

Zeitschrift: Mobile : die Fachzeitschrift für Sport

Herausgeber: Bundesamt für Sport ; Schweizerischer Verband für Sport in der Schule

Band: 6 (2004)

Heft: 2

Artikel: Dreamteams in der Klasse

Autor: Kleinmann, Andreas / Bignasca, Nicola

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-991503>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 14.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Foto: Daniel Käsemann

Mannschaftsentwicklung im Sportunterricht

Dreamteams in der Klasse

Kann der Teamgeist systematisch und auch im Sportunterricht angestrebt werden? Der deutsche Sportpädagoge Andreas Kleinmann hat es versucht. Der Weg führt über vier Etappen zum Ziel. Ein «Mannschaftsarbeitsblatt» dient als Wegweiser.

Andreas Kleinmann, Nicola Bignasca

Unterrichtende, welche die Teamfähigkeit gezielt fördern wollen, haben eine schwierige Aufgabe vor sich. Denn es müssen sowohl die vorhandenen Fähigkeiten zur Selbstständigkeit der Spielerinnen und Spieler aufgegriffen, als auch weitergehendes, selbstständiges Arbeiten gefordert werden. Das wesentliche Strukturelement ist ein Mannschaftsarbeitsblatt, das grundsätzlich für alle Mannschaftssportarten eingesetzt werden kann (siehe Seite 25). Es begleitet das Team und den Trainer bzw. die Sportlehrerin kontinuierlich beim Prozess ihrer Teamentwicklung. Von Stunde zu Stunde wird es schrittweise weiter bearbeitet und verfeinert.

Teamgeist braucht Zeit

Günstig ist eine Zeitspanne von mindestens zehn Unterrichtsstunden oder Trainingseinheiten von 90 Minuten. Die Erfahrung zeigt, dass die Komplexität der Teamfähigkeit auch deutlich längere Bearbeitungszeiten rechtfertigt, ohne dass es langweilig wird – vor allem wenn in der Schule mit den glei-

chen Teams die Sportarten gewechselt werden. Ziel ist es nämlich, Teamfähigkeit sportartübergreifend und allgemeingültig zu verstehen und zu vermitteln. Bei Klassengrößen von 15 bis 27 Schülerinnen oder Schülern ist die Einteilung in drei Mannschaften besonders geeignet. So ist jeweils eine Mannschaft spielfrei und kann mit dem Arbeitsblatt – in der Kabine oder im Geräteraum – an den theoretischen Aufgaben arbeiten und die Teamarbeit (Zusammenspiel) reflektieren.

Wenn es irgendwie möglich ist, spielen die Teams ohne Schiedsrichter. Spielfreie Spielerinnen oder Spieler stehen nicht zur Verfügung, da sie mit ihrer Mannschaft in der Kabine am Mannschaftsblatt arbeiten. Das gilt auch für Kranke oder Verletzte. Auch der Lehrer oder die Trainerin sollte nicht Schiedsrichter sein, da er oder sie entweder das Team in der Kabine bei der Bearbeitung unterstützt oder die spielenden Mannschaften bezüglich ihres Teamverhaltens beobachtet.

Kennenlernen & Testen **Das Team entsteht**

Damit ein Projekt Erfolg hat, muss es sorgfältig eingeführt werden. Die erste Lektion hat zum Ziel, den Ablauf und die Hilfsmittel der Übungen zu erklären. Die Schülerinnen oder Spieler lernen das Mannschaftsblatt kennen, das sie während der kommenden Zeit begleiten wird. Bei dieser Gelegenheit bildet die Lehrerin oder der Trainer die Teams und gibt ihnen die Möglichkeit, gegeneinander zu spielen. Während dieser Startphase können noch Spielerwechsel vorgenommen werden: Die Mannschaften sollten etwa gleich stark sein und in den nächsten Wochen so bestehen bleiben.

«Das gemeinsame Warm-up»

Immer noch in der Phase des Kennenlernens, Testens und Formierens, soll nun in den folgenden beiden Stundenmannschaftsweise und kontinuierlich ein Aufwärmprogramm absolviert werden. Dieses Einstimmen des Körpers mit einzelnen Übungen zum läuferischen Aufwärmen, zur Dehnung und Kräftigung geschieht mit Hilfe des Arbeitsblattes. Je nach Kenntnissen und Erfahrung der Spieler/-innen unterstützt die Lehrperson die einzelnen Teams. Die Spielerinnen und Spieler müssen miteinander reden und sich aufeinander beziehen, um ein Team-Aufwärmprogramm mit den geforderten, gesundheitsfördernden Übungen verbindlich festlegen und notieren zu können. Die Dokumentation des vereinbarten Aufwärmprogramms kann auch gut durch kranke oder verletzte Spieler übernommen werden. So bleiben diese in ihren Mannschaften integriert und die anderen gewinnen dadurch Bewegungszeit; denn das Spiel soll trotz der nicht unerheblichen Theoriearbeit natürlich nicht zu kurz kommen.

Konfrontation & Konflikte

Erfolgreiche Teams sind ...

In den Spielphasen der folgenden zwei bis drei Stunden oder Trainingseinheiten wird weiter mit dem Mannschaftsblatt gearbeitet. Die Schülerinnen und Schüler überlegen und notieren mindestens fünf Merkmale, die ihrer Meinung nach eine gute Mannschaft ausmachen. Es folgt die Auswahl von einem oder zwei der Merkmale erfolgreicher Mannschaften, zum Beispiel das Zusammenspiel. Auch dies geschieht in der «Wartezeit» für die jeweils spielfreie Mannschaft. Durch diese Organisationsform und durch die persönlichere, geschützte Atmosphäre in der Kabine oder im Geräteraum werden die Beziehungen der Spieler untereinander eher gefestigt, als wenn sie nebeneinander auf der Bank das Spiel der anderen Mannschaften mehr oder weniger intensiv beobachten und die Zeit bis zum eigenen Spiel letztlich nur absitzen.

Festigung & Zusammenhalt **So werden wir noch stärker**

In der nächsten Phase werden die eigentlichen sportspezifischen Übungsformen und Durchführungsschritte zur Verbesserung der abgesprochenen Merkmale erarbeitet. Dies sollte von den Teams möglichst eigenständig geplant, skizziert und durchgeführt werden. Ergebnisse können beispielsweise taktische Absprachen zur Aufstellung, Angriffs- und Verteidigungsvarianten, Technikübungen oder Taktiken zur Verbesserung des Zusammenspiels sein.

Zusammenarbeit & Leistung **Fortschritte sichtbar machen**

Mit dem vierten Schritt sollen sich die Spielerinnen und Spieler möglichst kontinuierlich ihre Stärken, Schwächen und Erfolge in den absolvierten Spielen bewusst machen und diese auf ihrem sich weiterentwickelnden Mannschaftsblatt dokumentieren. Beispielsweise beobachten kranke oder verletzte Mannschaftsmitglieder ihre eigene Mannschaft in Bezug auf die Teamfähigkeitsmerkmale und erstellen mit Hilfe des Mannschaftsblattes eine kleine Statistik über erfolgreiche Pässe oder Zuspiele bzw. Fehlpässe. Diese wird dann zur Weiterplanung ihres entsprechenden Übungs- oder Absprachbedarfs verwendet.

Literatur

- Kleinmann, A.: Systematische Teamentwicklung in allen Mannschaftssportarten. In: *Betrifft Sport*, 4/03, Seiten 5 bis 14.

Fähigkeiten fürs Leben

- Kontakte und Kommunikation mit allen Teammitgliedern aufnehmen wollen und können.
- Aussenseiter wahrnehmen und in die Mannschaft integrieren.
- Sich selbst in der Gruppe organisieren.
- Verbindlich und kontinuierlich mitarbeiten und alles, was erarbeitet worden ist, dokumentieren.
- Eigenständig und problemorientiert teamspezifische Übungen erarbeiten.
- Synergetisch kooperieren.
- Die eigene Teamfähigkeit und die anderer Teammitglieder erkennen.

Wir sind ein Team!

