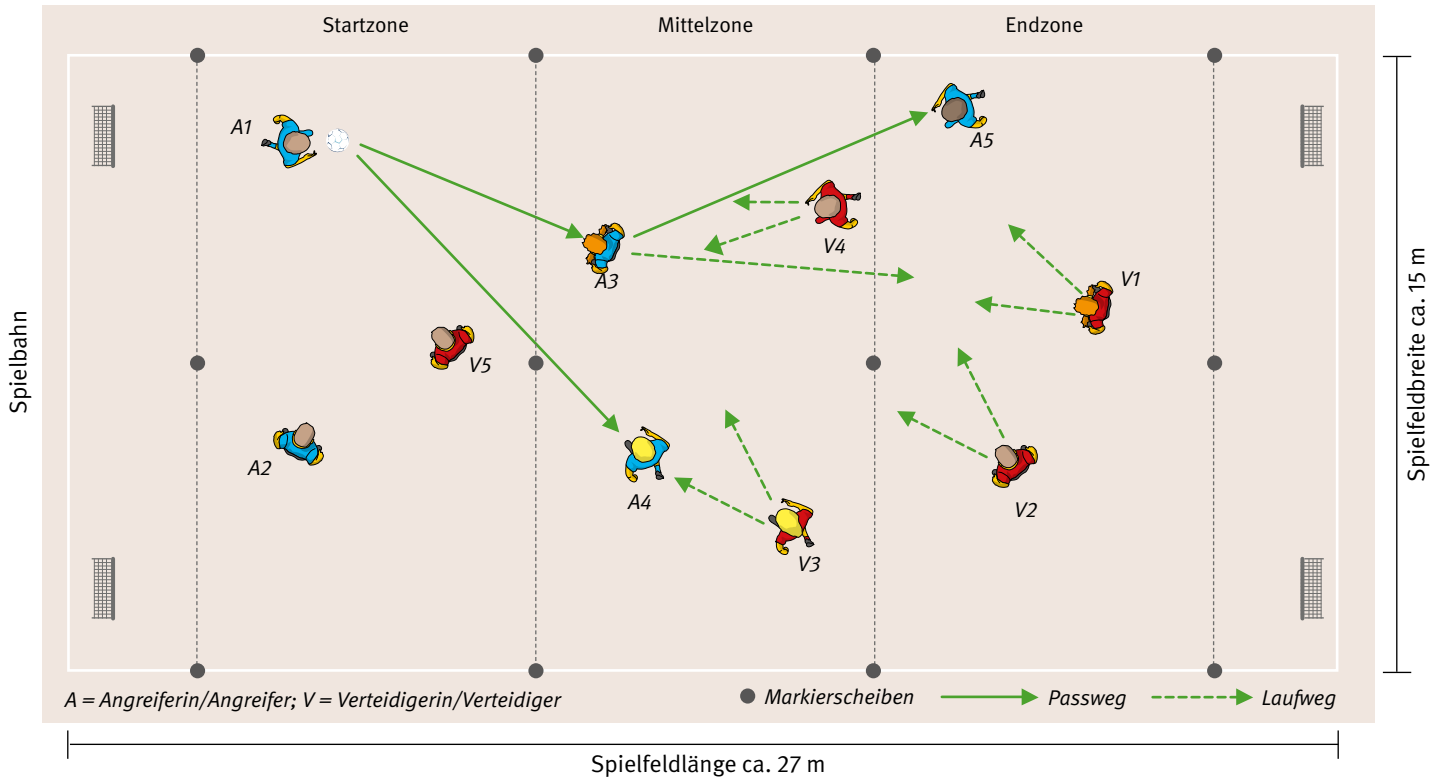
Hinweise zur Übungsorganisation

- Um A1 und A2 mehr Zeit für eine überlegte Spieleröffnung einzuräumen, sollten V1 und V2 zunächst auf der Mittellinie positioniert werden.
- Bei zunehmender Übungserfahrung können folgende Regeln für das „Nachrücken“ vereinbart werden:
 - Nachrücken darf, wer den Ball in die Spielfeldhälfte 2 gepasst hat.
 - Nachrücken darf, wer den Pass **nicht** in die Spielfeldhälfte 2 gespielt hat.
- **Geübte** können diese Übung ohne Nachrücken spielen. Dann sollte A1 und A2 eine bestimmte Passanzahl in Spielfeldhälfte 1 vorgegeben werden (zum Beispiel 3 „Pflichtpässe“).
- Für **Geübte** kann diese Übung erschwert werden, indem ein direktes Passspiel oder eine bestimmte Passfolge vorgegeben werden (1. Pass direkt, 2. Pass maximal drei Ballkontakte, 3. Pass wieder direkt usw.).

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Wir gehen von folgendem Organisationsrahmen aus:



Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Organisatorische Hinweise

- Um möglichst viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig spielen zu lassen, bietet sich der Aufbau der Spielform „3-Zonen-Fußball“ an. Dabei sollte allerdings die Anzahl von drei Zonen nicht überschritten werden. Pro Zone sollte maximal 2:2 gespielt werden.
- Die in der Grafik markierten Zonen können in Größe und Aufteilung flexibel gehandhabt werden.
- Die vorgeschlagenen Spielformen sind für die Gestaltung und Durchführung eines Schulfußballturniers im Sportunterricht gut geeignet (siehe Broschüre Seiten 23–24).
- Wir empfehlen den Aufbau von vier Falttoren, um eine Ansammlung von Spielerinnen und Spielern vor dem Tor zu vermeiden.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Hinweise zu unserem didaktischen Konzept

In dieser Spielsituation werden bereits bekannte Lernbausteine (Spielsituationen 3:2 und 2:2) aufgegriffen. Erweiternd soll eine schrittweise Gewöhnung an Mini-Fußball (4:4) erfolgen. Um **Ungeübte** nicht zu überfordern, wird die Anzahl und die Aktivität (passiv, teilaktiv, aktiv) der Verteidigerinnen und Verteidiger schrittweise gesteigert.

In unseren Spielideen wird die Gleichzahlsituation 3:3 aufgegriffen, die durch Regelmodifikation in eine Überzahlsituation der angreifenden Mannschaft verändert werden kann (4:3).

Wenn mit den Schülerinnen und Schülern über Spielprozesse reflektiert wird, sollte Wert auf taktisches Handeln (kluges Verhalten in Angriff und Abwehr) gelegt werden. Im Vordergrund steht der sichere und geordnete Spielaufbau aus einer taktischen Grundordnung (Spielfeldpositionierung) heraus. Um auf das Zielspiel vorzubereiten, wird in beide Spielrichtungen gespielt.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Übersicht über Spiel- und Übungsideen der Spielsituation 5

Unsere Spielkarten [SK]

- 3-Zonen-Fußball [SK 5.1]
- 3:3 [SK 5.2]

Unsere Übungskarten [ÜK]

- 2:2 mit 2 Anspielstationen [ÜK 5.1]
- Behalte den Ball! [ÜK 5.2]
- Überzahlspiel (4:3) [ÜK 5.3]

Unsere Vermittlungsideen

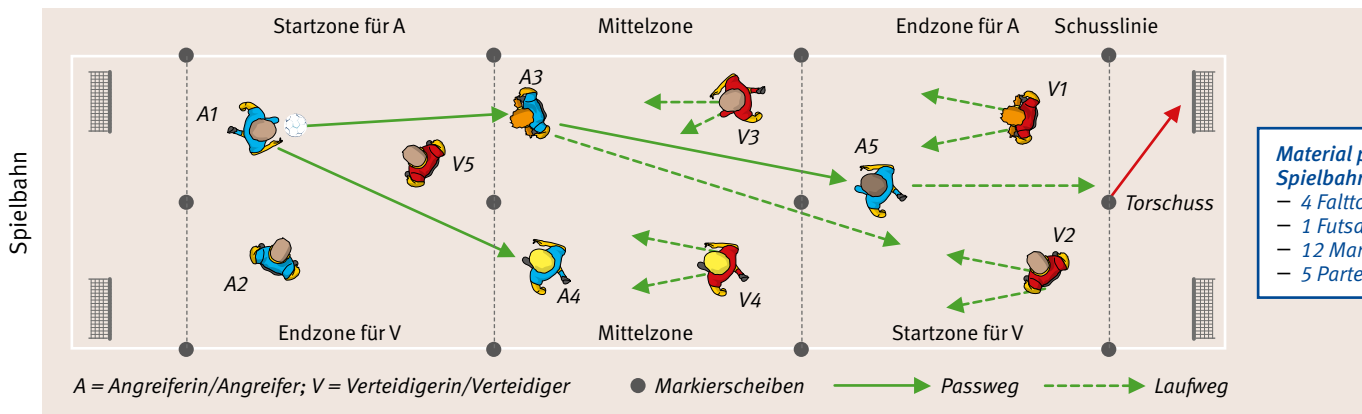
- Mit dem Aufbau von vier Falttören wird eine Ansammlung von Spielerinnen und Spielern vor dem Tor vermieden.
- Bei der Spielidee 3-Zonen-Fußball werden ausnahmsweise fünf Spielerinnen und Spieler pro Mannschaft eingesetzt.
- Jede unserer Übungsideen sollte mit einem freien ersten Pass, der nicht verteidigt werden darf, beginnen.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Spielkarte 5.1

