



4. Spiel- und Turnierformen

Das folgende Kapitel ist in zwei Abschnitte unterteilt. Der erste Teil beinhaltet verschiedene Spielformen, der zweite Teil stellt Übungsformen im Fußball vor. Diese Spiel- und Übungsformen können während der gesamten Sequenz zu nahezu jedem Zeitpunkt eingesetzt werden. Durch dieses spielerische Konzept werden die Schüler animiert, Gelerntes in verschiedenen Wettkampfformen sofort umzusetzen.

Die folgenden Spiel- und Turnierformen sind aus der Unterrichtspraxis und haben sich schon vielfach im Schulsport bewährt. Diese Spiele sind eine ideale Ergänzung zu Technik-Einführungsstunden. Sie sind nach kurzer Zeit Selbstläufer und können ihre Anwendung nicht nur im Fußball finden.

Weitere Vorteile dieser Spiel- und Turnierformen sind, dass man sie ab der ersten Stunde einsetzen kann und dass durch zahlreiche Differenzierungsmöglichkeiten ein guter Sportler durchaus auch gegen einen weniger guten Sportler verlieren kann.

Tipp: Um noch einen zusätzlichen Anreiz zu schaffen, kann man, wie es auch in Profimannschaften üblich ist, Zusatzaufgaben schaffen, die die Verlierer am Ende erfüllen müssen:

- Die Verlierer machen Liegestützen.
- Die Verlierer tragen die Gewinner einmal Huckepack durch die Halle.
- Die Gewinner dürfen die Verlierer am Ohrläppchen schnalzen (gesehen beim Training der Fußball-Nationalmannschaft).
- Die Verlierer müssen aufräumen.
- Schaffen die Schüler alle die gestellten Aufgaben, so muss der Lehrer 20 Hampelmänner machen.

Es ist unfassbar, welche große Wirkung so kleine Spaßaufgaben haben können. Selbst Profis lassen sich mit solchen kleinen Kniffen locken, und der Spaß bleibt dabei sicherlich nicht auf der Strecke.

4.1 Spielformen

Spiel: „Fußball-Boule“
(Ort: Sporthalle/Sportplatz)

Organisation/Aufbau

- 4–6 Spieler pro Gruppe
- jeder Spieler 1 Fußball
- 1 Hütchen oder kleiner Medizinball

Die Spieler legen zu Beginn eine bestimmte Reihenfolge fest. Der erste Spieler beginnt und versucht, seinen Ball mit einem Pass von der markierten Linie so nah wie möglich an das Hütchen (Medizinball) zu schießen. Nacheinander spielen die übrigen Spieler ihre Bälle. Dabei dürfen sie auch andere Bälle wegschießen. Welcher Ball liegt am Ende am nächsten zum Hütchen? Der Sieger bekommt drei Punkte, der zweite bekommt zwei und der Drittplatzierte bekommt noch einen Punkt. Der nächste Durchgang beginnt in umgekehrter Reihenfolge.

Variante:

Die Entfernung wird durch den Leistungsstand der Schüler bestimmt. Möglich wäre auch, weitere Entfernungen über ein Hindernis (Innenspannstoß 20–30 m) zu überwinden (Sportplatz).

Spiel: „Fußball-Tennis“
(Ort: Sporthalle/Sportplatz)

Organisation/Aufbau

- 2 Spielerpaare (auch im Einzel oder mehr Spieler möglich)
- 1 Fußball
- Spielfeld mit Hütchen abstecken
- 1 „Netz“, ideal sind Badmintonnetze (aber auch Langbänke, Zauberschnur, Kästen, evtl. Schultaschen)



Das Spiel beginnt damit, dass das anspielende Team den Ball volley (aus der Hand) von jenseits der Grundlinie über das Netz ins gegnerische Feld spielt. Ziel ist es, fehlerfrei zu spielen bzw. den Ball so zu spielen, dass der Gegner zu einem Fehler gezwungen wird. Dabei gelten folgende Regeln:

- Der Ball darf maximal einmal in einer Feldhälfte auf dem Boden aufkommen.
- Fehler ist, wenn der Ball ins Aus oder ins Netz geht.
- Jede Mannschaft hat maximal drei Ballberührungen, bevor der Ball ins gegnerische Feld zurückgespielt wird.

Varianten:

Bei diesem Spiel gibt es viele Möglichkeiten, zu variieren. Wichtig ist, dass die Regeln, die man festlegt, einheitlich sind, sodass es nicht vor jedem Match zu Diskussionen kommt. Es bietet sich ein Turnier im Rahmen der Turnierform „Bundesligaturnier“ an. Je nach Leistungsstand sind beispielsweise folgende Variationen möglich:

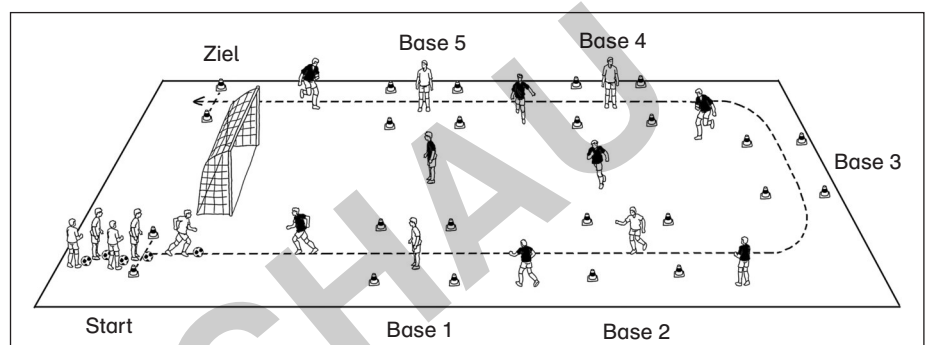
- Nach jedem Ballkontakt darf der Ball den Boden berühren.
- Der letzte Ball muss volley über das Netz gespielt werden.
- Die Spieleranzahl/Feldgröße kann variieren.

Spiel: „Fußball-Brennball“

(Ort: Sporthalle/Sportplatz)

Organisation/Aufbau

- 2 Teams
- 1 Fußball
- 1 Tor
- 4–7 Bases (Teppichfliesen, blaue Matten oder Fahrradmäntel)
- Markierungen für den „Anspielpunkt“



Die Mannschaften stellen sich in der Halle auf. Je nach Hallengröße wird die Anzahl der Bases bestimmt. Je größer die Halle, desto mehr Bases werden benötigt. Das Laufteam stellt sich zum Anspielpunkt (Start), der sich in einer Ecke der Halle neben dem Tor befindet. Das Spielteam verteilt sich in der Halle.

Zu Beginn des Spiels versucht ein Spieler des Laufteams, nachdem er den Ball vom Anspielpunkt ins Spielfeld gebracht hat (mit einem Schuss, Anfänger dürfen den Ball auch aus der Hand schießend ins Spiel bringen), durch Laufen über die Bases das Ziel zu erreichen. Das Spielteam versucht, den Ball durch Fußballtechniken ins Tor zu bekommen. Befindet sich ein Läufer *beim Erzielen* eines Tores durch das Spielteam zwischen zwei Bases, ist er „raus“ und muss zum Anspielpunkt zurück. Ziel des Laufteams ist es, möglichst viele Spieler ins Ziel zu bringen. Im Gegensatz dazu versucht das Spielteam, durch schnelles Erzielen von Toren, das Laufteam an ihrem Ziel zu hindern. Wenn das Spielteam am Tor vorbeischießt, darf das Laufteam so lange weiterlaufen, bis der Ball im Tor ist. Die Spielrunde ist zu Ende, wenn alle Spieler einmal den Ball vom Anspielpunkt ins Spiel gebracht haben.

Varianten:

- Der Spieler, der läuft, dribbelt mit einem Ball von Base zu Base.
- Es wird nicht so lange gespielt, bis jeder einmal den Ball angespielt hat, sondern es wird eine bestimmte Spielzeit vorgegeben.
- Es besteht die Möglichkeit, auch 2 oder 3 Bälle ins Spiel zu bringen. Das Laufteam darf dann so lange laufen, bis der letzte Ball im Ziel ist (sehr hoher Anspruch).

Spiel: „Team-Brennball“ (Alle bewegen sich!)

