

Sportspielvermittlungsmodelle

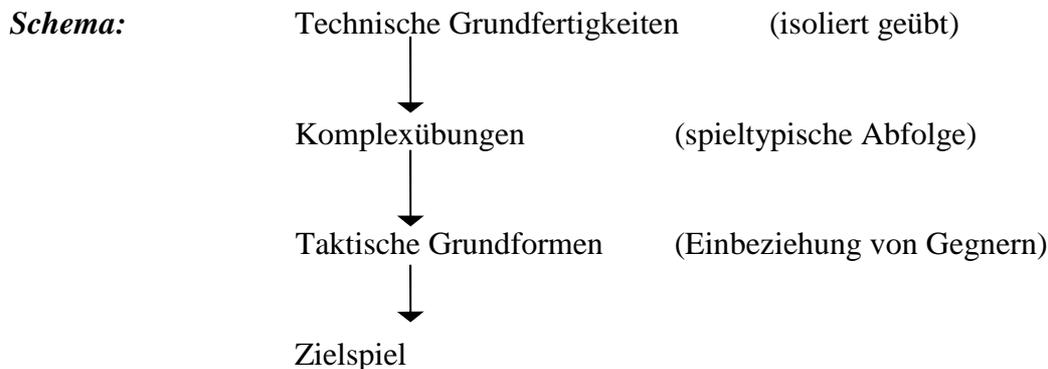
Gliederung:

Modell	Seite
Die Technik-Taktik-Methode (Teilmethode)	1
Die spielgemäße Methode (Ganzheitsmethode)	2
Die integrative Sportspielvermittlung	3
Genetische Spielvermittlung	4
Konträrer Positionsvergleich	6
Allgemeine methodische Maßnahmen	6
Literatur	7

Modell 1: Die Technik-Taktik-Methode (Teilmethode)

Die Praxis der Spielvermittlung scheint an der sportdidaktischen Diskussion der letzten 30 Jahre vorbeigegangen zu sein, da Lehrer an der klassischen Technikorientierung festzuhalten scheinen. Als Begründung reicht, dass die Fertigkeiten, die Techniken eines Sportspiels doch notwendige Voraussetzungen seien, die das Erleben überhaupt erst ermöglichen.

- das Spiel wird in Elemente zerlegt
- durch Hinzunahme von spieltaktischen Aufgabenstellungen wird der Komplexitätsgrad mehr und mehr gesteigert



Vorteil: Einbeziehung des Gegners erfolgt allmählich; einzelne Elemente können fehlerfrei erlernt werden

Nachteil: es dauert lange, bis endlich gespielt wird; Anwendung und Umsetzung des Gelernten im Spiel ungewiss

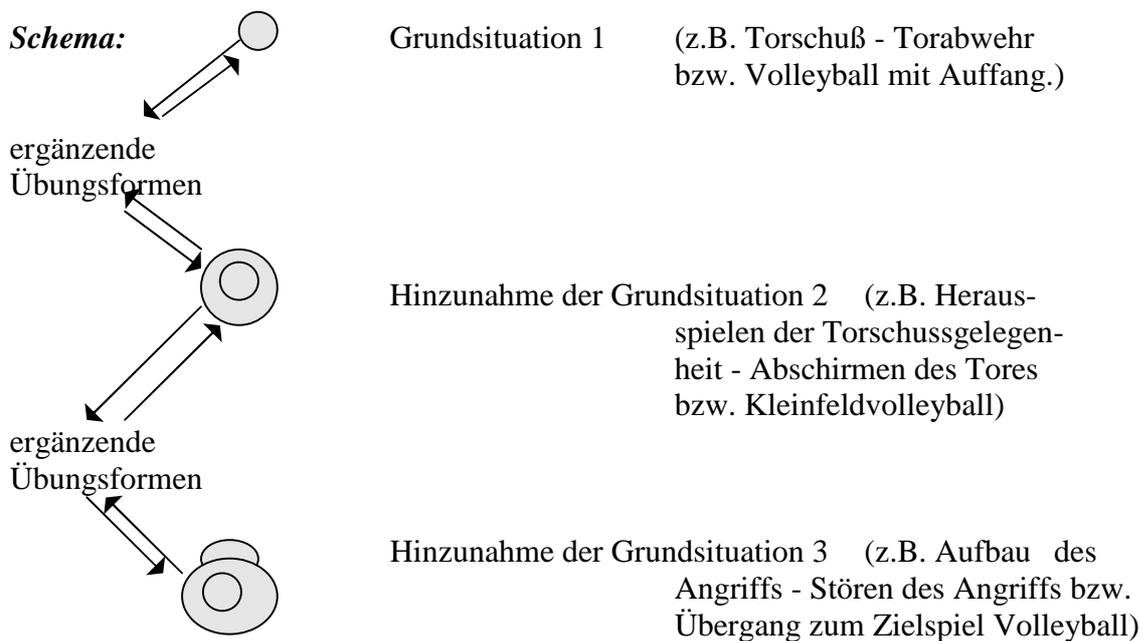
Modell 2: Die spielgemäße Methode (Ganzheitsmethode)

