

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fußball: Die Kings League im Sportunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



III.C.9

Fußball

Die Kings League im Sportunterricht – Fußballspielen mit besonderen Regeln

Dr. Andreas Simon, Bremen



© RAABE 2024

© Invision Frame Studio / iStock/ Getty Images Plus

Das Modell der Kings League greift die Grundzüge eines Fußballspiels auf, wobei es durch die zusätzlichen Regeln mehr Dynamik und Zufälligkeit aufweist. Dadurch entsteht ein spannendes, abwechslungsreiches Fußballspiel, das vor allem unter pädagogischen Gesichtspunkten einen großen Anreiz für den Sportunterricht schafft. Es stehen nämlich nicht nur die sportmotorischen Fähigkeiten im Vordergrund, sondern Aspekte wie Kooperation, Verständigung sowie Taktik und spielerischer Wettkampf nehmen ebenfalls zentrale Positionen ein.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen/Niveau:	5–12, Anfänger bis Könner
Dauer:	ca. 2 Doppelstunden
Kompetenzen:	kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
Thematische Bereiche:	Fußball, Fairplay, Kommunikation, Spielentwicklung
Medien:	Aktions- und Geheimkarten, Urkunde
Zusatzmaterial:	1 farbige Bildkarte (M 6)

Allgemeine Hinweise

Fußball im Sportunterricht

Fußball gilt in Deutschland noch immer als der Sport Nummer 1, begeistert Millionen vor dem Fernseher und auf den Fußballplätzen. Fußball findet sich ebenso alltäglich in den Medien wieder und ist in der Gesellschaft nicht nur am so gern zitierten Stammtisch ein beliebtes Gesprächsthema. Die Europameisterschaft in Deutschland 2024 hat zudem das Interesse und die Begeisterung für den Sport – gerade bei den jüngeren Generationen – zusätzlich geweckt. Nicht verwunderlich also, dass Fußball auch aus dem Sportunterricht nicht mehr wegzudenken ist.

Der Reiz, Fußball im Sportunterricht zu spielen, liegt somit zum einen an der ohnehin großen Motivation der Jugendlichen für diese Sportart, zum anderen an den recht einfachen organisatorischen Mitteln – ein paar Bälle, Pylonen, Tore und Leibchen – und los geht's!

Demgegenüber stehen oftmals unterschiedliche Technik- und Spielniveaus der Lernenden mit und ohne Fußballerfahrung. Hier ist sowohl pädagogisches als auch methodisches Fingerspitzengefühl gefragt, um den Spaß und die Freude am Erleben des Sports für Anfänger, Fortgeschrittene und kleine Profis gleichermaßen zu erhalten. Ein neuerer Ansatz hierfür zeigt sich im Format der Kings League.

Die Kings League

Die Kings League ist eine eigene Fußball-Liga, die hauptverantwortlich von dem ehemaligen Fußballprofi des FC Barcelona Gerard Piqué in Zusammenarbeit mit anderen Fußballpersönlichkeiten sowie Internet-Streamern ins Leben gerufen wurde. Bei dem Projekt handelt es sich in erster Linie um eine Freizeitliga, die durch die Rahmenbedingungen versucht, das Spiel dynamischer, abwechslungsreicher und unterhaltsamer für Spielerinnen und Spieler und Zuschauende zu gestalten. Durch die neu eingeführten Regeln und den damit verbundenen Zufall stehen nicht nur die fußballerischen Fähigkeiten im Vordergrund, sondern auch Taktik und Glück können über den Ausgang eines Spiels entscheiden.

Die Regeln der Kings League

Zeit: Ein Spiel hat zwei Halbzeiten mit jeweils 20 Minuten. Mit dieser Zeiteinteilung passt das Format gut in eine Doppelstunde des Sportunterrichts (bedenkt man Aufwärmen, organisatorische Aspekte, Teambesprechungen, Reflexionen und den Abbau am Ende).