(Ort: Sporthalle/Sportplatz)

Organisation/Aufbau

- 2 Teams
- 1 Fußball
- 1 Tor
- 4–7 Bases (Teppichfliesen, blaue Matten oder Fahrradmäntel)
- Markierungen für den „Anspielpunkt“

Der Aufbau ist genauso wie beim Fußball-Brennball. Der große Unterschied ist jedoch, dass nur ein Spieler der Laufmannschaft den Ball vom Anspielpunkt abschlägt und nicht...



Kommt die erste 3er-Gruppe ins Ziel, so startet gleich die nächste. Es wird so lange gelaufen, bis der Ball vom Spielteam ins Tor geschossen wurde. So sind alle Schüler, auch vom Laufteam, aktiv am Spiel beteiligt. Die Runden der Gruppen werden gezählt.

Damit es das Spielteam nicht zu leicht hat, stellt das Laufteam einen Torwart ins Tor, der Tore verhindern soll, damit sein Team möglichst viele Runden schafft. Allerdings darf der Keeper den Ball nicht länger als drei Sekunden in der Hand halten, bevor er den Ball, durch einen Abwurf, wieder ins Spiel bringt.

Variante:

Der Torwart darf den Ball nicht nur abwerfen, sondern auch ausschließen (Sportplatz).

4.2 Turnierformen

Turnierform: „Bundesligaturnier“

Siehe Hinweise zum „Abschlusswettkampf: Ligaturnier“ auf Seite 22.

Turnierform: „Tschechenrolle“

(Ort: Sporthalle/Sportplatz)

Organisation/Aufbau

- 3 Teams pro Spielfeld, ein Team wartet hinter dem Tor der ballbesitzenden Mannschaft
- Unterteilung des Großfeldes oder der Sporthalle in mehrere Kleinfelder mit Toren
- pro Feld 1 Ball
- 2 feste Torhüter

Zwei Mannschaften positionieren sich jeweils in einer Spielfeldhälfte, ein Team bekommt zu Beginn des Spiels den Ball und führt den ersten Angriff aus. Das dritte Team wartet hinter dem Tor der angreifenden Mannschaft und geht, sobald die Angreifer in der gegnerischen Hälfte sind, auf die frei werdende Spielfeldhälfte. Nach erfolgreichem Angriff (Torerfolg oder Ball an verteidigende Mannschaft verloren) sind nun die Verteidiger an der Reihe und starten einen Angriff zur gegenüberliegenden Seite. Dort wartet bereits das dritte Team.

Welche Mannschaft erzielt die meisten Tore?

Diese Turnierform kann auch gleichzeitig auf mehreren Feldern gespielt werden und mit dem Bundesligaturnier gekoppelt werden. So steigt die erfolgreichste Mannschaft auf, die Zweitplatzierten bleiben am Feld und die Dritten steigen ab.



5. Regeln und Schiedsrichterzeichen

Bei dem hier vorgestellten Regelwerk handelt es sich um eine etwas vereinfachte, dem Schulbetrieb angepasste Form des Fußballregelwerks des DFB. Die Vielzahl der Schiedsrichterzeichen wurde auf die wichtigsten reduziert, ohne das eigentliche Zielspiel zu verfälschen.

Spielidee

Fußball ist zwar ein hochkomplexes Spiel, verglichen mit Football oder Rugby ist es dennoch ein Spiel mit einfachen und wenigen Regeln. Etwa seit Mitte des letzten Jahrhunderts wurden Regeln, Regelübertretungen und Strafen immer genauer definiert. In den „Jenaer Regeln“ von 1896 etwa wurde festgelegt, dass Spielfelder nun frei von Bäumen und Sträuchern sein müssen.

Fußball ist ein zwischen zwei Mannschaften mit jeweils 11 Spielern (einer davon ist der Torwart) ausgetragenes Ballspiel mit dem Ziel, den Ball nach bestimmten Regeln über die Torlinie des gegnerischen Tors zu spielen. Der Ball wird dabei vorwiegend mit dem Fuß weitergespielt, darf aber auch mit dem ganzen Körper berührt und weitergegeben werden. Nicht erlaubt ist das absichtliche Spielen des Balls mit der Hand oder mit dem Arm (gilt nicht für den Torwart innerhalb des eigenen Strafraums). Sieger ist die Mannschaft, die am Ende einer vereinbarten Spielzeit den Ball häufiger im gegnerischen Tor untergebracht hat als der Gegner.

