

Zeitschrift: Mobile : die Fachzeitschrift für Sport. Praxis
Band: - (1999)
Heft: 1

Artikel: Mit Klein und Gross, Jung und Alt durch dick und dünn zur Partnerschaft
Autor: Meier, Arthur
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-992456>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 06.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

P 516 486

Sto.



«mobile» Praxis ist eine Beilage von «mobile», der Fachzeitschrift für Sport. «mobile» erscheint sechsmal jährlich mit 56 Seiten Umfang.

Leserinnen und Leser können zusätzliche Exemplare von «mobile» – Praxis zum Preis von Fr. 2.50 pro Stück (plus Versandkosten) bei folgender Adresse bestellen:
Redaktion «mobile»,
ESSM, 2532 Magglingen
Telefon 032/327 64 73
Fax 032/327 64 78
E-Mail nicola.bignasca@essm.admin.ch

Sportunterricht im Spannungsbogen der Gegensätze

Mit Klein und Gross, Jung und Alt durch dick und dünn zur Partnerschaft

«In der andern Mannschaft sind alle guten Spielerinnen und Spieler. Wir müssen wieder mit Alex und Erika spielen. So müssen wir ja verlieren, das macht keinen Spass...!» So mag es wohl in vielen Turnhallen der Primar- und vielleicht auch der Sekundarschule tönen. Im Vereinssport sieht es ähnlich aus. Die Besseren schliessen sich zusammen.

Text Arthur Meier
Zeichnungen Leo Kühne

Sitzball, Brennball und Völkerball beherrschen die Szene in den Sportstunden der bewegungshungrigen Kinder und Jugendlichen. Grosse Spielgruppen, wenig Spielraum, schlechtes Ballmaterial, endlose Warteschlangen beim Schlagen oder Werfen, Einzelabschlachtungen beim «Ausrotten» – kurz: viel Freude für wenige, wenig Freude für viele beim Spielen. Es fehlen die Erfolgserlebnisse des Einzelnen. So wird sich manches Mädchen beim Sitz- oder Völkerball in die hinterste Ecke des Feldes verkriechen, um nicht in den «Ballkrieg» laut kreischender und leicht aggressiver, schussgewaltiger Jungs zu geraten – oder auch umgekehrt? Sie haben schon unangenehme Erfahrungen gemacht, als sie beim Brennball mit dem harten Handball von ihren Häscherinnen oder Häschern «abgeknallt» wurden.

Negativ-Erlebnisse dieser Art und das «Nicht recht am Spiel teilnehmen können» lässt sie bestimmt zu keinen ausgesprochenen «Spielertypen» heranwachsen.

Soziale Ausgrenzung

Ähnlich ergeht es Schülerinnen und Schülern mit körperlichen oder anderen Handicaps: Schwergewichtige, leistungsschwache, ängstliche, scheue, kleine, grosse, schlaksige Kinder verlieren oft den Anschluss an das Spiel und die Klasse, weil sie keinen effektiven Beitrag zum Gelingen des Spiels oder gar zum Sieg der Gruppe leisten können. Sie sind dann der Grund der Niederlage und bekommen das von den «Spielmachenden» schonungslos zu hören. Die soziale Ausgrenzung erhält Nahrung, die überforderten Spielleitenden wissen keinen Ausweg aus der Krise und die meist auch wortgewaltigen «Spielcracks» feiern ihren Triumph häufig auf Kosten frustrierter und lust-



Arthur Meier, Verlagsleiter SVSS, erteilt Sportunterricht und Fachdidaktik an der Kantonschule und am Seminar Solothurn.
Adresse: Höhenweg 2, 4500 Solothurn



loser Kinder, die nach und nach zu «Spielverweigernden» verkommen.

Die langfristige Entwicklung ist abzusehen: In der Mittelschule sind die «Verweigernden» oft die tragischen Figuren, die mit ihrer Spiellust auch ihre Spielfähigkeiten verlieren. Ihnen fehlen die wichtigen Erfolgserlebnisse, die einen stolz machen, die Emotionen entlocken und neue Motivation für Lernprozesse freisetzen könnten. Erst wenn die Spielenden ihren Beitrag zum Gelingen des Spiels leisten können, wenn ihr Mitwirken erforderlich und sinnvoll ist, wenn sie in der Gruppe eine Aufgabe erfüllen und ihre Dienste der Mannschaft zur Verfügung stellen können, dann wird für solche Kinder das Spiel und das Dabeisein wieder reizvoll. Parallel dazu steigt auch die Anerkennung in der Klasse, man wird integriert und ist wieder mit von der Partie.