3-Zonen-Fußball



- Ziel dieses Spiels ist es, den überlegten Spielaufbau zu erlernen, wobei die Einteilung von Zonen die taktische Komplexität etwas reduziert.
- Es werden zwei Mannschaften mit jeweils fünf Spielerinnen und Spielern gebildet und auf drei Zonen verteilt: Startzone, Mittelzone, Endzone.
- Das Spiel beginnt mit einem Pass aus der Startzone in die Mittelzone. A1 und A2 dürfen ihre Zone nicht verlassen. Ein Tor darf nur in der Endzone erzielt werden. Es muss jede Zone bespielt werden. Um in der Endzone ein 2:2 zu spielen, rückt nach einem Pass aus der mittleren Zone die zupassende Person (A3 oder A4) in die Endzone nach.
- Es werden drei Drittel à zwei Minuten gespielt. Nach jedem Drittel sollte ein Zonenwechsel innerhalb der Mannschaften erfolgen, damit alle Spielerinnen und Spieler die Chance bekommen, ein Tor zu erzielen.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Spielkarte 5.1

Vermittlungshinweise

- Nach zunehmender Spielerfahrung bietet es sich an, ein Nachrücken durch die passgebenden Spielerinnen und Spieler in jede Zone zu erlauben.
- Für jede Zone kann als Zusatzoption eine Passanzahl (3–5 Pässe) vorgegeben werden, die bei einem Erreichen als zusätzliches Tor gewertet werden kann.
- Da **Geübte** ein schnelles Vertikalspiel (Pass von Abwehr auf Angriff, „Überspielen“ einer Zone) anstreben, sollte die Regel aufgehoben werden, dass jede Zone bespielt werden muss.
- Bei **Geübten** kann mit Ballkontaktvorgaben pro Zone (erste Zone: zwei Kontakte, mittlere Zone: drei Kontakte, Endzone: freie Kontaktwahl) gespielt wird. Ein Torschuss darf weiterhin nur aus der Endzone erfolgen.

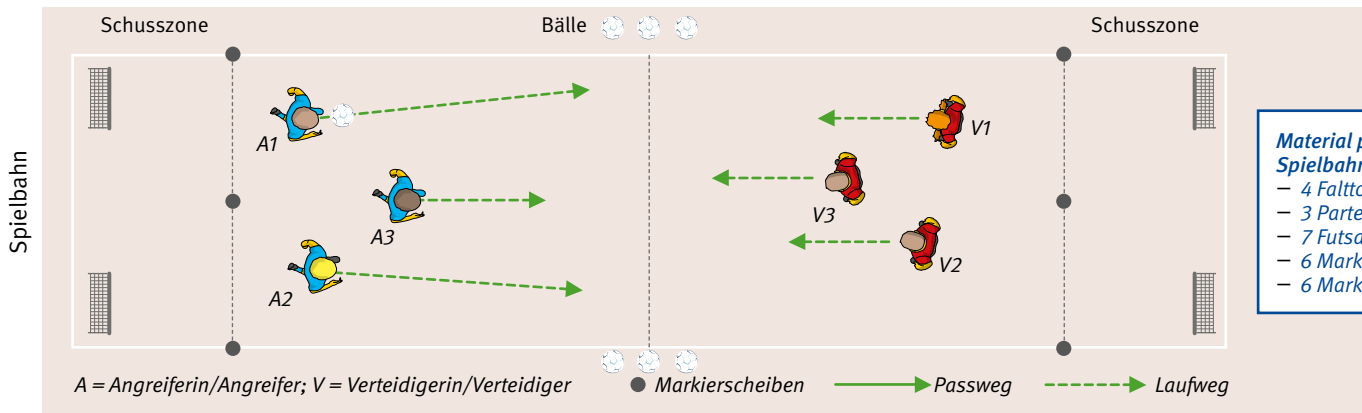
TIPP

Sollten die Schülerinnen und Schüler Schwierigkeiten haben, das Spiel in der Endzone im 2:2 zu organisieren, kann A5 den Ball nach einem Zuspiel aus der Mittelzone zunächst stoppen, damit A3 oder A4 nachlaufen kann. In dieser Zeit ist das Spiel unterbrochen.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



3:3



Material pro Spielbahn:
– 4 Falttore
– 3 Parteibänder
– 7 Futsal Light
– 6 Markierscheiben
– 6 Markierungsteller

- Ziel dieses Spiels ist es, von einem 2:2 zu einem 3:3 zu kommen.
- Es werden Mannschaften à drei Spielerinnen und Spieler gebildet, die jeweils zwei Tore verteidigen beziehungsweise angreifen.
- Geht der Ball ins Seitenaus, wird das Spiel an dieser Stelle mit einem Dribbling der ballberechtigten Mannschaft fortgesetzt.
- Nach einem Torerfolg darf die Mannschaft, die das Gegenteil bekommen hat, das Spiel mit einem am Spielfeldrand platzierten Ball fortsetzen.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die mehr Tore erzielt hat, bis sich kein Ball mehr am Spielfeldrand befindet.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Spielkarte 5.2

Vermittlungshinweise

- **Sicherheitshinweise:** Die Bälle, die sich seitlich neben dem Spielfeld befinden, sollten sich mit ausreichend Abstand und Auslauf am Spielfeldrand befinden. Die Bälle sollten jeweils auf einen Markierungsteller gelegt werden, um ein Wegrollen zu verhindern.
- Bei diesem Wettspiel steht das schnelle Umschalten von Angriff auf Abwehr im Vordergrund. Aus diesem Grund kann für **Ungeübte** folgende Regelung getroffen werden:
 - Erzielt eine Mannschaft ein Tor, darf beim nächsten Angriff nicht mehr auf dieses Tor geschossen werden.
- Folgende Regel erschwert dieses Spiel für **Geübte:**
 - Die Mannschaft, die ein Tor erzielt, verliert eine Spielerin bzw. einen Spieler. Welche Mannschaft hat am Ende keine Spielerinnen beziehungsweise keinen Spieler mehr übrig?
- Folgende Modifikationen sorgen zusätzlich für ein abwechslungsreiches Spiel:
 - Die Mannschaft, die ein Gegentor bekommt, erhält eine zusätzliche Spielerin oder einen zusätzlichen Spieler, bis ein Tor erzielt wird.

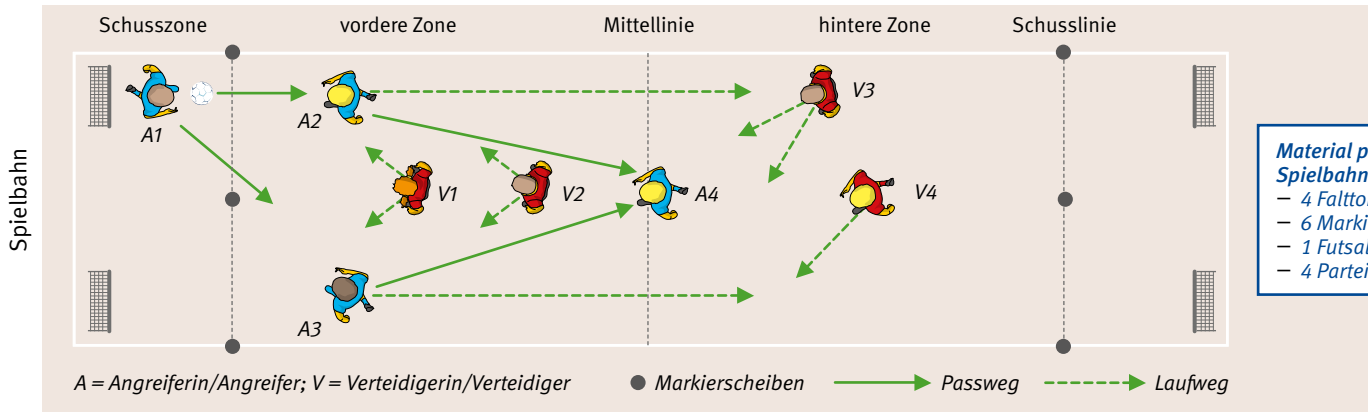
TIPP

Schülerinnen und Schüler, die nicht aktiv am Spiel teilnehmen, sammeln die Bälle ein, damit während des Spielens kein bereits verwendeter Ball durchs Spielfeld rollen kann.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



2:2 mit zwei Anspielstationen



Material pro Spielbahn:
– 4 Falttore
– 6 Markierscheiben
– 1 Futsal Light
– 4 Parteibänder

- Ziel der Übung ist es, einen kontrollierten Spielaufbau im 2:2 zu schulen, bei dem die Übenden einen Blick für Mitspielerinnen und Mitspieler bekommen sollen. Um die Komplexität etwas zu reduzieren, wird die Spielbahn zoniert (siehe Schaubild). A1 startet die Übung mit einem gezielten Pass zu A2 oder A3.
- Nach Pass von A1 haben A2 und A3 das Ziel, A4 anzuspielen. Nach erfolgreichem Zuspiel laufen A2 und A3 in die hintere Zone und spielen dort ein 2:2 gegen V3 und V4. Erobern V3 oder V4 den Ball, verlassen alle Spielerinnen und Spieler ihre Zonen und es wird ein 4:4 gespielt, bis ein Tor erzielt wird.
- Erst nach Ballannahme dürfen V1 und V2 versuchen, den Ball zu erobern. Gelingt dies, dürfen sie ungehindert aufs Tor schießen.

