

Roundnet: Methodisch-didaktische Anregungen

Alle wollen spielen und nicht nur losgelöste Technikübungen absolvieren! Spielsituationen ermöglichen den Lernenden taktisch zu denken, Entscheidungen zu fällen und gemeinsam im Team Probleme zu lösen. Viele Ballberührungen sind für die Lernenden wichtig. Deshalb gilt es, die Endform Roundnet anfangs zu vereinfachen und anzupassen, damit schnell ein Spielfluss zustande kommt.



Ganzheitlicher Spielgedanke – spielend lernen

Roundnet wird spielerisch vermittelt. Dabei sollen die Lernenden aktiv integriert werden. Dem **TGfU-Ansatz** (siehe Abb. 2) folgend, findet durch den spielzentrierten Fokus der Lernenden ein aktives Problemlösen statt. Um die Lernenden vor Probleme stellen zu können, wird jeweils mit einer, dem Niveau der Lernenden angepassten Spielform (1) gestartet. Zur Unterstützung der aktiven Problemlösung, erfolgt anschliessend eine Reflexionsphase (2). Die Lehrperson versucht dabei durch gezieltes Nachfragen technische und taktische Probleme aufzuzeigen bzw. die eigenständige Problemwahrnehmung der Lernenden zu fördern. Dazu werden sie gefragt, was in einer Situation zu tun ist und wie es zu tun ist. In einem nächsten Schritt können durch Übungssequenzen (3) die notwendigen Skills geübt werden, also das wie. Im Anschluss an die Übungssequenz wenden Lernenden nochmals in einer Spielform (1) die geübten Skills an.

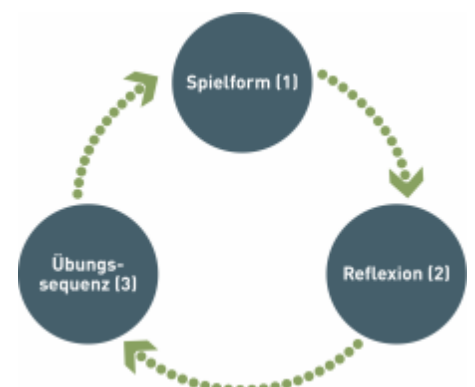


Abbildung 2: Vermittlungszyklus in Anlehnung an Bunker und Thorpe (1986)

Schrittweise Annäherung an die Endform

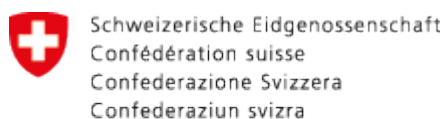
Die Spielformen passt die Lehrperson dem Spielniveau und den Vorerfahrungen der Lernenden an, sodass sie sich diese schrittweise der Endform annähern. Dafür helfen niveauangepasste Spielformen, wie im Kapitel «[Niveauangepasste Spielformen](#)» näher beschrieben. Die Endform wird auf vereinfachte Spielformen (Stufen) heruntergebrochen. Die Spielregeln werden angepasst, der Kern des Spiels bleibt aber immer erhalten. Dies erleichtert es den Spielenden, den Fokus zuerst auf das Spielverständnis zu legen, indem sie an bereits vorhandenen Kompetenzen anknüpfen können. Regeln werden somit schrittweise eingeführt und dem Niveau der Lernenden entsprechend erweitert.

Stufe	Beschreibung
1	Fangen und Werfen
2	Fangen, Passen und Werfen
3	Fangen, Passen und Schlagen
4	Fangen, Passen und direkt Schlagen
5	Fangen, direkt Passen und direkt Schlagen
6	Endform Roundnet

Für jede Stufe gibt es zudem passende [Reflexionsfragen](#) und [Übungen](#). Die Stufen dienen als Orientierungshilfe und müssen nicht in der vorgegebenen Reihenfolge durchlaufen werden. Je nach Niveau der Spielenden empfiehlt es sich, auf einer höheren Stufe einzusteigen und bestimmte Stufen zu überspringen.

Die Reflexionsfragen und die Übungen können für jede beliebige Spielform (Stufe) angepasst angewendet werden. Inhaltlich empfiehlt es sich für alle Niveaus, den Fokus zuerst auf das Spielverständnis, anschliessend den Angriff und erst zuletzt auf die Verteidigung zu richten. Je nach Niveau können die Lernenden auch selbstständig Übungsformen entwickeln und so das aktive Problemlösen noch spezifischer fördern.

Quelle: Stefan Müller und Ramon Felix, Mitgründer und Trainer Roundnet Club Bern



Bundesamt für Sport BASPO