Sie stellt zunächst die Spielidee und das Spielerleben in den Vordergrund (Dietrich, Dürrwächter, Landau, Schaller). Sie versucht das klassische Konzept der isolierten Technikvermittlung zu überwinden, und zwar mit den zentralen Argumenten, dass

- beim Üben oft die Spielidee des Zielspiels nicht enthalten ist
- die Übungsaufgabe nicht vom Fachmann (Lehrer) vorgegeben wird, sondern aus dem Spiel entspringen sollte
- Spielen mehr ist als die Summe von Technik, Taktik und Kondition

Unterscheidung von Spielreihen und ergänzenden Übungsreihen:

- *a) Spielreihen* methodische Reihung von vereinfachten Spielformen gleicher Spielidee (Zerlegung des Spiels in spielimmanente Grundsituationen)
- *b) Übungsreihen* Sicherung der technisch-taktischen Grundfertigkeiten (Nebenstraßen)



Vorteil: Die Spielfähigkeit steht von Anfang an im Vordergrund; die Methode geht von einer realen Spielsituation aus

Nachteil: ergänzende Übungsreihen werden von den SchülerInnen mehr oder weniger als notwendiges Übel angesehen; Probleme der Integration des Gelernten in das Spielganze

Modell 3: **Die integrative Sportspielvermittlung**

Parallel zu der methodischen Spielreihe und dem Genetischen Konzept ist mit ganz ähnlichen Argumenten der Überwindung bloßer Übungsreihenkonzepte das Modell der Integrativen Sportspielvermittlung (Adolph, Hönl) entstanden. Der zentrale Gedanke besteht darin nicht einzelne Sportspiele isoliert zu vermitteln, sondern eine allgemeine Spielfähigkeit zu entwickeln, die Basisfertigkeiten einschließen soll, die sportspielübergreifend eingesetzt werden können.

- 3 Aspekte:**
- (1) Erarbeitung der für das Mitspielenkönnen notwendigen Mindestvoraussetzungen:
 - spielerische Grundfertigkeiten und Basistechniken
 - durch variierendes Üben Ballsicherheit entwickeln (möglichst früh: Grundschulzeit)

 - (2) Entwicklung der allgemeinen Spielfähigkeit
 - Ballbeherrschung
 - Durchsetzungsvermögen
 - Spielübersicht

(SchülerInnen sollten dabei in mehreren Spielen - gleichzeitig- Erfahrungen sammeln)

 - (3) Praktische Verwirklichung des integrativen Modells
Einteilung:
 - Zielschussspiele
 - Rückschlagspiele

Es ergeben sich also Strukturgruppen unterschiedlichen Verwandtschaftsgrades. Für die Umsetzung des integrativen Vermittlungsmodells folgt daraus:

- a) bei der Erarbeitung der Grundfertigkeiten und koordinativen Fähigkeiten kann man davon ausgehen, dass jedes Spiel von jedem profitiert

- b) bei der Vermittlung individualtaktischer und gruppentaktischer Fertigkeiten und Fähigkeiten reduziert sich die Integration auf die einzelnen Strukturgruppen

- c) bei der Vermittlung spielspezifischer Verhaltensweisen wird das integrative Modell fraglich

Vorteil: geeignet für die Einführung in die Kleinen Spiele unter Verwendung von kleinen Spielen als Basisspiele

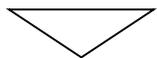
Nachteil: man kann davon ausgehen, dass Kinder Sportspiele ‚sofort‘ und ‚richtig‘ spielen wollen, deshalb ist es wenig befriedigend, erst auf andere Spiele verwiesen zu werden

Modell 4: **Genetische Spielvermittlung**

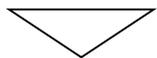
Ausgangspunkt dieses Modells (Loibl) sind nicht die normierten Sportarten, sondern das Erschließen von Bewegungsräumen als Wahrnehmungs- und Handlungsräume. Genetisches Lehren bezeichnet einen Vermittlungsweg, der durch 3 Prinzipien gekennzeichnet ist:

- genetisch: die Lernenden am ursprünglichen Problem arbeiten und selbsttätig Lösungen entwickeln lassen
- sokratisch: Selbsttätigkeit der Lernenden fordern, indem Fragen an sie zurückgegeben werden und der Lehrende den Lösungsweg der Lernenden durch Fragen unterstützt und indirekt lenkt
- exemplarisch: das genetisch-sokratische Vorgehen an ausgewählten Beispielen durchführen, an denen zentrale und grundlegende Erkenntnisse besonders prägnant gewonnen werden können.

Phänomen



Problem



Lösung(en)



Üben

Lösungsvorschläge



Erprobung

Bezogen auf die Vermittlung von Sportspielen meint Genetisches Lehren die Entwicklung, die Re-Konstruktion eines Spiels aus seinem Ursprung heraus, der Spielidee, in der jeder Lernende das Spiel für sich neu erfindet. Es ist eine besondere Form des problemlösenden Lehrens und Lernens, die dann eingelöst ist, wenn

- die Regelvorgabe eines institutionalisierten Sportspiels als veränderbar begriffen wird und damit das Problem
- in leistungsheterogenen Gruppen möglichst allen Spielern eine sinnvolle Spielbeteiligung zu ermöglichen – von den Spielern selbst bearbeitet werden kann

Wichtige Voraussetzung für das Gelingen eines solchen Unterrichts ist die Schaffung einer geeigneten Lernatmosphäre. Das beschriebene Vorgehen verläuft im Wechsel von praktischem Tun und seiner Reflexion und Planung im Gespräch. Eine wichtige Rolle spielt dabei das aufzeichnen von Erfahrungen und Argumenten, um sie im weiteren Verlauf des Lehrgangs jederzeit wieder zur Verfügung zu haben.

Beispiel:

Konfrontation mit der komplexen Spielidee
Unbedingt notwendig erscheinende Regeln erarbeiten
(Charakteristik des typischen Anfängerspiels)



Reflexion des Spiels
(Probleme thematisieren, Ziel definieren)



Reduktion von Komplexität
(Regeländerung: Spielerzahl, Handlungsregeln etc.)



Isoliertes Üben von technomotorischen Fertigkeiten?
Techniken als Voraussetzung zum Spiel werden nicht beherrscht, also:
Techniken vereinfachen, Spiel auf Könnensniveau der Spieler herunterschrauben
Spiel unter weiteren Spezifizierungen (z.B. größere Körbe, Ball verändern,
verkleinerter Wurfbereich etc.)

Konträrer Positionsvergleich zu den Sportspielvermittlungsmodellen

Söll:

(1) Unterschiede zwischen verschiedenen Methoden sind in der Praxis deutlich geringer als in der Theorie

(2) Es ist mittlerweile unbestritten, dass zum Gelingen des Spiels die notwendigen Fertigkeiten, die sogenannten Basistechniken ausgegliedert und auf irgendeine Weise vorher erlernt werden müssen

3) Die Praxis zeigt, dass in allen Methodenkonzeptionen auch von Anfang an gespielt wird.

