

III.E.24

Sonstige Spiele

Das Sportspiel Floorball vertiefen – Die Faszination des löchrigen Balls

Dr. Andreas Simon



© Petr Bonek / iStock / Getty Images Plus

Floorball ist ein schnelles und intensives Spiel, das die Schülerinnen und Schüler gleichermaßen vor motorische, konditionelle, kognitive und technische Herausforderungen stellt. Die Unterrichtseinheit greift die Schusstechniken gezogener Schuss und Schiebschlagschuss auf, stellt Übungen in spielnahen Situationen vor und widmet sich den Themen Zweikampfführung und taktisches Teamverhalten wie Pressing, Backchecking oder Spielsystem.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen/Niveau:	9–13, Fortgeschrittene/Köner
Dauer:	4 Doppelstunden + 1 Doppelstunde Abschlussprüfung
Kompetenzen:	Sportartspezifische Techniken und Grundfertigkeiten spielspezifisch und situationsadäquat einsetzen und anwenden; Angriffs- und Verteidigungshandlungen erkennen und situationsgerecht reagieren; spielbezogen kommunizieren; Bewegungsabläufe beschreiben
Thematische Bereiche:	Ballspiele, Floorball, Spielfähigkeit, Spielentwicklung
Medien:	Lern- und Übungskarten, Phasenbilder
Zusatzmaterial:	Videoclips zu M 2, M 3 und M 6

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema:	Der gezogene Schuss und der Schiebschlagschuss
M 1	Übungen zu den Schusstechniken
M 2	Der gezogene Schuss – Lernkarte
M 3	Der Schiebschlagschuss – Lernkarte
Benötigt:	1 Floorballschläger und 1 Keule pro Person, Floorbälle, Parteibänder, 2 Tore, 2 Softbälle, 16–20 verschiedene Bälle, 1 kleiner Kasten, mehrere unterschiedlich große Hütchen

2. Doppelstunde

Thema:	Schusstechniken mit Torabschluss in spielnahen Situationen
M 4	Übungen zum Torabschluss
M 5	Prüfungsanforderungen Schusstechniken mit Torabschluss
Benötigt:	1 Floorballschläger pro Person, Floorbälle, 3 Softbälle, Parteibänder, 2 Tore, 8 Hütchen, 2 Medizinbälle

3. Doppelstunde

Thema:	Zweikampfführung erproben
M 6	Übungen zur Zweikampfführung
M 7	Taktikelemente im Floorball – Theorie
Benötigt:	1 Floorballschläger pro Person, Floorbälle, 2 Rugbybälle, Parteibänder, 4 Langbänke, 2 Tore, 4 Hütchen

4. Doppelstunde

Thema:	Teamtaktiken anwenden
M 8	Übungen zu den Taktikelementen
M 9	Taktikboard
M 10	Taktische Elemente – Rückmeldebogen
M 11	Spielvarianten zum Abschluss
Benötigt:	1 Floorballschläger pro Person, Floorbälle, Parteibänder, 1 großer Gymnastikball, 4 Langbänke, 2 Tore, mehrere unterschiedlich große Hütchen

Zusatzmaterial zum Download:

Videoclips zu M 2, M 3 und M 6.



Übungen zu den Schusstechniken

M 1

Übung 1: Rollmops

Material: 1 Floorballschläger pro Person, möglichst viele Floorbälle, ca. 10 verschiedene Bälle (z. B. Basket-, Volley-, Soft-, Gymnastikbälle)

Organisation: Die SuS bilden 2 Teams, die sich an je einer Grundlinie mit den Floorbällen und -schlägern nebeneinander aufstellen. In der Mitte befinden sich die anderen Bälle.

Beschreibung: Ziel ist es, die Bälle mit einem Schuss zu treffen, sodass sie hinter die Grundlinie des gegnerischen Teams rollen. Gewonnen hat das Team, das zuerst mehr als 5 Bälle über die Grundlinie des gegnerischen Teams bewegt hat.



Hinweise:

- Es sollen verschiedene Schussvarianten ausprobiert werden, deren Vor- und Nachteile später thematisiert werden können (siehe M 2).
- Darauf hinweisen, rücksichtsvoll zu schießen und vor allem nicht hoch, damit SuS auf der anderen Seite nicht oberhalb der Hüfte getroffen werden.
- Die ausgewählten Bälle sollten nicht zu schwer sein und gut rollen. Ansonsten ist neben der Zielgenauigkeit noch ein erheblicher Krafteinsatz beim Schuss vonnöten.
- Es sollen lediglich Vorhandschüsse absolviert werden. Eventuell sollte an dieser Stelle nochmals geklärt werden, was Vor- und Rückhand bedeutet und wer Links- und wer Rechtsausleger ist.



Variationen:

- Die Entfernung zu den zu treffenden Bällen kann anfangs verringert werden, um die Trefferwahrscheinlichkeit zu erhöhen und Erfolgserlebnisse zu ermöglichen.
- Mehrere Runden spielen. In der zweiten Runde werden die Bälle näher zu der Seite des Teams gelegt, das verloren hat. Dadurch ist dessen Trefferwahrscheinlichkeit höher und der Ball kann mit mehr Druck getroffen werden.

Andreas Simon © RAABE

M 2 Der gezogene Schuss – Lernkarte



Hinweise: Der gezogene Schuss (auch Schlenzschuss) ist eine beliebte Technik. Ähnlich wie beim gezogenen Pass hat der Ball die ganze Zeit Kontakt zur Schaufel.



Ausgangsposition

Leichte Schrittstellung, bei der der Ball mit dem Schläger hinter der Körperachse gehalten wird. Dabei bildet die Schaufel ein Dach über dem Ball, was zu einer besseren Kontrolle führt. Die Bewegung der Schaufel beginnt hinter dem hinteren Fuß.



Zugbewegung

Die Zugphase ist kennzeichnend für diesen Schuss: Der Ball wird beschleunigt, es erfolgt eine leichte Körperrotation und es wird leichter Druck auf den Stock ausgeübt.



Ballabgabe

Die Schaufel ist in ca. 90 Grad zum Ziel gerichtet. Es erfolgt eine Gewichtsverlagerung nach vorn in Richtung Ziel. Der Ball verlässt die Schaufel, sobald er den vorderen Fuß passiert. Beim Ausschwingen zeigt das Schaufelblatt in Richtung Ziel.

Vorteile: Hohe Ballkontrolle, Abschluss aus dem Lauf, Präzision.

Nachteile: Es wird viel Raum und Zeit benötigt. Dadurch wird der Schuss für die gegnerische Person berechenbarer.

Anwendung: Vor allem aus dem Lauf und nahezu in allen Positionen auf dem Feld.



Variationen: Aus der Drehung, weg vom Körper, Täuschung, lange/kurze Zugphase.

Andreas Simon © RAABE



Siehe auch Videoclip in der Zip-Datei zum Download.

