

WORKSHOP-KONZEPT · WEITERBILDUNG SPORTLEHRPERSONEN

Spiel und Spielentwicklung

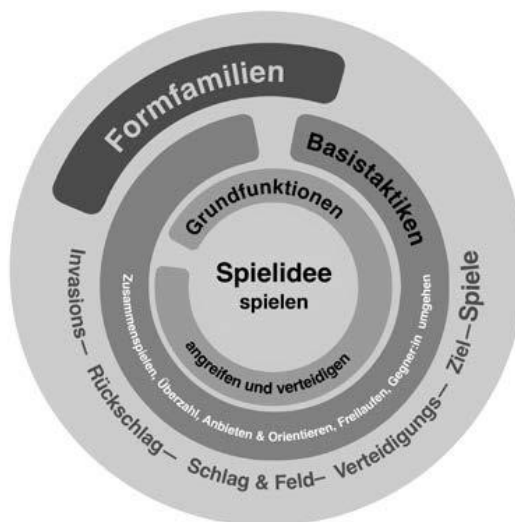
mittels Kernmodell Taktik

DAUER	ZIELGRUPPE	FORM	BEZUG
90 Minuten	Sportlehrpersonen Primar, Sek I, Sek II	Theorie-Impuls + Praxis; Werkstatt als Selbststudium	LP21 Bewegung und Sport, BS.4.A/B

Dieses Dossier begleitet den Workshop «Spiel und Spielentwicklung mittels Kernmodell Taktik». Es enthält das Kernmodell in kompakter Form, den Ablaufplan für die 90 Minuten sowie ein Handout mit zwei durchentwickelten Basisspiel-Progressionen (Fangis-Formen, Schnappball) und einer Werkstatt-Vorlage für das Selbststudium, die sich auf allen Schulstufen einsetzen lässt.

Teil A — Die Idee: Das Kernmodell Taktik

Das Kernmodell Taktik ordnet Sportspiele nicht nach einzelnen Disziplinen, sondern nach ihrer inneren taktischen Logik. Im Zentrum steht die Spielidee; sie wird in drei ineinander verschachtelten Ebenen konkretisiert — von den Grundfunktionen über die Basistaktiken bis zu den Formfamilien.



Die drei Ebenen im Überblick

- Grundfunktionen — Spielen (im Sinne der Spielidee spielfähig sein), Angreifen (offensive Handlungsmuster) und Verteidigen (defensive Handlungsmuster).
- Basistaktiken — fünf offensive und fünf defensive Grundmuster, die in allen Formfamilien wiederkehren (siehe Tabelle unten).
- Formfamilien — fünf Gruppen von Sportspielen mit verwandter taktischer Struktur: Invasions-, Rückschlag-, Schlag- und Feld-, Verteidigungs- und Zielspiele.

Die 5 Basistaktiken — offensiv und defensiv

OFFENSIV	DEFENSIV
<ul style="list-style-type: none">• Gegnerbehinderung umgehen (dem Gegner ausweichen)	<ul style="list-style-type: none">• Gegner aktiv behindern, sperren, binden oder blocken
<ul style="list-style-type: none">• Freien Raum (Lücken) erkennen und nutzen	<ul style="list-style-type: none">• Lücke schliessen und den Raum verteidigen
<ul style="list-style-type: none">• Überzahl herausspielen (Überzahlsituation erkennen und nutzen)	<ul style="list-style-type: none">• Überzahl des Gegners verhindern
<ul style="list-style-type: none">• Anbieten (Freilaufen) und Orientieren (Positionieren)	<ul style="list-style-type: none">• Gegner decken, Lauf- und Passwege zustellen
<ul style="list-style-type: none">• Zusammenspielen	<ul style="list-style-type: none">• Zusammenspiel der Gegenpartei verhindern

Die 5 Formfamilien und ihre Sportspiele

FORMFAMILIE	BEISPIEL-SPORTSPIELE
Invasionsspiele	Fussball, Unihockey, Basketball, Ultimate Frisbee ...
Rückschlagspiele	Volleyball, Badminton, Pickleball ...
Schlag- und Feldspiele	Baseball, Softball, Cricket ...
Verteidigungsspiele	Tchoukball, Hornussen ...
Zielspiele	Curling, Golf, Bowling ...