Sportunterricht als Chance

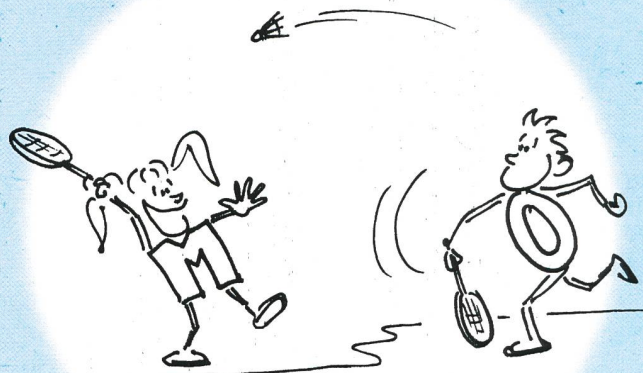
Als Spielleitende haben wir die Aufgabe, in Spielformen mit entsprechenden Regel(ab)änderungen, Material- und Spielfeldvariationen und nicht zuletzt mit diversen Aufgaben für einzelne oder mehrere Spielende, das Spielgeschehen zu beeinflussen. Die Vereinsfußballerin und der Vereinsfußballer werden sich mehr anstrengen müssen, wenn sie nur noch mit dem schwachen Fuss Tore erzielen dürfen. Das Fußballspiel wird anders verlaufen, wenn z. B. die Tore der Mädchen drei Punkte zählen. Nehmen wir diese Chance wahr. Wir stellen die Aufgabe – die Kinder versuchen innerhalb dieser Rahmenbedingungen eine Lösung zu finden. Im Sportunterricht, einem pädagogischen und sozialen Lernfeld besonderer Güte, bieten sich viele Möglichkeiten, Partnerschaft und Teamwork 1:1 zu leben und zu erleben. Nutzen wir sie! **m**

Rückschlagspiele miteinander

Was? Rückschlagspiele nicht gegeneinander, sondern miteinander. Welches Duo erzielt in drei Minuten am meisten Zuspiele, ohne den Ball zu verlieren?

Wie? Die Paare spielen einander einen Federball oder verschiedene Ballsorten (auf Platz A Softbälle, auf Platz B Tennisbälle usw.) zu und zählen die fehlerfreien Zuspiele. Die höchste erzielte Anzahl wird nach drei Minuten in der Rangliste eingeschrieben.

Wozu? Anpassen an die Mitspielenden. Konzentration für schöne Zuspiele. Miteinander.



Turnier über längere Zeit



Was? Rückschlagspiele in verschiedenen Formen 1:1/2:2 Goba, Speckbrett, Minitennis, Tischtennis, Indiac, Badminton. Wer erzielt in den Turnieren im laufenden Semester am meisten Siege?

Wie? In einer Sport(spiel)stunde werden mehrere Durchgänge gespielt. In einer Liste schreibt jeder bei seinem Namen die erzielten Resultate ein. Die Spielleitenden aktualisieren die Rangliste. In der nächsten Stunde suchen sich die Schüler Mitspielende, die in der Nähe der eigenen Ranking-Position sind, also die guten Spielerinnen und Spieler spielen gegen etwa gleich Klassierte.

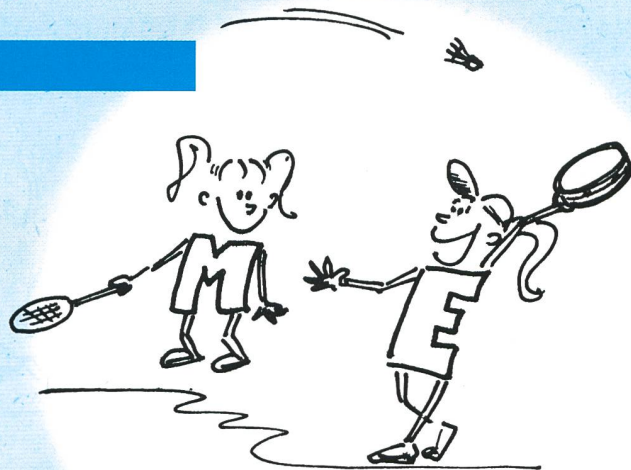
Wozu? Spielen auf ähnlichem Niveau. Ansporn für Erfolge. Den Schwächeren muss Hilfe angeboten werden

Pallatamburello

Was? 2:2 Badminton oder ein anderes Rückschlagspiel. Jede Spielerin/ein Spieler beider Seiten hat ein Tambourin, die/der andere ein Racket. Die mit dem Tambourin erzielten Punkte zählen doppelt.

Wie? Das Shuttle muss von den Spielenden eines Teams abwechselungsweise geschlagen werden. Spiel quer über eine Leine/ein Netz.

Wozu? Absprache. Teamwork. Differenzierung.

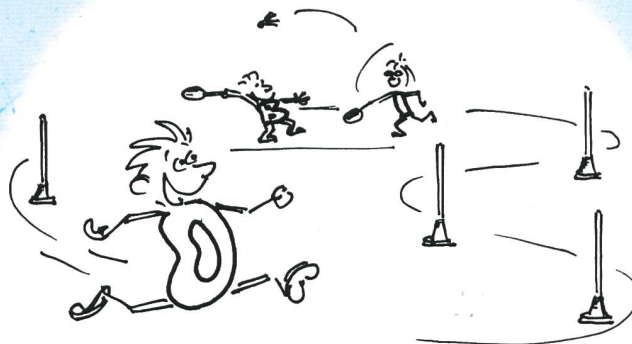


Einer gegen zwei

Was? A+B spielen sich in einem Rückschlagspiel das Gerät so oft wie möglich zu und zählen die Zuspiele. C erledigt in dieser Zeit einen Job (Runden laufen, Klettern, Seilspringen u. ä.).

Wie? Hat C ihren/seinen Job erledigt, stoppt sie/er das Spiel der Mitspielenden, ersetzt A und versucht nun mit B zusammen mehr Zuspiele zu erreichen, als A+B vorher geschafft haben.

Wozu? Miteinander. Konzentration beim Zuspielen. Zusatzjob als Training im Spiel eingebaut.



Zwei gegen einen

Was? Zwei Spielende spielen mit nur einem Badmintonschläger gegen einen Gegenspieler.

Wie? Nach jedem Zuspiel müssen die beiden den Schläger der Partnerin oder dem Partner übergeben. Können sie der Einzelspielerin oder dem Einzelspieler standhalten?

Wozu? Teamwork unter Stress. Aufmerksames Mitspielen und Mitdenken.



Kontospiel

Was? Ein Rückschlagspiel, bei welchem immer auf acht Gewinnpunkte gespielt wird. Turnierform A:B.

Wie? Die Schülerinnen und Schüler sind in Dreiergruppen eingeteilt. A spielt gegen B. A gewinnt z. B. 8:4. C greift in das nächste Spiel ein und führt jetzt mit 4:0 gegen A (Erbe vom Spiel gegen B). Kann A den Spiess noch umdrehen?

Wozu? Versuchen, die Vorbelastung auszugleichen bzw. den Vorteil zu nutzen.



Joker-Schnappball

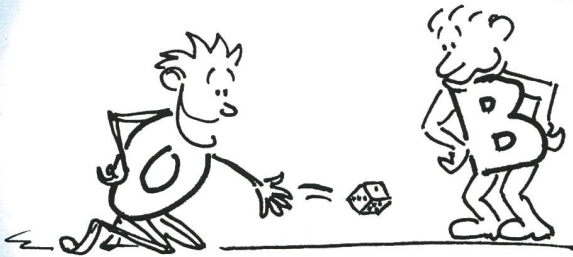
Was? Schnappballform ohne Prellen. Die angreifende Mannschaft spielt jeweils mit einem speziell gekennzeichneten Joker in Überzahl.

Wie? Der Joker darf keine Tore erzielen, spielt aber immer mit der ballbesitzenden Mannschaft. Diese Rolle können auch leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler übernehmen.

Wozu? Spezielle Rolle. Soziale Integration. Anspielperson sein.



