

## Zur Systematik der Lehrverfahren im Bereich Sportspiele (Hans-Jürgen Schaller)

- Lernen im Sportspiel heißt: soziale Interaktionen erlernen, die von Motorik getragen werden und den S. befähigen soziale Handlungszusammenhänge zu erkennen und auch selbst zu organisieren.
- Frage: wie kann man die komplexen Handlungszusammenhänge der Sportspiele vereinfachen?  
Hierbei sollen überschaubare Lernsituationen entstehen, in denen motorische Erfahrungen verknüpft werden mit sozialen Erfahrungen im Kontext einer Spielidee.
  - Spielmethodische Massnahmen, wie die Übungsreihe können für das Erlernen vom Passen und Zuspiel genutzt werden. Dies ist eine Art Feinziel.
  - Dies ist jedoch für ein komplexes Ziel, wie die Gesamtheit eines Sportspiels nicht möglich.

### Systeme der Spielmethodischen Kategorien

#### 1. Die spielmethodischen **Konzepte:**

Die Konfrontationsmethode und die Zergliederungsmethoden sitzen sich auf zwei Polen gegenüber.

- a) Konfrontationsmethode: (ganzheitlich-analytisch): Hier wird auf eine Zergliederung verzichtet. Hier sollen die Kinder das spielen durch spielen lernen. Lernerfahrungen werden nicht zielgerichtet vermittelt sondern eher zufällig im Spiel. Dieses Vorgehen kann jedoch überfordernd sein und in einem Missverhältnis zu den Möglichkeiten des Schülers stehen.
- b) Zergliederungsmethode (elementhaft-synthetisch): Hier wird zergliedert in Technik- Taktik – Training . Hier werden einzelne Elemente des Zielspiels aneinandergereiht. Das Argument: Befriedigendes spielen sei nur mit Beherrschung der grundlegenden Technik möglich. Die methodsiche Maßnahme hierfür ist die Übungsreihe die sich an den motorischen Ecken des Zielspiels orientiert. Diese Begünstigungszusammenhang ist jedoch nicht für den Schüler ersichtlich. Er verbindet mit jeder Übung einen ganz eigenen Sinn und überträgt diesen nicht automatisch auf das Zielspiel. Diese Elementarisierung kann also aus Sicht des Schülers NICHT funktional sein, in dem Sinne, wie es sich der Lehrer gedacht hat.

GUT: Das Zielspiel muss in methodsichen Schritten über Teilziele erreicht werden.

Beide Lehrverfahren beinhalten sinnvolle Prinzipien. Den systematischen Spielaufbau durch Aneinanderreihen und das Spielen von Anfang an. Jedoch gibt es gravierende Nachteile, die von einer Anwendung absehen lassen.

Die folgenden drei Ansätze übernehmen das sinnvolle der alten Verfahren., Den schrittweisen Aufbau und das spielen. Sie bedienen sich dabei der Spielreihe.

- c) Kindgemäßes Konzept (elementhaft-synthetisch)
- d) Spielgemäßes Konzept: (ganzheitlich-analytisch): Kd lernen ein spiel dadurch, dass sie es spielen. Die soziale Struktur des Spiels wird dem Alter angemessen. Hierfür sind Kleine Spiele notwendig, die in ihrer Art den Großen Spielen ähnlich sind, sie nehmen dieses elementar vorweg. Die Spielformen werden je nach ihrer Komplexität geordnet (zu einer Spielreihe, ganzheitlich-synthetisch= schon erstes Spiel soll ganzheitlichen Eindruck vom Zielspiel geben).

Außerdem können wesentliche Elemente aus dem Spielgeschehen ausgegliedert werden und in Übungsformen bzw. Übungsreihen geübt werden. Hier ist das elementhafte Üben kurzfristig und auf den Funktionszusammenhang des Zielspiels ausgerichtet.

„Der Spielanfänger muss überschaubare, kommunikativ beherrschbare und handlungsmäßig veränderbare Situationen vorfinden.“

- e) Lernzielorientiertes Konzept: Bei diesem Konzept werden alle Sportspiele auf gemeinsame Grundprinzipien *reduziert*. Die Lernziele lassen sich hierarchisch ordnen. Der Schüler lernt so aufbauend zunächst die Grundidee und die Grundsituation des Mannschaftsspiels kennen. Er erwirbt motorische Grundfertigkeiten und ein taktisches Grundkönnen.

Grundsituationen sind:

1. Ball erobern, 2. Ball vortragen, 3. Ball ins Ziel bringen, 4. Partner helfen, 5. Gegner stören. Daraus ergeben sich fünf Lernziele:

1. spieltypisches Ballverhalten, 2. spieltypisches Raumverhalten, Zielverhalten, Partnerverhalten und Gegnerverhalten.

Dies kann Grundlage eines integrativen Konzepts zum Unterricht sein.