TIPP

Nach drei Angriffen tauschen A2 und A3 die Rollen mit A1 und A4. Das Gleiche gilt für V1–V4.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Hinweise zur Übungsorganisation

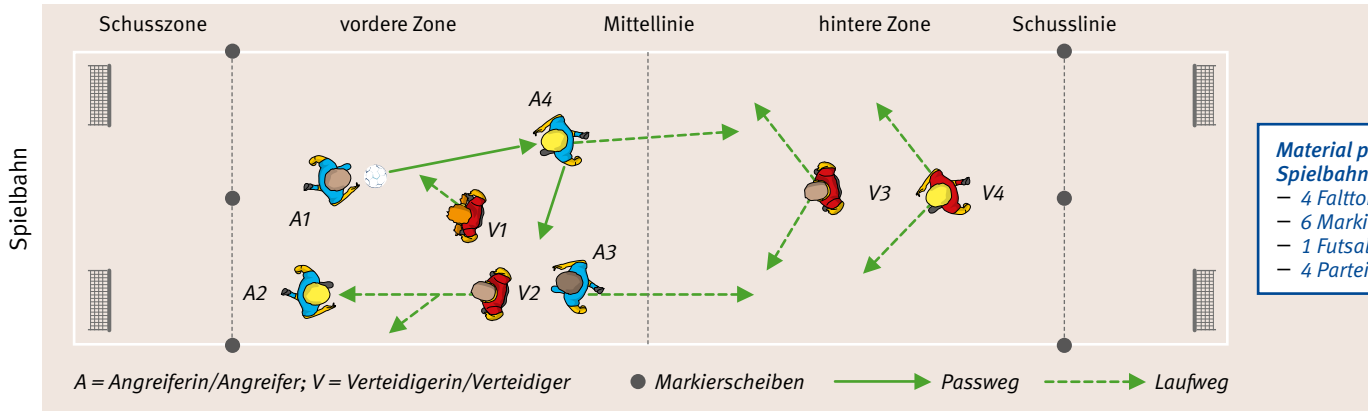
Falls anfänglich kein Zonenwechsel stattfindet, sollte die Verteidigung teilaktiv agieren.

- Tipps für **Ungeübte**: Um eine Überforderung angesichts der hohen Anzahl an Spielerinnen und Spielern zu vermeiden, gelten folgende Zusatzregeln:
 - Erobern V1 und V2 den Ball in der vorderen Zone, wird ein 2:2 ohne die restlichen Spielerinnen und Spieler gespielt.
 - A4 darf sich nur auf der Mittellinie bewegen.
- Tipps für **Geübte**:
 - Es kann eine Pass- oder Ballkontakanzahl in den Zonen vorgegeben werden.
 - Es können alle Spielerinnen und Spieler am Spiel teilnehmen, nachdem der Ball in die hintere Zone gespielt wurde. So wird nicht nur bei Balleroberung ein 4:4 gespielt.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Behalte den Ball!



- Ziel dieser Übung ist es, den Ballbesitz in Überzahl zu sichern.
- A1–A4 versuchen, fünf Pässe in der vorderen Zone zu spielen, ohne dass V1 und V2 den Ball erobern. Nach fünf Pässen dürfen A1–A4 die Zone ungehindert wechseln.
- Dort wird erneut ein 4:2 mit dem Unterschied gespielt, dass in dieser Zone bis zum Torabschluss ohne Vorgabe einer verpflichtenden Passanzahl gespielt wird.
- Erobern V3 oder V4 den Ball, dürfen sie ungehindert auf die Tore in Blickrichtung schießen.

TIPP

Es muss vorab eindeutig geklärt sein, wann der Ball von V1 oder V2 als erobert gilt. Festgelegt wird, dass dazu der Ball mit der Sohle gestoppt wird.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Übungskarte 5.2

Hinweise zur Übungsorganisation

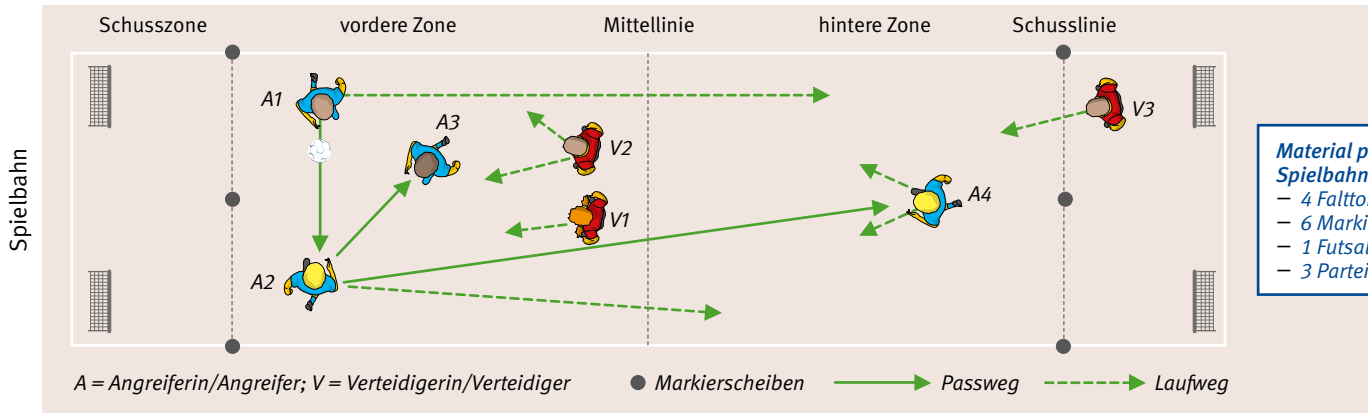
Der erste Pass sollte immer „frei“ gespielt werden. Das heißt, dieser Pass zählt bereits zur Passanzahl, darf aber nicht verteidigt werden.

- Falls bei **Ungeübten** kein Zonenwechsel zustande kommt, wird eine niedrigere Passanzahl vorgegeben.
- Diese Übung wird für **Geübte** erschwert, indem V1 und V2 nach dem ersten Zuspiel in die hintere Zone nachrücken dürfen.
- Bei **Geübten** kann nach einer Balleroberung durch V3 oder V4 diesen der Torerfolg durch folgende Varianten erschwert werden:
 - Bevor sie aufs Tor schießen dürfen, müssen sie einen Pflichtpass spielen.
 - Nach der Balleroberung wird ein 4:4 bis zu einem erfolgreichen Torschuss gespielt.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Überzahlspiel (4:3)



- Ziel dieser Übung ist es, das Frei- und Nachlaufen zu schulen. In der vorderen Zone wird ein 3:2 mit dem Ziel gespielt, A4 den Ball zuzupassen. Erobern V1 oder V2 dabei den Ball, dürfen sie ungehindert aufs Tor schießen.
- Nachdem der Ball die Mittellinie überquert hat, wird in der hinteren Zone ein 4:3 gespielt (dazu rücken A1–A3 vor sowie V1 und V2 zurück). Erobern V1–V3 den Ball, müssen diese untereinander einen Pflichtpass spielen und dürfen dann ungehindert aufs Tor schießen.

TIPP

Nach einem erfolgreichen Anspiel auf A4 sollte darauf geachtet werden, dass der Angriff erst fortgesetzt wird, wenn alle Spielerinnen und Spieler die hintere Zone betreten haben. Dazu stoppt A4 den Ball mit der Sohle.

