

## Planungsbeispiel - Sport

1. **Schuljahrgang:** 7/8
2. **Bewegungsfeld:** Spielen
3. **Kompetenzbereich:** Erfahren, Gestalten, Leisten
4. **Inhaltliche Kompetenz:** Komplexe taktische Verhaltensweisen umsetzen
5. **Beitrag zu überfachlichen Kompetenzen:** Situationsbezogenes und selbstständiges Erschließen von Lernbereichen (Lernkompetenz), Einhalten vereinbarter Regeln (Sozialkompetenz)
6. **Vorbemerkungen:**

Das vorliegende Planungsbeispiel orientiert sich am Sportspiel Fußball.

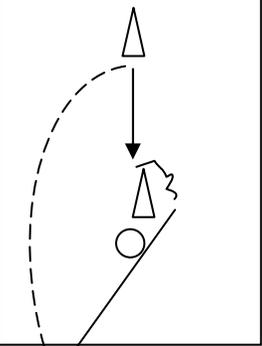
Bei taktischen Fehlern ist es zweckmäßig, zu unterbrechen und korrigierende Hinweise zu geben.

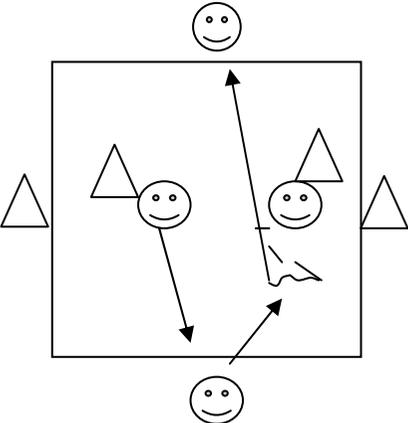
Die komplexe taktische Handlungsfähigkeit wird in Verbindung mit technischen Elementen trainiert. Dazu eignen sich folgende Übungsformen: Doppelpässe, Wandspiel, Komplexübungen, kleine Parteespiele, Kleinfeldspiele.

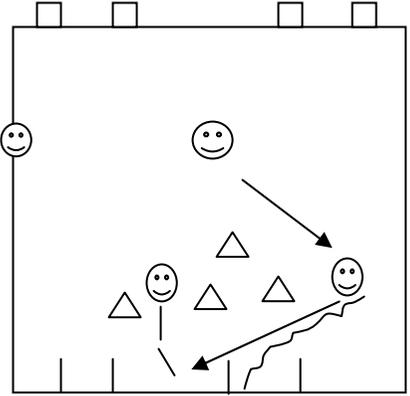
### Methodische Teilschritte zur Schulung taktischer Handlungen:

1. Schulung der technischen Elemente, die für den Ablauf der zu erlernenden Handlungen nötig sind
2. Bekanntmachen der Kombination durch Demonstration, Beschreibung und Erklärung
3. Einüben der Kombination zuerst ohne Gegner, dann mit Gegner (passiv, halbaktiv)
4. Einübung einer Variante der Kombinationsform oder einer weiteren Kombinationsform
5. Abwechselndes Üben von zwei Grundformen mit aktivem Gegner (Gegenspieler weiß nicht, welche Variante gespielt wird)
6. Erproben von Kombinationsformen in Parteespielen
7. Anwenden in Übungsspielen