Spielaufbau — vom Basisspiel zur Formfamilie

Die Basisspiele öffnen den Zugang zu den fünf Formfamilien: Von der Basistaktik führt der Weg über ein Basisspiel und seine Formfamilie zu den Sportspielen. Als Basisspiele dienen Fangis-Formen, Schnappball (Parteiball), Ball über die Schnur, Brennball, Rollmops und Kinnball.

BASISTAKTIKEN	BASISSPIEL	FORMFAMILIE	SPORTSPIELE
Zusammenspielen, Anbieten & Freilaufen	Schnappball (Parteiball)	Invasionsspiele	Fussball, Unihockey, Ultimate Frisbee
Lücken erkennen und nutzen, Orientieren & Positionieren	Ball über die Schnur	Rückschlagspiele	Volleyball, Badminton, Pickleball

Spielfähigkeit als Ziel — Bezug zu LP21

Spielfähigkeit gliedert sich in die Sportspielfähigkeit (spezifisch: eine bestimmte Sportart beherrschen; allgemein: Basistaktiken sportartübergreifend anwenden) und die Mitspielfähigkeit (im weiteren Sinne mitmachen und mitgestalten können). Damit deckt das Kernmodell sowohl den Kompetenzbereich 4 «Spielen», Teilbereich B «Sportspiele» (technische/taktische Handlungsmuster anwenden) als auch Teilbereich A «Bewegungsspiele» (Spiele spielen, weiterentwickeln, erfinden) des LP21 ab.

Das Werkzeug — Die 4 Stellschrauben

Jedes Spiel lässt sich mit denselben vier Stellschrauben leichter oder schwieriger, einfacher oder komplexer machen. Die Stellschrauben sind das zentrale Planungswerkzeug dieses Workshops: Sie machen aus einem Basisspiel eine Progression und fordern gezielt eine Basistaktik heraus.

MATERIAL	ANZAHL SPIELER	FELDGRÖSSE	REGELN
Spielobjekt wechseln (weicher Ball, Frisbee, Reifen, Bändeli); Zielobjekt (Wand, Linie, Reifen)	Spieler- und Ballzahl, Teamgrösse, Über-/Unterzahl, Rollen (Fänger:in, Joker)	Feld vergrössern oder verkleinern, Zonen und Endzonen, Wand, Linie oder Tor als Ziel	Kontaktlimite, Passarten, Schritregel, Punktegebung, Zusatzregeln (z. B. kein Rückpass)
Wirkung: Pass- und Fangsicherheit — Zusammenspielen wird einfacher oder anspruchsvoller	Wirkung: Überzahl herausspielen bzw. Überzahl verhindern	Wirkung: Raum und Lücken erkennen und nutzen bzw. Lücke schliessen, Raum verteidigen	Wirkung: lenkt auf eine Basistaktik (z. B. kein Rückpass → Anbieten & Freilaufen)

Faustregel: Pro Schritt nur eine Stellschraube verändern, beobachten, welche Basistaktik dadurch gefordert wird, und diese benennen. So entsteht Stufe um Stufe eine Progression — vom einfachen Basisspiel bis zum Sportspiel.

Die Stufenfolge über die Schulzeit

Das Kernmodell begleitet die Lernenden über die ganze Volksschulzeit: In Zyklus 1 (Primarstufe, 1.–2. Klasse) stehen entdeckendes und nachahmendes Lernen sowie Ballgefühl im Zentrum; in Zyklus 1–2 folgt sportspielübergreifendes Lernen mit Fokus auf allgemeiner Ballspielfähigkeit und Basistaktiken; in Zyklus 2 (Mittelstufe) wird formfamilien-gerichtet auf Rückschlag- und Invasionsspiele hin geübt; in Zyklus 3 und Sek. II schliesslich wird sportspielspezifisch trainiert (z. B. Badminton, Volleyball 3:3, Fussball, Handball). Für diesen Workshop bedeutet das: Dieselben Basisspiele lassen sich über alle Stufen hinweg einsetzen — nur die Einstellung der Stellschrauben verändert sich.