Spielsituation 5 – vom 2:2 zum 4:4



Hinweise zur Übungsorganisation

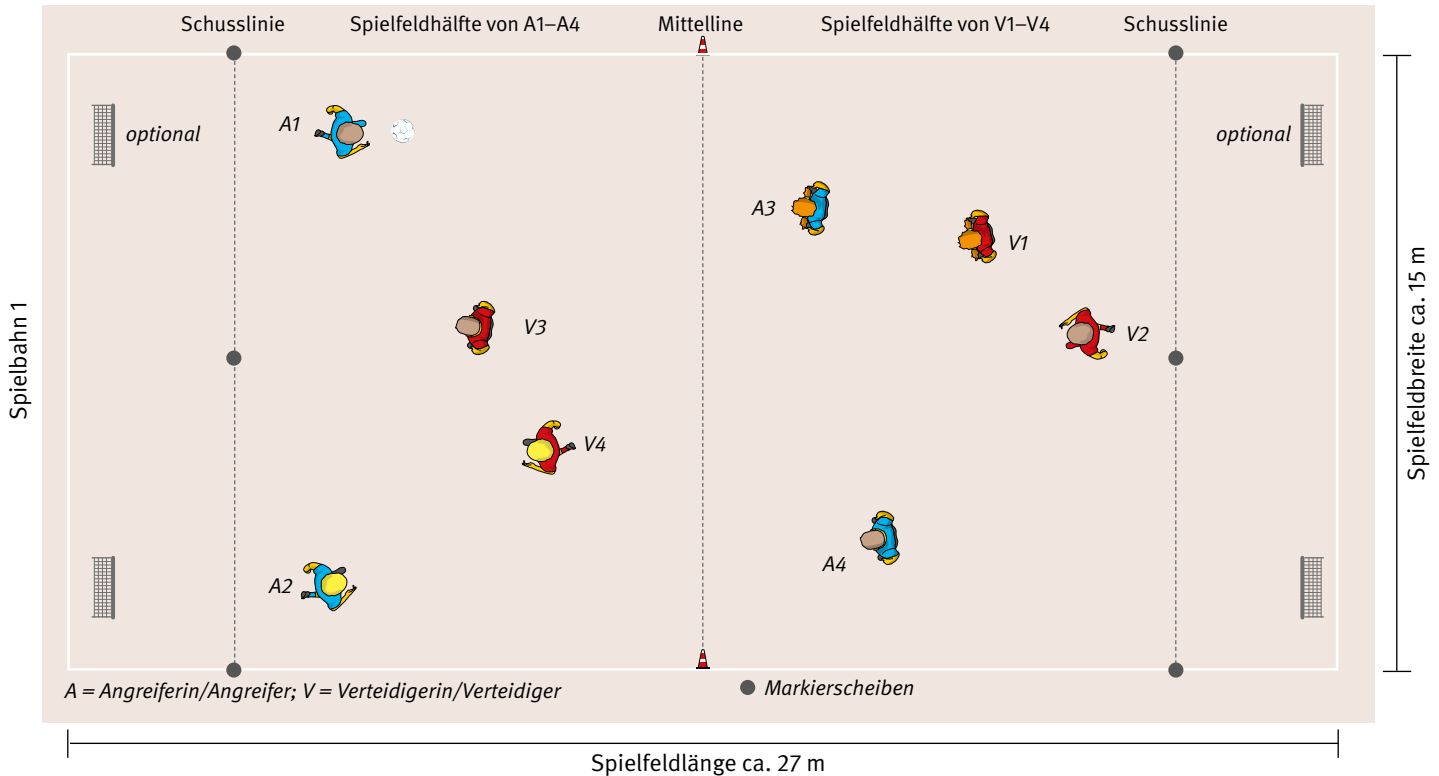
Bei dieser Übungsform gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten, die Mittellinie zu überqueren: per Dribbling oder per Zuspield auf A4. Gelingt es A1, A2 oder A3, über die Mittellinie zu dribbeln, soll in der hinteren Zone mit einem Pflichtpass auf A4 gespielt werden, um einer eigensinnigen Spielweise im Angriff vorzubeugen.

- Zu Übungsbeginn befinden sich bei **Ungeübten** V1 und V2 auf der Mittellinie. Zudem steht V3 hinter der Schusslinie und greift erst ins Spielgeschehen ein, wenn A4 den Ball angenommen hat.
- Bei **Geübten** kann die Übungskomplexität erhöht werden, indem in der vorderen Zone nur noch direkt gepasst wird oder wenn A1–A3 sich den Ball nur in einer aufsteigenden Reihenfolge zupassen dürfen.
- In der hinteren Zone kann bei **Geübten** eine maximale Passanzahl (zum Beispiel vier Pässe) bis zum Torabschluss vorgegeben werden.

Spielsituation 6 – 4:4



Wir gehen von folgendem Organisationsrahmen aus:



Spielsituation 6 – 4:4



Organisatorische Hinweise

- Für das Zielspiel 4:4 werden verschiedene technisch-taktische Spielformen und pädagogisch-didaktische Anregungen (Vertiefungsideen) formuliert, die situativ im Unterricht aufgegriffen werden können.
- Wir planen pro Mannschaft mit jeweils zwei Auswechselspielerinnen und Auswechselspielern.
- Jede Mannschaft stellt zwei Schiedsrichterinnen oder Schiedsrichter.
- Es bietet sich an, mit zwei Falttören pro Mannschaft zu spielen, um eine Ansammlung von Spielerinnen und Spielern vor dem Tor zu verhindern.

Spielsituation 6 – 4:4



Hinweise zu unserem didaktischen Konzept

Um in dieser Spielsituation einen gegnerentlasteten und geordneten Spielaufbau zu ermöglichen, gilt die Regel, dass die Mannschaft, die ein Tor erzielt hat, sich danach hinter die Mittellinie zurückzieht. Folgende Prinzipien sind bei der Vermittlung taktischer Handlungen insbesondere für **Ungeübte** hilfreich:

Im Angriff

- ... solltest du immer in Bewegung sein!
- ... solltest du Blickkontakt mit der ballbesitzenden Spielerin oder dem ballbesitzenden Spieler aus deiner eigenen Mannschaft aufnehmen!
- ... solltest du dich nach einem Zuspiel schnellstmöglich in Richtung Tor drehen!

In der Verteidigung

- ... solltest du dich an der Gegenspielerin oder dem Gegenspieler neben dir orientieren!
- ... solltest du dich zwischen Ball und eigenem Tor positionieren!
- ... solltest du auch auf das Verhalten deiner Mitspielerinnen und Mitspieler achten!

Sollten die Schülerinnen und Schüler keine oder nur sehr wenige Tore beim 4:4 erzielen, kann auch mit einem Joker gespielt werden (4:4 + 1), welcher die Mannschaften immer nur im Angriff unterstützt. Hierfür wird eine geübte Spielerin oder ein geübter Spieler benötigt.

Spielsituation 6 – 4:4



Übersicht über Spiel- und Übungsideen der Spielsituation 6

Unsere Spielkarten [SK]

- Umschaltspiel [SK 6.1]
- Position und Rotation [SK 6.2]
- Abwehrverhalten (Raumdeckung) [SK 6.3]
- Angriffsverhalten [SK 6.4]

Unsere Übungskarten [ÜK]

- Zählweisen beim Fußball [ÜK 6.1]
- Fußballturnierformen [ÜK 6.2]
- Procaps und Handicaps [ÜK 6.3]
- Teams bilden [ÜK 6.4]

Unsere Vermittlungsideen

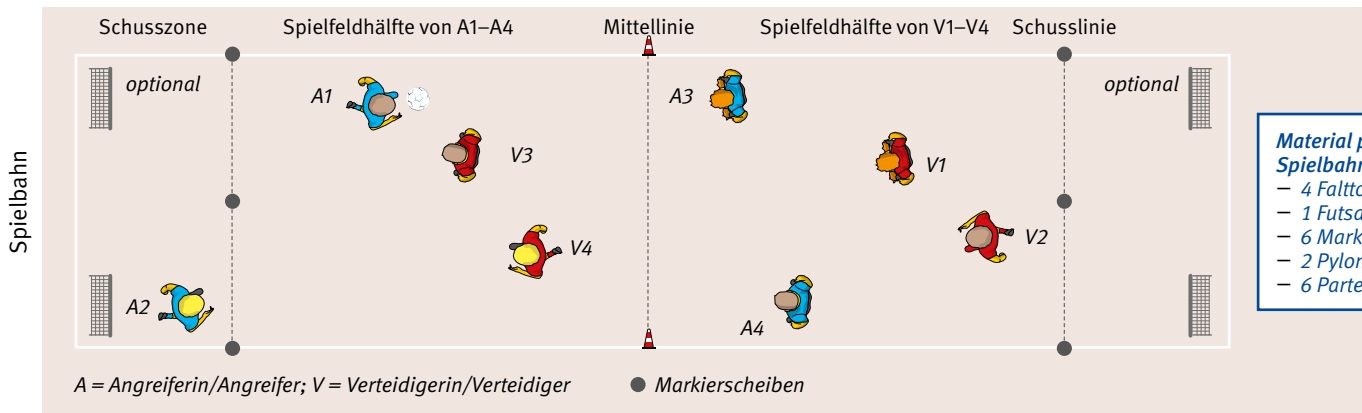
- Anstelle der Übungsideen finden Sie in dieser Spielsituation didaktisch-methodische Vertiefungsideen.
- Sollte das Spiel 4:4 für die jeweilige Lerngruppe zu anspruchsvoll sein, kann auf die Spiel- und Übungsideen aus den vorherigen Spielsituationen zurückgegriffen werden.
- Mit ungeübten Schülerinnen und Schülern bietet es sich an, die Spielideen zum Angriffsverhalten sowie Position und Rotation zuerst durchzuführen, um ein bewegtes Spiel zu unterstützen.

Spielsituation 6 – 4:4



Spielkarte 6.1

Umschaltspiel



- Ziel dieses Spiels ist es, das schnelle Umschalten von Abwehr auf Angriff nach einer Balleroberung zu schulen.
- Es wird ein 4:4 auf zwei Spielfeldhälften gespielt.
- Verliert die ballbesitzende Mannschaft den Ball in der gegnerischen Spielfeldhälfte, kann die ballgewinnende Mannschaft einen Punkt erzielen, wenn es einer Spielerin oder einem Spieler gelingt, mit dem Ball am Fuß über die Mittellinie zu dribbeln. Nach dem Überdribbeln der Mittellinie wird weitergespielt.
- Die Mannschaft, welche innerhalb von drei Minuten die meisten Tore erzielt, hat gewonnen.

