Unterrichtsbaustein 2
– vom Geist des Spiels und seinen Regeln

Vorbemerkung:

Die Anleitenden, Begleitenden, Moderierenden durch diese Arbeitsgruppe brauchen ein Gefühl für zahlreiche Integrationsthemen:

- kleine/große Menschen
- Fußballferne/Fußballbegeisterte
- sportliche/unsportliche Menschen
- dicke/dünne Menschen
- Mädchen/Jungen
- aktive und passive Konfis

Es geht um die Einstimmung auf ein Gemeinschaftsprojekt, bei dem es viele Rollen und Aufgaben gibt, nicht nur die aktive Spielerrolle.[1]

Die Auseinandersetzung mit Regelwerken knüpft an die Kenntnisse der Jugendlichen aus der Gruppenspielpraxis der Kindheit an, ebenso werden die Erfahrungen mit den Regelwerken aus Sportvereinen, Schulsport, Straßenfußball und Medien einbezogen. Wenn Konfis Fußball spielen, darf eine ganz eigene „Spiel-Art“ enstehen, inklusive der untschiedlichen Lebenswelten von Mädchen und Jungen.

1. Einstieg: ein Spiel zwischen Lust und Frust

Alle Teilnehmenden sitzen im Kreis, die Mitte ist mit Gegenständen/Symbolen dekoriert.

Fragestellung:

„Wer/Was hat den größten Einfluss auf ein Fußballspiel, das allen Beteiligten Spaß macht?“

- die Spielregeln (Paragrafenzeichen)
- die Schiedsrichterin/Schiedsrichter (Pfeife)
- jede einzelne Spielerin/jeder einzelne Spieler (Sportschuh)
- die Zuschauerinnen/Zuschauer (Fanartikel)
- der Ball
- das Wetter (Regenschirm)
- die Vorbereitung (fair gehandelter Müsliriegel)
- die Trainerin/der Trainer (Springseil)
- der Sieg (Urkunde, Pokal)
- die Ausstattung, das Outfit der Spielerinnen/Spieler (Stollenschuhe, Knieschoner)
- das Spielfeld (Spielunterlage Tipp-Kick oder Frühstücksbrettchen mit Fußballfeld)

Variante 1 kurz:

Murmelgruppen diskutieren und einigen sich auf die Reihenfolge von elf Stichworten (den größten Einfluss hat ..., den zweitgrößten Einfluss ..., den drittgrößten ...). Eine Gruppe stellt die Ergebnisse vor, die anderen ergänzen/variieren, und man einigt sich auf eine gemeinsame Reihenfolge.

1 vgl. Unterrichtsbaustein 1

Variante 2 länger:

Murmelgruppen diskutieren und einigen sich auf die Reihenfolge von elf Stichworten. Wechselseitig stellen die Gruppen ihr Ergebnis vor und begründen das gegenüber dem Rest der Gruppe.

Anmerkung: *Jede Murmelgruppe hat dafür die elf Stichworte auf einzelnen Moderationskarten zur Verfügung.*

2. Spielregeln in Eigenregie

Fragestellung:

„Wenn Spielregeln Regeln sind, mit denen man spielen kann, welche Regeln würdet Ihr als Expertinnen/Experten für Euer ganz persönliches Spielglück beim Fußball wählen?“

- bezogen auf die Dauer des Spiels
- bezogen auf Platzgröße, Torgröße und Art des Balls
- bezogen auf sportliche, faire Auseinandersetzung rund um den Ball
- bezogen auf Einwurf, Anstoß, Gültigkeit und Anerkennung von Toren
- bezogen auf Trainerin/Trainer, Betreuerinnen/Betreuer, Fans

Moderierte, thematisch je einem der Spiegelstriche zugeordnete Gruppenarbeit (Ergebnisse in der Gruppe bitte schriftlich oder bildlich festhalten)

Im anschließenden Plenum werden die Ergebnisse zurückgemeldet und die Interessenunterschiede herausgestellt.

3. Regeln praktisch ins Spiel bringen: das Beispiel „Balljagd“

Vorbereitung:

die Ballart nach Platz- oder Raumgegebenheiten wählen; auf Sicherheit achten; Spielfeldgröße festlegen und markieren; für die Ausstattung mit Pfeife, Uhr, gelber und roter Karte sorgen

Gruppenentscheidung: Wie soll unsere Schiedsrichterin/unser Schiedrichter sein?

A : streng, alle Regeln eng überwachend leiten

B : locker, überwacht Zeit und Punkte im Wesentlichen, ermutigt Selbstregelung der beiden Teams

C : an der Situation orientiert, bei Bedarf locker oder streng

Die Auswahl einer Schiedsrichterin/eines Schiedsrichters erfolgt entweder aus dem Kreis der Konfis oder aus dem Kreis der ehrenamtlichen Teamer.

Die erste Schiri-Aufgabe ist die Wahl der beiden später gegeneinander spielenden Mannschaften.

Zuvor aber werden drei Beobachterinnen/Beobachtern[2] aus dem Kreis der Ehrenamtlichen oder Konfiteamer benannt. Die Aufträge werden nur den Beobachterinnen/Beobachtern mitgeteilt, nicht den Mannschaften.

Beobachtungsauftrag 1: Wie entwickelt sich das Zusammenspiel in den jeweiligen Teams und der Wettbewerb unter den beiden Teams?

Beobachtungsauftrag 2: Wie entwickelt sich der Umgang mit den Regeln?

Beobachtungsauftrag 3: Welche Entwicklung nehmen Motivation, Spielklima und Leidenschaft?

2 Anmerkung: Ein Blatt mit darauf formuliertem Beobachtungsauftrag liegt plus Stift schon bereit.

Balljagd

Zwei gekennzeichnete Teams (mit drei bis acht Spielerinnen/Spielern) haben das Ziel, sich den Ball ununterbrochen und ohne Bodenberührung fünfmal zuzuwerfen. Dafür erhält das Team einen Punkt.

Spielziel:

Welches Team hat zuerst fünf Punkte?
Bei Zeitmangel kann man auch vorher eine Spielzeit von fünf bis zehn Minuten festlegen.

Regeln:

- Keine/keiner darf den Ball an die Person zurückspielen, von der sie/er den Ball erhalten hat.
- Das Berühren der anderen Spielerinnen/Spieler ist nicht erlaubt.
- Der Ball darf keinem weggenommen werden.
- Man muss den Ball innerhalb von drei Sekunden abgespielt haben, sonst geht der Ball an das andere Team.
- Bei Ballverlust (z.B. durch Fallenlassen oder Verlassen einer Spielfeldmarkierung) geht der Ball an das andere Team.

Nach Beendigung des Spiels

Plenum im Kreis: „Ballrunde“
Es redet, wer den Spielball gerade in der Hand hat.

1. Der Ball wechselt von Mensch zu Mensch mit einer Antwort auf die Frage:

   „Das Spiel war für mich (k)ein Gewinn, weil ....“

   Anmerkung: *Es sollte ausreichend Zeit gegeben werden, Antworten zu formuliere, bevor der Ball auf die Reise geschickt wird – das entspannt und erhöht die Chance, dass möglichst viele einander zuhören.*

2. Anschließend teilen die Beobachterinnen/Beobachter ihre Erkenntnisse mit.

3. Danach teilt die Schiri/der Schiri mit, was für sie/ihn leicht und was schwierig war.

4. Großer Ratschlag: „Regeln plus X“ (Spielkultur)

   In den Murmelgruppen vom Anfang:

   „Welche fünf Empfehlungen geben wir, um auf dem Weg durch die vor uns liegenden Turniere Spielfreude zu entwickeln und Spielstress im unsportlichen Sinne zu vermeiden?“

   Zuletzt: „Wie drücken wir das in einem Slogan aus?“

   Die Empfehlungen und Slogans werden zusammengetragen, schriftlich festgehalten und später, im Verlauf der Turniere, reflektiert.

Abschlussübung: „Ballreihe“
Die Gruppe spielt mit dem Ball – gegen die Zeit.

1. Die Gruppe steht im Kreis. Der Ball wird von Mensch zu Mensch geworfen; Keiner/keinem wird der Ball doppelt zugeworfen. Jede/jeder merkt sich, woher der Ball kommt und wohin der Ball er fliegt.
2. Anschließend schätzt die Gruppe, wie lange der Ball nun für den „Rückflug“ des Weges braucht.

   Variante:

   Hin- und Rückweg werfen; auch dabei die Zeit schätzen; sich evtl. ein Ziel setzen, z.B. in welcher Zeit die Gruppe das schafft (ohne Regelverletzung)