Teams: Ein Team besteht aus insgesamt 12 Spielerinnen und Spielern. Die Größenordnung einer Klasse entspricht somit auch etwa zwei Teams. (Es kann sinnvoll sein, mehrere Teams aufzustellen, vgl. „Praktische Tipps“.)

Elfte und zwölfte Spielerinnen und Spieler: Diese beiden Posten eines Teams stellen eine Besonderheit dar: Sie sind Gastspielerinnen und -spieler, wobei die elfte Person die gesamte Saison zum Team gehört und die zwölfte Person von Spiel zu Spiel wechseln kann. (Anregungen und Alternativen zu dieser Regel siehe ebenfalls „Praktische Tipps“.)

Aufstellung: Gespielt wird üblicherweise 7 gegen 7 auf einem Kleinfeld, was auf den meisten Sportanlagen von Schulen gut zu organisieren ist. Auswechslungen sind unbegrenzt möglich, sodass auch dieser Aspekt aus dem Original gut im Schulsport umsetzbar ist.

Einsatz des Videoschiedsrichters: Jedes Team hat einmal im Spiel die Möglichkeit, den Videoschiedsrichter zu rufen. Liegt das Team richtig mit dem Eingriff, behält es das Recht auf den Videoschiedsrichter. Liegt es hingegen falsch und die vorherige Entscheidung war korrekt, ist diese Möglichkeit verbraucht. (Alternativen siehe bei „Praktische Tipps“.)

Die 18. Minute: Die 18. Minute der ersten Halbzeit stellt eine Besonderheit dar: Das Spiel wird unterbrochen und es wird mit einem großen Würfel gewürfelt. Die angezeigte Zahl bestimmt, wie viele Spielerinnen und Spieler beider Teams in den letzten zwei Minuten der ersten Halbzeit auf das Spielfeld gehen. (Mögliche Abwandlung siehe bei „Praktische Tipps“.)

Gelbe und rote Karten: Wie im klassischen Fußballspiel gehören auch gelbe und rote Karten dazu. Die Besonderheit hier ist, dass bei einer gelben Karte die Person für zwei Minuten des Felds verwiesen wird. Bei einer roten Karte muss die Person für fünf Minuten vom Feld und darf nicht wieder eingewechselt werden. Hingegen darf nach fünf Minuten ein anderer Spieler das Feld betreten.

Geheimkarten: Sie machen wohl den größten Unterschied zum regulären Spiel aus. Es gibt sechs Geheimkarten, von denen jeder Trainer oder jede Kapitänin eines Teams vor Spielbeginn eine Karte ziehen darf. Diese darf dann im Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgespielt werden. Folgende Geheimkarten werden in der Kings League verwendet: Doppeltor, Shootout, Sanktion, Elfmeter, Diebstahl, Joker (vgl. **M 1**). Die Schülerinnen und Schüler können selbst weitere Geheimkarten gestalten (vgl. **M 2**).

Bekannte Größen der Kings League

Jedes Team der Kings League hat einen Vorsitz und einen Manager (ähnlich wie ein Kapitän), der für das Team verantwortlich ist und sich im Draft sein Team zusammenstellt. Im Draft sind körperliche und spielerische Tests zu absolvieren, anhand deren die Einteilung und Bewertung der Spielerinnen und Spieler erfolgt. Um die Kings League anfangs populärer zu machen und das Feuer für diese Art von Budenzauber zu entfachen, haben Piqué und seine Mitstreiter eine Reihe bekannter Persönlichkeiten für den Start des Projekts gewinnen können. Infolgedessen wurden einige Teams gegründet (siehe z. B.: <https://kingsleague.pro/en/world-cup/teams>).

Die Halbfinalspiele und das Finale der Winter-Playoffs wurden als Final-Four-Event im März 2023 im Camp Nou, dem Stadion des FC Barcelona, vor knapp 93 000 Fans ausgetragen. Dies zeigt jetzt schon die Popularität und die Reichweite dieses Formats.