Spielsituation 6 – 4:4



Spielkarte 6.1

Vermittlungshinweise

- Das Umschaltspiel nach einem Ballverlust („Umschalten“ von Angriff auf Abwehr) oder einem Ballgewinn („Umschalten“ von Abwehr auf Angriff) verlangt eine direkte und schnelle Reaktion aller Spielerinnen und Spieler:
- **Umschalten nach Ballgewinn**
 - schnell zum Torabschluss auf das gegnerische Tor kommen.
 - Überzahlsituation und kurzzeitige Unordnung der ballverlierenden Mannschaft ausnutzen („Konterangriff“).
- **Umschalten nach Ballverlust**
 - den kontrollierten Angriffsaufbau der ballgewinnenden Mannschaft stören („Gegenpressing“).
- Es bietet sich an, folgende Erleichterungen für **Ungeübte** zu berücksichtigen:
 - Gelingt **Ungeübten** eine Balleroberung und schaffen sie es, mit dem eroberten Ball über die Mittellinie zu dribbeln, dürfen sie von dort ungehindert aufs gegnerische Tor schießen.
- Bei **Geübten** kann folgende Zeitregel für den Aufbau eines Konterangriffs (zehn Sekunden) eingesetzt werden:
 - Schießt die Mannschaft innerhalb dieser Zeitvorgabe ein Tor, zählt das Tor doppelt.

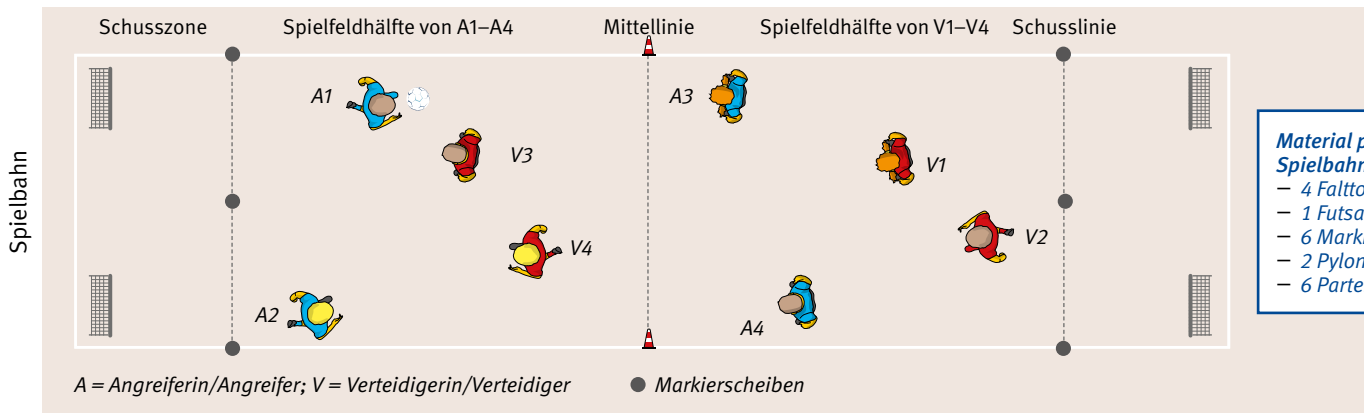
TIPP

Unter einem Dribbling verstehen wir mindestens drei Ballkontakte in Folge (Kontakt 1: Ballannahme, Kontakt 2: Ballkontrolle, Kontakt 3: Ballmitnahme).

Spielsituation 6 – 4:4



Position und Rotation



- Ziel dieses Spiels ist es, die Schülerinnen und Schüler an unterschiedliche Spielpositionen heranzuführen.
- Jedes Team spielt in einer 2-2 Aufstellung. Die beiden Angreiferinnen und Angreifer (A3 und A4) sowie die beiden Verteidigerinnen und Verteidiger (V3 und V4) befinden sich in der gegnerischen Spielfeldhälfte. Nach einem Zuspiel von A1 oder A2 oder nach Überdribbeln der Mittellinie können sich alle Spielerinnen und Spieler frei im Feld bewegen, bis der Ball ins Tor oder ins Toraus gelangt. Danach positionieren sich alle Spielerinnen und Spieler wieder in der Ausgangsformation.
- Es werden zwei Halbzeiten à zwei Minuten gespielt. Nach der ersten Halbzeit tauschen A1 und A2 ihre Position mit A3 und A4; Selbiges gilt für V1–V4.

Spielsituation 6 – 4:4



Spielkarte 6.2

Vermittlungshinweise

Für das Spielen von Mini-Fußball bietet sich das Spielsystem 2-2 an. Ausgehend von dieser taktischen Grundaufstellung, ist beim Mini-Fußball taktische Flexibilität gefragt. Während des Spiels verändern sich die Spielpositionen ständig, sodass zum Beispiel die Verteidigerinnen und Verteidiger beim Angriff unterstützen.

- Folgende mannschaftstaktische Prinzipien können mit den Schülerinnen und Schülern besprochen werden:
 - Alle Positionen müssen während des Spielens besetzt sein.
 - Die Positionierung der Spielerinnen und Spieler sollte auf einer gedachten horizontalen (Abwehr + Angriff) und vertikalen Linie (beide Abwehr- bzw. Angriffsspielende) erfolgen.
- Das Spielfeldzentrum sollte möglichst offen gehalten werden (Seiten besetzen).
- Herausforderung für **Geübte**:
Im Angriff sind maximal drei Ballkontakte pro Spielerin und Spieler erlaubt und in der Abwehr müssen alle Angreiferinnen und Angreifer nach einem Ballverlust in die eigene Spielfeldhälfte zurückkehren, ansonsten wird ein Tor der angreifenden Mannschaft doppelt gewertet!

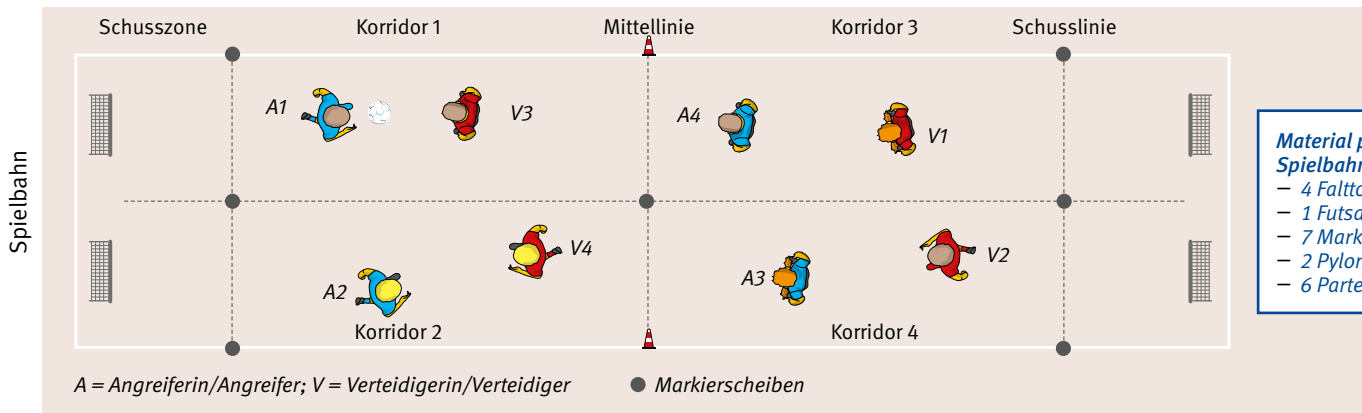
TIPP

Zunächst sollte auf die Option des Überdribbelns der Mittellinie verzichtet werden, um die Spielerinnen und Spieler zum Freilaufen zu motivieren.

Spielsituation 6 – 4:4



Abwehrverhalten (Raumdeckung)



- Ziel dieses Spiel ist es, die Schülerinnen und Schüler gezielt an Situationen der Raumdeckung zu gewöhnen.
- Als räumliche Visualisierungshilfe dient eine Teilung des Spielfeldes in Längs- und Querrichtung (siehe Grafik), um vier Korridore zu erhalten. Dazu bekommt zu Beginn jede Spielerin und jeder Spieler einen bestimmten Korridor zugewiesen. Nach Tor oder Toraus kehren die Spielerinnen und Spieler in ihren jeweiligen Korridor zurück.
- Gewonnen hat die Mannschaft, die weniger Gegentore erhalten hat.

Spielsituation 6 – 4:4



Spielkarte 6.3

Vermittlungshinweise

Wir empfehlen für Mini-Fußball eine Raumdeckung, da diese im Vergleich zur Manndeckung deutlich kraftsparender ist. Eine Raumdeckung erfordert jedoch durch ein ständiges Übergeben und Übernehmen der Gegenspielerinnen und Gegenspieler eine permanente Kommunikation.