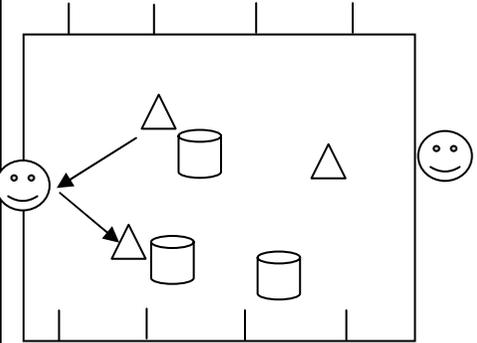
Übungsinhalte// Fachdidaktischer Kommentar	Organisationsformen/ Methodische Hinweise	Verknüpfung mit anderen Kompetenzbereichen, Kompe- tenzen und Bewegungsfeldern/ Wissensbestände	Mögliche Evaluation der Kompetenzentwicklung
<p><b>Kleine Spiele</b> <i>Nummernzuspiel</i> Ball wird in festgelegter Reihenfolge zugespielt 1 passt zu 2, 2 zu 3... 4 zu 1 Variante: Mit dem nächsten Spieler Pass-Rückpass-Pass spielen</p> <p><i>Tigerball</i> Größere Gruppe spielt sich den Ball zu, die andere versucht den Ball zu fangen/berühren, wer ihn berührt, tauscht seinen Platz mit dem, der den Ball zuletzt gespielt hat</p> <p><i>5 gegen 3</i> Beide Mannschaften müssen den Ball so lange wie möglich in ihren Reihen halten. Eine Minute zählt als Punkt. Sieger ist, wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Punkte erzielt hat.</p> <p><i>Torball</i> Es stehen mehrere Tore auf dem Feld. Torerzielung, wenn der Ball durch ein Tor gepasst wird und von einem Mitspieler auf der anderen Seite angenommen wird.</p>	<p>Spielfeld 12x15 m markieren 2 Gruppen in einem Feld, Gruppen von 1-4 durchnummerieren</p> <p>4 gegen 1; 6 gegen 2, 8 gegen 3; Spielfeldgröße der Spielerzahl und dem Leistungsvermögen anpassen</p> <p>Spielfeld 20x20 m markieren Spieldauer: Intervalle bis 4x5 min. Der Mannschaft mit 5 Spielern werden bestimmte Aufgaben gestellt (z. B. nur direkt spielen)</p> <p>Tore 2-4 m breit Hütchen- oder Stangentore 6 Spieler pro Mannschaft</p>	<p><b>Verknüpfungen:</b> Faires Kooperieren (in angemessener Schärfe passen)</p> <p>Wahrnehmen des Körpers (Reaktionen des Körpers im Wechsel von Belastung und Erholung in unterschiedlichen Spielsituationen wahrnehmen) Faires Kooperieren und Konkurrieren (Spielregeln einhalten) Passen, Annehmen, einfache taktische Verhaltensweisen umsetzen</p> <p><b>Wissensbestände:</b> Spielregeln Technikmerkmale Passen, Annehmen</p>	<p>Unterrichtsgespräch und Reflexion zur Realisierung der Aufgabenstellung</p> <p>Beobachtungsprotokoll</p> <p>Unterrichtsgespräch und Reflexion zur Realisierung der Aufgabenstellung</p>

Übungsinhalte/Fachdidaktischer Kommentar	Organisationsformen/ Methodische Hinweise	Verknüpfung mit anderen Kompetenzbereichen, Kompetenzen und Bewegungsfeldern/ Wissensbestände	Mögliche Evaluation der Kompetenzentwicklung
<p><b>Einfache Kurzpasskombinationen</b>  <i>Wandspiel</i> (Kombination mit zwei Pässen)</p> <p><i>Einfacher Doppelpass</i> (Kombination mit drei Pässen)  <i>Variation des Doppelpassspiels:</i> wenn der dritte Pass nicht auf den Spieler gespielt wird, mit dem der Doppelpass eröffnet wurde</p> <p><i>Hinterlaufen:</i> der zuspieldende Spieler wechselt nach dem Abspiele die Position, der zweite Spieler verzögert das Abspiele und spielt verdeckt auf den nach vorn laufenden Zuspielder</p>  <p>----- Laufweg          → Weg des Balles</p>	<p>Zweier- und Dreier-Gruppen</p> <p>Kombinationsformen vorgeben und schematisch üben</p> <p>Taktische Fähigkeiten (Passen und Starten, Freilaufen in vorgegeben Räume, Positionswechsel) in Verbindung mit technischen Fertigkeiten (Passen, An- und Mitnehmen) schulen</p> <p>Motivierend: Kombination mit einem Torschuss abschließen</p>	<p><b>Verknüpfungen:</b></p> <p>Faires Kooperieren (mit angemessener Schärfe passen)</p> <p>Grundtechniken situationsgerecht anwenden</p> <p>Erfolgreich Abschlusshandlungen gestalten</p> <p><b>Wissensbestände:</b>          Technikmerkmale          Passen und Annehmen</p>	<p>Beobachtungsaufgabe</p> <p>Demonstration</p>

