

Aktives und selbstständiges Lernen eines Sportspiels

Edwin Timmers, Maarten Massink, Thiemo Meertens, Dinant Roode, Henk Schuster

Lehren bzw. Lernen eines Sportspiels kann mehr beinhalten als nur Vermittlung bzw. Erwerb von Spieltechniken und -taktiken. In den Niederlanden, in denen das hier beschriebene Konzept entwickelt wurde und im Sportunterricht vielerorts verfolgt wird, wird als Hauptziel der Sportspielvermittlung angestrebt: „Die Schüler sollen lernen, Bewegungs- und Regelprobleme selbstständig, sportgerichtet und klug zu lösen.“

Aspekte der Vermittlung von Selbstständigkeit im Sportspiel

Wir gehen von jährlich etwa zehn Unterrichtsstunden für ein bestimmtes Sportspiel, z. B. Basketball, aus. So lernen die Schüler jedes Jahr, dieses Spiel ein wenig besser auszuführen. Die Form des Spiels wird auf die Möglichkeiten der Schüler abgestimmt. Im ersten Lehrjahr wird Basketball beispielsweise als Spiel 3 : 3 auf einen Korb durchgeführt, wobei das Recht des Angriffs ab der Mittellinie gilt. Dabei werden von Anfang an taktische Prinzipien angesprochen, wie: „Sorge dafür, dass der Ball immer nach zwei Seiten und möglichst auch in die Tiefe abzuspielen ist.“

Kann man taktische Probleme in einem bestimmten Sportspiel lösen, so wird die Fähigkeit befördert, ein vergleichbares Problem in einem anderen Sportspiel lösen zu können. Über die sportspielspezifische Vermittlung hinausgehend können also Transfereffekte angestrebt werden, indem Spielprobleme, die in mehreren Sportspielen auftreten, als Aufgaben an die Schüler gestellt und von diesen gelöst werden. Wir stellen in das Zentrum unserer Sportspielvermittlung die Spielprobleme, wie: Tore machen (punkten), Bewe-

gen über das Spielfeld, Ausspielen der Gegner, und sehen die Spielfertigkeiten als Mittel, die Spielprobleme lösen zu können. Ein Schüler wählt seine eigenen Spielfertigkeiten, die er zur Lösung des taktischen Problems einsetzt, selbstständig auf der Basis der Entscheidungsfragen:

- Was wähle ich am liebsten?
- In welcher Situation benutze ich günstigerweise welche Fertigkeit?

Bei der genannten Beschränkung auf zehn Unterrichtsstunden pro Sportart im Jahr kann jährlich ein relativ breites Sportspiel-Angebot gemacht werden und es ist genügend Zeit, jedes Spiel besser spielen zu lernen. Der Vermittlungsprozess soll gleichermaßen durch *Vielseitigkeit* geprägt sein, d.h. ein relativ breites Angebot an Bewegungsaktivitäten beinhalten, als auch über genügend *Tiefgang* verfügen, also kognitives Lernen bewirken können. Die zur Verfügung stehende Zeit erlaubt, dass die Schüler, während sie sich im Sportspiel verbessern, auch lernen, wie man lernt.

Durch die Anforderung, taktisch *klug* zu spielen, hoffen wir, einen komplexen Lernprozess in Gang setzen zu können, der folgende Aspekte umfasst:

- aktives und selbsttätiges Lernen
- soziales Lernen

- kognitives Lernen („lernen zu lernen“).

„Lernen zu lernen“ sorgt dafür, dass Schüler, aufbauend auf ihren Kenntnissen, Bewegungsentscheidungen treffen und ausführen können. Das kann in verschiedenen Rollen angewendet werden, wie: Spieler, Schiedsrichter, Organisator, Helfer oder Trainer.

Als „Bewegungs- und Regelprobleme“ sind damit in einem vertieften Ansatz Probleme der folgenden Art zu lösen:

- Wie kann ich mehr Tore machen (wie kann ich punkten)?
- Wie kann ich mich selbst besser trainieren?
- Wie kann ich eine bestimmte Spielform organisieren?
- Wie kann ich Spielprobleme erkennen?
- Wie kann ich Spiel- bzw. Übungsformen entwickeln, die helfen, ein bestimmtes Spielproblem zu lösen?