Teil B — Ablaufplan: 90 Minuten

Der Workshop führt vom Modell über zwei geleitete Praxis-Beispiele (Fangis-Formen und Schnappball) zum Selbststudium: Die Teilnehmenden entwickeln im Anschluss an den Workshop selbstständig mit der Werkstatt-Vorlage eine Spielprogression für ein Basisspiel ihrer Wahl.

Zeit	Phase	Inhalt / Aktivität	Sozialform	Material
ca. 5'	Ankommen & Einstieg	Begrüssung, Vorstellung von Ziel und Ablauf des Workshops	Plenum	—
ca. 15'	Kurzinput 1	Das Kernmodell Taktik: Spielidee, Grundfunktionen, Basistaktiken, Formfamilien; Spielaufbau vom Basisspiel zur Formfamilie; Spielfähigkeit und LP21-Bezug	Plenum	Handout, Diagramm
ca. 10'	Kurzinput 2	Das Werkzeug zur Spielentwicklung: die 4 Stellschrauben (Material, Anzahl Spieler, Feldgrösse, Regeln) und ihre Wirkung auf die Basistaktiken	Plenum	Handout
ca. 25'	Praxis 1 (geleitet)	Fangis-Formen → Invasionsspiele: «Wer hat Angst vor dem weissen Hai?», Bändeli-Fangis, Fangis mit Bällen als Joker — die Progression über die Stellschrauben live erleben	Grossgruppe	Bändeli, Bälle, Hütchen
ca. 25'	Praxis 2 (geleitet)	Parteiball (Schnappball) → Wandball/Linienball → Zonenball → Invasionsspiel: die Progression über die Stellschrauben, nach jeder Stufe die aktive Basistaktik benennen	Grossgruppe	Bälle, Bändeli, Reifen
ca. 7'	Transfer & Auftrag	Auswertung der Praxis (aktive Basistaktiken benennen); Einführung in die Werkstatt-Vorlage und den Auftrag zum Selbststudium	Plenum	Werkstatt-Vorlage
ca. 3'	Abschluss	Zusammenfassung der Kernbotschaft, Hinweis auf das Handout, Verabschiedung	Plenum	—

Hinweise zur Durchführung

- Bei Praxis 1 und 2 nach jeder Stufe kurz innehalten, die veränderte Stellschraube und die dadurch geforderte Basistaktik benennen — das macht das Modell im eigenen Körper erfahrbar.
- Die Werkstatt erfolgt als Selbststudium nach dem Workshop (ca. 45–60 Minuten) und ist im Ablaufplan nicht eingeplant. Geeignet sind Basisspiele wie Ball über die Schnur (z. B. Street Racket), Brennball, Rollmops, Kinnball, Königsball, Actionball oder Brett-Wandabspiele; Fangis-Formen und Schnappball dienen im Handout als ausgearbeitete Referenzbeispiele.
- Zusätzliche Varianten für unterschiedliche Stufen (z. B. separate Varianten für Primar und Sek II) lassen sich benennen, indem man weitere Stellschrauben verändert.

Teil C — Handout: Basisspiel-Progressionen im Detail

Für jedes Basisspiel sind Ziele (Kernmodell/LP21-Bezug), Material, Ablauf sowie die Progression über die vier Stellschrauben mit der jeweils geforderten Basistaktik aufgeführt.

BASISSPIEL 1

Fangis-Formen → Invasionsspiele

Fänger:innen versuchen, Mitspielende zu fangen; die Gejagten weichen aus und nutzen freie Räume. Fangis-Formen lassen sich bis zu einem Spiel mit Bällen entwickeln, das auf Invasionsspiele vorbereitet.