Nachfolgend hat sich auch in Deutschland mit der von Lukas Podolski und Mats Hummels gegründeten „Baller League“ eine ähnliche Variante entwickelt. Toni Kroos steht mit Partner für seine „Icon League“ ebenfalls in den Startlöchern. Ein Blick in die Rahmenbedingungen der Baller League zeigt, dass die Modelle recht ähnlich sind. Auch hier finden sich Sonderregeln (vgl. **M 3**), die für den Schulsport geeignet erscheinen, z. B. ist nur ein Ballkontakt erlaubt, die Teams werden auf drei Spielerinnen und Spieler reduziert, Tore zählen nur, wenn sie mit einem Volley erzielt wurden, das angreifende Team darf nach Überschreiten der Mittellinie nicht wieder zurück in seine Hälfte oder eine Shot Clock. Dabei greifen diese Regeln mitunter Ideen aus anderen Sportspielen auf, wie zum Beispiel die Shot Clock im Basketball oder das Nicht-Zurückspielen aus dem Rugby.

Abschlüsse nur per Volley kennen die meisten Schülerinnen und Schüler selbst von den Bolzplätzen und Hinterhöfen, wenn „WM“ auf ein Tor gespielt wurde und Tore eben nur aus der Luft mit fast jedem Körperteil erzielt werden durften. Und dieser Grundgedanke ist allen diesen Spielideen gemein: Den Spaß und die Freunde am Fußball, wie er früher auf jedem Hof oder auf jeder Rasenfläche, gespielt wurde, wieder mehr in den Fokus zu rücken – zurück zu einem freieren und kreativeren Spiel, wie es Kinder und Jugendliche immer schon selbst erfunden und gespielt haben.

Praktische Tipps

Teams: Statt zwei Teams mit 12 oder mehr Spielerinnen und Spielern zu planen, ist es unter dem Gesichtspunkt der Bewegungszeit lohnender, vier Teams zu bilden und auf zwei Feldern spielen zu lassen. Das kommt einer regulären Klassenstärke nahe, setzt jedoch eine entsprechend große Halle oder Grünfläche voraus. Die Bewegungszeit für die Schülerinnen und Schüler sollte trotz aller Experimente und Spielideen ein zentrales Anliegen im Sportunterricht bleiben und die Organisationsformen sollten darauf ausgerichtet sein.

Spiel: Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Kings League in den Sportunterricht zu integrieren, z. B. in eine oder mehrere Doppelstunden (klassenintern), als Teil einer Unterrichtseinheit zum Thema „Fußball“ (klassenintern), im Rahmen einer Projektwoche (klassen-/jahrgangsübergreifend) oder als Liga über das Schuljahr hinweg (jahrgangsintern).

Letztere Variante bietet einen besonderen Reiz für den Schulsport. Allerdings ist dies mit etwas Mehraufwand verbunden, denn um mehr Teams in der Liga zu haben, sollten Doppeljahrgänge in einer Liga antreten (also z. B. Klassen 5/6, 7/8, 9/10), die in Hin- und Rückrunden gegeneinander antreten. Insbesondere bei den Varianten der Projektwoche oder des Ligasystems, bei denen über mehrere Tage gespielt und ein Wettkampf zwischen mehreren Klassen oder Jahrgängen stattfindet, ist eine Würdigung der Leistung am Ende des Turniers angemessen (siehe **M 5**).

Elfte und zwölfte Spielerinnen und Spieler: Gastspielerinnen und -spieler in die verschiedenen Spielmöglichkeiten zu integrieren, ist mitunter nicht einfach. Wird klassenintern gespielt, bleibt lediglich die Möglichkeit, Spielerinnen und Spieler aus einem anderen Team als Gast einzuladen. Allerdings würden dann diese Personen eventuell ihr eigenes Team indirekt schwächen, wenn sie für den Erfolg eines anderen Teams sorgen.