In diesem Beitrag geht es hauptsächlich um die Frage „Wie *lernen* Schüler, ihr eigenes Spiel und das von anderen zu vervollkommen?“ Die Basis dafür aber ist die Frage: „Wie *lehrt* der Lehrer seine Schüler zu spielen?“ Seine didaktischen Entscheidungen werden später die durch die Schüler benutzte „Bewegungsgrammatik“.

Spiele lernen

Die Sportspielvermittlung wird in dem vorgestellten Konzept durch grundlegende didaktische Prinzipien bestimmt, die in der Faustregel zusammengefasst werden können: „*spielend spielen lernen*“. Das Konzept kann mithilfe unterschiedlicher Methoden realisiert werden:

Die „Ganz-Ganz-Methode“

Der Name der Methode bringt zum Ausdruck, dass das Ganze – das Endspiel – im Mittelpunkt des Vermittlungsprozesses steht. Als *Endspielformen* bezeichnen wir Spielformen, die den Kern des Zielspiels umfassen, wobei die gleiche Anzahl von Spielern gegeneinander spielt und auf dieselbe Weise zum Punkten kommt (s. Timmers et al 2006, S.7). Die Unterrichtsstunde beginnt, nach angemessener Aufwärmung, mit dem Endspiel, z.B.: Basketball in der Form 3:3 auf einen Korb, 4:4 auf einen Korb oder 5:5 auf ganzem Spielfeld, je nach den spielerischen Voraussetzungen der Schüler. Wir geben den Schülern die Zeit, das Spiel zu *erleben*. *Lass sie spielen, stimulare sie, mach es spannend für sie!* Wenn die Schüler das Spiel mögen, wollen sie es auch *besser* spielen lernen. Bei gegebener Zeit bringen wir eine Auszeit ein und fragen:

- Wird nach Wunsch gespielt?
- Nicht? Was ist das Problem? Benenne die Probleme!
- Was könnte die Ursache sein?
- Welche Lösungen haben wir für die bemerkten Probleme? Welche Lösung wählen wir als erste?

Die Vorgehensweise ist *problemorientiert* („*indirektes coachen*“). Um das Problem zu lösen, werden ein oder mehrere (nicht mehr als drei!) Verhaltensweisen ausgewählt, auf die die Aufmerksamkeit der Spieler gerichtet wird (*Schlüsselwörter*) und die während des nachfolgenden Spiels ausgeführt werden müssen.

Die „Ganz-Teil-Ganz-Methode“

Ein Problem kann in einem Endspiel schwer zu lösen sein; mehrere Probleme gleichzeitig können sich gegenseitig beeinflussen: Die Spieler wählen keine guten Positionen, es gibt wenige Abspieillinien, und die Tiefe im Spiel fehlt. Das alles wird von den Spielern als „*Problem*“ benannt. Die Problemlösung kann hier durch den Rückgriff auf ein „*Basisspiel*“ angegangen werden, d.h. durch ein Spiel mit gleichem Spielgedanken wie das Basketballspiel, aber verändertem Regelwerk (*Teil* des Ganzen). Eine Basisspielform heißt eine Spielform, die mit der Spielabsicht des Zielspiels übereinstimmt, aber die durch abweichende Spielregeln bestimmte Spielprobleme akzentuiert. Sie wird gleichsam aus der Endspielform herausgeschnitten (s. Timmers et al 2006, S. 7). Alle Basisspielformen haben mit dem Endspiel eine starke Ähnlichkeit!

Das im Folgenden ausgewählte Basisspiel ist das Spiel „*Linienbasketball*“, das auf drei Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann und somit die Möglichkeit eröffnet, das genannte Ausgangsproblem unter steigenden Anforderungen zu bewältigen:

1. *Linienbasketball* mit einem festen Spieler hinter einer Endlinie. Man bekommt einen Punkt, wenn der Ball mit einem Boden- oder Brustpass zu dem festen Spieler gespielt wird und dieser imstande ist, danach den Ball wieder zu einem Mitspieler zu spielen. Erst nachdem anschließend der Ball zur Mittellinie gespielt worden ist, kann man einen neuen Punkt holen. Das Ausgangsproblem wird bearbeitet, da man den Ball nach zwei Seiten und in die Tiefe, also zum Spieler hinter der Linie, abspielen können muss. Das ist ein wichtiges taktisches Prinzip.
2. Statt einem festem Spieler hinter der Linie darf sich jetzt ein wechselnder Angreifer während drei Sekunden hinter der Endlinie anbieten. Verteidiger dürfen nicht

hinter die Endlinie. Sich im richtigen Moment hinter der Endlinie anzubieten und den Ball in die Tiefe abzuspielen, löst das Problem. Es geht um dasselbe taktische Prinzip; das Anbieten von wechselnden Spielern macht das Spiel schwieriger.

