



EINFÜHRUNG IN FÄHNCHEN FOOTBALL



Übersicht

- **Einführung**
 - Das Spiel
- **Teilintentionen**
 - Teilintentionen im motorischen Bereich
 - Teilintentionen im kognitiven Bereich
 - Teilintentionen im sozial-affektiven Bereich
- **Methodisch-didaktische Erläuterung**
 - Begrüßungs- und Aufwärmphase
 - Übungsphase
 - Spielphase
- **Verlaufsplan**
- **Arbeitsmaterial**
 - Wurftechnik (1)
 - Fangen und Sichern (2)
 - Grundaufstellung (3)
 - Spielzug 1 (4)
 - Spielzug 2 (5)
 - Spielzug 3 (6)
 - Spielzug 4 (7)
- **Videos**
 - Fähnchen abreißen (1)
 - Passen und Fangen mit Partner (2)
 - Fangen und Sichern (3)
 - Beispiel Laufweg (4)
- **Quellenverzeichnis**

Einführung

Das Spiel „Fähnchen Football“ ist eine Spielform des Mannschaftssportes „American Football“. Im Gegensatz zum ursprünglichen Spiel ist Fähnchen Football ein körperloses Spiel, womit es auch für Kinder und Jugendliche geeignet ist und darüber hinaus im Schulsport gespielt werden kann. Anstatt des beim American Football üblichen „Tackeln“ eines Ballträgers, haben beim Fähnchen Football alle Spieler an der Hüfte jeweils ein Band pro Seite angebracht (das sog. Fähnchen), das von den Gegnern abgezogen werden muss.

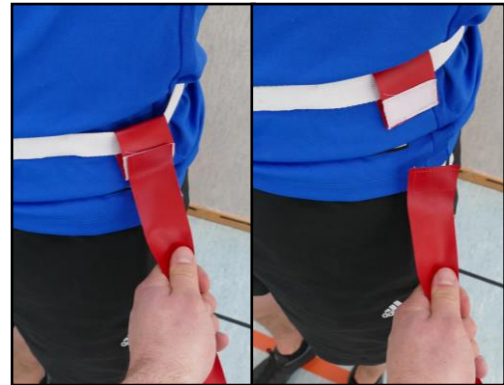


Abb1: Befestigung der Fähnchen

Das Ziel des Spiels ist es den Spielball mit einer begrenzten Anzahl an Versuchen einmal über das ganze Feld in die Endzone des Gegners zu bringen. Hierfür stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung die später näher beschrieben werden.

Das Spiel

Die Mannschaften bestehen je nach Spielform aus 5, 7 oder 9 aktiven Spielern. Für den Sportunterricht ist jede Spieleranzahl pro Team möglich. Probleme die aufgrund der Spielerzahl auftreten können werden zu einem späteren Zeitpunkt behandelt.

In jeder Mannschaft gibt es verschiedene Positionen. Aufgrund der Spielregeln gibt es hier einige Merkmale zu beachten, die auch bei einer didaktischen Reduktion nicht außer Acht gelassen werden können.

Die Spielregeln und auch der Spielverlauf erfordern auf der Angriffsseite einen Quarterback, einen Center und je nach Spieleranzahl entsprechend viele Receiver. Optional können ein oder zwei Runningbacks anstelle von Receivern aufgestellt werden. Auf Verteidigerseite befindet sich dieselbe Anzahl an Spielern wie bei den Angreifern. Hier gibt es verschiedene taktische Möglichkeiten der Verteidigung, die aber zum Verständnis des Spiels nicht erforderlich sind.

Zu Beginn jedes Spielzuges stellen sich alle Spieler der angreifenden Mannschaft, mit Ausnahme des Quarterbacks (QB) und der Runningbacks (RBs), an der sog. Line of Scrimmage (LOS) auf. Die LOS ist eine gedachte Linie die einmal quer über das Feld als Trennlinie zwischen angreifender (Offense) und verteidigender (Defense) Mannschaft gezogen wird.

QB und RB stehen hinter dem Center, der die Aufgabe hat zu Beginn des Spielzuges den auf der LOS liegenden Ball, auf Kommando des QB, durch seine Beine nach hinten zum QB zu passen. Dieser erste Pass, mit dem jeder Spielzug beginnt, nennt sich „Snap“. Der QB hat nun die Möglichkeit den Ball entweder an den RB abzugeben (Handoff), der dann versucht, mit dem Ball so weit wie möglich zu laufen oder einen Pass auf die beim Snap losgelaufenen Receiver zu werfen.

Der Spielzug ist zu Ende, wenn entweder der Pass nicht gefangen wurde oder dem Ballträger eines seiner Fähnchen abgezogen wurde. Wenn ein Pass nicht gefangen wird, verliert man einen Versuch und fängt einen neuen Spielzug von der „alten“ LOS an. Wird einem Ballträger das Fähnchen abgezogen, beginnt der neue Spielzug von

der Stelle, an der das Fähnchen gezogen wurde. Hier befindet sich jetzt die neue LOS. Generell darf der Ball während eines Spielzuges nur einmal nach vorne gepasst werden. Nach hinten oder zur Seite sind unbegrenzt Pässe zulässig. Der Quarterback selbst darf mit dem Ball nicht über die LOS laufen.

Das Spiel Fähnchen Football ist ein sehr taktisch geprägtes Mannschaftssportspiel, welches normalerweise mit maximaler Intensität während eines Spielzuges gespielt wird. Demgegenüber hat man in der Zeit zwischen den Spielzügen keine oder eine sehr geringe Intensität. Jede Football-Spielform ist demnach eher statisch zu betrachten. Im Gegensatz zu Fußball, Basketball oder Handball, wo es ohne Fouls, Tore oder „ins-Aus-befördern“ des Balles keinerlei Spielunterbrechungen gibt, sind diese Unterbrechungen beim Football geplant, damit die Mannschaften festgelegte Spielzüge ansagen und entsprechend Aufstellung an der LOS nehmen können. Das bedeutet, dass ab einer gewissen Spielfähigkeit jeder Spielzug geplant ist und sich nicht, wie bei anderen Sportarten, je nach Situation entwickelt. Diese Tatsache hemmt zwar die reine Spielzeit, gibt allerdings auch Raum für enorm viele verschiedene taktische Vorgehensweisen. Für diese taktischen Möglichkeiten braucht man in der Regel alle Spieler eines Teams, welche in einem Spielzug jeweils unterschiedliche Aufgaben haben, wie z.B. das Öffnen von Räumen für einen anderen Passempfänger. Die durch die Besonderheiten des Spiels, z.B. nur ein Vorwärtspass, hervorgerufenen Probleme werden in der methodisch-didaktischen Analyse bearbeitet.

Dieser Stundenentwurf ist eine Einführungsstunde zu der Spielform Fähnchen Football. Für den Schulalltag könnten aufgrund der Heterogenität der Klassen Differenzierungen nötig sein, die das Erreichen bestimmter Ziele in der Einführungsstunde unmöglich machen. Ziel ist es trotzdem, am Ende der Doppelstunde eine Grundspielform zu erreichen.

Teilintentionen

Teilintentionen im motorischen Bereich

Die Schülerinnen und Schüler: ...

- verbessern ihre Technik des Passens und Fangens des Footballs, indem sie diese in Übungs- und Spielformen als Pass anwenden.
- festigen ihr spielerisches Verhalten hinsichtlich einfacher, bereits bekannter gruppen- und mannschaftstaktischer Mittel wie Freilaufen, Anbieten, Raum ausnutzen etc..
- erlernen spielerisch den Umgang mit dem Football.

Teilintentionen im kognitiven Bereich

Die Schülerinnen und Schüler: ...

- reflektieren ihr mannschaftliches Spielverhalten in Gesprächsphasen.
- entwickeln Ideen zur Behebung von gruppen- und mannschaftstaktischem „Fehlverhalten“.
- erkennen Fehler und können diese selbstständig beheben.

Teilintentionen im sozial-affektiven Bereich:

Die Schülerinnen und Schüler: ...

- schulen ihre Kooperationsfähigkeit, indem sie gemeinsam als Mannschaft agieren.
- lernen das Einhalten von Spielregeln.
- klären gegebenenfalls auftretende Spielregelverstöße selbstständig.

Methodisch-didaktische Erläuterung

Begrüßungs- und Aufwärmphase

Nach einer kurzen Begrüßung werden Mannschaften eingeteilt. Als Aufwärmspiel wird von den SuS das Spiel „Parteiball“ gespielt. Es wird bewusst ein Spiel gewählt, das den SuS zum einen bekannt ist und zum anderen sehr wenige Regeln aufweist. Die Aufgabenstellung ist zunächst lediglich, das vorhandene Spielgerät (zu Beginn einen Handball) innerhalb der eigenen Mannschaft sechs Mal zuzupassen. Nach kurzer Zeit wird durch die Lehrperson das Spielgerät getauscht. Die SuS müssen sich auf das neue Spielgerät einstellen und eventuell vorher angewandte Techniken abändern. Der Wechsel von einem Handball zu einem Tennisball wird noch keine große Herausforderung darstellen, aber das Einsetzen eines Federballes, eines Schwamms oder eines Rugbyballs als Spielgerät, erfordert von den Spielern eine Anpassung ihrer taktischen Vorgehensweise und technischen Ausführung. Das Ziel ist es, die SuS unbewusst auf das ihnen unbekanntes Spielgerät American Football vorzubereiten, welches ganz am Ende des Spiels eingesetzt wird. Im vorliegenden Fall ist es aufgrund des Materialbestands möglich, zunächst einen Trainingsfootball in das Spiel zu bringen, der äußerlich eine identische Form hat, allerdings deutlich schwerer ist als ein gängiger Football. Es ist zu erwarten, dass die SuS zunächst

versuchen werden diesen wie ein Profi über dem Kopf zu passen, hier allerdings merken werden, dass dies ohne die richtige Technik nahezu unmöglich und vor allem sehr kräftezehrend ist. Das Ziel besteht darin die SuS erkennen zu lassen, dass ein Football über die Rotation seine Stabilität bekommt. Deshalb wird erwartet, dass die SuS den schweren Football mit der Zeit über einen Unterhandpass bewegen werden und diesen dabei in eine Rotation versetzen können. Wenn dies erfolgt, wird als finales Spielgerät der „normale“ Football eingesetzt. Bei einem leistungsstarken Sportkurs ist hier zu erwarten, dass einige der SuS, durch die vorher selbstständig erarbeiteten Technikmerkmale, in der Lage sein werden, den Football auch über Kopf zu werfen und sich damit sehr nah an der Zieltechnik bewegen.

Die Technikanpassung findet unterdessen nicht nur beim Werfen des Balles, sondern auch beim Fangen statt. Alleine durch Form und Flugverhalten sind die unterschiedlichen Spielgeräte anders zu fangen. Durch das freie Spielen mit unterschiedlichen Ballarten wird hier sowohl die Wahrnehmungs- und Ballspielfähigkeit, als auch die Ballkoordination (Ballgefühl) geschult.

Teile davon finden sich in der Ballschule wieder. Sowohl Teile des fertikeitsorientierten Ansatzes, als auch des fähigkeitsorientierten Ansatzes sind in diesem Aufwärmspiel implementiert. Der Variabilitätsdruck steht bei diesem Aufwärmspiel im Vordergrund.

Durch das Einführen einer Endzone und der „Fähnchen“ wird das Spiel näher ans Zielspiel herangeführt. Bekommt ein Spieler im Ballbesitz sein „Fähnchen“ gezogen, so wechselt der Ballbesitz. Die SuS nähern sich sukzessive dem Zielspiel „Fähnchen-Football“, ohne durch große Regelvorgaben beeinflusst zu werden. Dieser spielerisch-situationsorientierter Ansatz dient der Vermittlung von taktischen Grundkompetenzen wie Freilaufen, Anbieten oder das sichere Tragen des Balles in die Endzone. Des Weiteren werden in dieser Phase grundlegende Kompetenzen wie Orientierungsfähigkeit oder Kopplungsfähigkeit geschult, wobei hier der Schwerpunkt auf koordinativen und antizipativen Fertigkeiten liegt (angemessene Situationswahrnehmung). Für das Gelingen eines erfolgreichen Passes muss ein gewisser Präzisionsdruck des Passgebers (Werfer), als auch des Passempfängers (Fänger) bewältigt werden. Hierbei werden spielübergreifende Fähigkeiten vermittelt, bei denen viele hintereinander geschaltete und gleichzeitige (simultane) Anforderungen erfüllt werden müssen.

Übungsphase


In der darauffolgenden Übungsphase wird die korrekte Wurf- und Fangtechnik, sowie das Sichern kurz demonstriert und den SuS die Möglichkeit gegeben diese mit einem Partner oder innerhalb von Kleingruppen in der Halle frei zu üben. Dafür werden die SuS zunächst nach ihren Erfahrungen aus dem Aufwärmspiel gefragt. Durch die Selbstreflexion soll eine bewusstere Wahrnehmung der Technik erfolgen. Durch das Analysieren der eigenen Würfe werden die Grundmerkmale der Wurf- und Fangtechniken leichter verständlich. Diese werden anschließend an der interaktiven Tafel präsentiert. Die SuS verinnerlichen so die Technik schneller und erkennen, sowie korrigieren, gleichzeitig Fehler. Ziel ist hierbei jedoch nicht das Erlernen der optimalen/perfekten Technik, sondern vielmehr die Schulung von grundlegenden Pass- und Fangfähigkeiten mit dem unbekanntem Spielgerät, die für ein gelungenes

Zielspiel unabdingbar sind. Schwerpunkt ist hierbei das sichere Passen, Fangen und Tragen des Balles, um eine Grundspielfähigkeit zu erreichen. Des Weiteren werden in dieser Phase automatisch beim Ausprobieren noch Erfahrungen bezüglich der Flugeigenschaften des Footballs, sowie das Steuern des Krafteinsatzes gemacht. Für einen erfolgreichen Pass ist der Spielpunkt (Zuspielweite und Richtung) essentiell (Antizipationsfähigkeit).

Spielphase

In der Haupt-/Spielphase werden die Regeln im Zuge der didaktischen Reduktion auf ein Minimum reduziert, um Missverständnisse und eine Überforderung der SuS zu vermeiden. Die verwendeten Spielregeln orientieren sich zwar grundsätzlich an den offiziellen (Fähnchen-) Footballregeln, werden aber in einem stark vereinfachten Regelkatalog verwendet. Eine allmähliche Erweiterung wird im Laufe der Spielphase, je nach Spielniveau, angestrebt. Bezogen auf die Übungsphase kann hier, sollte keines der Kinder den Football einigermaßen zielgerichtet werfen können, auch zunächst mit einem Handball oder einem anderen Spielgerät gearbeitet werden, um einen zielführenden Spielfluss zu gewährleisten.

Aufgrund des komplexen Regelwerks können in dieser Phase sehr gut Anpassungen an das Niveau des Kurses oder der Klasse vorgenommen werden. Wenn man z.B. einen QB hat, der sich immens viel Zeit lässt, kann man eine zeitliche Frist einsetzen, bis wann er den Ball geworfen haben muss. Beim Fähnchen Football beträgt diese 7 Sekunden, lässt sich für den Unterricht aber beliebig abändern. Ebenso ist die Einführung eines sog. „Blitzes“, also eines Spielers, der den QB unter Druck setzen darf, möglich. Nach Fähnchen Football Regeln, muss dieser beim Snap 7 Yards von der LOS entfernt stehen, darf dafür aber direkt auf den QB zulaufen um dessen Fähnchen zu ziehen und den Spielzug damit zu beenden.

Die SuS sollen in dieser Phase zunächst ausschließlich spielen. Taktische Vorgaben oder Hilfestellungen gibt es nicht. Lediglich wird eine Grundaufstellung gezeigt. Hier soll sich nur auf die Aufstellung konzentriert werden und keine bestimmten Positionen erlernt werden. ►  1

Als erste Regelvorgaben gibt es nur die korrekte Aufstellung, den Snap nach hinten zum QB und das nur einmalig erlaubte Passen nach vorne. Auch in der Verteidigung (Defense) werden zunächst keine Hilfestellungen gegeben. Es wird erwartet, dass gerade hier zunächst etwas Durcheinander herrschen wird, sich aber schnell jemand findet, der eine Manndeckung fordern wird. Damit wäre der erste und wichtigste Schritt getan und die Defense ist grundsätzlich spielfähig.

In dieser Phase soll gezielt die kognitive, als auch sozial-affektive Kompetenz geschult werden. Die SuS erlernen hier die Mitspielerpositionen zu erkennen und zu bewerten (Passweg frei oder nicht) und konzentrieren sich auf das Zusammenspielen.



Unabhängig ob ein Spiel zustande kommt oder nicht, wird den SuS in kurzen (kognitiven) Pausen Hilfestellung in Form von Taktiktafeln angeboten. Diese sollen Lösungen aufzeigen, um einen erfolgreicherer Spielfluss zu erreichen oder die von ihnen gezeigte Leistung/taktische Vorgehensweise zu hinterfragen und ggf. taktische Komponenten gemeinsam zu erarbeiten. Nach und nach werden so auch weitere Taktikmerkmale in das Spiel mit eingearbeitet. Davon ausgehend, dass die



vorgeschlagenen Taktikhilfen und Spielzüge im Rahmen der technischen Fähigkeiten und Fertigkeiten korrekt angewendet werden, sollten die Spielzugvorschläge zum Erfolg führen. Erfolgreiche Spielzüge steigern die Motivation der SuS und können dazu führen, dass sich die Spieler selbst weitere Spielzüge ausdenken. So findet sich ein spielerischer und motivierender Zugang zu einem Spiel, das durch seinen Aufbau und sein Regelwerk sehr starr und gelenkt ist. Anders als bei sich dynamisch entwickelnden Sportarten wie Fußball oder Basketball, hat bei diesem Sport die taktische Planung und Umsetzung einen immens hohen Stellenwert. Jeder Spielzug wird ausgewählt, um die Schwachstellen in einer Defense auszunutzen. Genauso versucht jede Defense später auch, eigene Spielzüge zu etablieren, die die Schwachstellen der Offense aufdecken und somit zum eigenen Erfolg führen.

Man spricht beim American Football nicht umsonst von „Rasenschach“, allerdings ist dieses grundsätzlich sehr komplexe und taktisch geprägte Spiel trotzdem für die Schule geeignet, wenn auch in einer vereinfachten Form der Regeln und Taktiken. Dieser Stundenentwurf zeigt eine Stunde, die sowohl als Einführungsstunde, als auch als Einzelstunde genutzt werden kann. Je nach Zielvorgaben können in den einzelnen Teilsegmenten Anpassungen vorgenommen werden.

Wichtig beim Umgang mit Fähnchen Football ist, dass man die Motivation der SuS hoch hält. Wie eingangs bereits gesagt, ist man theoretisch frei, wie viele Spieler pro Mannschaft man einsetzt. Da aber ein Spielzug meist nur einen Pass auf einen Mitspieler beinhaltet, können grade leistungsschwache SuS schnell die Motivation verlieren, da sie nicht das Gefühl haben, entscheidend am Spiel teilzunehmen. Gerade aus diesem Grund ist es wichtig, bei einer kompletten Unterrichtseinheit, relativ früh vertiefend auf die taktische Komponente des Spiels einzugehen und somit den SuS zu vermitteln, dass auch diejenigen die den Ball nicht bekommen, durch bestimmte Laufwege Räume aufmachen, die für einen erfolgreichen Spielzug nötig sind. Hier müssen die SuS lernen, dass jeder eine Aufgabe hat, jeder in einem Footballteam wichtig ist, auch wenn er gerade nicht den Ball bekommt. Das macht Football, in welcher Form auch immer, zu einer der geschlossensten Mannschaftssportarten die es gibt, weil wirklich jeder bei jedem Spielzug gebraucht wird. An dieser Stelle muss darauf hingewiesen werden, dass es selbstverständlich auf den Kurs/ die Klasse ankommt, inwiefern die SuS ihre Rolle im Dienst der Mannschaft verstehen. Sollte dieses Verständnis nicht vorhanden sein, birgt Fähnchen Football oder Football im Allgemeinen, gerade auf der Receiverposition die Gefahr, dass Unzufriedenheit aufkommt, weil man mehrfach durch die ganze Halle sprintet, ohne einen Ball zu bekommen. Deshalb auch die Altersempfehlung zu Beginn dieser Ausarbeitung.

Verlaufsplan

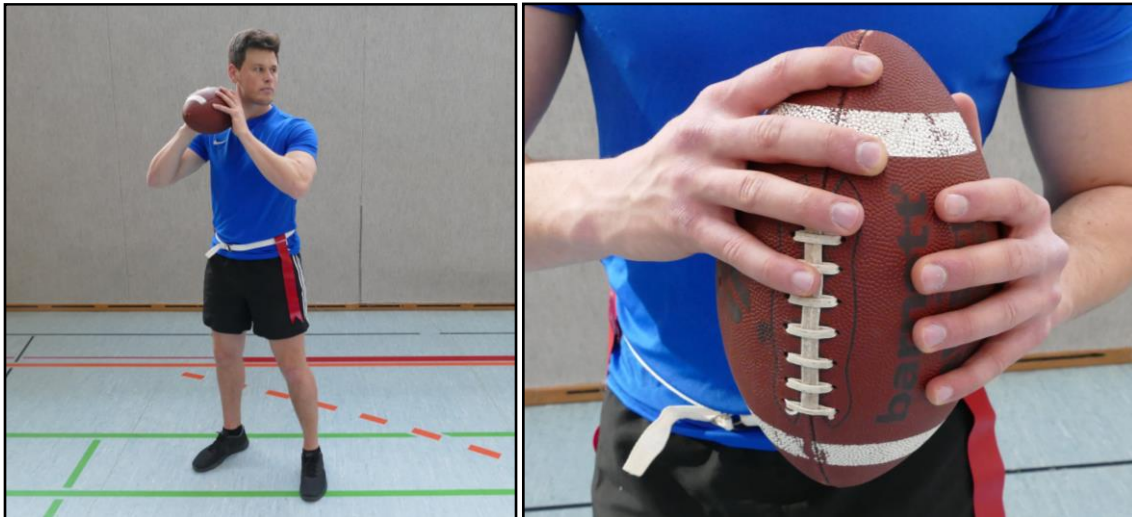
Phase/ Zeit	Unterrichtsgeschehen	Methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung	Material/ Organisation
Aufwärmphase	Aufwärmspiel: Parteiball mit und ohne Endzonen	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Mannschaften versuchen sich den Ball sechs Mal innerhalb einer Mannschaft zu zupassen. • Nach kurzer Zeit wird das Spielgerät durch ein anderes ausgetauscht. Hierdurch müssen sich die SuS automatisch mit den Gegebenheiten des neuen Spielgerätes auseinandersetzen und eine Technikanpassung sowohl beim Werfen, als auch beim Fangen vornehmen. Als letztes wird ein richtiger Football in das Spiel gebracht. • Einführung einer Endzone um an das Zielspiel heranzuführen. • Einführen der „Fähnchen“: sobald ein Spieler in Ballbesitz die Fähnchen gezogen bekommt wechselt der Ballbesitz. <p>→ Die SuS nähern sich sukzessive dem Zielspiel Fähnchen Football ohne durch große Regelvorgaben beeinflusst zu werden. Darüber hinaus setzen sich die SuS während der Spiele automatisch mit Wurf- und Fangtechniken eines Footballs auseinander.</p>	2 x 4 Pylonen diverse Spielgeräte <ul style="list-style-type: none"> • Handball • Tennisball • Schwamm • Rugby • Football „Fähnchen“ 2-4 Mannschaften
Übungsphase	Die SuS teilen kurz eigene Erfahrung mit dem Spielgerät „Football“. Anschließend wird die korrekte Technik kurz demonstriert und den SuS die Möglichkeit gegeben diese zu üben.	<ul style="list-style-type: none"> • SuS sammeln Erfahrungen der Wurf- und Fangtechnik mit dem Football • SuS reflektieren über Erfolg und Misserfolg → ableiten der Technik • Hier kommt es nicht darauf an, dass alle den Ball perfekt werfen, sondern um darauf in weiteren Stunden aufzubauen. Aus diesem Grund wird die Übungsphase auch entsprechend kurz gestaltet. 	Ausreichend Football Plenum Kleingruppen  1-2  1-3

Phase/ Zeit	Unterrichtsgeschehen	Methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung	Material/ Organisation
Hauptphase	Einführung Fähnchen Football: Kurze Demonstration eines Spielaufbaus mit Erwähnung der wichtigsten Regeln	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichst wenig Regeln und direkte Demonstration um Missverständnisse zu vermeiden. • In der Spielphase muss auf die Voraussetzungen des Kurses beachtet werden. • Regeln: <ul style="list-style-type: none"> ○ Offensive und Defensive müssen sich jeweils auf der gegenüberliegenden Seite des Balles aufhalten ○ Quarterback darf nicht selber laufen und nicht angegriffen werden (Differenzierung [Blitz oder Zeitbegrenzung] möglich) ○ 4 Versuche bis zur Mittellinie, 4 bis zur Endzone (Differenzierung möglich) • Hilfen befinden sich auf den AB 	1-2 Spielfelder mit jeweils 10 Pylonen 1-2 Bälle Leibchen Plenum 2-4 Mannschaften  3-7  1,4
Reflexion	Reflektieren des Erlebten mit theoretischem Kontext	Stundenaufbau, Erfahrungen	



1

Wurftechnik



Startposition

- Körper steht 90 Grad zur Wurfrichtung → Wurfarm hinten
- Ring- und Kleinfinger über der Schnürung
- Mittelfinger zwischen weißer Linie und Schnürung
- Daumen stützt von unten
- Zeigefinger und Daumen bilden ein "L"
- Ball leicht in den Händen - etwas Platz zwischen der Mitte der Handfläche und dem Ball

Variationen: Position von Mittel- und Zeigefinger kann variieren.

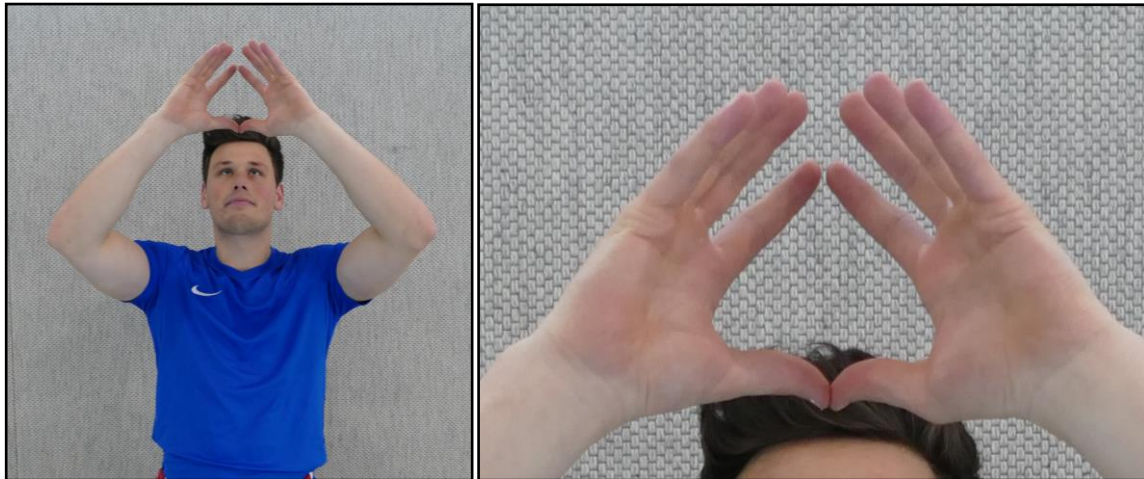


Wurfbewegung

- Halte den Ball neben dein wurfarmnahes Ohr und stabilisiere diesen mit der nichtwerfenden Hand
- Schnelle Ausholbewegung mit dem Wurfarm nach hinten und gleichzeitig einen Stemmschritt mit dem wurfarmfernen Bein.
- Wirf mit einer halbrunden Armbewegung nach vorne
- Ball verlässt die Hand über das abrollen der Fingerspitzen → Rotation
- Handgelenk abklappen



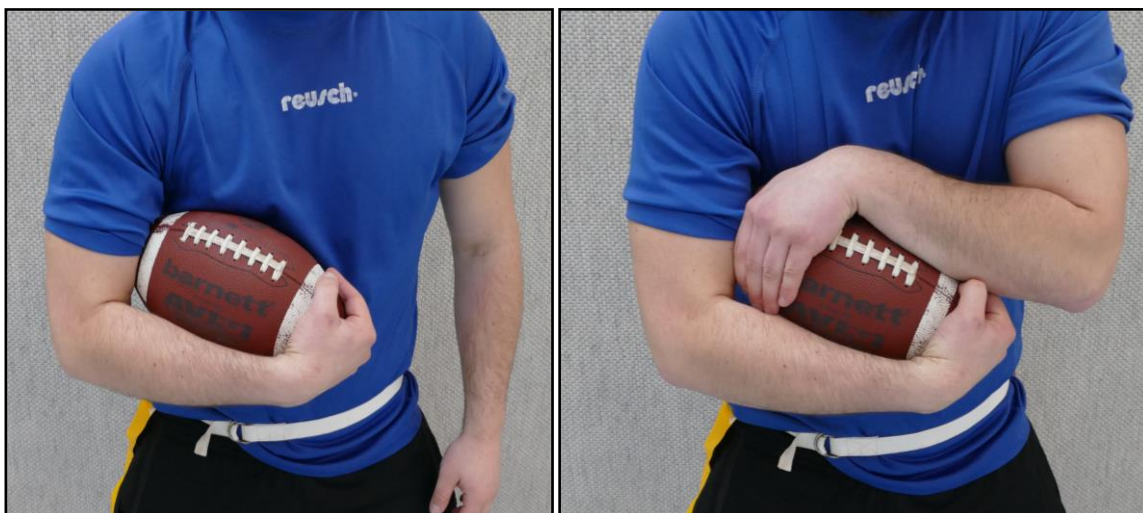
Fangen und Sichern



Fangen

- Blick zum Ball
- Arme leicht gebeugt und Richtung Ball gestreckt
- Handflächen zeigen zum Ball und "Große Hände"
- Zeigefinger und Daumen bilden ein Dreieck
- Ballspitze landet in deinem Dreieck und wird gleichzeitig zur Brust gezogen

Variationen: Wird der Ball unterhalb der Taille gefangen, zeigen die Handflächen nach oben und die kleinen Finger berühren sich.



Sichern

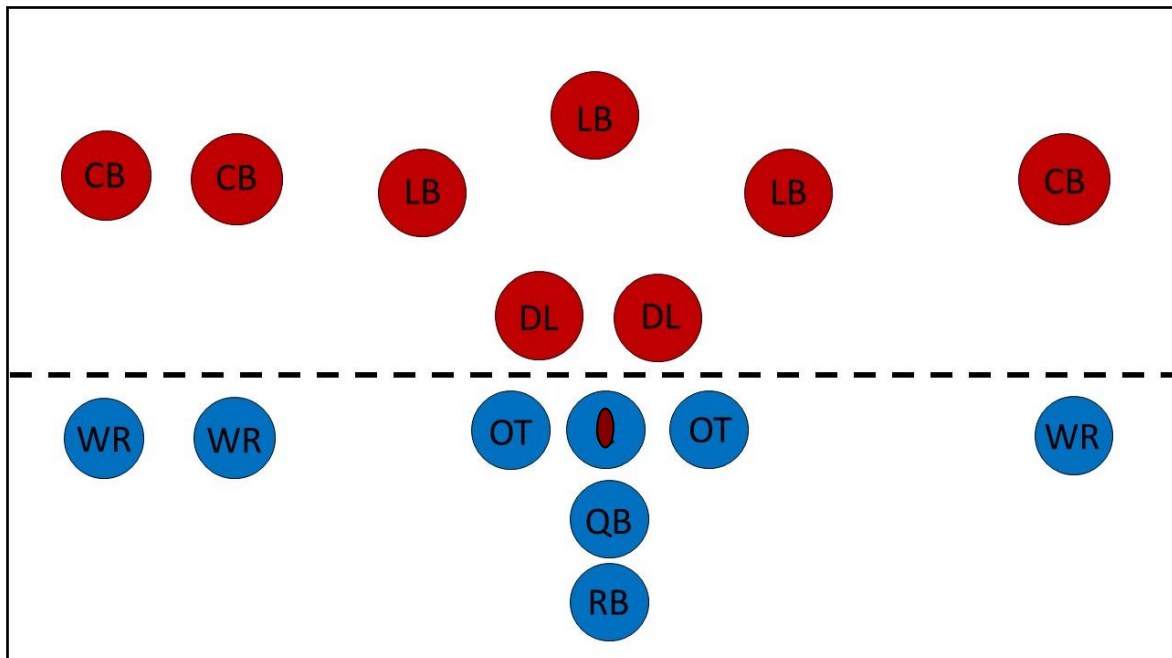
- Ball unter den Arm auf der gegenüberliegenden Seite der Verteidiger
- Ballführende Hand an die vordere Spitze
- Ball wird von dem ballführenden Arm fest an die Brust gedrückt
- Freie Hand kann zum Schutz auf den Ball gelegt werden



Grundaufstellung

DEFENSE

- CB** Cornerback: Fängt Pässe ab und verteidigt die WR
- LB** Linebacker: Verteidigt die Läufe und hilft bei Pässen aus → RB/OT/WR
- DL** Defensive Line: Verteidigt die Läufe → RB und QB

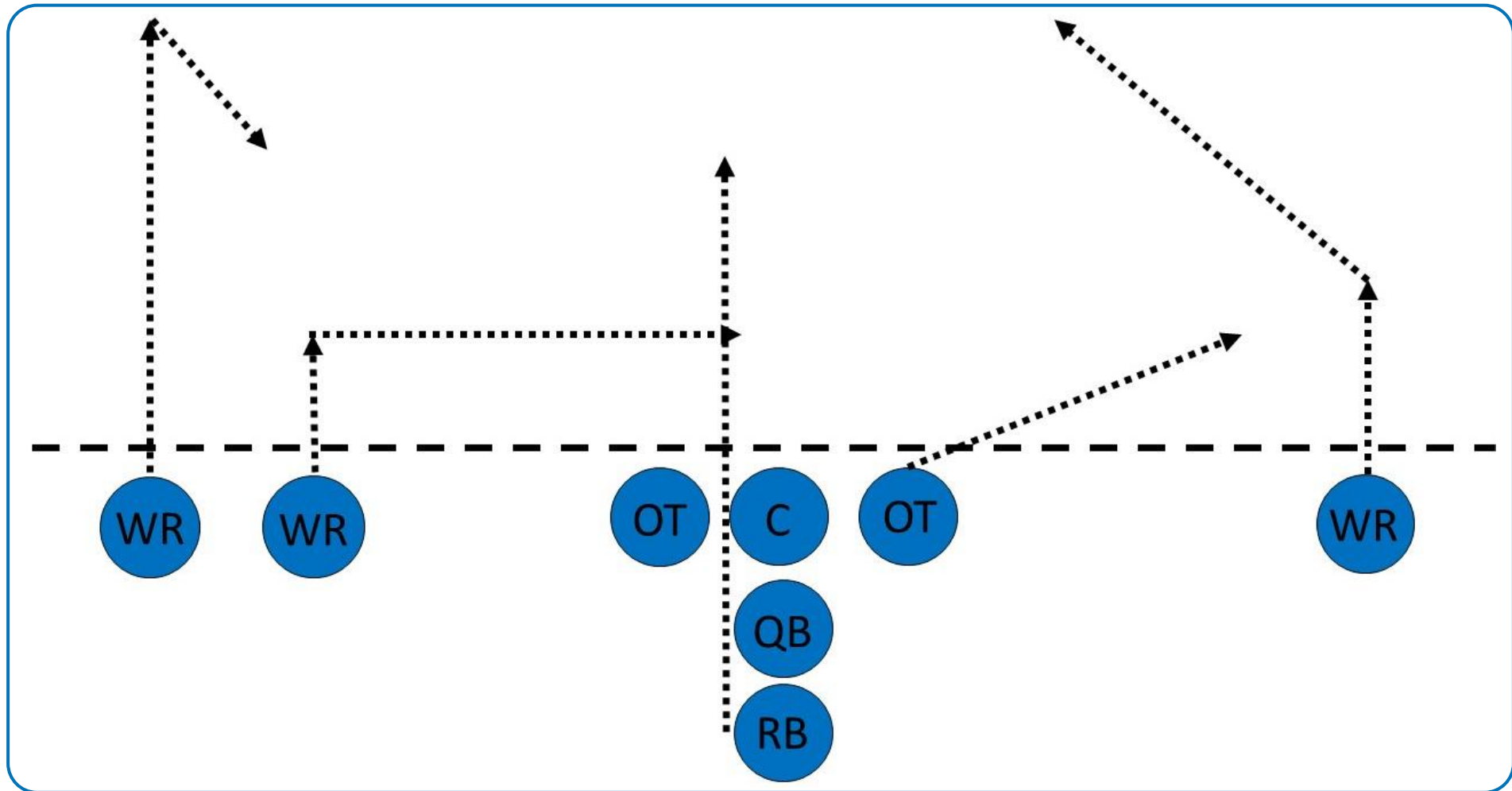


- WR** Wide Receiver: Fängt Pässe vom Quarterback
- OT** Offensive Tackle: Stellt Block für den RB/QB
- C** Center: Wirft den Ball zum QB und startet somit den Spielzug
- QB** Quarterback: Passt oder übergibt den Ball zu jeglichen Mitspielern
- RB** Running Back: Erhält den Ball vom QB und läuft oder läuft und bekommt einen Pass