Teamsportart

Name des Teams

Klasse

Datum

Teammitglieder

Kennenlernen & Testen

Unser gemeinsames Warm-up

- a > Läuferische Form der Aufwärmung/Kreislaufaktivierung
- b > 4 x Stretching (Dehnungsphasen höchstens vier Sekunden)

Festigung & Zusammenhalt

So werden wir noch stärker!

Das ausgewählte Merkmal soll durch folgende Übungen verbessert werden (bitte ausführlich auf Zusatzblätter skizzieren):

Übung 1 Zielmuskel

Übung 2 Zielmuskel

Übung 3 Zielmuskel

Übung 4 Zielmuskel

c > 4 x Kraft

Übung 1 Zielmuskel

Übung 2 Zielmuskel

Übung 3 Zielmuskel

Übung 4 Zielmuskel

Zusammenarbeit & Leistung

Fortschritte sichtbar machen

Analyse des Spiels – Kontrolle von eigenen Kriterien bezüglich des ausgewählten Merkmals und Beobachtung mit Strichliste:

Datum

Summe der gelungenen Pässe/Zuspiele:

bis 3

bis 5

bis 7

mehr als 7

Anzahl Fehlpässe/Fehler

Anzahl Torschüsse/Korbversuche/Angriffe

Tore/Körbe/Punkte

Konfrontation & Konflikte

Erfolgreiche Teams sind/haben ...

1

2

3

4

5

Konfrontation & Konflikte

Das wollen wir als Team verbessern!

(ein Merkmal)

Die einzelnen Kategorien können je nach Sportart weiter definiert und differenziert werden.

Nachdiplomkurs Erlebnispädagogik

Erlebnispädagogik umfasst eine Vielfalt pädagogisch begleiteter Formen des Naturerlebens. An die Stelle von medienwirksamen Auslandprojekten ist in jüngerer Zeit eine Vielfalt an erlebnispädagogischen Arbeitsformen «vor der Haustür» gerückt, welche zur Integration in ihrer Entwicklung beeinträchtigter Menschen beitragen können.

Der Nachdiplomkurs dient der Kompetenzerweiterung in Planung, Leitung und Auswertung erlebnispädagogischer Projekte im Feld der Sozial- und Sportpädagogik.

Nächster Kursbeginn: 23. August 2004

Der Kurs, in Kooperation mit planoalto (ehemals Wildnisschule) und der Fachhochschule beider Basel FHS-BB durchgeführt, zielt ab auf nachhaltige Qualitätssicherung der Erlebnispädagogik in der Schweiz.

Information, Anmeldung, Programm:

CURAVIVA Weiterbildung Telefon 041 419 01 72 wb.sozialpaedagogik@curaviva.ch www.hsl-luzern.ch

DARTFISH DartTrainer

Videoanalyse-Software für Sportmannschaften

TeamPro

Sofortige Auswertung ohne Zeit zu verlieren

Erfassen und katalogisieren Sie Spielaktionen während oder nach dem Spiel. Geben Sie Anweisungen und Erkenntnisse direkt an Ihr Team weiter, die betreffenden Videosequenzen dazu stehen Ihnen unmittelbar zur Verfügung.

Einzigartige Analysefunktionen

Analysieren Sie die Begegnung sowohl auf Spieler- als auch auf Mannschaftsebene und berücksichtigen Sie die Bedürfnisse aller Beteiligten. Nutzen Sie erweiterte Funktionen, um die Sequenzen eines Spiels direkt auf Ihrem Computer auszuwerten.

Weitergabe über verschiedene Medien

Verteilen Sie die Videosequenzen, Ihre Anmerkungen, Analysen und Schlussfolgerungen auf CD, DVD, VHS-Video oder Internet an Ihre Mitarbeiter, Spieler und Partner.

Die Lösung, die DartTrainer TeamPro Software

Ihre Kontaktperson: Olivier Volery,
Country manager, Switzerland
Tel: 026 425 48 66
Fax: 026 425 48 59
olivier.volery@dartfish.com




DARTFISH
Dartfish, Rte de la Fonderie 6
CP 53 - 1705 Fribourg, Switzerland
Tel: +41 26 425 48 50
info@dartfish.com
www.dartfish.com