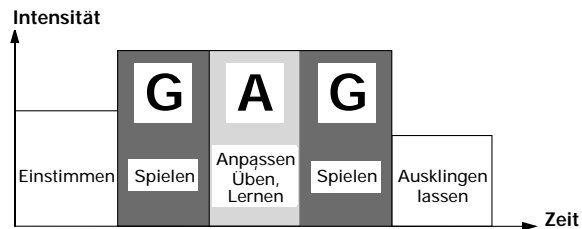


GAG-Methode kennenlernen

Bei Sportarten sollen die Sequenzen vor allem spielerisch sein, damit dem Bedürfnis der Spielenden nach Abwechslung, Vielfalt und Variation, Spannung und Entspannung Rechnung getragen wird.

Unterteilung der Aktivität in:

- Einstimmen
- Spielen
- Anpassen, Üben, Lernen
- Spielen
- Ausklang



Nach dem Einstimmen wird ganzheitlich (G) begonnen und eine vereinfachte oder einführende Spielform gewählt, bei welcher die Teilnehmenden das «eigentliche» Spiel kennenlernen oder ausprobieren können.

G (ganzheitlich)

Im analytischen Teil (A) sollen die Spielenden ihr Spiel und ihre persönlichen Fertigkeiten durch Aufbaureihen, technische Übungsspielformen oder durch Anpassen der Regeln verbessern und die Spielform weiterentwickeln können.

A (analytisch)

Im zweiten Spielteil (G) sollen die erarbeiteten technisch-taktischen Elemente stabilisiert, korrigiert oder erweitert werden und im Spiel sogleich wieder Anwendung finden (Erfolgskontrolle).

G (ganzheitlich)

Verschiedene Rahmenbedingungen lassen sich auf dem Weg vom Einfachen (Erwerben) bis hin zum Schwierigen (Endform) verändern:

Spielfeldgröße, Spielerzahl, Tore (Anzahl, Größe), Dauer, Auflagen (Anzahl Ballberührungen, feste Zuteilung von Zonen im Spielfeld), Regeln usw.

Situationsbezogene Anpassungen

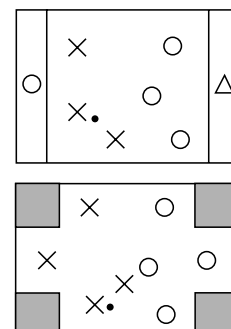
G A G-Methode am Beispiel Fussball

Einstimmen

- Fussballfangis
Alle Spielenden führen einen Fussball (dribbelnd). Die Fangenden spielen mit einem speziellen Ball (z.B. Handball). Wer von einem Fangenden berührt wird, tauscht die Bälle (das heisst, gefangene Person wird zum Fangenden).
- Rollmops
- Herr und Hund
Hund macht die gleichen Übungen wie sein «Herr» nach

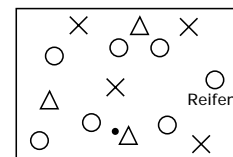
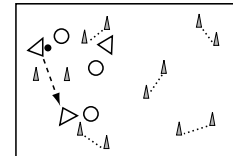
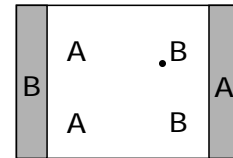
G: Spielen

- Linienfussball (4:4):
Ball auf Linie fixieren = 1 Punkt. 3 Spielende versuchen dem 4. Spielenden den Ball so zu zupassen, dass dieser ihn auf der Linie stoppen kann
Variante 1: Mannschaft, die einen Punkt gemacht hat, bleibt im Ballbesitz und wechselt Spielrichtung.
Variante 2: Gleiches Spiel, aber Ball muss nicht auf Linie sondern im Viereck gestoppt werden. Jede Mannschaft verteidigt 2 Vierecke und greift auf 2 Vierecke an.