3. Anstatt hinter *einer* Endlinie punkten zu können, dürfen dies jetzt wechselnde Spieler hinter beiden Endlinien. Das richtige Nutzen des Raumes und die Übersicht zu behalten, löst das Problem.

Auf eine oder mehrere von diesen Basisspielformen folgt dann wieder die zuvor gespielte Endform (3:3 auf einen Korb).

Bei allen Spielformen geht es immer auch um den Wettkampf, also um die Spannung, wer verlieren oder gewinnen wird. Priorität jedoch haben die taktischen Handlungen. Ihnen wird im Lernprozess die meiste Aufmerksamkeit geschenkt, auf die taktischen Prinzipien beziehen sich die meisten Hinweise, weil sie die Essenz der Handlungen im Wettkampfspiel sind.

Die Lernlinien

Der Lernprozess eines Spiels wird strukturiert durch so genannte Lernlinien.

Wir benutzen dafür eine Reihe sowohl von Endspielformen (z. B. 3:3, 4:4, 5:5) als auch von Basisspielformen (z. B. *Linienbasketball* in verschiedenen Formen). Die Wahl der jeweiligen Spielformen ist ab-

Dr. Edwin Timmers war Dozent, Thiemo Meertens, Dinant Roode und Henk Schuster sind Dozenten an der Hanzehochschule, Institut für Sportstudien, im Groningen (Holland).

Maarten Massink ist Dozent für Leibeserziehung an der Gesamtschule „De Meergronden“ im Almere (Holland).

Korrespondenzadresse: Institut für Sportstudien, van Swietenlaan 1, 9728 NX Groningen (Holland).

hängig von den erkannten Spielproblemen, die sich auf die folgenden Spielthemen beziehen können:

1. Individuelles Spiel
2. Individuell punkten (ein Tor erzielen)
3. Individuell und zusammenspielpunkten
4. Individuell und zusammenspielpunkten und gegnerische Punkten verhindern
5. Ausspielen der Gegner und punkten im mannschaftlichen Zusammenspiel und entsprechendes gegnerische Punkten verhindern

Das Spielthema 5 bezieht sich auf „das Ganze“, also auf Endspielformen; die Themen 1 bis 4 beziehen sich auf „die Teile“ und damit auf Basisspielformen.

Pendeln zwischen Erleben, Lernen und Lernen zu lernen

Für die Motivation von Spielern ist es wichtig, dass sie Freude an ihrem Spiel haben. Die Chance dafür ist am größten, wenn sie ein Spiel in einer Endspielform (als „Ganzes“) ausreichend *erleben* können. Während des Spiels entstehen nach einiger Zeit Probleme, die zu Lernfragen bei den Spielern führen, die durch einen Trainer oder Spieler benannt und analysiert werden können, woraufhin nach einer besseren Lösung gesucht werden muss. Dies ist der Beginn einer *Lernphase* mit der Anwendung der oben beschriebenen Methoden. Ein weiterer Schritt ist es, das eigene Spiel oder das Spiel von anderen verbessern zu können. Dies beinhaltet „*Lernen, wie man lernt*“ und verlangt das Anpassen von Spielerfahrungen (mit der Kenntnis von Spielregeln, Taktiken und Techniken) und Trainerfertigkeiten (Probleme erkennen und lösen können, Anweisungen geben können).

Der Lehrer verschiebt regelmäßig die Aufmerksamkeit auf einen dieser drei Aspekte – Erleben, Lernen,

Lernen zu lernen ; man pendelt hin und her.