Übungsinhalte/ Fachdidaktischer Kommentar	Organisationsformen/ Methodische Hinweise	Verknüpfung mit anderen Kompetenzbereichen, Kompe- tenzen und Bewegungsfeldern/ Wissensbestände	Mögliche Evaluation der Kompetenzentwicklung
<p>Spielformen in Gleichzahl 2 gegen 2 von Anspieler zu Anspieler Die jeweiligen Angreifer müssen möglichst von Anspieler zu Anspieler kombinieren</p>  <p>4 gegen 4 auf je zwei Hütchentore 4 gegen 4 mit Dribbling durch die Tore 4 gegen 4 mit Pass durch die Tore Kombination Dribbling oder Pass Angreifer müssen durch die äußeren Hütchentore dribbeln oder über die Linie zwischen den Toren zu einem Mitspieler passen</p>	<p>Spielfeld 12x15 m, Ersatzbälle, von jeder Gruppe agieren 2 im Feld, die übrigen postieren sich an zwei Grundlinien gegenüber; für jedes Zusammenspiel von einem Anspieler zum anderen gibt es einen Punkt; Aufgabenwechsel nach etwa 2 Minuten (hohe Belastung)</p> <p>Spielfeld ca. 20x15 m, 2 m breite Tore Schnelles Verschieben auf ballnahe Seite</p>	<p><b>Verknüpfungen:</b> Faires Kooperieren Und Konkurrieren (Spielregeln einhalten) Wahrnehmen des Körpers (Wechsel von Belastung und Erholung in unterschiedlichen Spielsituationen wahrnehmen und werten)</p> <p>Erfolgreich Abschlusshandlungen gestalten, Grundtechniken situationsgerecht anwenden Faires Kooperieren und Konkurrieren (schwächere Mitspieler in leistungsheterogenen Mannschaften akzeptieren und sie integrieren)</p>	<p>Anzahl der Zuspiele ermitteln/ dokumentieren</p> <p>Videoanalyse</p> <p>Aufgabe: Wann wird freigelaufen, wohin wird freigelaufen?</p>

 <p>The diagram shows a rectangular game field with four small squares at the top edge. Inside the field, there are four smiley faces representing players. One is on the left wall, one is in the upper middle, one is in the lower left, and one is in the lower right. There are five triangles scattered in the lower half of the field. Two arrows point from the upper-middle player to the lower-right player, and from the lower-left player to the lower-right player, indicating a triangular formation.</p>	<p>Hinweis: Dreieckbildung, alle Angreifer beachten</p>	<p><b>Wissensbestände:</b> Spielregeln</p>	
---	---	--	--

ERPROBUNG

Übungsinhalte/ Fachdidaktischer Kommentar	Organisationsformen/ Methodische Hinweise	Verknüpfung mit anderen Kompetenzbereichen, Kompe- tenzen und Bewegungsfeldern/ Wissensbestände	Mögliche Evaluation der Kompetenzentwicklung
<p><b>Spielformen mit Neutralen</b>  <i>3 gegen 3 plus 2 Neutrale</i>            2 neutrale Spieler unterstützen            das ballbesitzende Team</p> <p><i>3 gegen 3 plus 2 Neutrale als            Außenspieler</i>            Neutrale agieren auf            Außenpositionen neben dem            Spielfeld</p> 	<p>Spielfeld 20x15m            Neutrale kennzeichnen            Variation: Zeit- oder            Kontaktlimit für            Überzahlmannschaft</p>	<p><b>Verknüpfungen:</b>            Grundtechniken            situationsgerecht anwenden            Faires Kooperieren und            Konkurrieren            (schwächere Mitspieler in            leistungsheterogenen            Mannschaften akzeptieren und            sie integrieren)</p>	<p>Beobachtungsprotokoll</p> <p>Videoanalyse</p>

<p><b>Turnierformen</b>  <i>Mit Auf- und Abstieg</i> (Kreisliga, Landesliga, ..., Bundesliga)          Verlierer steigt ab, Gewinner steigt auf,          bei unentschieden nach abgelaufener Spielzeit wird bis zum nächsten Torerfolg gespielt</p> <p><i>Kleinfeldturnier</i> jeder gegen jeden</p>	<p>3 gegen 3 oder 4 gegen 4</p> <p>7 gegen 7, spielfreie Mannschaft          Beobachter/Schiedsrichter</p>	<p><b>Verknüpfungen:</b>          Faires Kooperieren und Konkurrieren          (Turnierformen selbstständig organisieren)          Wahrnehmen und Gesunderhalten des Körpers          (Reaktionen des Körpers im Wechsel von Belastung und Erholung wahrnehmen)</p> <p><b>Wissensbestände:</b>          Spielregeln,          Schiedsrichterzeichen</p>	<p>Zensurierung          Beobachtungsprotokoll zur Beurteilung der Spielfähigkeit          Taktik/ Spielfertigkeiten/ Regelsicherheit/ Fairness</p>
---	--	---	---

Autorin des Planungsbeispiels:

Brauns, Christine, Bernburg

Das Planungsbeispiel und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Die Nutzung zu privaten und nicht kommerziellen schulischen Zwecken ist zulässig. Jegliche darüber hinaus gehende Nutzung ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung des LISA Halle (Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt) zulässig.