- Für **Ungeübte**: *Was kann ich in meinem Spielraum tun, wenn ich den Ball in der Verteidigung nicht habe?*
 - Die ballführende Spielerin oder den ballführenden Spieler in meinem Korridor angreifen.
 - Die ballführende Spielerin oder den ballführenden Spieler in einen anderen Korridor abdrängen.
 - Den Passweg zu einer Spielerin oder einem Spieler in meinem Korridor zustellen.
 - Den direkten Weg zum Tor in meinem Korridor zustellen.
- Mit **Geübten** können einzelne Spielsituationen eingefroren („freeze“) und zur taktischen Analyse genutzt werden.
 - Unterzahl: den Torabschluss verhindern, um Zeit zur Unterstützung durch eine Mitspielerin oder einen Mitspieler zu gewinnen.
 - Überzahl: eine schnelle Balleroberung aus einer Tiefenstaffelung (Raum hinter den Ballbesitzenden decken) erzielen.
 - Gleichzahl: aus einer geordneten Verteidigung auf den „richtigen“ Moment warten (ungenaueres Zuspiel, unkontrollierte Ballannahme).

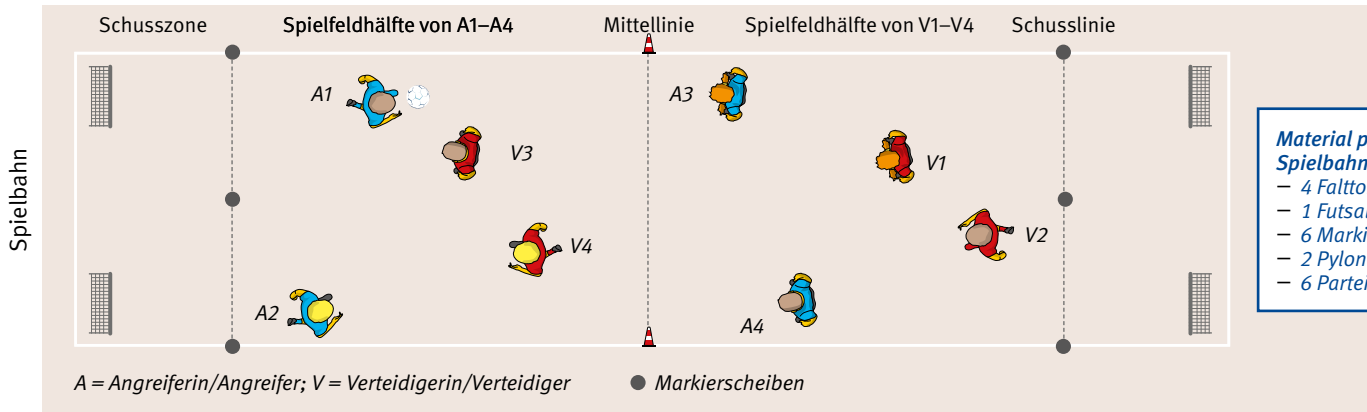
TIPP

Dieses Spiel lässt sich mit statischen Korridoren (dürfen nicht verlassen werden) oder dynamischen (durchlässigen) Korridoren spielen.

Spielsituation 6 – 4:4



Angriffsverhalten



- Ziel dieses Spiels ist es, egoistische Spielhandlungen zu minimieren und gemeinsames Angriffsverhalten zu belohnen.
- Es wird im 4:4 gespielt. Wird der Ball in der gegnerischen Spielfeldhälfte erobert, muss der Ball zuerst in die eigene Spielfeldhälfte zurück gespielt werden, bevor ein neuer Angriff gestartet werden kann.
- Ein Tor kann nur erzielt werden, wenn alle Angreiferinnen und Angreifer vor dem Torabschluss die gegnerische

Spielfeldhälfte betreten haben.

- Befinden sich zu diesem Zeitpunkt noch Verteidigerinnen und Verteidiger in der gegnerischen Spielfeldhälfte, wird diese Anzahl zum Torwert addiert (z. B. Torerfolg und eine Verteidigerin oder ein Verteidiger befindet sich in der leeren Spielfeldhälfte = zwei Punkte).
- Gewonnen hat die Mannschaft, welche innerhalb von fünf Minuten die meisten Punkte erzielt.

Spielsituation 6 – 4:4



Spielkarte 6.4

Vermittlungshinweise

Durch das Herstellen von Überzahlsituationen mithilfe von schnellem und zielgenauen Passspiel, getimtem Laufverhalten oder einem erfolgreichen gegnerüberwindenden Dribbling in einer 1:1-Situation kann die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Angriffs erhöht werden.

- Für eine Besprechung individualtaktischer Handlungsoptionen mit **Ungübten** bieten sich folgende Aspekte an:
 1. Wenn ich den Ball im Angriff habe, kann ich
 - aufs Tor schießen,
 - zu einer Mitspielerin oder einem Mitspieler passen,
 - ein raum- oder gegnerüberwindendes Dribbling starten.
 2. Wenn ich im Angriff den Ball nicht habe, kann ich
 - mich (lautstark) anbieten,
 - mich freilaufen (zum Beispiel zum Doppelpass) oder meiner Mitspielerin oder meinem Mitspieler hinterlaufen,
 - meiner Mitspielerin oder meinem Mitspieler Zeit und/oder Raum verschaffen (Spielfeld breit halten).
- Bei **Gübten** können der angreifenden Mannschaft folgende Zusatzaufgaben gegeben werden:
 - Förderung eines sicheren Aufbauspiels durch die Vorgabe einer Passanzahl, bevor aufs Tor geschossen werden darf.

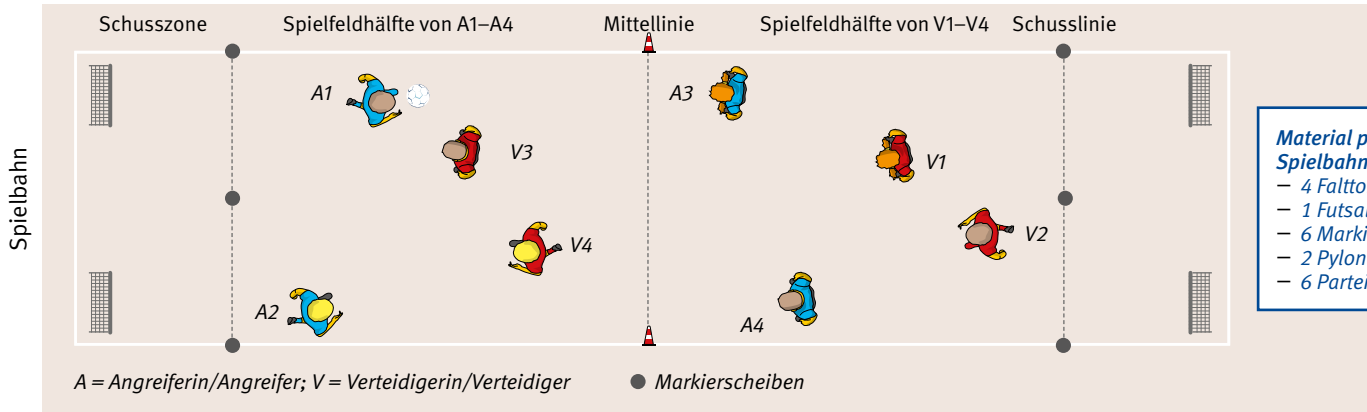
TIPP

Die Balleroberung erfolgt durch Stoppen des Balles mit der Sohle.

Spielsituation 6 – 4:4



Verschiedene Zählweisen beim 4:4 kennen, erproben und beurteilen



Material pro Spielbahn:

- 4 Falttore
- 1 Futsal-light
- 6 Markierscheiben
- 2 Pylonen
- 6 Parteibänder

- Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern verschiedene Zählweisen für das Fußballspielen zu vermitteln, damit sie Alternativen zur normalen (bekannten) Zählweise kennen und für sich beurteilen können. Der Vorteil alternativer Zählweisen kann beispielsweise darin bestehen, typische Spielprobleme (Dominanz spielstarker Mitspielerinnen und Mitspieler) zu lösen oder zu entschärfen.

TIPP

Solche Zählalternativen können zum einen von den Schülerinnen und Schülern selbst vorgeschlagen und erprobt werden, zum anderen kann die Sportlehrkraft mögliche Zählalternativen zunächst nennen und erklären und diese dann praktisch erproben lassen.

Spielsituation 6 – 4:4



Übungskarte 6.1

Hinweise zur Übungsorganisation

Bei der Erprobung kann es um Praktikabilität (1), um Folgen für den Spielausgang (2) sowie um Zufriedenheit der Schülerinnen und Schüler (3) gehen. Wir empfehlen die Erprobung und Reflexion vier verschiedener Zählweisen.

Zählweisen im Überblick

1. Multiplikationsregel: Tore x Torschützen = Punktwert

Die erzielten Tore einer Mannschaft werden mit der Anzahl an Torschützen multipliziert.

Beispiel: Zwei Spielerinnen bzw. Spieler schießen zusammen drei Tore für Mannschaft A: $2 \times 3 = 6$.

Bei Mannschaft B haben drei Spielerinnen und Spieler jeweils einmal getroffen: $3 \times 3 = 9$.

Spielstand: 6 : 9. Mannschaft B hat das Spiel gewonnen.

2. Bestätigungsregel: Tor + Tor = 1 Punkt

Ein erzieltes Tor wird nur gewertet, wenn es der Mannschaft gelingt, dieses Tor ohne ein zwischenzeitliches Gegentor durch ein folgendes Tor zu bestätigen.