Würfel-Joker-Setzen



Was? In einem beliebigen Spiel (Fussball, Volleyball, Basketball, Unihockey, Schnappball usw.) kann die ballbesitzende Mannschaft ein kurzes «time out» verlangen und mit einem Würfel Tore/Punkte erspielen.

Wie? Die erwürfelte Zahl ergibt die entsprechende Anzahl Tore/Punkte, die beim nächsten erfolgreichen Angriff erzielt werden können.

Wozu? Das Glück soll mitspielen. Sich auf die neue Situation einstellen. Taktisches Verhalten.

Handicap-Spiele



Was? Verschiedene Spiele (mit nicht zu grossen Mannschaften) wie Unihockey, Basketball quer, Schnappballformen. Bei der Gruppenbildung durch Jasskarten (Zufallsmannschaften) werden Handicaps verteilt.

Wie? Je nach Klassengrösse werden ungleich grosse Mannschaften hergestellt. Also z. B. «Herz» gegen «Kreuz» mit 4:3 Spielenden. Oder die Spiele beginnen mit einem Handicap-Resultat «Schaufel» gegen «Egge» Spielstand 0:2. Bei ungleich starken Mannschaften kann ebenfalls ein Handicap-Startresultat vorgegeben werden.

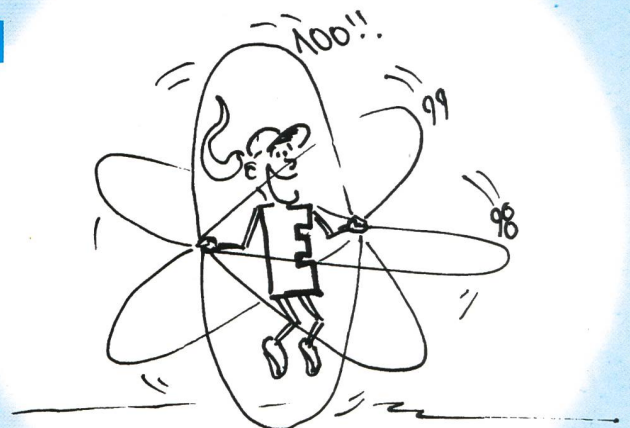
Wozu? Reaktion auf eine vorgegebene Situation. Zufall spielt mit. Kann man das Spiel noch wenden? Kann man das Resultat halten?

Substitute-Goal

Was? In einem beliebigen Spiel (4:4 Schnappball, Unihockey usw.) wird gespielt. Die Tore zählen normal. Die Ersatzspielerin/der Ersatzspieler kann in seiner Wartezeit ein Zusatztor erzielen.

Wie? In der Zeit bis zu ihrer/seiner Einwechslung kann die Ersatzspielerin/der Ersatzspieler mit einem Job (100m mit dem Seil springen, 3m die Stange hochklettern u.ä.) ein Zusatztor erzielen. Bei ihrer/seiner Einwechslung wird das «Tor» dazugezählt.

Wozu? Die Wechselspielerin/der Wechselspieler kann das Spiel indirekt beeinflussen. Die Wartezeit wird zur Bewegungszeit. Teamwork.

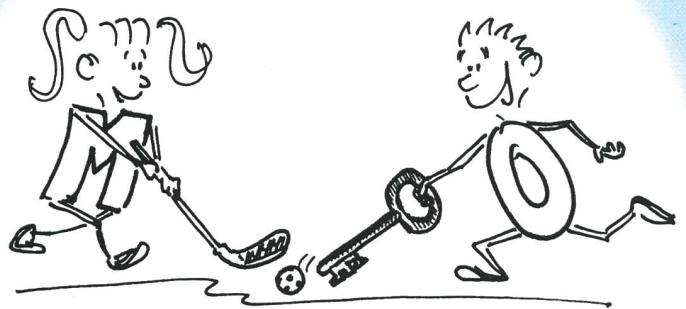


Key-Player

Was? In einem beliebigen Spiel (Schnappball, Unihockey usw.) wird bei beiden Mannschaften eine Spielerin oder ein Spieler zum «Key-Player» ernannt. Das können auch leistungsschwächere sein, aber nicht immer dieselben.

Wie? Die Mannschaft versucht nun ihren Key-Player so freizuspielen, dass dieser Tore erzielen kann. Seine Tore zählen dann doppelt oder drei Punkte.