Unterstützung des „Lernen zu lernen“

Für das „Lernen“ und das „Lernen zu lernen“ stehen verschiedene Arbeitsformen und Arbeitsmittel zu unserer Verfügung. Eine Möglichkeit ist die Verwendung digitaler Medien, die Spielformen und Spielerverhalten veranschaulichen können.

Auch mit schriftlichen Lernmitteln in der Form von Informationsblättern, Aufgabenblättern oder Beobachtungsbögen können Schüler ihre Spielkenntnisse und ihre Fähigkeiten, das Verhalten von anderen zu beeinflussen, steigern. Schemata (z.B. Übersicht von Spielthemen), Arbeitsmuster (z.B. Ganz-Teil-Ganz-Methode) und Faustregeln (z.B. „Spielend spielen lernen“) bilden die Bausteine (s. Tabelle 1).

Die Schüler bekommen - im wörtlichen Sinne - den benötigten Spielraum, um unabhängig und selbsttätig besondere *soziale* und *kognitive* Lernerfahrungen zu erwerben.

Soziales Lernen bezieht sich zum Beispiel auf

- taktisches Spielverhalten
- das Handeln bei Leistungsunterschieden und unterschiedlichen Interessen der Mitspieler
- das Treffen von Absprachen und das Akzeptieren von Absprachen
- das Lernen in Teamwork.

Kognitives Lernen umfasst insbesondere das Lernen von *technischen*, *taktischen* oder *didaktischen* Prinzipien. Das Lernen von Prinzipien befördert das einsichtige Lernen. Ein Prinzip zeigt den Kern einer Aktivität an. Ein Beispiel für ein technisches Prinzip beim Korbleger im Basketball ist: „Versuche, so nahe wie möglich an den Korb zu kommen und wirf den Ball in das vordere obere Eck des kleinen Rechtecks“. Ein taktisches Prinzip ist: „Bleibe als Verteidiger immer zwischen dem Spieler mit dem Ball

und dem Tor/ dem Korb. Ein didaktisches Prinzip (eine „Faustregel“) ist: „Spielen lernt man durch End- und Basisspielformen“.

Das „Lernen zu lernen“ kann des Weiteren durch die Übernahme von Rollen unterstützt werden. Indem die Schüler die Rolle von Schiedsrichter, Organisator, Helfer oder Trainer übernehmen, lernen sie, sich in die Probleme anderer Spieler hineinzudenken und Lösungen für andere zu entwickeln. Die folgende Struktur hilft den Schülern, ihre Rolle als Helfer oder Trainer zu bewältigen:

1. Ein Schüler oder ein Team erlebt, dass ein bestimmtes Ziel im Spiel nicht erreicht wird.
2. Das Problem muss benannt werden: „Wir punkten nicht ausreichend“, oder „Wir erleiden zu schnell einen Ballverlust“.
3. Es wird (auf eine mehr oder weniger systematische Weise) nach der Ursache des benannten Problems gesucht.
4. In Abhängigkeit von der vermuteten Ursache werden Lösungen für das Problem gesucht.

Um angemessene Lösungen finden zu können, sind die eigenen Spielerfahrungen nötig, auf die sich die Schüler stützen können; ebenso wichtig sind aber auch die Anwendung von Analyseschemata, Arbeitsmustern und Faustregeln. Die Tabelle 2 gibt einen Überblick über die Aufgaben von Schiedsrichtern/Organisatoren und Trainern/Helfern.

Weiterführende Aufgaben, die zum kooperativen Spielen motivieren

Die Motivation der Schüler zum Spielen, zum selbständigen Regeln ihres Spiels und zum Lernen von und miteinander kann durch herausfordernde Aufgaben unterstützt und gesteigert werden (Van Boxtel, 2000; Timmers, 2005). Herausfordernde Aufgaben sind per Definition relativ komplex und schwierig;

sie können durch die Schüler gerade noch ausgeführt werden. Beispiele dafür sind:

„Organisiere gemeinsam mit deiner Klasse in dieser Doppelstunde ein Fußballturnier. Sorge für Teams, Trainer und Anführer, Schiedsrichter und Wettkampfleiter und Sorge dafür, dass jeder möglichst viel Spielzeit bekommt.“

„Bereitet euch als Team für ein Fußballturnier mit anderen Klassen vor: Es gibt vorher noch vier Unterrichtsstunden. Füllt die Zeit mit spielendem Training. Sorgt dafür, dass jeder Spieler spielen lernt.“

Wichtig ist hierbei, dass die Spieler bereit sind, mit- und voneinander zu lernen. Die Aufgaben sollen die folgenden Kennzeichen erfüllen:

1. Der relativ komplexe, schwierige und herausfordernde Auftrag macht es nötig, die Aufgaben untereinander zu verteilen, und verlangt die Übernahme unterschiedlicher Rollen. Dabei müssen die jeweiligen Interessen und Fähig-

keiten der Schüler berücksichtigt werden.

