

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Taktik-Karten Sportunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Wir haben uns für die Schreibweise mit dem Sternchen entschieden, damit sich Frauen, Männer und alle Menschen, die sich anders bezeichnen, gleichermaßen angesprochen fühlen. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit für die Schüler*innen verwenden wir in den Kopiervorlagen das generische Maskulinum.

Bitte beachten Sie jedoch, dass wir in Fremdtexen anderer Rechtegeber*innen die Schreibweise der Originaltexte belassen mussten.

In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt.

© 2021 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerwelt GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der*die Erwerber*in der Einzellizenz ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Präsenz- oder Distanzunterricht zu nutzen.

Produkte, die aufgrund ihres Bestimmungszweckes zur Vervielfältigung und Weitergabe zu Unterrichtszwecken gedacht sind (insbesondere Kopiervorlagen und Arbeitsblätter), dürfen zu Unterrichtszwecken vervielfältigt und weitergegeben werden.

Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte einschließlich weiterer Lehrkräfte, für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Mit dem Kauf einer Schullizenz ist die Schule berechtigt, die Inhalte durch alle Lehrkräfte des Kollegiums der erwerbenden Schule sowie durch die Schüler*innen der Schule und deren Eltern zu nutzen.

Nicht erlaubt ist die Weiterleitung der Inhalte an Lehrkräfte, Schüler*innen, Eltern, andere Personen, soziale Netzwerke, Downloaddienste oder Ähnliches außerhalb der eigenen Schule.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Autor*innen: Sebastian Hörl, Ronald Edermayr
Covergestaltung: Daniel Fischer Grafikdesign München nach einer Vorlage von Ronald Edermayr
Illustrationen: Ronald Edermayr
Satz: fotosatz griesheim GmbH
ISBN 978-3-403-38598-1
www.auer-verlag.de

Taktik-Karten

Inhalt

- › 5 einführende Karten mit einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, Beispielen und Empfehlungen für Spielleiter*innen
- › 49 Taktik-Karten zum Spielen

Einleitung

Wie werden viele bekannte Team-Ballspiele wie Fußball, Basketball, Handball, Floorball oder Völkerball noch spannender und überraschender und bringen somit noch mehr Spielspaß? Ganz einfach: mit den neuen Taktik-Karten!

Ihr gezielter Einsatz führt zu plötzlichen Änderungen in Spielsituationen. So können sie zu richtigen Game-Changern werden und damit wieder neue Spannung in schon oft gespielte Ballspiele bringen. Neben dem taktischen Geschick bei der Verwendung der Karten spielen Glück und Zufall eine nicht unwesentliche Rolle, wodurch der Spaßfaktor ebenfalls nicht zu kurz kommt.

Die Taktik-Karten sind für folgende Spiele konzipiert:

- › Fußball
- › Handball
- › Basketball
- › Floorball
- › Team-Abwurfspiele (z. B. Völkerball, Dodgeball, Team-Merkball etc.)

Die Verwendung der Taktik-Karten ist auch für diverse Spielvariationen und kleine Spiele möglich.

Nach dem Motto: kleine Taktik-Karte, große Wirkung!

Schritt-für-Schritt-Kurzanleitung – so geht's!

Schritt 1: Team-Spiel festlegen und die dazu passenden Taktik-Karten auswählen

Der*die Spielleiter*in legt fest, welches Team-Spiel (z. B. Fußball, Handball, Floorball, Völkerball o. Ä.) gespielt wird. Er*sie sucht alle Taktik-Karten mit der dazu passenden Taktik-Karten-Kategorie heraus (z. B. Fußball → Alle Taktik-Karten mit dem Kategorie-Symbol „Fußball“ werden verwendet). Mehr dazu siehe im Kapitel „Karten-Kategorien“.

Schritt 2: Spielmodus festlegen und Teams bilden

Soll ein einzelnes Spiel, mehrere Spiele hintereinander oder ein Turnier gespielt werden? Je nach Spielmodus kann der*die Spielleiter*in definieren, wie viele Taktik-Karten ein Team vor Spiel- /Turnierbeginn bekommt und pro Spiel einsetzen darf. Steht der Spielmodus fest, werden die Teams gebildet.

Schritt 3: Einsatz der Taktik-Karten vereinbaren

Folgende Punkte müssen vor Spielbeginn festgelegt werden:

- Wie viele Karten erhält ein Team zu Spiel- /Turnierbeginn?
- Sollen Spieler*innen der Teams die Karten ziehen oder verteilt sie der*die Spielleiter*in zufällig?
(siehe Kapitel „Ziehung oder Verteilung der Taktik-Karten“)
- Wer darf in den Teams die Karten einsetzen?
(z. B. ein*e zuvor definierte*r Kapitän*in)
- Wann dürfen die Karten eingesetzt werden?
(siehe Kapitel „Einsatz der Taktik-Karten“)
- Wie viele Taktik-Karten dürfen pro Spiel eingesetzt werden?
(z. B. nur 1 Karte pro Spiel)

Schritt 4: Spielen

Jetzt kann es losgehen. Viel Spaß und Spannung beim Spielen!

Details zu Schritt 1: Team-Spiel festlegen und die dazu passenden Taktik-Karten auswählen

Der*die Spielleiter*in legt zu Beginn ein Team-Ballspiel und den für das Spiel passenden Taktik-Karten-Pool fest. Für die richtige und schnelle Auswahl der passenden Taktik-Karten sind die Team-Spiele in Form von Icons in der rechten unteren Ecke der Vorderseite jeder Taktik-Karte angegeben. Das Icon „Fußball“ bedeutet also, dass diese Taktik-Karte für dieses Spiel geeignet ist.