3. Joker-Torregel: Jokertor = doppelter Punktwert

Die Mannschaften bestimmen im Vorfeld in geheimer Wahl eine Spielerin oder einen Spieler als Joker, dessen Tore doppelt zählen.

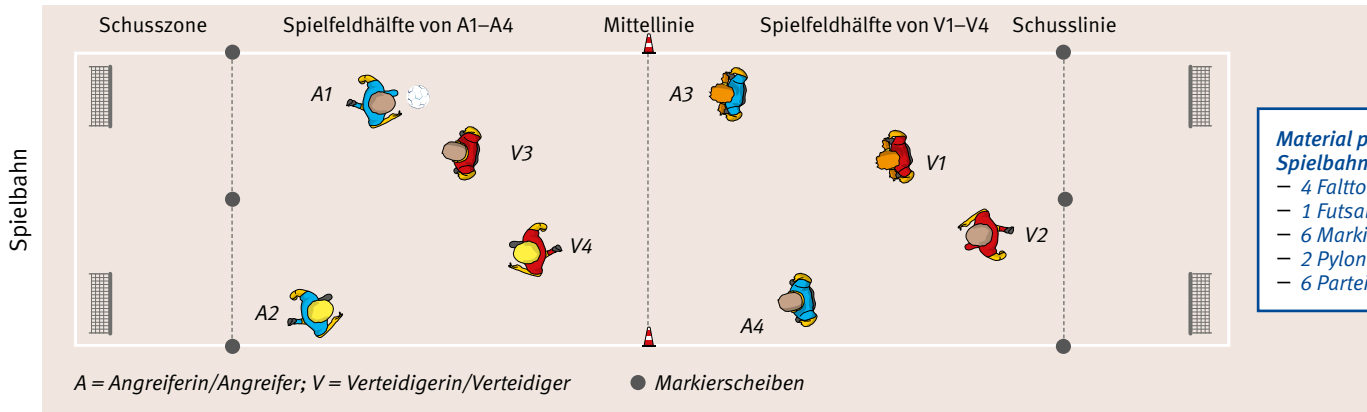
4. Punktekontoregel: Gegentor = 1 Minuspunkt

Die Mannschaften bekommen im Vorfeld einen Punktekontostand (zum Beispiel 3 Punkte), mit dem sie das Spiel beginnen. Jedes erhaltene Gegentor minimiert dieses Punktekonto um einen Minuspunkt. Möglich ist auch, das Spiel mit einem ungleichen Kontostand zu beginnen, um spielstärkere Mannschaften herauszufordern.

Spielsituation 6 – 4:4



Fußballturnierformen erproben und beurteilen



- Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern unterschiedliche Turnierformen vorzustellen und diese erproben zu lassen – denn jede Turnierform beinhaltet unterschiedliche Anforderungen, die von den Schülerinnen und Schülern erlebt, erkannt und beurteilt werden sollen. Je nach Zeitbudget sollten sich die Schülerinnen und Schüler im Vorfeld auf zwei der auf der Rückseite beschriebenen Turnierformen verständigen, um diese dann wechselseitig zu erproben und zu beurteilen (mögliche Beurteilungskriterien sind: Anzahl der Spiele, Ausscheiden der Mannschaften, Mannschaftszusammensetzung, Spannungserleben).

TIPP

Es empfiehlt sich, den Schülerinnen und Schülern im Vorfeld die unterschiedlichen Turnierformen kurz mündlich oder schriftlich zu beschreiben, damit sie anschließend eine Vorauswahl treffen können.

Spielsituation 6 – 4:4



Hinweise zur Übungsorganisation

Unsere Turnierformen (siehe Broschüre Seiten 23–24):

„Ligen-Turnier“ (Kaiserturnier)

Grundidee: auf mehreren Spielfeldern mit möglichst leistungshomogenen Mannschaften spielen. Bei ausreichend Platz kann auf drei Spielfeldern (Bundesliga – Europa League – Champions League) gespielt werden. Die Mannschaft, die ein Spiel gewinnt, steigt ein Feld auf. Die Mannschaft, die verloren hat, steigt ein Feld ab.

„Los-Turnier“

Grundidee: die jeweilige Mannschaftszusammensetzung nicht dauerhaft festlegen, sondern diese nur kurzfristig bestimmen. Dazu werden die Mannschaften für jedes Spiel neu ausgelost. Die Namenskärtchen jeder Schülerin und jedes Schülers werden von der Lehrkraft gemischt und gezogen.

„Jeder-gegen-Jeden-Turnier“

Grundidee: alle Mannschaften des Turniers gegeneinander spielen lassen. Hierfür wird ein Turnierplan erstellt, in dem die jeweiligen Spielpaarungen angeordnet sind.

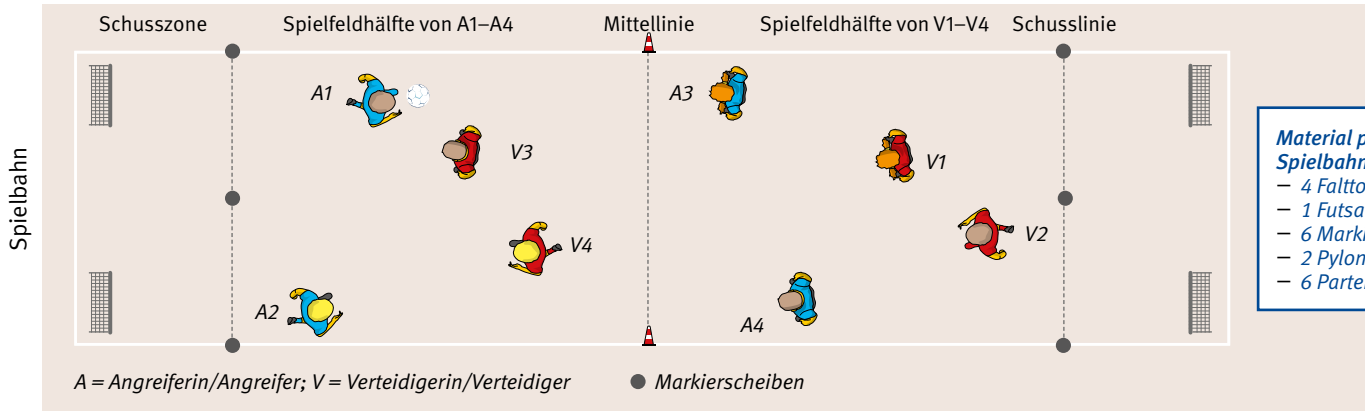
„Team-in-Team-Turnier“

Grundidee: das Turnier nur mit zwei Mannschaften bestreiten. Dazu wird die Klasse zunächst in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt. Diese zwei Mannschaften werden dann in kleinere Teams aufgeteilt, die später auf einem oder mehreren Spielfeldern gegeneinander spielen. Nach dem Ende jeder Begegnung werden die erzielten Punkte der kleinen Teams zum Gesamtergebnis der jeweiligen Mannschaft addiert.

Spielsituation 6 – 4:4



Procaps und Handicaps erfinden und erproben



- Ziel ist es, den Schülerinnen und Schülern verschiedene Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sich ungleiche Chancen auf einen Spielgewinn ausgleichen lassen, wenn beide Mannschaften ein Interesse an einem ausgeglichenen Spiel haben. Wichtig sind eine vorausgegangene Verständigung über die Funktion von Handicaps und Procaps sowie eine Erprobung dieser Ausgleichsregeln, die situativ immer wieder verändert oder angepasst werden können. Diese Regeln dürfen weder die Spielidee zerstören noch Unfallgefahren auslösen. Sie dürfen auch nicht als ungerecht im Sinne einseitiger Benachteiligung oder Bevorzugung empfunden werden.

TIPP

Handicaps und Procaps sollten nur einvernehmlich und zeitlich befristet eingesetzt werden. Optimal wäre es, wenn diese von den Schülerinnen und Schülern selbst erfunden werden.

Spielsituation 6 – 4:4



Hinweise zur Übungsorganisation

Die Entwicklung von Pro- und Handicaps kann in die Hände der Schülerinnen und Schüler gelegt werden (siehe Impulse). Es ist aber auch möglich, Beispiele vorzustellen und auswählen zu lassen (siehe Tabelle).

Impulse

Entwickelt selbst ein Handicap oder Procap und setzt es geschickt ein!

- Die Procaps und Handicaps sollten klar und einfach zu kontrollieren sein!
- Sie sollen einen Ausgleich bei unterschiedliche Voraussetzungen bewirken und ein ausgeglichenes Spiel ermöglichen!

