

Flag Football: Didaktik- und Methodik-Orientierungen

Flag Football bietet die Chance, sowohl didaktisch/inhaltlich als auch methodisch einmal etwas Anderes zu machen. Die Spielidee bietet viele Variationsmöglichkeiten.



Häufig erleben Sportlehrpersonen auf der Sekundarstufe II, dass die Lernenden überall relativ wenig spezifische Vorerfahrung aus dem Sportunterricht in der Volksschule verfügen. Auch dadurch bietet Flag Football die grosse Chance, die Kreativität der Lernenden zu nutzen und diese den Lernprozess aktiv mitgestalten zu lassen (kreieren von Spielzügen, sinnvolle Regelanpassungen, Rollenverteilungen im Team

(siehe Kasten).

Spielen kann man nur durch Spielen lernen!

Flag Football ist ein Mannschaftsspiel, Ballspiel, Fangspiel und Endzonenspiel. Im Fokus beim Spiel stehen die Anforderungen des Spielaspekts und die Förderung der überfachlichen Kompetenzen und weniger die Anforderungen des Wettkampfaspekts und der entsprechenden sportfachspezifischen Fachkompetenzen. Zudem ist es normalerweise für die Mehrheit der Lernenden etwas Neues und somit sind Vorkenntnisse und Fachwissen eher niedrig und alle haben die Möglichkeit Veränderungen zu erleben und Neues zu erschaffen.

Auszug aus dem RLP Berufsfachschulsport

- **Spiel – Sozialkompetenz:** «Die Lernenden handeln Spielregeln kooperativ aus.»
- **Spiel – Fachkompetenz:** «Die Lernenden analysieren Spielsituationen und richten ihr Handeln auf erfolgreiches Spielen aus.»

Im Folgenden sind einige Didaktik- und Methodik-Orientierungen aufgeführt, die das Spiel auch im Berufsschulsport besonders wertvoll machen.

Didaktik

- Technik- und taktikreduzierter Einstieg, regelgeleitet (der Lerngruppe angepasst, alle Regeln sind jederzeit veränder- und variierbar, keine Regel ist unumstösslich),
- so wenig Spielunterbrechungen wie möglich (hohe Intensität),
- Spiel- und Regelentwicklung offen, sie orientieren sich an den Bedürfnissen und Fähigkeiten der Lernenden,
- Tor- und Punktereichtum (Erfolgsorientierung).

Methodik

- Von Anfang an spielen («Spielen kann man nur durch Spielen lernen»), mit so wenig Regeln

- wie möglich,
- sukzessives Erweitern der Regeln,
 - Reflektieren der Praxis,
 - Verantwortungsübernahme der Lernenden (reflektieren, problematisieren, lösen, präsentieren).

Welche Fähigkeiten braucht es auf den einzelnen Angriffs-Positionen?

Quarterback

- Ball werfen können
- Schnelle Auffassungsgabe in einer Spielsituation
- Mannschaft führen und motivieren können
- Taktisches Geschick besitzen
- Auch in einer hektischen Situation ruhig bleiben

Wide Receiver

- Den Ball gut fangen können
- Schnell laufen können
- Laufvarianten zum Täuschen des Verteidigers einsetzen können
- Gut gegen den gegnerischen Wide Receiver verteidigen können (jeder Spieler ist Offense- und Defense-Spieler!)
- Die vom QB mitgeteilte Aufgabe gut umsetzen können

Running Back

- Guter und robuster Läufer
- Spielsituation situativ für den bestmöglichen Laufweg erkennen können

Center

- Den Ball sicher zum Quarterback werfen können
- Einen vom Quarterback geworfenen Ball fangen können und danach die Spielsituation für einen optimalen Laufweg gut erkennen können

Quelle: Andrea Derungs, Sportlehrperson an der BBZ Zürich; Urs Böller, Sportlehrperson an der AGS Basel



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO