

20. September 2024

Prüfungsbestimmungen
Theorie und Praxis der Sport- und Bewegungsfelder**Aufbaukurs Spielformen II**
FußballWahlpflichtveranstaltung
Kontaktzeit: 30h
Selbststudium: 30h

Workload: 60h

1. Prüfungsvoraussetzungen

Die Modulabschlussprüfung besteht aus mehreren Modulteilprüfungen (siehe Prüfungsordnung). Eine dieser Modulteilprüfungen ist die Sportpraxisprüfung, bei der zwischen der Prüfung zum Seminar „Spielformen I“ und zum Seminar „Spielformen II“ ausgewählt werden darf.

Voraussetzung für die Teilnahme an der sportpraktischen Prüfung ist die regelmäßige Teilnahme an der entsprechenden Lehrveranstaltung.

Die regelmäßige Teilnahme an einer Lehrveranstaltung liegt vor, wenn die bzw. der Studierende an mindestens 80% der Veranstaltungstermine aktiv teilgenommen hat.

Das Tragen adäquater Kleidung sowie Schuhwerk ist Voraussetzung zur Teilnahme an der sportpraktischen Prüfung.

2. Inhalt der sportpraktischen Prüfung

In der sportpraktischen Prüfung sollen die Prüflinge die Demonstrations- und Spielfähigkeit in der vertieften Sportart nachweisen. Die Prüfung wird benotet und besteht aus zwei Prüfungsteilen.

2.1 Teilprüfung 1 (Komplexe Techniküberprüfung): Mit Tempo durch das Zentrum

Die Prüflinge präsentieren die Übung „Mit Tempo durch das Zentrum“ in Partnerarbeit. Folgende Anforderungen werden an die Übungsabfolge gestellt:

- Die Übung findet in der gegnerischen Spielhälfte statt. Spieler*in 1 befindet sich im Mittelkreis, Spieler*in 2 circa 40 Meter zentral vor dem anzugreifenden Tor mit zwei Stangen zur Gegnersimulation hinter sich; Blickkontakt zu Spieler/in 1 aufnehmen
- Spieler*in 1 erhält einen Flugball und kontrolliert diesen. Der Flugball wird von einem/einer dritten Spieler*in gespielt, der/die sich nahe der Auslinie auf Höhe der Mittellinie befindet.

- Spieler/in 2 löst sich von dem simulierten Gegenspieler mit einer Lauffinte in eine Richtung und startet in die andere Richtung mit dem Ziel, im Moment der Passbereitschaft von Spieler*in 1 spieloffen anspielbar zu sein.
- Spieler/in 1 passt zu Spieler/in 2.
- Spieler/in 2 nimmt den Pass an und mit und geht ins raumüberwindende Dribbling in Richtung einer Stange, die diagonal am Sechzehnerhalbkreis platziert ist.
- Spieler/in 2 macht eine selbst gewählte Finte vor dieser Stange und dribbelt an dieser Stange vorbei.
- Spieler/in 2 schießt auf Höhe des Sechzehnmeterraums mit einem Spannstoß (Vollspann- oder Innenspann) auf das Tor.

Es erfolgen circa 8 Durchläufe der Übung, wobei die Aufgaben von Spieler/in 1 und Spieler/in 2 gewechselt werden. Die Bewegungsrichtungen bei der Lauffinte sowie die Finte können dabei variiert werden.

Bewertet werden die zwei Spielaktionen „Ballan- und Mitnahme sowie Pass zu Spieler/in 2“ von Spieler/in 1 nach folgenden Kriterien:

- Ausführung der Ballannahme, Kontrolle des Balles, angemessene Demonstration der zentralen Bewegungselemente
- Anpassung der Ballannahmetechniken an variable Bedingungen
- Präzision des Passes
- Spieltempo

Bewertet werden die vier Spielaktionen „Freilaufen, Offene Stellung, Dribbling/Finte und Torschuss“ von Spieler/in 2 nach folgenden Kriterien:

- Explosivität und angemessener Aktionsradius beim Freilaufen
- An Aktion von Spieler/in 1 angepasstes Timing, um in die offene Stellung zu gelangen
- Dynamik und Sicherheit beim Dribbling sowie Effektivität und Variationen bei den Finten
- Beidfüßigkeit, Ballgeschwindigkeit und Präzision beim Torschuss

2.2 Teilprüfung 2 (Feststellung der Spielfähigkeit): Funino 3 gegen 3

Gespielt wird im 3 gegen 3 nach Funino-Regeln des Deutschen Fußballbunds. Die Spielfeldgröße beträgt 32x25 Meter. Jede Mannschaft verteidigt zwei Minitor. Tore dürfen nur innerhalb einer Sechs-Meter-Schusszone erzielt werden, eine/n Torhüter*in gibt es nicht.

Es soll ein situationsadäquates individual- und gruppentaktisches Verhalten demonstriert werden.

Bewertet werden:

- Einhalten der Spielregeln
- Individualtaktisches Verhalten (Abwehr- und Angriffsverhalten, Stellungsspiel, Räume erkennen und Anlaufen, Gegner- und Mitspielerorientierung, Freilaufen und Anbieten etc.)
- Gruppentaktisches Verhalten (Dreiecksbildung, Doppelpass, Hinterlaufen, Spiel über den Dritten, Angriffskombinationen, Kompaktheit und ballorientiertes Verteidigen in der Defensive)
- Situationsabhängiger Einsatz der Techniken

3. Benotung sportpraktische Prüfung

Die Gesamtnote für die sportpraktische Prüfung Fußball ergibt sich zu 50% aus Teilprüfung 1 und 50% aus Teilprüfung 2.

Beide Prüfungsteile müssen für sich bestanden sein (mindestens ausreichend 4,0). Eine schlechtere Leistung in einer Teilprüfung kann nicht ausgeglichen werden.

4. Korrekte Technikausführung der Prüfungselemente

Ballan- und Mitnahme (Brust)

- Ball mit den Augen fixieren
- Passende Position zum Ball einnehmen, leichte Schrittstellung, Knie leicht gebeugt
- Arme angewinkelt, seitlich leicht heben
- Schultern zurückziehen, um große Brustfläche zu erzeugen
- Brust befindet sich im leichten/mittleren Winkel unter dem Ball und zeigt in die beabsichtigte Bewegungsrichtung des Balls
- Im Moment des Ballkontakts Brust elastisch nach hinten bewegen
- Ball körpernah abtropfen lassen
- Schnelle Kontrolle des Balls mit dem Fuß
- Bei einem Flugball über Brusthöhe kann mit einer Sprungbewegung reagiert werden; alternativ ist eine An- und Mitnahme mit dem Kopf vonnöten
- Bei einem Flugball unter Brusthöhe ist eine Annahme mit dem Fuß funktional

Pass zu Spieler/in 2

- Frontal auf den Ball zulaufen; kein Bogenlauf
- Oberkörper wird beim Pass über den Ball gebeugt
- Ball wird flach rollend, nicht hoch und nicht hüpfend gespielt, mit wenig Rotation und in den offenen Fuß gespielt, damit er einfach weiterverarbeitet werden kann

Standbein:

- Bevor der Pass ausgeführt wird, setzt das Standbein neben dem Ball auf
- Das Körpergewicht wird aufs Standbein verlagert
- Das Standbein ist leicht gebeugt und die Fußspitze zeigt in die Abspielrichtung

Spielbein:

- Locker mit dem Spielbein Ausholen und das Bein dabei leicht nach außen drehen
- Die Fußspitze zeigt ebenfalls nach außen
- Fuß fixieren
- Der Ball wird mit der Mitte der Innenseite des Fußes getroffen
- Das Spielbein muss beim Pass locker durchschwingen

Freilaufen

- Antritt mit 2-3 kurzen Schritten weg vom simulierten Gegenspieler (Täuschung)
- Plötzlicher, dynamischer Richtungswechsel in die entgegengesetzte Richtung, damit eine Passmöglichkeit des Mitspielers geöffnet wird
- Auf das Timing der Aktion achten
- Mitspieler*in dabei nicht den Rücken zudrehen, Ball muss jederzeit gesehen werden können

Offene Stellung

- Vororientierung durch Schulterblicke
- Körperhaltung so ausrichten, dass sowohl der Ball als auch das Spielfeld in Spielrichtung gesehen werden kann (leicht seitliche bzw. schräge Stellung)

Dribbling

- Dribbling in Form eines raumüberwindenden Dribblings
- Mittleres bis hohes Tempo
- Ball wird mit einem Abstand von ungefähr einem Meter vom Fuß entfernt
- Ball wird möglichst mit dem Vollspann geführt

Finte

- Beliebige Täuschungshandlung auswählen (z.B. Ausfallschritt, Übersteiger, Schussfinte, Zidane-Drehung)
- Finte im passenden Abstand zum simulierten Gegenspieler einleiten (Timing: nicht zu weit entfernt, damit die Finte verpufft und nicht zu nah, damit der Gegenspieler nicht eingreifen kann)

- Glaubwürdige Täuschungshandlung ausführen (Körpersprache: Beine, Hüften, Schultern und Blick einsetzen)
- Selbstbewusste und entschlossene Ausführung, kein Zögern oder keine Unsicherheit zeigen
- Beschleunigung nach der Finte, um die gewonnene Zeit und den Raum zu nutzen
- Stets Kontrolle über den Ball behalten

Torschuss

Vollspann-Stoß

- Oberkörper leicht nach vorne gebeugt, um den Ball flach zu halten; Oberkörper etwas zurücknehmen, um eine höhere Ballflugkurve zu erzeugen
- Arme sorgen in leicht gebeugter Haltung für Stabilität
- Gerader oder leicht diagonalen Anlauf, um maximale Kraft zu erzeugen

Standbein:

- Ist neben dem Ball positioniert, etwa auf gleicher Höhe oder leicht davor
- Körpergewicht wird auf das Standbein verlagert
- Das Standbein ist leicht gebeugt und die Fußspitze zeigt in die Schussrichtung

Schussbein

- Der Ball wird mit dem Spann des Fußes getroffen, also dem Bereich oberhalb der Zehen und unterhalb des Knöchels
- Fuß fixieren
- Nach dem Schuss folgt ein deutlicher Nachschwung, der das Gleichgewicht hält und die Ballrichtung stabilisiert

Innenspann-Stoß

Ähneln im Bewegungsablauf dem Vollspann-Stoß, mit folgenden Anpassungen:

- Der Oberkörper ist etwas aufrechter als beim Vollspann-Schuss, um eine gute Ballkontrolle und Präzision zu gewährleisten
- Der Ball wird mit dem inneren Teil des Fußes getroffen, dem sogenannten Innenspann, was eine breitere Kontaktfläche bietet und mehr Kontrolle über den Schuss ermöglicht.
- Standbein ist direkt neben dem Ball positioniert
- Anlauf erfolgt schräger zum Ball als beim Vollspann-Stoß. Dies erlaubt eine bessere Platzierung des Balls und ermöglicht es dem Spieler, den Ball in eine bestimmte Richtung zu zirkeln
- Der Nachschwung ist nicht so kräftig wie beim Vollspann, sondern eher kontrolliert, um die Präzision beizubehalten

5. Literaturhinweise

DFB-Akademie. (2024). *Das Spiel im Blick*. Abruf unter <https://www.dfb-akademie.de/das-spiel-im-blick/-/id-11008572/>

Fußballtraining online. (2018). *Richtiges Freilaufen - Fußballtraining online*. Abruf unter <https://www.fussballtraining.de/allgemein/richtiges-freilaufen/18032/>

Bluhm, U. (2024). *Annahme und Mitnahme hoch zugespielter Bälle | Soccerdrills.de. Fußballtechnik - Vollspannstoß | Soccerdrills.de*. U. Bluhm. Abruf unter <https://www.soccerdrills.de/theorie-und-wissen/fussballtechnik/annahme-und-mitnahme-hoch-zugespielter-baelle/>

Bluhm, U. (2024). *Fußball Technik Innenseitstoß - Grundlagen Körperhaltung, Standbein, Spielbein | Soccerdrills.de*. U. Bluhm. Abruf unter <https://www.soccerdrills.de/theorie-und-wissen/fussballtechnik/innenseitstoss-die-grundlagen/>

Bluhm, U. (2024). *Fußballtechnik - Vollspannstoß | soccerdrills.de*. Abruf unter <https://www.soccerdrills.de/theorie-und-wissen/fussballtechnik/vollspannstoss-die-grundlagen/>

Memmert, D., & Breihofer, P. (2006). *Doppelstunde Fußball. Unterrichtseinheiten und Stundenbeispiele für Schule und Verein*. Hofmann.