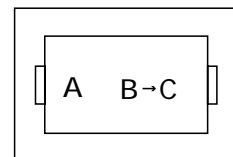


A: Anpassen, Üben, Lernen: Vier Möglichkeiten

1. Passen in Paaren in begrenztem Feld:
A1 und A2 passen sich aus Bewegung.
Varianten: Direktspiel, Doppelpass, Ball annehmen usw.
2. Linienfussball mit Anspielstation (2+2:2+2):
Spielende im Feld versuchen, Mitspielende aussen hinter der Linie anzuspielen.
3. Schnappball durch offene Tore:
Wenn der Ball vom Mitspieler hinter/vor offenem Tor gestoppt (berührt) wird ergibt das einen Punkt für sein Team. Der Ball darf nur einmal durch ein Tor gespielt werden (keine Mehrfachzählungen). Ballführendes Team bleibt im Ballbesitz.
Variante: Nach Punkt wechselt der Ball zum anderen Team.
4. Eierlegen:
Ballführendes Team versucht, den Ball im Reif zu stoppen. Spielende des anderen Teams können den Fuss in den Reif setzen und machen so Reif «unbenutzbar». Achtung: Einige Reifen mehr als Spieler.

**G: Spielen**

- 4:4 (andere Spielerzahl) auf zwei/vier Tore mit oder ohne Torhüter
- Brasilia-Spiel (4:4)
Mannschaft B greift gegen Mannschaft C an. Nach Abschluss oder Ballverlust greift C gegen A an.

**Ausklang**

- Spiel: «Zeitungslesen» mit Fussbällen
Spielerin/Spieler steht mit dem Gesicht zur Wand. Die Mitspielenden schleichen sich, den Fussball führend, von hinten an. Die einschauende Person darf sich beliebig drehen, dabei müssen alle Spielenden zu «Statuen» (mit Ball) erstarren, sonst werden sie zur Startlinie zurückgeschickt. Wer die einschauende Person als erster berührt, darf diese Rolle übernehmen.
- Fussballboggia
- Fussballkegeln

Literaturliste

Truffer Bruno
Fussball mit Kindern
ESSM Broschüre 30.48.200 d (Ausgabe 1996)

Bruggmann Bernhard
1009 Spiel und Übungsformen im Fussball
Verlag Karl Hofmann, Schorndorf, 1984

Vary Peter
137 Basisspiel- und Basisübungen für Basketball, Fussball, Handball,
Hockey, Volleyball
Verlag Karl Hofmann, Schorndorf, 1996

Bischops Klaus/Gerhards Heinz-Willi
Kinder- und Jugendfussball
Meyer & Meyer, Aachen, 1996

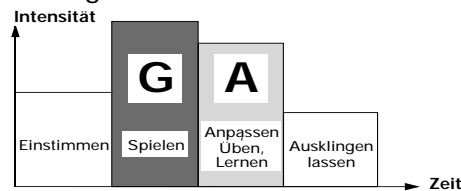
Variation der G A G-Methode

Die G A G-Methode existiert nicht nur als Schema, sondern kann in verschiedenen Variationen im Lager durchgeführt werden. Eine Möglichkeit ist es, die Spiellektion mit der G A G-Methode auf den Morgen und den Nachmittag aufzuteilen.

Die Spielaktivität im Lager sieht dann folgendermassen aus:

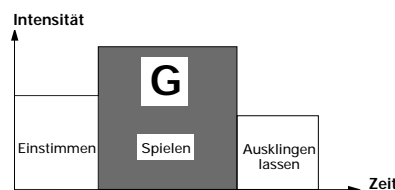
Morgens

- Einstimmen
- Spielen
- Anpassen, Üben, Lernen
- Ausklang



Nachmittags

- Einstimmen
- Spielen
- Ausklang

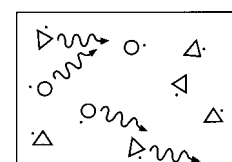
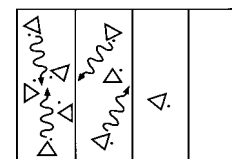


G A G-Methode am Beispiel Streetball

Aktivitäten am Morgen

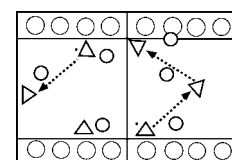
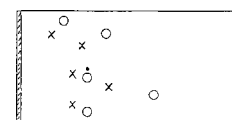
Einstimmen

- Königsprellen
Jede Person versucht, prellend der anderen Person den Ball wegzuspielen. Ballverlust bedeutet: Wechsel ins nächste Feld.
- Prellfangis
Alle Spielenden prellen einen Ball. Die Fangenden prellen einen speziellen Ball (z.B. Handball). Wer von einem Fangenden berührt wird, tauscht die Bälle (gefangene Person wird zum Fangenden).
- Schwarzer Mann-Basketball
Alle Spielenden prellen beim vorwärtsbewegen den Ball.