Loibl:

Allen Ansätzen von 2 bis 4 gemeinsam ist die Absicht, das klassisch technikorientierte Konzept, das methodische Übungsreihen und Übungsformen zu den Techniken eines Sportspiels als Voraussetzungen zum Spielen an den Anfang der Vermittlung setzt, zu überwinden.

Was ideal, was richtig ist, verändert sich offensichtlich ständig. Lehrer sollten auf die Orientierung am idealtypischen Bewegungsablauf verzichten, denn alle Techniken sind richtig, die eine im Sport gestellte Aufgabe erfolgreich lösen.

Grundlegende Erfahrungen des Spiels sind von Anfang an anzustreben. Spielhandeln ist zu erlernen, das Lösen von Aufgaben, aber nicht Bewegungsabläufe

Allgemeine methodische Maßnahmen in der Spielvermittlung:

- die konstitutiven Regeln des Spiels dürfen nicht angetastet werden
- die Handlungsregeln können innerhalb bestimmter Grenzen verändert werden
- die formalen Regeln (Spielerzahl, Spielfeld, Zeit etc.) sind methodisches Dispositionsmaterial

Auf dieser Basis lassen sich allgemeine Grundsätze formulieren:

1. Spiele zunächst mit der geringst möglichen Spielerzahl
 2. Überschreite nicht die für eine bestimmte Spielfeldgröße optimale Spielerzahl
 3. Versuche die Spielanteile möglichst gleichmäßig zu verteilen
- Überzahlverhältnis bei der jeweils angreifenden Mannschaft
 - Erschwerung der Verteidigertätigkeit
 - Erhöhung der Erfolgswahrscheinlichkeit
 - Ausnutzung des Spielfeldes
 - wenn geübt werden muss, dann spielnah und intensiv

Literatur zu Sportspielvermittlungsmodellen

- (1) keine konkrete Zuordnung
- (2) Dietrich, K. Fußball, spielgemäß lernen, spielgemäß üben, Schorndorf 1984
Dürrwächter, G.: Volleyball, spielend lernen - spielend üben, Schorndorf 1993
Dietrich/Dürrwächter/Schaller: Die großen Spiele, Aachen 1994
Dietrich, K. : Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? in: Sportpädagogik 1/1984, S. 19ff
Getrost, V./ Wichmann, K.: Einführung des Basketballspiels nach spielgemäßem Konzept. In: SportPraxis 10, 11/1992
- (3) Scheuer, W.: Hockey (sog. Weingartener Übertragungsmodell), Stuttgart 1982
Scheuer, W.: Basketball - schulgerecht. In: Sportunterricht 11/1978
Scheuer, W.: Spiele lernen - Spielen lernen. In: Zeuner/Senf/Hofmann (Hrsg.): Sport unterrichten (DSL - Kongreßbericht), St. Augustin 1995, S. 134ff
Groth, K./ Kuhlmann, D.: Integrative Sportspielvermittlung in Theorie und Praxis. In: Sportunterricht 10/1989
Hönl, M. u.a.: Integrative Sportspielvermittlung am Beispiel der Zielschussspiele. In: Sportunterricht 9/1992
H. Adolph/ M. Hönl: Integrative Sportspielvermittlung, Kassel 1998
- (4) Loibl, J.: Im Lehren und Lernen Räume erschließen, In: Sportpädagogik 4/1992, S. 28ff
ders.: Basketball, Genetisches Lehren und Lernen, Schorndorf 2001
Bietz, J.: Die spielgemäße Vermittlung des Handballspiels, In: Sportunterricht 9/1994, S. 372ff
Bietz, J.: Sportspielvermittlung: Konzepte, Probleme, Perspektiven, In: Sportunterricht 7/ 1998, S. 267ff
Bietz, J.: Leisten im Basketballunterricht. In: Zeuner/Senf/Hofmann (Hrsg.): Sport unterrichten (DSL - Kongreßbericht), St. Augustin 1995, S. 134ff