OFFENSE



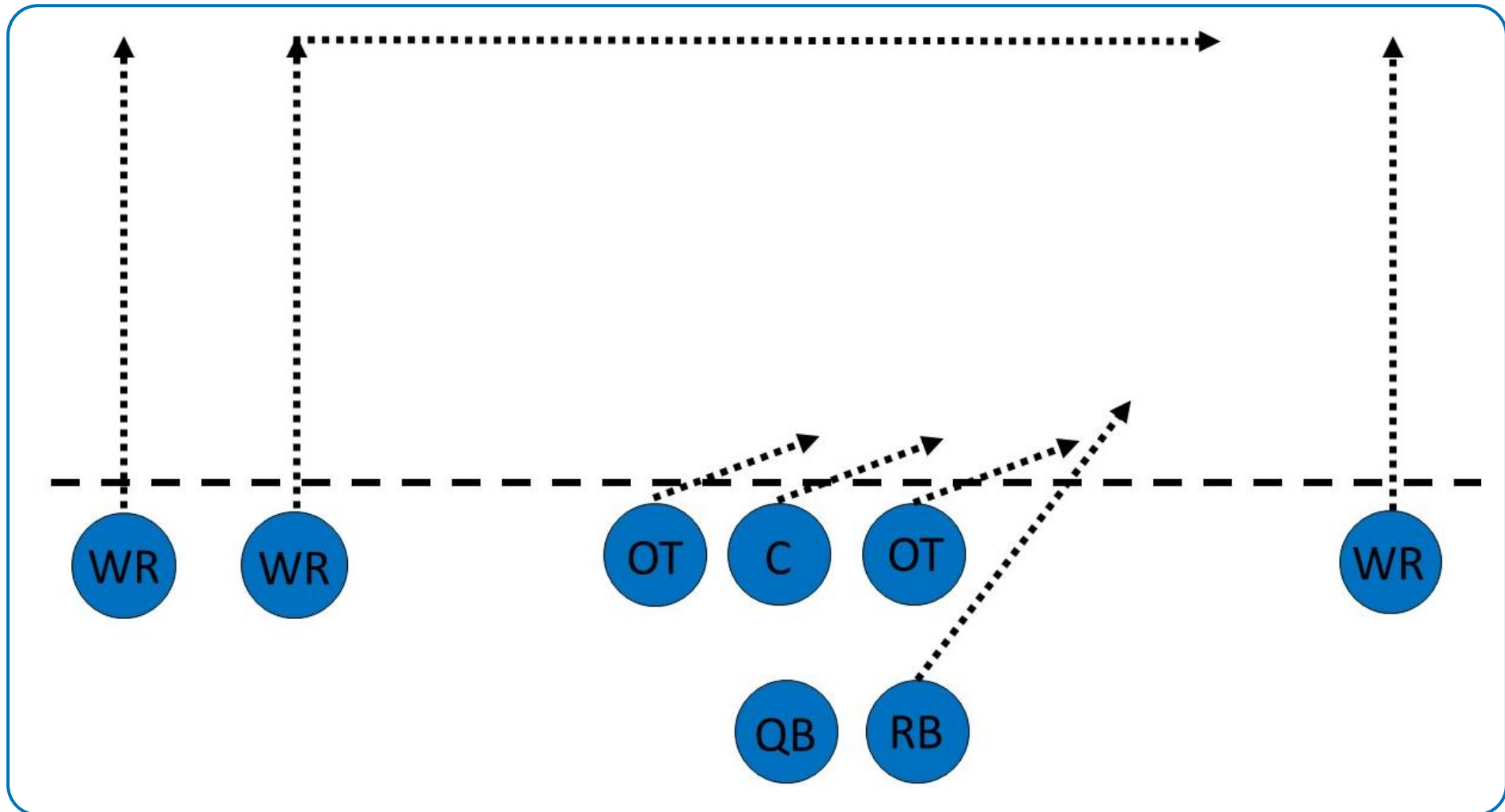
Spielzug 1





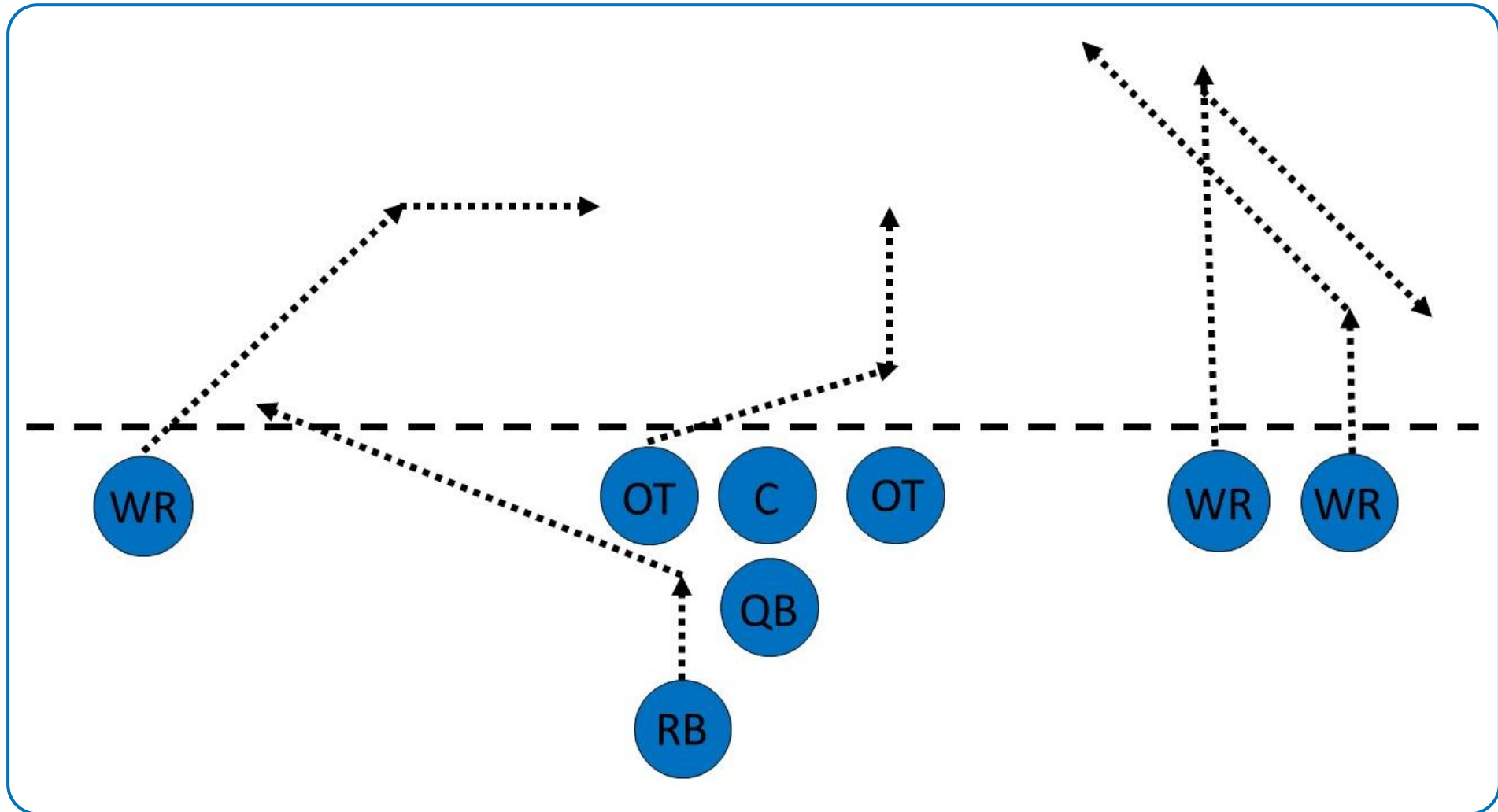
5

Spielzug 2



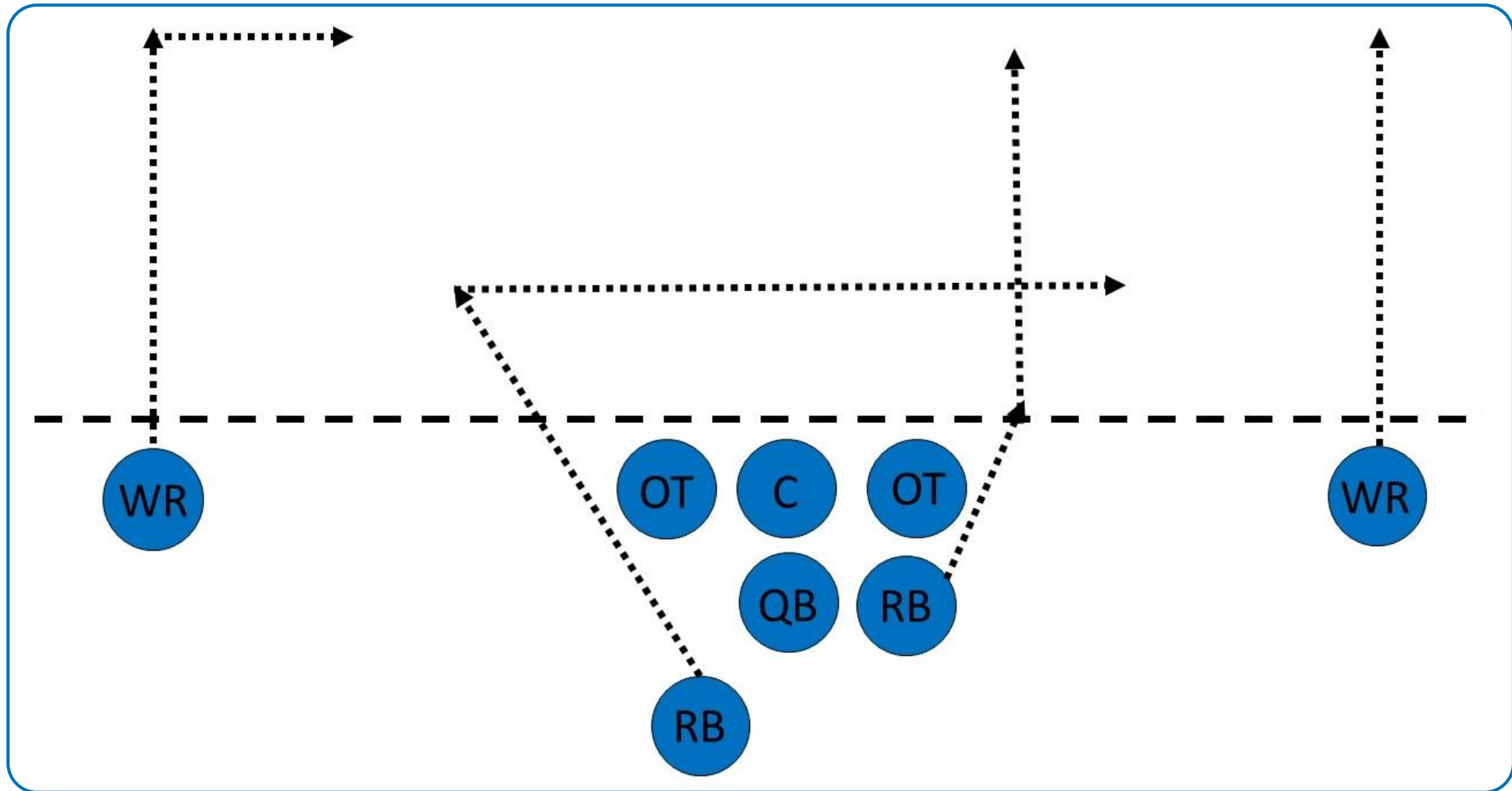


Spielzug 3





Spielzug 4



Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
1, Titelbild, Bilder im Arbeitsmaterial	Felix Adams, Marcel Franck

Video

Nummer	Urheber
1-4	Felix Adams, Marcel Franck

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Felix Adams, Holger Eichinger, Marcel Franck / Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz