

# Hans-Dieter te Poel & Daniel Memmert

## 10 Fußballstunden (Klasse 5–7)



## Inhalt

Ziele und methodischer Ablauf der Unterrichtseinheit	4
Organisation und Ausstattung	5
Überlegungen zur modernen Unterrichtsplanung im Fach Sport	6
Inhaltliche Schwerpunkte	6
Thema 1: Basiskompetenzen im Fußball	7
Thema 2: Ballgewöhnung	13
Thema 3: Dribbling und Finten (Teil 1)	19
Thema 4: Dribbling und Finten (Teil 2)	25
Thema 5: Ballkontrolle	31
Thema 6: Passspiel	37
Thema 7: Technikzirkel	43
Thema 8: Torschuss	49
Thema 9: Rondo-Turnier	55
Thema 10: Kings of the pitch	59



## Spielphase

Man spielt ein 3-gegen-3-Turnier auf je zwei Hütchentore, die 1–2 Meter vom markierten Spielfeldrand entfernt aufgestellt werden. Folgende Provokationsregel bestimmt den Spielverlauf: Bevor ein Pass-Tor aus dem markierten Spielfeld heraus erzielt werden kann, muss jeder SuS mindestens einen Ballkontakt verzeichnen. Der letzte Spieler darf den Ball zur Tor-sicherung innerhalb des Spielfeldes in die Hand nehmen. Ein Futsalball kann helfen, die Aufgabenstellung zu unterstützen. Welches Team erzielt nach x Minuten die meisten Treffer?

### Gliederung der inhaltlichen Schwerpunkte

Wesentliche Druckbedingungen	Taktik	Schwierigkeitsgrad
Präzisionsdruck	Lücken ausnutzen	hoch
Simultan- und Variabilitätsdruck	Tor ansteuern Überzahl herauspielen Gegnerbehinderung umgehen	

## Spielphase

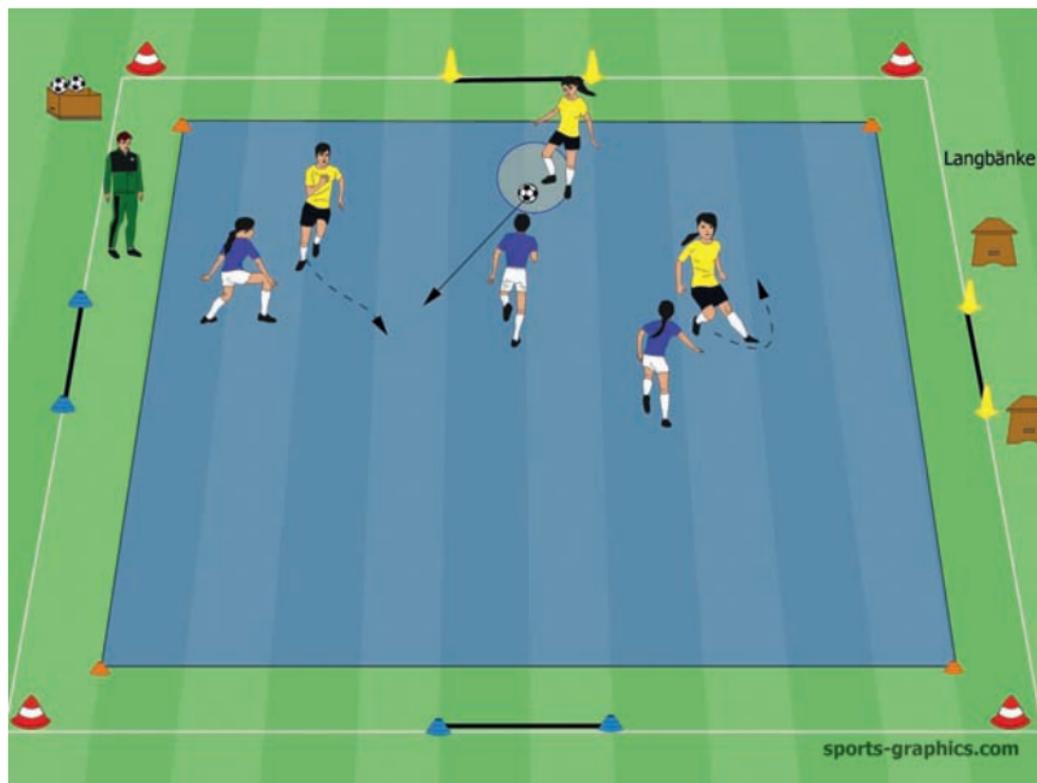


Abb. 3.1:  
„Tore am laufenden Band“ (Abb. 3.2 ist online)

## Thema 2: Ballgewöhnung

In einem ca. 25 x 25 Meter großen Feld werden in den Ecken vier Felder à ca. 4 x 4 Meter markiert. Innerhalb des Feldes werden Hütchen ausgelegt, vier Farben in gleicher Anzahl. Die Anzahl der Hütchen übersteigt deutlich die Anzahl der Spieler in einem Team, sie ist für jedes Team gleich. Man lässt demnach mithilfe von vier Farben 6er-Gruppen bilden. Jeder Spieler hat einen Ball am Fuß und sucht sich zunächst einen Ort im Spielfeld. Wer SuS, Bälle oder Hütchen mit seinem Ball oder Körper berührt und das Spielfeld mit oder ohne Ball verlässt, muss sein aufgenommenes Hütchen wieder im Spielfeld fallen lassen und sich ein neues suchen. Man darf immer nur ein Hütchen aufnehmen.

### Mögliche Aufgabenstellung

Jedes Team nimmt im Dribbling seine Farbe auf und legt jedes Hütchen einzeln in die jeweilige Kabine (d. b., das markierte Feld). Wer ist am schnellsten fertig?

### Gliederung der inhaltlichen Schwerpunkte

Wesentliche Druckbedingungen	Taktik	Schwierigkeitsgrad
Präzisions- und Zeitdruck	Lücken ausnutzen	mittel – hoch
Sukzessiv- und Simultandruck	Gegnerbehinderung umgehen	