Bei einer Projektwoche ist es einfacher: Hier können Schülerinnen und Schüler, die nicht direkt in dem Projekt sind, involviert werden, wenn dies zeitlich zu arrangieren ist.

Beim Ligasystem ist es möglich, Spielerinnen und Spieler aus den angrenzenden Jahrgangsstufen einzuladen. Besteht ein größerer Altersunterschied (z. B. Spielerinnen und Spieler aus Klasse 5 und Klasse 8), kann es reguliert werden, indem die Spielerinnen und Spieler aus den höheren Stufen zum Beispiel keine Tore schießen dürfen.

Einsatz Videoschiedsrichter: Videosysteme zur Überwachung von Sportspielen sind in den Schulen in der Regel nicht vorhanden. Abhilfe können hier die gerade nicht spielenden Schülerinnen und Schüler schaffen. So bekommt eine Person neben dem Schiedsrichter die Aufgabe, das Spiel aufmerksam zu beobachten.

Tipps:

- In den unteren Jahrgängen empfiehlt es sich, für jede Spielfeldhälfte eine Person abzustellen, damit die Übersicht erleichtert wird.
- Eine erhöhte Position zum Spielfeld kann ebenfalls hilfreich sein.
- Wichtig ist zudem, den Videoassistenten zum Beispiel mit einem Leibchen kenntlich zu machen, das unterstützt die Wahrnehmung einer besonderen Funktion. Kommt es dann zu einer strittigen Situation, kann sich der „Videoassistent“ mit der Schiedsrichterin beraten und ihr seine Sicht der Situation schildern. Hier gilt es vor allem, den Schülerinnen und Schülern die Wichtigkeit ihrer Funktion transparent zu machen und an den Fairplay-Gedanken zu erinnern und diesen zu thematisieren (vgl. **M 4** und **M 6**).

Die 18. Minute: Bei der Regel der „18. Minute“ sowie bei einigen Geheimkarten werden Zeitvorgaben gemacht. Im Fall der 18. Minute gilt, dass für zwei Minuten die Anzahl der verbleibenden Spielerinnen und Spieler auf dem Feld per Würfel entschieden wird. Zwei Minuten können für die Jugendlichen recht kurz sein. Insbesondere in den unteren Jahrgangsstufen kann es sein, dass so

gut wie nichts auf dem Spielfeld passiert, wenn der Ball im Aus ist, oder sich ein Knäuel um den Ball bildet. Daher sollten die Zeitvorgaben mit Blick auf das Alter und Spielfähigkeit der Lernenden entsprechend angepasst werden.

Geheimkarten: Sie stellen einen großen Reiz für die Schülerinnen und Schüler dar und haben zusätzlichen Unterhaltungswert (siehe **M 1**). Dabei bieten sich zwei Optionen: Entweder darf nur noch aus den verbliebenen Karten gezogen werden oder die bereits gezogenen Karten werden zurückgelegt, so dass wieder alle Karten zur Verfügung stehen.

Des Weiteren sind Schülerinnen und Schüler unglaublich kreativ bei der eigenen Gestaltung von Geheimkarten. Es könnte eine Aufgabe sein, dass jedes Team eine Geheimkarte gestaltet und einbringen kann. Diese sind vorab mit allen Teams zu besprechen. (Einige Beispiele für selbst erfundene Geheimkarten finden sich bei **M 2**.)

Methoden

Neben den inhaltlichen Schwerpunkten bietet die Spielvariante der Kings League Ansatzpunkte, um einige Methoden sowie Verhaltensweisen im Sport zu thematisieren. Im Folgenden sind einige Anregungen zu ausgewählten Aspekten aufgeführt, die sich beim Fußball, Wettkämpfen und dem nicht immer vorhersehbaren Spielsystem umsetzen lassen:

Teams wählen: Im Original werden die Spielerinnen und Spieler für ein Team gedraftet und anhand körperlicher und spielerischer Tests ausgewählt. In der Schule liegt der Fokus zumeist eher auf einem ausgeglichenen Spiel, an dem alle partizipieren können, sowie der Idee des Zufalls. Sicherlich ist es auch angebracht von Mal zu Mal Teams aus gleichstarken Spielerinnen und Spielern zu bilden. Folgende Wahlmethoden haben sich als geeignet erwiesen:

- Mit der App „Team Shake“ lassen sich Teams schnell generieren. Zuvor müssen die Spielerinnen und Spieler eingetragen werden. Vorteilhaft ist, dass den Jugendlichen Spielstärken zugeordnet werden können, und somit eine Ausgeglichenheit geschaffen werden kann. Außerdem können zufällige Teams erstellt werden (wenn es nicht passt, wird einfach neu „geshaked“).
- Ein Kartenspiel wird gemischt und jede Person zieht eine Karte. Personen mit der gleichen Farbe gehen als Team zusammen. Eine zufällige Variante, bei der die Spielstärke nicht berücksichtigt wird.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen nach einem kurzen Aufwärmen zu zweit zusammengehen und haben folgende Aufgabe: A stellt sich auf die Füße von B und das Paar darf dabei nicht umfallen. Die Teams werden nun so gebildet, dass alle Personen A und alle Personen B jeweils ein Team bilden. Mit dieser Variante kann man Schülerinnen und Schüler trennen, die immer alles zusammen machen wollen und oftmals auch gleiches Spielkönnen haben, sodass ggf. die Spielstärke beeinflusst wird.

Entscheidungen besprechen: Da es bei diesem Spielsystem auch darum geht, weniger Spielerinnen und Spieler als regulär auf dem Spielfeld zu belassen, ist es wichtig, vorab Möglichkeiten zu besprechen, wie hier eine Entscheidung getroffen werden kann und sich dennoch niemand ausgeschlossen fühlt:

- Die einfachste Möglichkeit ist, dass vorab eine Reihenfolge festgelegt wird, wer als Erster, Zweiter, Dritter usw. bei entsprechender Würfelzahl draußen bleibt. Die Reihenfolge kann von Spiel zu Spiel verändert werden.
- Die Spielstärken können genutzt werden, indem je nach Spielstand offensiv oder defensiv sehr starke Schülerinnen und Schüler auf dem Feld bleiben.
- Auch die Fitness kann entscheidend sein: Wenn einige Spielerinnen und Spieler gegen Ende der ersten Halbzeit außer Puste geraten, kann auch dies ein Grund sein, draußen zu bleiben. Diejenigen Spielerinnen und Spieler, die bisher nur kurze Zeit gespielt haben, bleiben auf dem Feld.

Gemein ist allen Varianten, dass die Besprechung im Team Kommunikationskompetenz aufseiten der Lernenden voraussetzt. Daher ist es wichtig, vorab Kommunikationsregeln aufzustellen (ggf. kann ein „Team-Kapitän“ / eine Kapitänin gewählt werden, der/die moderiert).

Umgang mit Sieg und Niederlage: Gewinnen ist leicht, Verlieren eher nicht. Vor allem für Kinder in den unteren Jahrgangsstufen ist es oftmals sehr enttäuschend und mit starken Emotionen verbunden, wenn sie verlieren. Daher ist es wichtig, den Umgang mit Sieg und Niederlage entsprechend zu reflektieren – denn auch angemessen zu gewinnen, will gelernt sein. Folgende Fragen können dazu anleiten:

- Wie fühlst du dich, wenn du gewinnst/verlierst?
- Wie fühlst du dich, wenn du die Gewinner/Verlierer siehst?
- Woran lag es, dass ihr gewonnen/verloren habt?
- Was kannst du aus einem Sieg/einer Niederlage lernen?
- Wie gehst du mit einem Sieg/einer Niederlage um?