Karten-Kategorien:



Fußball



Floorball



Handball



Team-Abwurfspiele (z. B. Völkerball, Dodgeball, Team-Merkball etc.)



Basketball



MATERIAL: Für den Einsatz dieser Karte wird Zusatzmaterial (z. B. Bälle oder Basketball-Körbe) benötigt.



Wirkdauer:

So lange ist die Karte im Spiel gültig.

Beschreibung:

So verändert sich das Spiel beim Einlösen der Taktik-Karte.

Karten-Kategorien:

Mithilfe der Icons werden die passenden Taktik-Karten für das jeweilige Team-Spiel ausgewählt.

Details zu Schritt 2: Spielmodus festlegen und Teams bilden

Kartenanzahl für Ziehung bzw. Verteilung

Die Anzahl der zu ziehenden bzw. von dem*der Spielleiter*in verteilten Taktik-Karten richtet sich nach der Spieldauer bzw. der Anzahl der Spiele bei einem Turnier. Empfehlungen:

- Für eine Spieldauer bis 10 Minuten: 1 Taktik-Karte pro Team
- Für eine Spieldauer ab 10 Minuten: 2 Taktik-Karten pro Team
- Bei Turnierformen: 1 Taktik-Karte pro Team pro Spiel

Spielmodus Einzelspiel

- Die Taktik-Karten werden vor dem Spiel von 1 Spieler*in jedes Teams gezogen.
- Die Taktik-Karten liegen verdeckt auf einem Stapel. 1 Spieler*in jedes Teams darf 1x während des Spiels 1 Karte ziehen.
- Die Taktik-Karten werden vor dem Spiel durch den*die Spielleiter*in zufällig an die Teams verteilt.

Spielmodus Turnier

- Die Taktik-Karten werden vor dem Turnier von 1 Spieler*in jedes Teams gezogen.
- Die Taktik-Karten liegen verdeckt auf einem Stapel. 1 Spieler*in jedes Teams darf 1x vor jedem Spiel des Turniers 1 Karte abheben.
- Die Taktik-Karten werden vor dem Turnier durch den*die Spielleiter*in zufällig verteilt. Der Einsatz wird von dem*der Spielleiter*in vorgegeben.
Variation: Die Taktik-Karten werden vor jedem Spiel des Turniers durch den*die Spielleiter*in zufällig verteilt.

Details zu Schritt 3: Einsatz der Taktik-Karten vereinbaren

Einsatz der Taktik-Karten

Der*die Spielleiter*in vereinbart mit den Spieler*innen, wie die Taktik-Karten im Spiel eingesetzt werden:

- Einsatzmöglichkeit 1: Die Taktik-Karte kann bei Ballbesitz jederzeit während des Spiels durch Rufen von „Stopp! Karteneinsatz!“ des*der vom Team bestimmten Spieler*in eingesetzt werden. Das Spiel wird dafür kurz unterbrochen.
- Einsatzmöglichkeit 2: Die Taktik-Karte kann nur bei einer Spielunterbrechung durch den*die vom Team bestimmte*n Spieler*in eingesetzt werden.
- Optionaler bzw. verpflichtender Einsatz der Taktik-Karten:
Die Taktik-Karten können entweder optional eingesetzt werden oder müssen verpflichtend verwendet werden.
Beispiel für verpflichtenden Einsatz: Die Taktik-Karten müssen bei Fußball, Handball, Basketball und Floorball bis mindestens 1 Minute vor Spielende eingesetzt werden bzw. bei Team-Abwurfspielen, wenn bei einem Team nur noch 1 Spieler*in auf dem Spielfeld ist. Dies wird durch ein Signal des*der Spielleiter*in angezeigt, wodurch bis dahin noch nicht verwendete Taktik-Karten sofort zum Einsatz kommen.

Nachdem der Einsatz der Taktik-Karten vereinbart ist, wird in einer Teambesprechung innerhalb der Teams vor dem Spiel festgelegt, welche*r Spieler*in die Taktik-Karte wann einsetzen soll.

Wirkdauer der Taktik-Karten

- Die Wirkdauer der Taktik-Karte ist direkt auf der Karte angegeben. In dem roten Kreis finden Sie eine Angabe dazu, wie lange die Anweisung auf der Taktik-Karte gilt (z. B. „Einmalig“, „Bis 1 Tor fällt“ etc.).

Empfehlungen für den*die Spielleiter*in

- Es kann bei jedem Spiel ein bestimmter Taktik-Karten-Pool verwendet werden. Der Kartenpool kann ggf. reduziert werden, indem man zum Beispiel nur die Hälfte der Karten mit der Taktik-Karten-Kategorie „Fußball“ verwendet.
- Für einzelne Taktik-Karten muss im Vorhinein Material bereitgestellt werden (z. B. unterschiedliche Bälle bzw. bei Spielwechsel 2 Tore oder 2 Körbe). Siehe Icon „Material“ bei Schritt 1 und auf den Taktik-Karten durch das Warnschild rechts unten.
- Der*die Spielleiter*in kann die Anweisungen der Taktik-Karten an die situativen Gegebenheiten anpassen und neu festlegen. Zum Beispiel: Veränderung der Wirkdauer von „Bis 1 Tor fällt“ auf „Bis 2 Tore fallen“ oder von „Ein von euch ausgewählter Spieler muss 2 Runden ums Spielfeld laufen.“ in „Ein von euch ausgewählter Spieler muss 4 Spielfeldlängen am Spielfeldrand ohne Behinderung des Spieles laufen“.
- Viele weitere Ideen zu Team-Ballspielen gibt es in den beiden anderen Büchern der Autoren („Best of – 70 innovative Bewegungsspiele“, Bestell-Nr. 08366, sowie „Challenges im Sportunterricht“, Bestell-Nr. 08543).

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Taktik-Karten Sportunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

