

## D3.5 Taktiktraining

Klaus Roth

### 1 Einleitung

„Männer, im Zweifelsfall tut immer das Richtige!“

Der legendäre Trainerstrategie Sepp Herberger (1897-1977) war ein Meister der anschaulichen Erklärung komplizierter Sachverhalte. Mit seinen (Fußball-)Weisheiten hat er einfache Antworten auf klassische Streitfragen an Stammtischen, in Fankurven und in sportwissenschaftlichen Diskussionsrunden formuliert. Zu den Meilensteinen gehören zweifellos seine philosophischen Einsichten zur Taktik im Sportspiel. Auch wenn glücklicherweise nicht alles kalkulierbar ist – „der Ball ist eben rund“ – wird in der Regel wohl diejenige Mannschaft gewinnen, deren Spieler die Herberger-Anweisung befolgen, und im Zweifelsfall immer oder zumindest häufiger als die Gegenspieler „zum richtigen Zeitpunkt das Richtige tun“.

In diesem Beitrag wird auf die Ausbildung jener Leistungsvoraussetzungen eingegangen, die zur schnellen und angemessenen Lösung der Aufgabenstellungen des Spiels benötigt werden. „Zum richtigen Zeitpunkt das Richtige zu tun“ erfordert aus bewegungs- und trainingswissenschaftlicher Sicht Kompetenzen in den Bereichen der Individual-, Gruppen- und Mannschaftstaktik (Ziele; D3.5.2). Gegenstand des Trainings sind Spielaufgaben, die frei und eigenständig oder in vorbesprochener Form zu lösen sind (Inhalte; D3.5.2). In der konkreten Durchführung geht es um implizite oder explizite Lernprozesse und um Vereinfachungsstrategien (Methoden; D3.5.3). Die Zielgruppenspezifika sowie die Forschungsdefizite und Forschungsperspektiven werden in D3.5.4 und D3.5.5 thematisiert.

### 2 Ziele und Inhalte

Was muss ein Sportspieler lernen, um sich klug und planmäßig zu verhalten? Wie muss er trainiert werden, damit er geschickt Situationen auszunutzen vermag? Die Beantwortung dieser Grundfragen des Taktiktrainings folgt einer nahe liegenden Logik. Man kann einerseits die *individualtaktischen* Lösungskompetenzen verbessern und andererseits versuchen, die Komplexität der gestellten Spielaufgaben zu verringern. Letzteres erfolgt über *gruppen-/mannschaftstaktische* Absprachen.

### *Individualtaktik*

Als theoretische Grundlage für das Training der taktischen Lösungskompetenzen können prozessorientierte Vorstellungen zum Ablauf menschlicher Entscheidungshandlungen dienen. Allgemein betrachtet wird in derartigen Ansätzen zwischen den Phasen der Hypothesengenerierung und Hypothesenprüfung unterschieden. Auf das Sportspiel übertragen ergeben sich zwei zentrale *Zielbereiche*:

- der Sportler muss lernen, vielfältige und variable Lösungsideen zu entwickeln (Generierung)
- der Sportler muss lernen, die jeweils „beste“ Lösungsidee auszuwählen (Prüfung)

Etwas anders ausgedrückt könnte der erste Bereich mit dem Begriff des divergenten und der zweite mit dem des konvergenten taktischen Denkens überschrieben werden. Die Bedeutung des divergenten Denkens liegt auf der Hand. Wem in Spielsituationen nur wenige und durchgängig die gleichen Handlungsmöglichkeiten „einfallen“, der wird auf Dauer kaum erfolgreich sein. Zu trainieren sind flexible Situationslösungen, insbesondere auch solche, die auf den Gegner außergewöhnlich und überraschend wirken. Das Niveau des divergenten Denkens wird als Basis für die *spielerische Kreativität* angesehen.

Ebenso wichtig ist die zweite Seite der „Entscheidungsmedaille“. Viele und originelle Ideen zu haben ist das eine, die angemessene Handlungswahl zu treffen, das andere. Die Alternativenzahl muss von „x auf eins“ reduziert werden. Die variierenden Fähigkeiten im konvergenten Denken werden mit Differenzen in der *Spielintelligenz* in Verbindung gebracht. Ihr Niveau hängt – nach den aktuellen Konzepten einer effektbezogenen Verhaltenskontrolle (vgl. Hoffmann, 1993; D3.4) – primär davon ab, inwieweit ein Sportler jederzeit weiß, welche Handlungen in welchen Situationsbedingungen zu welchen Konsequenzen führen. In leistungsthematischen Entscheidungskontexten sind dabei im Wesentlichen realistische Antizipationen der Erfolgswahrscheinlichkeiten und Nutzenwerte der zur Verfügung stehenden Alternativen zu erlernen. Wir müssen also erstens einschätzen können, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, z.B. mit einem Korbwurf das angestrebte Handlungsergebnis zu erreichen. Zweitens sollten wir den Wert des Resultats adäquat berücksichtigen, im Beispiel also den eines Korbes im Vergleich mit den Ergebnisvalenzen der anderen Handlungsmöglichkeiten wie Passen oder Dribbling.