Wozu? Integration der Schwächeren. Wichtige Rolle für den Key-Player, er bestimmt das Spiel. Verantwortung übernehmen. Hilfe anbieten.



Mädchen/Frauen-Tore

Was? In einem beliebigen Kleingruppenspiel (z. B. Schnappballform 3:3/4:4) einer koedukativgeführten Gruppe zählen die von Mädchen/Frauen erzielten Tore doppelt.

Wie? Die Mädchen/Frauen werden auf die Mannschaften gleichmässig verteilt und versuchen, ihren Vorteil auszunützen.

Wozu? Integration der Mädchen/Frauen bei «Knaben-/Männerspielen» (Fussball, Handball u.ä.). Freilaufen und Tore erzielen.

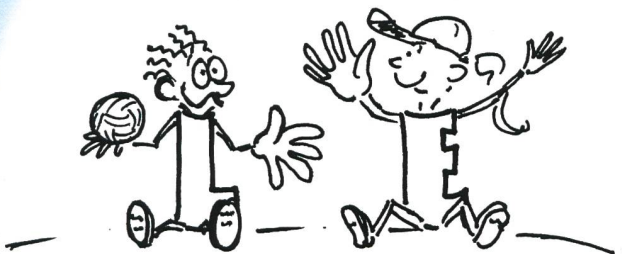


Champion-Tore

Was? In einer beliebigen Spielform 4:4/5:5 sollen die guten Spielerinnen und Spieler, die aus dem Vereinssport besser entwickelte, sportmotorische Fertigkeiten mitbringen, in ihrer Vielseitigkeit gefördert werden.

Wie? Diese Champions können z. B. mit ihrem schwachen Fuss/ihrer schwachen Hand Zweipunkte-Tore erzielen.

Wozu? Vielseitigkeit fördern. Gegensatzerfahrungen sammeln.



Assist-Tore

Was? In einem beliebigen Spiel (4:4/5:5) können zusätzliche Tore durch eine bestimmte Anzahl Assists, die vorher bezeichnete Assist-Spieler machen, erzielt werden.

Wie? Eine Spielerin oder ein Spieler ist speziell gekennzeichnet. Der Schiri, eine Auswechselspielerin/ein Auswechselspieler oder eine verletzte Schülerin/ein verletzter Schüler zählt die gemachten Assists. Nach z. B. fünf Assists erhält die Mannschaft ein Tor.

Wozu? Die mannschaftsdienlichen Spielerinnen und Spieler belohnen. Wichtige Rolle in der Gruppe.



Durchspielen

Was? In einer beliebigen Spielform 4:4 müssen vor dem Torschuss/-wurf alle Spielerinnen und Spieler der angreifenden Mannschaft den Ball berührt/gespielt haben.

Wie? Beim Spielaufbau beteiligen sich alle Spielenden, indem sie mindestens einmal den Ball berührt haben. Erst dann kann der Angriff abgeschlossen werden.

Wozu? Alle sind im Spiel integriert. Alle stellen sich frei und erhalten den Ball. Orientierung.



Reihenfolge 1-2-3...

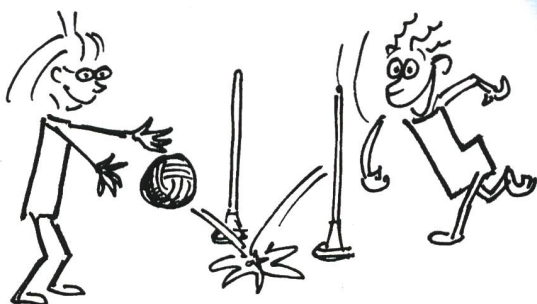


Was? In einer beliebigen Spielform 4:4 müssen vor dem Torschuss alle Spielerinnen und Spieler den Ball berührt haben.

Wie? Die Mannschaft ist vorher durchnummeriert worden. Allerdings wissen nur die Mitspielenden die Reihenfolge. Nun versuchen sie, diese der Reihenfolge nach anzuspielen und nachher auch den Torerfolg zu suchen. Findet die gegnerische Mannschaft die Reihenfolge heraus?

Wozu? Alle sind im Spiel integriert. Orientierung den Nummern nach. Freistellen, sich anbieten. Teamwork. Fairplay.

Pass-Tore



Was? Bei einem Fussball-, Basketball- oder Handballspiel 4:4 oder 5:5 stehen in jeder Spielhälfte zwei bis drei Tore (zwei Hütchen, zwei Malpfosten).

Wie? Die Angreifenden versuchen, eine Mitspielerin oder einen Mitspieler mit einem Pass durch eines der Tore anzuspielen. Das ergibt ein Tor. Die Verteidigerinnen und Verteidiger versuchen das zu verhindern. Tore können von hinten und von vorne erzielt werden. Es gibt keine Torhüterin oder Torhüter.

Wozu? Freilaufen. Genauer Pass. Spielübersicht. Verhindern von Ansammlungen von Spielerinnen und Spielern vor einem Tor. Freien Spielraum nutzen.

Bonus-Tore

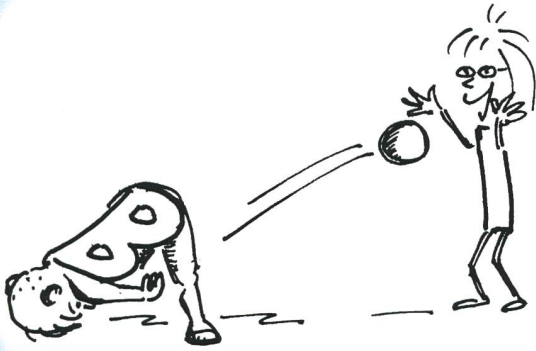
Was? In einer beliebigen Spielform 3:3/4:4 versuchen alle Spielenden der Gruppe ein Tor zu erzielen.

Wie? Haben alle Spielenden der Gruppe ein Tor erzielt können, erhalten sie drei Bonus-Tore.

Wozu? Alle sind integriert. Die Stärkeren bringen die Schwächeren in gute Abschlusspositionen. Teamwork.



Partnertore durch Rückwärts-Zuspiel



Was? In einer Schnappballform 4:4/5:5 können in einer Endzone (Torraum von 5m 20 m) Tore erzielt werden, indem eine Mitspieler/in Mitspieler dort einen Fangball machen kann (= Zonenball).

Wie? Partnertore werden erzielt, indem Spielerin A oder Spieler A den gefangenen Ball in der Endzone Spielerin B oder Spieler B via Rückwärtspass durch die Beine zuspielt.

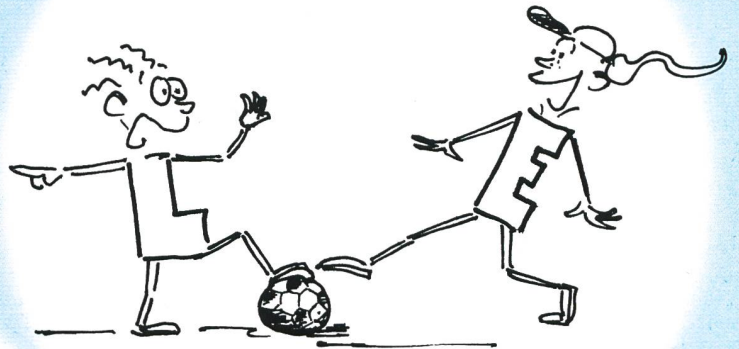
Wozu? Spielübersicht. Überzahl herstellen. Freilaufen und Passen. Geschicklichkeit.

Partnertore durch Ball-Doppelberührung

Was? Spielform Fussball 5:5 mit je zwei Endzonen. Dort können Partnertore erzielt werden.

Wie? Spielerin/Spieler A ist mit dem Ball am Fuss in die Endzone eingedrungen und stoppt den Ball, indem sie/er einen Fuss auf den Ball stellt. Tor ist, wenn eine Mitspielerin/ein Mitspieler noch einen zweiten Fuss auf den Ball stellen kann, bevor die Verteidigenden den Ball berührt haben.

Wozu? Überzahl herausspielen. Freilaufen. Dribbling und Durchbrechen. Teamwork.



Tunnel-Tore

Was? In einer Fuss- oder Schnappballform 4:4/5:5 sind je zwei Endzonen fürs Torenschiessen bereit.

Wie? Spielerin/Spieler A versucht den Mitspielenden, die in der Endzone mit gegrätschten Beinen einen Tunnel markieren, den Ball zwischen den Beinen durchzuspielen.