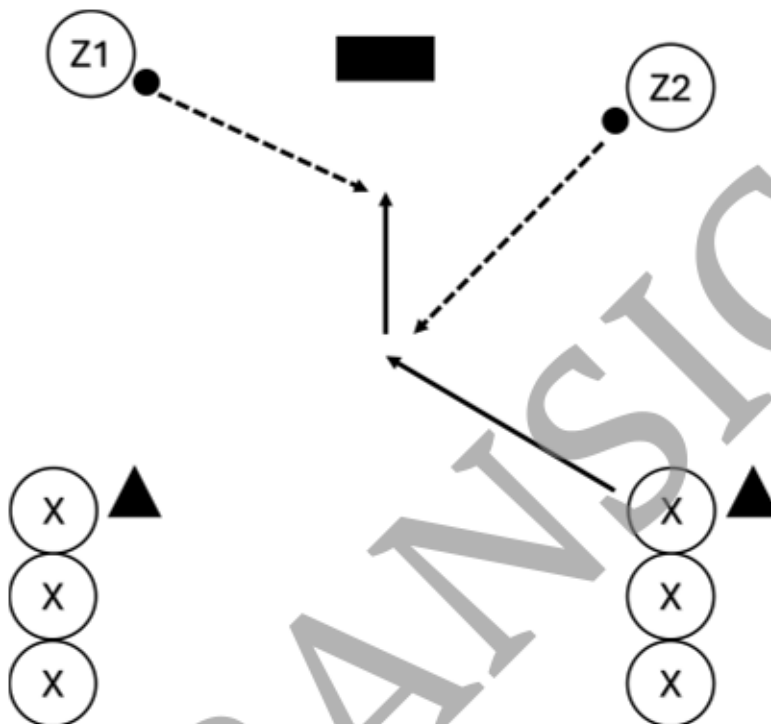
M 4 Übungen zum Torabschluss

Übung 1: Schneller Abschluss

Material: 1 Floorballschläger und 1 -ball pro Person, 4 Hütchen, 1 Tor

Organisation: Die SuS bilden 2 Gruppen, die sich an der Mittellinie (jeweils links und rechts an den Außenseiten) aufstellen. Zwei zuspielende Personen (Z1, Z2) stehen in den Ecken links und rechts vom Tor.

Beschreibung: Z1 und Z2 spielen abwechselnd einen langen und einen kurzen Pass zu den anlaufenden SuS (X). Die Schussart ist beliebig, der Schiebschlagschuss ist jedoch zu priorisieren.



Hinweise:

- Es ist einfacher, wenn zuvor festgelegt wird, von welcher Seite der kurze und von welcher der lange Pass gespielt wird.
- Die anlaufenden SuS zeigen zuvor an, auf welche Seite sie den Pass gespielt haben möchten (immer Vorhandseite).
- Markierungshütchen aufstellen, um eine Orientierung zu geben, wohin circa der lange und wohin der kurze Pass gespielt werden sollen.



Variationen:

- Zur Erschwerung, aber auch zur Erhöhung des Spaßfaktors, kann eine Person als halbaktiver Torwart vor dem Schutzraum agieren.
- Zwei Teams spielen gegeneinander: Welches Team schafft die meisten Tore in einer vorgegebenen Zeit?

M 11 Spielvarianten zum Abschluss

Spiel 1: Egospiel

Material: 1 Floorballschläger pro Person, 1 Floorball, 2 Tore

Beschreibung: Beim Egospiel darf der Ball nicht gepasst werden. Erlaubt ist lediglich, ihn „liegen zu lassen“ oder selbst einen Torabschluss zu versuchen. Wird der Ball dennoch gepasst, erhält das andere Team den Ball. Ballführung und Balldribbling sind die entscheidenden Merkmale.



Hinweise:

- Die Teammitglieder müssen die ballführende Person unterstützen – entweder, indem sie den Ball übernehmen oder die gegnerische Verteidigung durch geschicktes Ablaufen von der ballführenden Person fernhalten.
- Als Verteidigung müssen sich die SuS überlegen, wie sie sich taktisch am besten verhalten: Warum ist es nicht so sinnvoll, die Teammitglieder der ballführenden Person zu decken? Wie sollte sich das verteidigende Team positionieren?

Spiel 2: Hab' dich!

Material: 1 Floorballschläger pro Person, 1 Floorball, 2 Tore

Beschreibung: Gespielt wird nach den bekannten Floorballregeln. Wird jedoch die ballführende Person A von einer verteidigenden Person B mit der Hand berührt, muss A stehen bleiben und einen Freischlag ausführen. Dadurch bleibt dem verteidigenden Team B mehr Zeit, um sich in Ruhe neu zu positionieren.



Hinweise: Es kommt nicht nur auf das schnelle Abspielen des Balls an, sondern auch darauf, dass sich die Teammitglieder freilaufen und anbieten. Zudem kann das Abticken auch als taktisches Mittel eingesetzt werden, um Torschüsse zu unterbinden.



Variation: Der Ballbesitz wechselt, wenn eine ballführende Person getickt wurde. Wird ein Team dreimal getickt, erhält das andere Team einen Penalty.

Spiel 3: Keine Annahme

Material: 1 Floorballschläger pro Person, 1 Floorball, 2 Tore

Beschreibung: Gespielt wird nach den bekannten Floorballregeln. Wird ein Tor nach einem direkten Abschluss erzielt, zählt dieses doppelt. Direkt meint hierbei, dass ein Pass gespielt und dieser ohne Annahme mit einer beliebigen Schusstechnik verwertet wird.



Hinweise: Tore, die nach einem Dribbling erzielt wurden, zählen nicht doppelt. Die Kontrolle beim gezogenen Schuss zählt nicht als Annahme und ist im Sinne der Technik des Schusses erlaubt.