Die Ziele des individualtaktischen Trainings sind also auf die *divergent-konvergenten Denkfähigkeiten* gerichtet. Im Mittelpunkt steht die Beseitigung jener Fehler, die bei Alternativengenerierungen und -prüfungen auftreten können:

- (1) der Spieler entwickelt nur wenige, gleich bleibende und kaum überraschende Lösungsideen
- (2) der Spieler verschätzt sich situativ hinsichtlich der Erfolgswahrscheinlichkeiten der Handlungsalternativen
- (3) der Spieler verschätzt sich generell hinsichtlich der Erfolgswahrscheinlichkeiten der Handlungsalternativen (unrealistische Fähigkeitseinschätzungen)
- (4) der Spieler hat unangemessene Wertvorstellungen (falsche Spielauffassung)
- (5) der Spieler berücksichtigt einseitig die Erfolgswahrscheinlichkeiten *oder* die Wertvorstellungen (übertriebenes Sicherheitsdenken vs. zu hohe Risikobereitschaft)

Die in der Fachliteratur diskutierten *Trainingsinhalte* konzentrieren sich auf die Fehlerquellen (1) und (2). Es werden typische sportspielübergreifende oder spezifische Spielaufgaben vorgegeben, die von den Sportlern wahrgenommen und selbstständig gelöst werden müssen. Der Einfluss der Fehlerquellen (3) bis (5) sollte jedoch keinesfalls unterschätzt werden. Sie sind nicht selten Ursache charakteristischer Mängel oder Einseitigkeiten bei den Handlungsselektionen. Mögliche inhaltliche Maßnahmen zur Verminderung dieser Antizipationsschwächen, die nicht an bestimmte Situationen gebunden sind, stellen Konfrontationen mit objektiven Spielbeobachtungsdaten, Einzelgespräche oder Mannschaftssitzungen dar.

#### Gruppen-/Mannschaftstaktik

Die Chance, „zum richtigen Zeitpunkt das Richtige zu tun“, lässt sich auch dadurch erhöhen, dass man die Komplexität der Situationen herabsetzt. Im gruppen-/mannschaftstaktischen Training wird daher die *Zielstellung* verfolgt, Spielkonstellationen so weit wie möglich selbst herzustellen und diese in vorbesprochener Weise zu lösen. Angestrebt werden kollektive taktische Kompetenzen, die ein schnelles, sicheres – fast „blindes“ – Zusammenwirken der Spieler eines Teams garantieren.

Die gebräuchlichsten *Trainingsinhalte* werden in der Praxis als Spielsysteme, Spielkonzeptionen und Spielzüge bezeichnet. Bei *Spielsystemen* bleibt der Grad

der Absprachen noch relativ gering. Dennoch agiert der Sportler nicht völlig frei und unabhängig. Seine divergent-konvergenten Entscheidungen beziehen allgemeine Rahmenvorgaben zu prinzipiellen taktischen Ausrichtungen (z.B. defensive oder offensive Einstellung) und Handlungsmustern (z.B. typische Laufwege) mit ein. Bekannte Spielsysteme sind z.B. das 4:4:2 im Fußball, der 1:2:2-Angriff im Basketball, das 1:0:5+L-System im Volleyball oder der 3:3-Angriff im Handball.