ZIELE — KERNMODELL / LP21	MATERIAL (GRUNDFORM)
Grundfunktionen: Angreifen (ausweichen, freie Räume nutzen) und Verteidigen (Gegner aktiv behindern, Raum schliessen) Basistaktiken: Gegnerbehinderung umgehen, Freien Raum erkennen und nutzen (offensiv) — Gegner aktiv behindern, Lücke schliessen (defensiv) LP21 BS.4.A; Perspektive «Miteinander» und «Leistung»	Bändeli (Schwänzchen), Bälle als Joker Begrenztes Spielfeld (Hütchen/Linien)

Ablauf (Grundform)

- Begrenztes Spielfeld; 3 Fänger:innen (je nach Gruppengrösse mehr), alle anderen sind Gejagte.
- Die Gejagten weichen aus und nutzen freie Räume im Feld.
- Wer berührt (bzw. wessen Bändeli abgezogen) wird, wechselt in die Fängerrolle.
- Varianten: «Wer hat Angst vor dem weissen Hai?», Bändeli-Fangis, Fangis mit Bällen als Joker (Ballbesitzende können nicht gefangen werden).

Spielentwicklung über die Stellschrauben

STUFE	PROGRESSION · STELSCHRAUBEN · FOKUS-BASISTAKTIK
STUFE 1 <i>Zyklus 1</i>	«Wer hat Angst vor dem weissen Hai?»: Ein Hai (Fänger:in) steht in der Mitte, die Gejagten queren das Feld; wer gefangen wird, wird ebenfalls zum Hai. <i>Stellschrauben: Anzahl (1 Fänger:in), Feldgrösse (gross, zwei Grundlinien), Regeln (wenn gefangen = Rollenwechsel)</i> Fokus-Basistaktik: Gegnerbehinderung umgehen (ausweichen), Freien Raum erkennen und nutzen
STUFE 2 <i>Zyklus 1–2</i>	Bändeli-Fangis: Die Gejagten tragen ein Bändeli im Hosenbund, die Fänger:innen ziehen es ab; mehrere Fänger:innen im Einsatz, das Feld wird kleiner. <i>Stellschrauben: Material (Bändeli statt Abschlagen), Anzahl (mehr Fänger:innen), Feldgrösse (verkleinern)</i> Fokus-Basistaktik: Freien Raum (Lücken) erkennen und nutzen, Anbieten & Orientieren
STUFE 3 <i>Zyklus 2–3 / Sek II</i>	Fangis mit Bällen als Joker: Wer einen Ball hat, kann nicht gefangen werden. Die Bälle müssen so gespielt werden, dass die Gejagten möglichst rasch einen Ball zugespielt bekommen (Übergang zu Invasionsspielen). <i>Stellschrauben: Material (Bälle), Anzahl (gleich viele Bälle wie Fänger:innen), Regeln (Ballbesitz schützt, Ball muss weitergespielt werden)</i> Fokus-Basistaktik: Zusammenspielen, Anbieten & Freilaufen — Fänger:innen: Passwege zustellen, Überzahl verhindern

HANDLUNGEN DER LEHRPERSON	HANDLUNGEN DER SCHÜLER:INNEN
• Räume und Ausweichwege thematisieren	• Ballbesitzende suchen die Gejagten und spielen rasch zu
• Stellschrauben einzeln verändern und Wirkung besprechen	• Absprachen treffen, Anbieten und Zuspielen nutzen
• Auf jeder Stufe die aktive Basistaktik benennen lassen	• Im Team Rollen und Absprachen klären

BEMERKUNGEN & ZIEL-SPORTSPIELE

Fangis-Formen decken ohne Materialaufwand alle Stufen ab und führen direkt zu Parteiball. Ziel-Sportspiele dieser Formfamilie: Fussball, Unihockey, Basketball, Ultimate Frisbee.

Parteiball (Schnappball) → Invasionsspiele

Parteiball — auch als Schnappball bekannt — wird zwischen zwei Teams (Parteien) gespielt: Die Partei in Ballbesitz versucht, sich den Ball möglichst oft zuzuspielen, die andere Partei will ihn erobern. Ohne Wechsel von Halle oder Spielidee lässt sich das Spiel über Wandball, Linienball und Zonenball bis zum Invasionsspiel entwickeln.