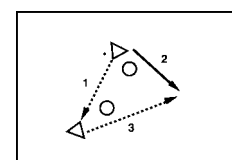
G: Spielen

- Linienball (3:3)
Ball hinter gegnerische Linie ablegen = 1 Punkt.
– Person mit Ball in den Händen darf sich nicht fortbewegen
– Dribbling ist verboten!
Variante: 1 zusätzlichen Spielenden hinter der Grundlinie. Gefangener Pass = 1 Punkt.
- Reifenball
Die angreifende Mannschaft versucht, den Ball in einen Reifen zu legen, der nicht von einem abwehrenden Spielenden durch Hineinsetzen eines Fusses besetzt ist.



A: Anpassen, Üben, Lernen: Drei Möglichkeiten

1. Schnappball
Spiel 2:2. Je 2 Spielende passen sich gegen 2 Gegenspielende den Ball zu. Verschiedene Gruppen spielen nebeneinander.

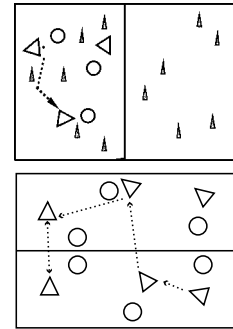


2. Torball

Angreifende Partei versucht, dem Mitspielernden den Ball zwischen den Kegeln via Boden zuzuspielen.

3. Schnappball über die Leine

Die angreifende Mannschaft versucht, sich den Ball zuzuspielen. Punkte können nur erzielt werden, wenn das Zuspiel über die Leine erfolgt und der Ball gefangen wird. Die gegnerische Mannschaft versucht, die Zuspiele zu verhindern und den Ball zu bekommen.



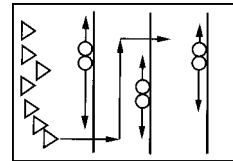
Ausklang

- Dehnen
- Ball prellen mit verschiedenen Körperteilen
- Showpassen (gegen Wand)

Fortsetzung am Nachmittag

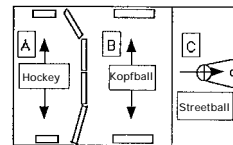
Einstimmen

- Stafettenformen mit Ball prellen
- Fische und Netz
Fische (Dreiecke) versuchen einzeln an den Netzen (Kreispaaere) vorbeizukommen, die sich nur seitwärts verschieben dürfen.



G: Spielen (Spielturnier)

- Spielturnierplan: 7 Mannschaften auf 3 verschiedenen Spielfeldern
A = Unihockey (3:3)
B = Kopfball (3:3)
C = Streetball (3:3)



1. Der erste Ballbesitz wird vor dem Spiel durch Münzwurf entschieden.
2. Vor einen Korbwurf muss mindestens ein Pass innerhalb der angreifenden Mannschaft gespielt werden.
3. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz.
4. Bevor nach Korb, Foul oder «Aus» weiter gespielt werden kann, muss der Ball von einem Verteidigenden «gecheckt», d.h. berührt werden.
5. Wenn die verteidigende Mannschaft in Ballbesitz kommt (auch während des Spieles), muss der Ball hinter die 3-Punkte-Linie.
6. Fairplay! Alle Fouls werden selber angezeigt!
7. In Zweifelsfällen erhält die verteidigende Mannschaft den Ball (kein Sprungwurf).
8. Jeder Wurf zählt 1 Punkt, hinter der 3-Punkte Linie = 2 Punkte. Gespielt wird auf Zeit oder Punkte (z.B. 10 Minuten oder 15 Punkte).

Ausklang

- Zeitungslesen mit prellendem Ball
- Rangverkündigung