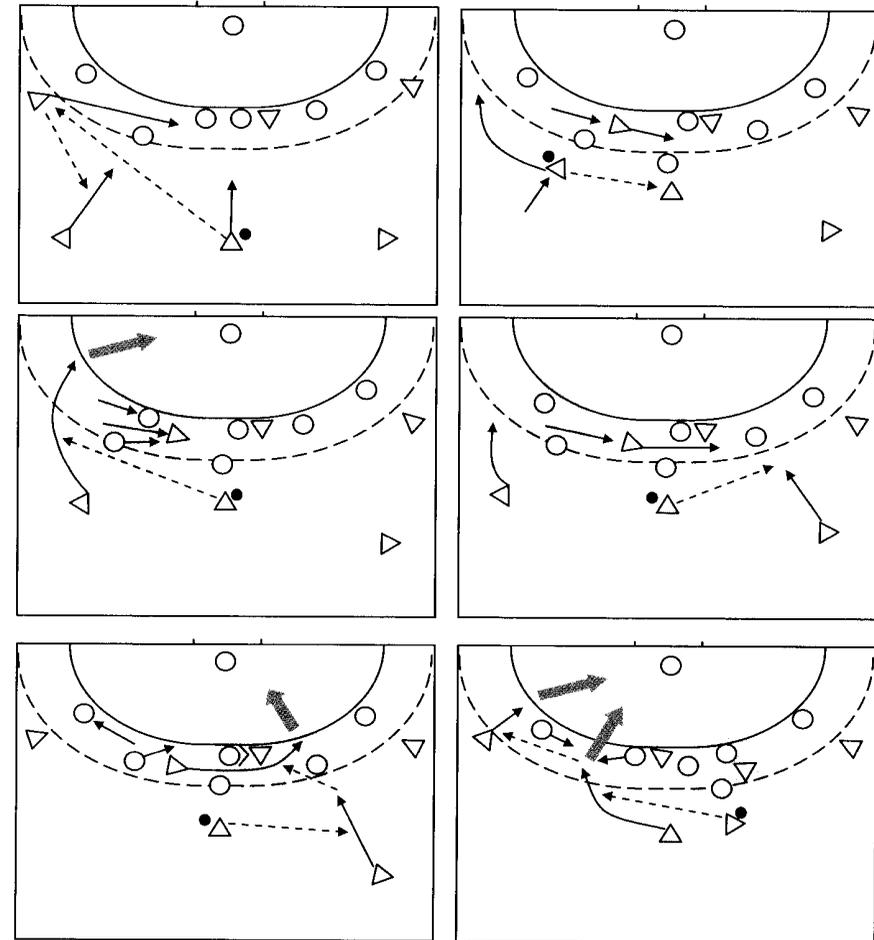


Abbildung D3.5.1: Spielkonzeption „Einlaufen des linken Außenspielers“ (Handball)

*Spielkonzeptionen* beginnen mit einem definierten Aktionsgrundmuster. Ein Beispiel ist der Übergang von einem 3:3- in ein 4:2-Angriffssystem im Handball. Er wird mit dem Einlaufen des linken Außenspielers in Passrichtung gestartet (vgl. Abbildung D3.5.1 oben). Die Handlungsalternativen jedes ballbesitzenden Spielers werden im weiteren Verlauf auf zwei bis drei eingegrenzt, sodass eine Entlastung von eigenen divergenten Denkvorgängen entsteht. Damit werden auch die konvergenten Entscheidungen vereinfacht. Die Auswahl aus den wenigen Alternativen gründet auf Beobachtungen in eng umgrenzten Aktionsräumen (vgl. die grau unterlegten Flächen in Abbildung D3.5.1). Die Spieler lernen Antizipationsregeln in Wenn-dann-Form, die Erfahrungen darüber enthalten, in welchen Situationsbedingungen („wenn“) welche Handlungsalternativen („dann“) die höchsten Erfolgswahrscheinlichkeiten und Nutzenwerte erbringen. Die Abbildung D3.5.1 illustriert exemplarisch zwei taktische Regeln für den Rückraum-Mittelspieler (Mitte) und den halbrechten Rückraumspieler (unten). Weitere Konzeptionen finden sich in Fachzeitschriften („handballtraining“, „volleyballtraining“ usw.) sowie in kompletten „Wenn-dann-Regellehrbüchern“ (vgl. Sichelschmidt, Eysser & Späte, 1988).

Die Philosophie von *Spielzügen* zielt – in ihrer klassischen Anwendung – auf eine vollständige Entlastung der Sportler von individuellen divergenten und konvergenten Denkprozessen. Alle Ball- und Laufwege werden bis ins Detail standardisiert. Die Lösungshandlungen der beteiligten Spieler sind wiederum so festgelegt, dass sie mit hohen Erfolgswahrscheinlichkeiten und Nutzenwerten verbunden sind.