ZIELE — KERMODELL / LP21	MATERIAL (GRUNDFORM)
<p>Grundfunktionen: Angreifen (Ball behaupten, Zuspiele finden) und Verteidigen (Ball erobern, Passwege zustellen)</p> <p>Basistaktiken: Zusammenspielen, Anbieten & Freilaufen — Passwege zustellen, Zusammenspiel verhindern</p> <p>LP21 BS.4.A/B; Perspektive «Miteinander» und «Leistung»</p>	<p>1 weicher Ball, Bändeli zur Teamunterscheidung</p> <p>Begrenztes Feld (z. B. ½-Halle); für die Progression Wand, Linie oder Endzone</p>

Ablauf (Grundform)

- Zwei Teams (3–4 Spielende, Bändeli zur Unterscheidung) auf einem begrenzten Feld; ein Team ist in Ballbesitz.
- Das Team in Ballbesitz passt sich den Ball möglichst oft zu und zählt die Pässe laut (kein Laufen, kein Prellen).
- Das andere Team versucht, den Ball abzufangen oder zu erobern; nach einer Eroberung wechselt der Ballbesitz.
- Nach einer festgelegten Zeit tauschen die Teams die Rollen; gewonnen hat das Team mit den meisten Zuspielen.
- Varianten: Reifenball (Zuspiel auf Person im Reifen = Punkt), Kickball-Schnappball, Sportartfärbung.

Spielentwicklung über die Stellschrauben

STUFE	PROGRESSION · STELSCHRAUBEN · FOKUS-BASISTAKTIK
STUFE 1 Zyklus 1–2	<p>Parteiball Grundform: Die Partei in Ballbesitz spielt sich den Ball möglichst oft zu und zählt die Pässe; die andere Partei versucht, den Ball zu erobern.</p> <p><i>Stellschrauben: Material (weicher Ball), Anzahl (3:3), Feldgrösse (klein, ohne Zonen), Regeln (nicht laufen, nicht prellen)</i></p> <p>Fokus-Basistaktik: Zusammenspielen, Anbieten & Freilaufen — Passwege zustellen</p>
STUFE 2 Zyklus 2	<p>Parteiball erschwert: Rückpässe verboten, alle müssen einmal angespielt werden, ein neutraler Joker spielt immer für die Partei in Ballbesitz (Überzahl); Bodenpässe möglich.</p> <p><i>Stellschrauben: Regeln (kein Rückpass, alle anspielen), Anzahl (Joker), Material (Reifenball)</i></p> <p>Fokus-Basistaktik: Überzahl herauspielen, Anbieten & Orientieren — Überzahl verhindern</p>
STUFE 3 Zyklus 2–3	<p>Wandball oder Linienball: Jedes Team greift die gegnerische Wand oder Linie an und verteidigt die eigene (½-Halle, 3–5 Spielende). Wandball: Punkt, wenn der Ball an die Wand gespielt (touchiert) wird und danach nicht zu Boden fällt. Linienball: Punkt, wenn der gefangene Ball mit höchstens einem Schritt hinter die Linie gelegt wird.</p> <p><i>Stellschrauben: Feldgrösse (Wand oder Linie als Ziel), Regeln (Schrittregel, Passarten), Material (verschiedene Spielobjekte)</i></p> <p>Fokus-Basistaktik: Freien Raum (Lücken) erkennen und nutzen — Lücke schliessen, Raum verteidigen</p>
STUFE 4 Zyklus 3 / Sek II	<p>Zonenball → Invasionsspiel: Punkt, wenn der Pass in der gegnerischen Endzone direkt aus der Luft gefangen wird; danach Tor oder Korb als Ziel und Sportartfärbung (z. B. Kickball-Schnappball, Fussball, Unihockey, Basketball, Ultimate Frisbee).</p> <p><i>Stellschrauben: Feldgrösse (Endzone, Tor), Material (Sportgerät), Regeln (Kontaktlimite, Tordefinition)</i></p> <p>Fokus-Basistaktik: Überzahl herauspielen, Gegner decken — alle 5 Basistaktiken kombiniert</p>

HANDLUNGEN DER LEHRPERSON	HANDLUNGEN DER SCHÜLER:INNEN
<ul style="list-style-type: none"> • Passwege sichtbar machen und thematisieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Anbieten und Freilaufen üben
<ul style="list-style-type: none"> • Stellschrauben einzeln verändern und Wirkung besprechen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballbesitz sichern und Pass-Optionen erkennen
<ul style="list-style-type: none"> • Auf jeder Stufe die aktive Basistaktik benennen lassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Im Team Rollen und Absprachen klären

BEMERKUNGEN & ZIEL-SPORTSPIELE

Parteiball eignet sich ideal, weil sich mit wenigen Stellschrauben die ganze Progression bis zum Invasionsspiel erleben lässt. Ziel-Sportspiele dieser Formfamilie: Fussball, Unihockey, Basketball, Ultimate Frisbee.

Werkstatt (Selbststudium) — Entwickeln Sie Ihre eigene Progression

Die Werkstatt erfolgt im Selbststudium nach dem Workshop (ca. 45–60 Minuten). Wählen Sie ein Basisspiel (z. B. Ball über die Schnur, Brennball, Rollmops, Kinnball, Königsball, Actionball, Brett-Wandabspiele) und entwickeln Sie es mit dieser Vorlage in drei Stufen weiter. Als Muster dienen die ausgearbeiteten Beispiele Fangis-Formen und Parteiball.

Vorgehen: (1) Basisspiel und Ziel-Formfamilie wählen, (2) Grundform und Basistaktik festlegen, (3) pro Stufe die Stellschrauben (Material, Anzahl Spieler, Feldgrösse, Regeln) einstellen und die geforderte Basistaktik eintragen, (4) die Progression wenn möglich mit einer Lerngruppe ausprobieren.

Gewähltes Basisspiel: _____ Ziel-Formfamilie: _____

STUFE	BESCHREIBUNG · STELLSCHRAUBEN (MATERIAL/ANZAHL/FELD/REGELN) · FOKUS-BASISTAKTIK
STUFE 1 <i>Grundform (einfach)</i>	Beschreibung: Stellschrauben (Material / Anzahl / Feldgrösse / Regeln): Fokus-Basistaktik:
STUFE 2 <i>Erweiterung</i>	Beschreibung: Stellschrauben (Material / Anzahl / Feldgrösse / Regeln): Fokus-Basistaktik:
STUFE 3 <i>Zielspiel (komplex)</i>	Beschreibung: Stellschrauben (Material / Anzahl / Feldgrösse / Regeln): Fokus-Basistaktik:

Ziel-Sportspiele: _____

Transfer in die eigene Praxis

Drei Leitfragen für das Selbststudium (Werkstatt):

- 01** Welches Basisspiel aus meinem Unterricht liesse sich mit den Stellschrauben noch bewusster über mehrere Stufen entwickeln?
- 02** Welche der vier Stellschrauben nutze ich bereits, welche noch zu wenig?
- 03** Wie kann ich Grundfunktionen und Basistaktiken schon in der Aufwärmphase gezielt ansprechen?

Eine Spielidee → fünf Basistaktiken → fünf Formfamilien — mit vier Stellschrauben zur Progression.

Quellen

KERNMODELL TAKTIK · GRUNDLAGE DES DOSSIERS

- Graf, T. (2025): Taktik. In: R. Messmer (Hrsg.): Fachdidaktik Sport. Bern: Haupt, UTB. — Grundlage für das Kernmodell Taktik mit Spielidee, Grundfunktionen, Basistaktiken und Formfamilien sowie für die Abbildung des Kernmodells.

PRAXIS 2 · PARTEIBALL (SCHNAPPBALL)

- mobilesport.ch (13.10.2026): Gaelic Football: Spielformen: Wand-/Linien- oder Zonenball (T. Graf). <https://www.mobilesport.ch/aktuell/gaelic-football-spielformen-wand-linien-oder-zonenball/>
- mobilesport.ch (BASPO), 29.06.2021: J+S-Kindersport, Good Practice – Spielgrundformen: Passspiele – Reifenschnappball. <https://www.mobilesport.ch/aktuell/good-practice-spielgrundformen-passspiele-reifenschnappball/>

LEHRPLAN 21

- D-EDK: Lehrplan 21, Fachbereich Bewegung und Sport, Kompetenzbereich 4 «Spielen» (Teilbereich A «Bewegungsspiele», Teilbereich B «Sportspiele»).