Bei der Beantwortung dieser Fragen kommt man schnell zum Stichwort „Fairplay“. Die Bereiche sind eng miteinander verzahnt und bilden eine wichtige Grundlage für erfolgreiches Miteinander-Spielen.

Der Fairplay-Gedanke: Fairplay ist bei allen Sportspielen von zentraler Bedeutung. Vor allem bei dem vorliegenden Spielmodell mit dem Einsatz der Geheimkarten und zusätzlicher Regeln kann es zu Situationen führen, die für ein Team nachteilig wirken, oder ein Team dazu verleiten, auch mal etwas unfair zu agieren.

Was bedeutet Fairplay? Fairplay bezieht sich nicht nur auf das Einhalten der vorgegebenen Regeln, sondern ist auch eine Haltung der Teilnehmenden ihren Gegnern gegenüber, deren Würde stets zu achten. So umfasst der Gedanke des Fairplay folgende Aspekte:

- Anerkennung und Einhaltung der Spielregeln;
- partnerschaftlicher Umgang mit den gegnerischen Personen;
- Achten und Einhalten gleicher Bedingungen und Chancen;
- Haltung bei Sieg und Niederlage bewahren;
- den Willen zum Sieg besitzen, aber nicht um jeden Preis siegen wollen.

Zwei hervorragende Beispiele zum Thema Fairplay im Bereich Fußball sind das Handtor von Miroslav Klose und die tröstende Geste von Oliver Kahn nach dem Gewinn der Champions League.

- Handtor Klose: <https://raabe.click/sp-Handtor-Klose>
- Trost Kahn: <https://raabe.click/sp-Trost-Kahn>

Als Einstieg in die Einheit eignet sich die Impulskarte „Fairplay-Symbol“ (M 6).

Tipp: Kleben Sie zunächst die Überschrift und den Untertitel ab und fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, ob sie das Symbol schon einmal gesehen haben bzw. kennen. Lassen Sie sie assoziieren, welche Bedeutung das Symbol hat und was darunter stehen könnte.

Impulsfragen können zum Nachdenken anregen, z. B.:

- Welche Eigenschaften und welches Verhalten verbindest du mit dem Stichwort „Fairplay“?
- Gibt es Gesten oder weitere Symbole, die du mit Fairplay verbindest?
- Wie sollten sich faire Verlierende/Gewinnende verhalten?

Schiedsgericht: Schiedsgericht sein ist gar nicht einfach – zum einen, weil Entscheidungen getroffen werden müssen, die manchmal nicht jeder akzeptieren mag, zum anderen, weil Entscheidungen im Spiel oftmals auch noch nach dem Spiel diskutiert werden. Hier ist es wichtig, mit der Klasse zu besprechen, welche Aufgabe ein Schiedsgericht hat und welche Aufgabe bzw. welcher Verhaltenskodex im Sport auch dem Schiedsrichter/der Schiedsrichterin gegenüber gilt (vgl. M 4).

Mediathek

- ▶ <https://wimasu.de/fair-play-unterrichtsmaterial/>
Unterrichtsanregungen zum Thema Fair Play.
- ▶ <https://kingsleague.pro/en/espana>
Offizielle Website der spanischen Kings League. Übersicht zu den Spielen, Events, der besten Spielerinnen und Spielern und Scores.
- ▶ <https://www.youtube.com/@KingsLeagueOfficial>
Offizieller YouTube-Kanal der Kings League, auf dem man sich Spiele und Highlights anschauen kann.
- ▶ <https://raabe.click/sp-dfb-Schiedsrichter>
Auf dieser Seite findet man weitere Informationen, wenn man mehr als nur Schiedsgericht am Rand werden möchte.
[alle Links zuletzt abgerufen am: 22.07.2024]

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Fußball: Die Kings League im Sportunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