### 3 Methoden

#### *Individualtaktik*

Das Vorgehen bei der Präsentation individualtaktisch zu lösender Spielaufgaben hängt von der jeweiligen Zielstellung ab. Bei der Schulung des divergenten taktischen Denkens sind *implizite*, spielerisch-unangeleitete Vermittlungsverfahren, in denen auf Zwischenanweisungen und -korrekturen verzichtet wird, die Methode der Wahl (vgl. D2.5). Die Eingriffe des Lehrenden beschränken sich auf die Konstruktion der Spielformen. Diese werden so gestaltet, dass entscheidungsrelevante Grundsituationen des Zielspiels in hoher Frequenz vorkommen. Hierzu eignen sich auch sportspielübergreifende Kleine Spiele, Basisspiele und Bausteine-Spiele (vgl. D2.4.2). Wer z.B. die Aufgabe „Lücke erkennen“ wiederholt in unterschiedlichen Kontexten – beim Spielen mit dem Fuß, der Hand, einem Schläger usw. – bewältigt,

kann mehr und variabelere Ideen herausbilden und transferieren, als ein Sportler, der von Beginn an nur disziplin- oder gar positionsspezifisch Freiräume wahrgenommen und die daraus entstandenen Konstellationen kennen gelernt hat.

Das Training des konvergenten taktischen Denkens, also der intelligenten Handlungswahlen, beruht in erster Linie auf *expliziten*, angeleiteten Lehrmethoden. Es wird auch als Wahrnehmungs- oder Entscheidungstraining bezeichnet. Geschult wird die realistische Einschätzung von Erfolgswahrscheinlichkeiten in Aufgabenklassen des Spiels. Anders als beim impliziten Lernen finden hier bewusste Reflexionen der taktischen Handlungen und korrigierende Einflussnahmen des Lehrenden statt. Zudem wird versucht, die Ausbildung konvergenter Regeln durch selektive Aufmerksamkeitslenkungen zu beschleunigen. Dies geschieht durch:

- deutliches, rechtzeitiges Anzeigen von Handlungsmöglichkeiten
- Spielen mit reduzierten Ball- und Laufgeschwindigkeiten
- Reduktionen der handlungsrelevanten Situationsmerkmale (Spielen mit geringerer Mit-/Gegenspielerzahl)
- Reduktionen der Variabilitäten in den einzelnen Situationsmerkmalen (Spielen mit eingeschränktem Verhalten der Mit-/Gegenspieler).

#### *Gruppen-/Mannschaftstaktik*

Konzeptionen und Spielzüge repräsentieren gruppen-/mannschaftsbezogene Lösungen für selbst hergestellte Spielsituationen. Ihre Grundmuster sind so etwas wie kollektive Techniken und insofern ist es nahe liegend, dass bei ihrem Erlernen ähnliche *Übungsformen* und *Vereinfachungen* eingesetzt werden, wie bei der Vermittlung individueller Sportspieltechniken (vgl. D2.4.3). Zur Anwendung kommen u.a. das Zerlegungsprinzip (Üben von isolierten Teilen der Konzeption/des Spielzuges), das Slow-Motion-Üben sowie zeitliche und räumliche Orientierungshilfen.

In den Konzeptionen sind über die Aktionsmuster hinaus, die entscheidungsrelevanten Wenn-dann-Regeln zu trainieren. Auch hier dominiert die Methode der Aufgliederung. Es werden z.B. zunächst die Alternativen A, B, C isoliert als Antworten auf bestimmte Verhaltensweisen der Gegenspieler geschult. Danach ist in Übungen zwischen A und B, A und C, B und C und schließlich zwischen A, B, C zu entscheiden. Wichtig ist, dass es den Abwehrspielern durch ein optimales Timing gelingt, die Handlungsmöglichkeiten der Angreifer realistisch aufzuzeigen.

#### 4 Zielgruppenspezifika

Beim Training der taktischen Leistungsvoraussetzungen sind *altersbezogene* Schwerpunktlegungen zu beachten. Im Kapitel D2 ist aufgezeigt worden, dass im langfristigen Vermittlungsprozess den Spielanfängern – nach der Formel „implizit vor explizit“ – zuerst eigene Erfahrungssammlungen ermöglicht werden sollten, bevor man sie mit Lösungsregeln konfrontiert. Auf diese Weise wird der Gefahr vorgebeugt, dass bewusste Denkprozesse oder frühe Instruktionen zu Wahrnehmungseinschränkungen führen und die beste Nutzung (best use) der Informationen verhindern. Es wird bevorzugt gespielt, wobei auf alle in D2.4.2 beschriebenen spielmethodischen Formen und Reihen zurückgegriffen werden kann. Im Nachwuchs- und Leistungstraining wechselt der Akzent hin zur expliziten Vermittlung spezifischer konvergenter Problemlösungskompetenzen sowie zu Übungen und Übungsspielen zur Einführung von gruppen-/mannschaftstaktischen Absprachen.