Vermitteln der Regeln im Unterricht

Es gibt verschiedene Arten, das Fußballreglement im Sportunterricht zu vermitteln. Jedoch sollte man immer darauf achten, dass die Bewegungszeit in den Sportstunden nicht zu gering ausfällt.

Die Regelkunde sollte von Beginn der Sequenz an immer wieder in den Unterricht einfließen, damit die Schüler Schritt für Schritt in die Regeln eingeführt werden. Es ist erfahrungsgemäß sinnvoller, die Theorie in kleinen Einheiten einzustreuen und dafür häufiger zu wiederholen als sie in einem Block durchzunehmen.

Beim Fußball in der Schule, der meist auf Kleinfeldspielen gespielt wird, verzichte ich in den unteren Jahrgangsstufen auf die Abseitsregelung. Daher gibt es keinerlei größere Verständnisprobleme und es kann gleich gespielt werden. In der Grundschule wird ein Grundverständnis langsam herbeigeführt, in dem man das komplette Regelwerk auf vier Regeln reduziert.

1. **Tor:** Ein Tor ist erzielt worden, wenn der Ball den ausgemachten Bereich berührt (Kasten, Matte) oder die Torlinie vollständig überschritten hat. Nach einem Tor wird der Ball entweder vom Tor weg ins Spiel gebracht oder es gibt an der Mittellinie einen Anstoß.
2. **Handspiel:** Berührt ein Schüler absichtlich den Ball, so gibt es von dieser Stelle einen indirekten Freistoß (Setzt das Spiel von dieser Stelle mit Dribbling oder Passen fort).
3. **Foulspiel:** Als Foulspiel gilt, wenn ein Spieler einen gegnerischen Spieler tritt, ein Bein stellt, rempelt, schlägt oder am Trikot zieht. Auch dann gibt es wie beim Handspiel einen indirekten Freistoß.
4. **Ball im Aus:** Rollt der Ball mit vollem Umfang über die Seitenauslinie, so gibt es einen Einwurf, wobei der Ball in der Halle eingerollt wird. Rollt der Ball über die Torauslinie, so gibt es einen Abstoß bzw. eine Ecke.

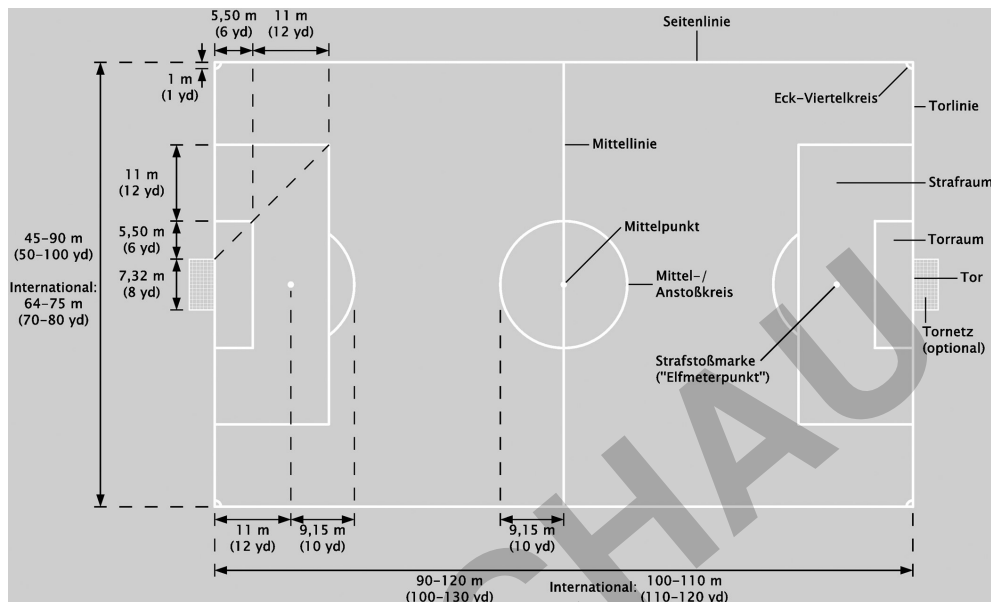


Kopiervorlage „Spielregeln“

Fußballregeln

- **Die Feldgröße**

Die Feldgröße kann variieren, dies hängt vom jeweiligen Alter, Leistungsstand und den gegebenen Örtlichkeiten ab. Die offiziellen Maße eines Fußballfeldes sind aus der folgenden Abbildung zu entnehmen.