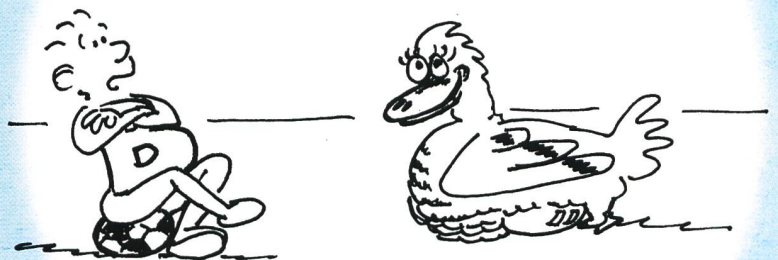
Wozu? Freilaufen. Genaue Pässe. Teamwork. Raum nutzen.

Sitz-Tore

Was? In einer Fussballspielform 5:5 sind je zwei Endzonen fürs Toreschiessen bereit.

Wie? Welche Spielerin/welcher Spieler kann in die Zone eindringen oder den Ball mit dem Fuss so stoppen, dass sie/er sich anschliessend auf den Ball setzen und so ein Tor erzielen kann?

Wozu? Freilaufen. Dribbling. Zuspielen. Aufmerksames Verteidigen.



Paar-Fussball

Was? Auf einem Feld mit grossen oder mehreren Toren versuchen die zwei Teams mit ihren Paarspielern Tore zu erzielen.

Wie? Die Paare dürfen sich nur an einer Hand des Partners haltend fortbewegen und den Ball spielen.

Wozu? Eine stärkere Schülerin/ein stärkerer Schüler weist einer/einem schwächeren den Weg (Laufwege, Verhalten...). Sich anpassen lernen.

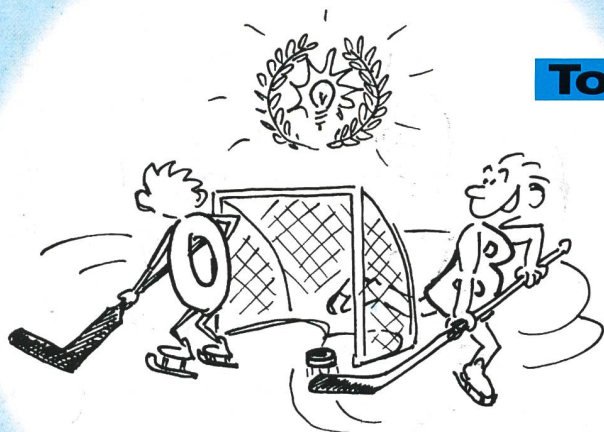


Schlauch-Fussball

Was? Auf einem Feld mit grossen oder mehreren Toren versuchen zwei Teams mit ihren zusammengebundenen Duos Tore zu erzielen.

Wie? Die zwei Spielenden sind mit zwei Schläuchen an ihren Beinen zusammengebunden und versuchen so Tore zu erzielen.

Wozu? Sich den Bewegungen des Partners anpassen. Gemeinsam das Spiel beobachten und reagieren. Starke und Schwache lernen voneinander.



Tor des Monats

Was? In Spielformen von Fussball, Basketball, Volleyball und Unihockey zählen besonders schöne Tore mehrere Punkte.

Wie? Nach einem Direktschuss aus der Luft (Fussball), einem Korbleger unter dem Korb (Basketball), einem Smash aus einem kurzen Anspiel (Volleyball) oder einem «Buebetrickli» (Unihockey) werden mehrere Punkte verteilt.

Wozu? Eingübte Fertigkeiten im Spiel anwenden und belohnen. Stärkere Spielerinnen und Spieler können sich auszeichnen. Ein Spiel wird interessanter. Stimmung kommt auf.

Gegen-, dann miteinander

Was? In einer Turnierform je 4:4 in den beiden Hallenhälften messen sich vier Mannschaften in einer beliebigen Spielform mit einem Endresultat.

Wie? Nach dem Spielende treffen sich Verlierer und Gewinner beim Seilziehen gegen die beiden andern Equipen. Im «Miteinander» können auch noch Punkte erzielt werden, die in die Turnierwertung miteinbezogen werden.

Wozu? Zuerst gegeneinander, dann miteinander. Achten und respektieren. Spass.