Der Stellenwert von Konzeptionen und Spielzügen variiert zwischen den *verschiedenen Spilsportarten*. Differenzierungskriterien sind u.a. der Grad der Ballkontrolle, die Gegnerbehinderung und die Komplexität der Aufgabenstellungen des Spiels. Absprachen sind dann verbreitet, wenn die Ballkontrolle hoch (z.B. Wurfspiele), die Gegnerbehinderung gering (z.B. Rückschlagspiele) und die zu berücksichtigenden Aktionen der Mit- und Gegenspieler ebenfalls eher gering sind (z.B. Rückschlagspiele). Es ist daher nicht verwunderlich, dass der Anteil der standardisierten Spielaktionen im Volleyball, Handball und Basketball höher ist als etwa im Fußball oder Eishockey. Dort kommen Konzeptionen und Spielzüge in der Regel nur zum Einsatz, wenn die Aktion mit einem „ruhenden“ Ball (Puck) begonnen werden kann (Eckstöße, Freistöße, Einwürfe, Bullies usw.).

#### 5 Forschungsdefizite und Forschungsperspektiven

Die Studien zum Taktiktraining lassen sich mehrheitlich drei Bereichen zuordnen. In einer ersten Gruppe von Untersuchungen steht die Elaboration von *Prozessmodellen des Entscheidungshandelns* im Vordergrund. Beispielhaft angeführt werden können die Experimente von Raab (2001) zu dem von ihm entworfenen SMART-Modell (Situation Model of Anticipated Response-Consequences in Tactical Decisions), die Arbeiten von Riepe (1993) sowie die Studien von Roth (1991a, 1991b), der Vorhersagen des erweiterten Motivationsmodells von Heckhausen (1980) und der Handlungskontrolltheorie von Kuhl (1983) überprüft hat. Alle Autoren konsta-

tieren partielle Bestätigungen der zugrunde gelegten Modellkonzepte, sodass perspektivisch an kontrastierende Vergleichsstudien zu denken ist.

Die zweite Kategorie von Untersuchungen befasst sich mit der Effizienz von *Vermittlungsmethoden* in der Taktikschulung. Ergebnisse liegen vorwiegend für das Anfängertraining vor. Zu nennen sind die Studien zur Gegenüberstellung spiel- vs. übungsorientierter Konzepte auf der Basis des „Teaching Games for Understanding“ (vgl. z.B. Griffin, Mitchell & Oslin, 1997) und die experimentellen Belege zur Wirksamkeit impliziter Erfahrungssammlungen für das taktische Regellernen (vgl. zusammenfassend Raab, 2001; vgl. D2.5). Demgegenüber muss festgestellt werden, dass es kaum aussagekräftige Untersuchungen für das Nachwuchs- und Leistungstraining gibt.

Eine dritte Gruppe empirischer Arbeiten ist auf die Weiterentwicklung der *Diagnostik* gerichtet. Die Forschungen zu Spielbeobachtungssystemen und Taktiktests sind in jüngerer Zeit durch innovative Überlegungen ergänzt worden (vgl. z.B. Perl, 2001a; Schöllhorn, 2002). Zukünftig wird es u.a. auch darum gehen, Beurteilungsverfahren für divergente taktische Denkprozesse zu konzipieren (vgl. Memmert & Roth, 2003).

#### 6 Zusammenfassung

Die Schulung der taktischen Leistungskompetenzen gliedert sich in einen individual- und einen gruppen-/mannschaftstaktischen Bereich. Trainiert werden divergent-konvergente Denkfähigkeiten und interindividuelle Absprachen (*Ziele*). Dies erfolgt über die Vorgabe von eigenständig zu lösenden Spielaufgaben bzw. über das Einstudieren von Systemen, Konzeptionen und Spielzügen (*Inhalte*). In den frühen Ausbildungsetappen wird die Schulung vorrangig spielerisch-unangeleitet gestaltet. Erst in späteren Phasen rücken explizite Lernvorgänge in den Vordergrund (*Methoden*). Neben den altersbezogenen Regeln „Spielen vor Üben“ und „implizit vor explizit“ sind sportartspezifische Besonderheiten zu beachten. Der Anteil von Konzeptionen und Spielzügen steht in einem engen Bezug zu der Ballkontrolle, der Gegnerbehinderung und der Komplexität der Aufgabenstellungen (*Zielgruppenspezifika*). Zukünftige Forschungen könnten sich auf den Vergleich von Prozessmodellen des Entscheidungshandelns, auf die Effizienz von Trainingsmethoden im Leistungsbereich sowie auf Ausdifferenzierungen der Verfahren zur taktischen Diagnostik beziehen (*Forschungsdefizite und Forschungsperspektiven*).