- **Die Mannschaft**

Eine Mannschaft auf dem Großfeld besteht aus 10 Feldspielern und 1 Torwart. Ein Spiel kann nicht beginnen, wenn weniger als 7 Spieler einer Mannschaft antreten.

- **Die Schiedsrichterzeichen**

Im Fußball gibt es einen Schiedsrichter und zwei Linienrichter (im Profibereich seit längerem einen vierten Offiziellen). Der Schiedsrichter bewegt sich möglichst immer auf Höhe des Spielgeschehens. Er leitet das Spiel und signalisiert mit fußballspielspezifischen Zeichen, welche Entscheidung getroffen wurde. Diese Schiedsrichterzeichen machen die Entscheidungen des Spiels für Spieler und Zuschauer transparenter und nachvollziehbarer.

- **Einwurf**

Einwurf gibt es, wenn der Ball im vollen Umfang die Seitenauslinie überquert hat. Es wirft das Team ein, das den Ball nicht über die Seitenlinie befördert hat.

- **Eckstoß/Abstoß**

Eine Ecke gibt es, wenn der Ball im vollen Umfang die Torauslinie überquert hat und zuvor ein verteidigender Spieler den Ball berührt hatte. Hat kein Verteidiger den Ball berührt, so gibt es Abstoß von der Torraumlinie.

- **Freistoß/Elfmeter**





Auf Freistoß bzw. Elfmeter wird entschieden, wenn die Hand im Spiel ist (außer dem Torwart im eigenen Sechzehnmeterraum) oder ein Foulspiel begangen wurde. Als Foulspiel gilt, wenn ein Spieler einen gegnerischen Spieler tritt, ein Bein stellt, rempelt, schlägt oder am Trikot zieht. Das Spiel wird sofort unterbrochen und das benachteiligte Team erhält einen Freistoß. Geschieht die Regelüberschreitung im Strafraum des Gegners, so erhält das gefoulte Team einen Elfmeter (Strafstoß).

aktuelles Regelwerk des DFB: www.dfbx.de



Einführung der Schiedsrichterzeichen im Unterricht

Kopiervorlage „Schiedsrichterzeichen“

Schiedsrichterzeichen	Anwendung
	<p>Direkter Freistoß</p> <p>Auf direkten Freistoß entscheidet ein Schiedsrichter bei folgenden Fällen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Treten, Schlagen, Beinstellen, Anspucken (oder der Versuch) • Anspringen oder Anwerfen • Rempeln, Stoßen, Halten, Bedrängen des Gegners • absichtliches Handspiel
	<p>Indirekter Freistoß</p> <p>Auf indirekten Freistoß entscheidet ein Schiedsrichter bei folgenden Fällen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abseits, Verstoß gegen die Rückpassregel, „gefährliches Spiel“ • Behinderung des Laufs des Gegners • Sperren oder sonstige Behinderung des Torwartes innerhalb des Torraums • „Vortäuschen eines Vergehens („Schwalbe“)
	<p>Vorteil</p> <p>Der Schiedsrichter muss bei einem gegen ein Team gerichteten Vergehen das Spiel weiterlaufen lassen, falls daraus ein Vorteil für diese Mannschaft zu erwarten ist.</p> <p>Wenn der erwartete Vorteil ausbleibt, so kann der Schiedsrichter nachträglich das Vergehen ahnden.</p>
	<p>Gelbe Karte/Rote Karte</p> <p>Verstößt ein Spieler gegen die Spielregeln, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Die Spielfortsetzung hängt von der Art des Regelverstoßes ab. Entsprechend den Spielregeln muss bzw. kann der Schiedsrichter zusätzlich eine Verwarnung (Gelbe Karte) oder einen Platzverweis (Rote Karte) aussprechen. Die zweite Verwarnung für denselben Spieler in einem Spiel führt zur Gelb-Rote Karte, einige Verbände kennen stattdessen oder auch zusätzlich eine Zeitstrafe (insbesondere im Jugendbereich). Für technische Vergehen (beispielsweise Abseitsstellung oder falschen Einwurf) kann es keine persönlichen Strafen gegen den Spieler geben.</p> <p>(quelle: wikipedia)</p>