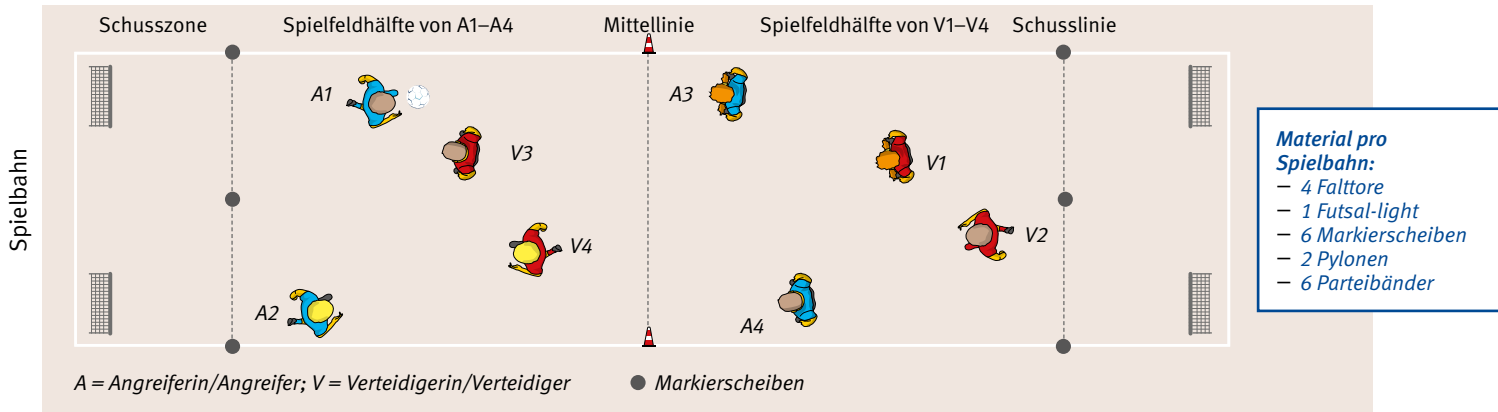
Beispiele für Pro- und Handicaps

Procaps	Handicaps
Das eigene Tor wird verkleinert.	Das eigene Tor wird vergrößert.
Torvorsprung	Ein Torerfolg muss bestätigt werden.
Tore zählen doppelt.	Tore dürfen nur aus einer Zone erzielt werden.
Stellen bestimmte Spielerinnen oder Spieler den Fuß auf den Ball, dürfen diese nicht angegriffen werden.	Bestimmte Spielerinnen oder Spieler müssen den Ball sofort abspielen.
Bestimmte Spielerinnen oder Spieler dürfen in der eigenen Hälfte nicht angegriffen werden.	Bestimmte Spielerinnen oder Spieler dürfen die eigene Spielhälfte nicht verlassen.
Spielen in Unterzahl	Bestimmte Spielerinnen oder Spieler dürfen keine Tore schießen.

Spielsituation 6 – 4:4



Gemeinsames Lernen und Leisten unterscheiden können



- In **Lernsituationen** ist es aus didaktischer Sicht günstig, *leistungsheterogene und sozialhomogene Gruppen* zu bilden, denn dann können die Schülerinnen und Schüler voneinander lernen und dazu auch verschiedene Rollen (Geübte und Ungeübte) bei der Vermittlung übernehmen. Wichtig ist, dass die sozial-emotionale „Chemie“ zwischen den Gruppenmitgliedern stimmt – Sympathie und Antipathie sind wichtige Kriterien bei einer *lernförderlichen Gruppenbildung*.
- In **Leistungssituationen** ist es aus didaktischer Sicht günstig, *leistungshomogene und sozialheterogene Mannschaften* zu bilden, denn dann können die Schülerinnen und Schüler gegeneinander handeln und dabei verschiedene soziale Rollen (Angriff, Verteidigung) im Spiel übernehmen. Wichtig ist, dass das sportmotorische Niveau zwischen den Mannschaften ausgewogen ist – Leistungsstärke und Leistungsschwäche sind somit wichtige Kriterien bei einer leistungsgerechten *Mannschaftsbildung*.

Spielsituation 6 – 4:4



Übungskarte 6.4

Hinweise zur Übungsorganisation

Tipps und Vorschläge zur Mannschaftsbildung

Bevor Gruppen oder Mannschaften gebildet werden, sollten die Schülerinnen und Schüler über die **Dauer ihres Bestandes** informiert werden. Werden Gruppen oder Mannschaften zum Beispiel nur für eine einzige Übung oder ein einziges Spiel gebildet, nur für diese Unterrichtseinheit oder für die gesamte Unterrichtsreihe?

Die folgenden Karten zeigen verschiedene Verfahren auf: Einteilung, Wahl, Zufall.

TIPP

Wir empfehlen, die Schülerinnen und Schüler möglichst frühzeitig über die Anforderungen von Lern- und Leistungssituationen aufzuklären, um Protesten oder Problemen bei der Bildung von Mannschaften oder Lerngruppen vorzubeugen.

Spielsituation 6 – 4:4



Tipps und Vorschläge zur Gruppenbildung, Verfahren zur Einteilung von Lerngruppen

Zufall	Wahl	Einteilung
<ul style="list-style-type: none">• Der Zufall stellt keine geeignete Einteilungsform für Lerngruppen dar.	<ul style="list-style-type: none">• <i>Neigung</i> Lernstationen und Lernfelder können nach Neigung gewählt werden.• <i>Vorerfahrung</i> Schülerinnen und Schüler ordnen sich nach Vorerfahrung zu: Geübte (1), Ungeübte (2).• <i>Partnerwahl und Partnerwechsel</i> Auf Partnerwahl folgt nach jeder Übung Partnerwechsel, weil zum Beispiel eine Partnerin oder ein Partner an der Station verbleibt.• <i>Kombination aus Schüler- und Lehrkraftwahl</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Überraschung</i> Schülerinnen und Schüler ziehen zunächst ein grünes/rotes/etc. Partei-band – die erste Übung absolvieren jeweils rote und grüne Paare, in der zweiten Übung bildet ein rotes / ein grünes Band ein Paar oder Quartett ...• <i>Trio</i> Schülerinnen und Schüler laufen durcheinander und bilden nach Signal eine Dreiergruppe. Die Lehrkraft verteilt diese anschließend auf Feld eins, zwei und drei.• <i>Abzählen</i> Weil die Schülerinnen und Schüler, die sich mögen, meistens nebeneinander stehen oder sitzen, kann man dies beim Abzählen berücksichtigen.

Spielsituation 6 – 4:4



Tipps und Vorschläge zur Mannschaftsbildung, Verfahren zur Einteilung von Leistungsgruppen

Zufall	Wahl	Einteilung
<ul style="list-style-type: none">Namenskärtchen werden aus Lostrommel gezogen und Spielfeldern zugewiesen; die so gebildeten Mannschaften haben aber nur für ein Spiel Bestand, sodass Ungerechtigkeiten schnell aufgelöst werden.	<ul style="list-style-type: none"><i>Klassenpool</i> Im Rahmen einer Hausaufgabe teilt jede Schülerin oder jeder Schüler Mannschaften ein (ohne Nennung des Namens weist die Lehrkraft die Lernenden dann bei Bedarf zu). Dieses Verfahren ist zwar aufwendig, beteiligt aber Schülerinnen und Schüler und ist entsprechend oft nutzbar.<i>Stummes Wählen</i> Wenn vier Mannschaften gebildet werden sollen, ordnen vier Schülerinnen oder Schüler die Namenskärtchen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler leistungsgerecht zu. Die Lehrkraft liest anschließend die Namen vor.	<ul style="list-style-type: none"><i>Abzählen</i> Die Schülerinnen und Schüler, die sich mögen, sitzen meistens nebeneinander; deshalb kann man den Abzählmodus ändern; 1-2-3, 2-3-1, 3-2-1, ...<i>Joker</i> Überzahlspielerin oder Überzahlspieler darf nur im Angriff (oder nur in der Verteidigung) mitspielen und so der unterlegenen Mannschaft helfen:<ul style="list-style-type: none">– Darf keine Tore schießen.– Darf nicht angegriffen werden.<i>Fluktuation</i> Die Torschützin oder der Torschütze wechselt zur anderen Mannschaft.

Spielsituation 6 – 4:4



Tipps und Vorschläge zur Mannschaftsbildung, didaktischer Kommentar

Zufallsprinzip	Wahlprinzip	Einteilungsprinzip
<ul style="list-style-type: none">• ... kann Diskriminierung ungeübter oder unbeliebter Schülerinnen und Schüler etwas abschwächen.• ... kann Streit über „Ungerechtigkeit“ vorbeugen – man hat wahrscheinlich eben „Glück“ oder „Pech“.• ... kann bestehende Tandems und Fraktionen in einer Lerngruppe auftrennen.• ... kann nicht verlässlich leistungsgerechte oder sozial-stimmige Gruppen bilden.	<ul style="list-style-type: none">• ... führt in offener Form oftmals zur Diskriminierung ungeübter und unbeliebter Schülerinnen und Schüler aufgrund von Machtmissbrauch und Hierarchiebildung.• ... kann in geheimer und angeleiteter Form die Selbstständigkeit der Schülerinnen und Schüler fördern.• ... kann viel Zeit kosten und trotzdem zu Streit und Beschämung führen.	<ul style="list-style-type: none">• ... kann ungeübte oder sozial ausgegrenzte Schülerinnen und Schüler „schützen“.• ... spart in der Regel Unterrichtszeit.• ... kann pädagogisch vorbedacht und gezielt ausgeführt werden (Binnendifferenzierung ist so möglich!).• ... kann von den Schülerinnen und Schülern als Bevormundung oder als ungerecht wahrgenommen werden und ist deshalb begründungspflichtig.