Die Teillernziele werden jeweils in fünf Übungsreihen thematisiert. Diese Übungsreihen münden in das Wettspiel Kastenball und gehen auch daraus hervor. Aus dieser Spielform werden Übungsreihen abgeleitet, welche weniger die motorischen Elemente als vielmehr die spieltypischen Funktionen ansprechen. „Sterile Motorik“ wird hier für nutz erklärt und somit werden die motorischen Lernziel in den Zusammenhang sozialer Spielfunktionen gerückt.

Probleme:

1. Die formale Fassung der Lernziele lässt nicht unbedingt darauf schließen, dass eine spezielle Einführung in Sportspiele möglich ist. Also z.B. den Schritt vom Kastenball zu Mini-Volleyball. Zwei Spiele die sich in ihrer Art unterscheiden. Ist dies ohne andere Konzepte möglich?

2. Spiellernen scheint hier streng reglementiert durch Lernziele und Lernkontrollen. Eine gemeinsame Gestaltung des Spielens bleibt hier außer Acht.

## 2. Die spielmethodischen **Konzeptionen**

### **Also vom Gesamten auf die Teile? Oder von den Teilen auf das Gesamte?**

- a) elementhaft-synthetisch: Hier geht man von einzelnen (technischen oder taktischen) Elementen aus und diese werden nach und nach zu dem Komplexen zusammengefügt (Synthese). Auf diese Weise wird jedoch auch erreicht, dass diese Teile erst nachträglich in einen Sinnzusammenhang gebracht werden. Der Schüler hat ja anfangs keine Ahnung, worauf er hinarbeitet. Das weiß nur der Lehrer.
- b) ganzheitlich-analytisch: Hier werden Lehrgänge erstellt, die die Sportspiele altersspezifisch abwandeln und so zunehmend komplexer zum Zielspiel schreiten. Schon von Anfang an gibt es deutliche Parallelen zum Zielspiel (Ganzheit). Es können jedoch auf jeder Stufe Spielelemente ausgegliedert werden (Analyse), die in einem Sinnzusammenhang mit dem vorangegangenen oder nachgeordneten Spiel stehen. Diese Methode ist vorteilhafter, weil hier der Spielsinn und die daraus resultierenden motorischen Fähigkeiten von Anfang an wichtig sind. Der Schüler sieht, wofür er etwas macht.

## 3. Die spielmethodischen **Maßnahmen**

- a) Übungsreihe (elementhaft-synthetisch): Erwartung: Das Erlernen von vorgegebenen Bewegungen wird durch nachgeordnete ähnlicher Bewegungen

erleichtert. Hierbei kommt es auf eine sinnvolle Reihung der Lerninhalte an. Ist nach methodischen Prinzipien geordnete Übungsform, die alle den Charakter Zielübung enthalten. Die einzelnen Stationen sind spielmethodische Übungsformen.

WICHTIG: Es geht hier also um die Thematisierung von ähnlichen Bewegungen wie die Zielbewegung, die ich erreichen will. Die einzelnen nähern sich der Zielbewegung immer mehr an. (vom Einfachen zum Komplexen)

- b) **Spielreihe (ganzheitlich-analytisch):** Hier sind nicht mehr einzelne motorische Elemente des Spiels wichtig (wie in Übungsreihe). Diese methodische Form richtet sich nach der Spielidee. Hier wird der Spielgedanke in einer einfachen Art und Weise vermittelt. Das Ziel der Spielreihe ist das große Sportspiel. Die Komplexität dieser kleinen Spiele nehmen zu. (geht schon eher auf die Verknüpfung von Motorik und sozialen Handlungszusammenhänge ein).

- c) **Lehrprogramm**

#### 4. Die spielmethodischen **Formen**

Diese teilen sich auf in:

- a) **Spielmethodische Übungsformen:** In dieser Form wird jeweils ein technisches oder taktisches Spielelement erlernt. Hier findet also eine Elementarisierung statt, abseits der vom Kontext der Spielidee.

- einfache, reine Übungsform
- spielerisch gekleidete reine Übungsform
- Komplexübung
- Übungsspiel ...

- b) **Spielmethodische Spielform:** Dies sind die Rohformen der Sportspiele. (Kastenball). Also kleine Spiele, die den Spielgedanken des Großen Spiels unter reduzierten Bedingungen repräsentieren.

**Der Unterschied zur Übungsform:** Spielformen stellen vereinfachte Lernsituationen dar und verkoppeln motorischen Erfahrungen mit der Spielidee.

- Rohformen der Sportspiele
- Grundformen der Sportspiele
- Grundspiel Kastenball
- Mini-Sportspiele

- c) **Spielmethodische Lernkontrollformen:** Messen von Lernfortschritten

- d) **Spielmethodische Trainingsformen:** Sind Übungsformen die planmäßig unter leistungsfördernden Bedingungen eingesetzt werden (zur Steigerung der Leistung)