2. Die Schüler werden zu gemeinsamer Arbeit angehalten.
3. Der Auftrag ist in einem relativ kleinen Team auszuführen (3 - 6 Personen) und muss in einer vorgegebenen Zeit zu einem vorzeigbaren Produkt führen.
4. Produkte können sein:
 - ein Spiel spielen können, einen Wettbewerb ausführen können;
 - das eigene Spiel verbessern können/trainieren können;
 - anderen helfen können, besser zu spielen (in der Rolle des Helfers/Trainers oder Organisators/Schiedsrichters das Spiel begleiten);
 - ein Spiel lesen können/einen Blick für das Spiel haben. Was sollte auf unserem Niveau möglich sein? Wie verbessern wir unser Spiel?)
 - reflektieren können, wie das Spiel gespielt wird/wie die Durchführung des Spiels organisiert wird und wie es anders/besser sein könnte.

5. Das Team erbringt einen Nachweis über seinen Arbeitsprozess und wird auf das erreichte Niveau hin getestet.

Wie gezeigt wurde, sind nach unserem Konzept die Verbesserung des Spielerverhaltens und die Weiterentwicklung des Verständnisses von Spieltaktik, Lernprinzipien und Lernprozessen eng miteinander verknüpft. Wir versuchen im Vermittlungsprozess eines Sportspiels, unsere Schüler „klüger“ spielen zu lassen.

Literatur

Boxtel, C. van (2000). Sociale interactie die bijdraagt aan begripsontwikkeling [Soziale Interaktion, die zur Begriffsentwicklung beiträgt] In: J. van der Linden & E. Roelofs (Red.). *Leren in dialoog [Lernen im Dialog]*, 65-88. Groningen: Wolters-Noordhoff.

Timmers, E. (Red., 2005). *Actief leren onderwijzen [Aktiv Lernen Lehren]*. Haarlem: De Vrieseborch.

Timmers, E., Meertens, T., Massink, M., Wurzel, B. (2006). Lernen, „klug“ Fußball zu spielen. *Lehrhilfen für den sportunterricht* 55 (9), 5 - 8.

Tabelle 1: Beispiel für ein Arbeitsmuster in einem Informationsbrief

Um Spielprobleme zu erkennen, analysiert man das Spiel in den folgenden Schritten:	
Problem 1	Habe ich den Ball gespielt/den Ball berührt?
Problem 2	Habe ich ausreichend gepunktet? Habe ich die richtige Stelle zum Punkten gefunden? Habe ich auf eine gute Weise gepunktet?
Problem 3	Habe ich ausreichend/gut zusammengespielt, wodurch wir punkten konnten?
Problem 4	Habe ich ausreichend und im Zusammenspiel die Gegenspieler ausgespielt und gepunktet? Habe ich das auf gute Weise auf unserer Seite verhindert?
Problem 5	Habe ich in der Mannschaft/haben wir als Mannschaft die Gegenspieler (Positionsspiel) gut ausgespielt und haben wir viel gepunktet? Haben wir dieses beim Gegner auf gute Weise verhindert (Positionsspiel)?
Frage dich nach der Analyse: Welche Probleme behindern am stärksten? Dieses Problem muss man dann zuerst lösen.	

Tabelle 2: Aufgaben des Organisators/Schiedsrichters und des Helfers/Trainers

Aufgaben für einen Schiedsrichter / Organisator	Aufgaben für Trainer/ Helfer
1. Spielregeln kennen, die zum Spielniveau der Spieler passen.	1. Das eigene Spiel analysieren und verbessern können; Möglichkeiten erkennen, einem Mitspieler im Spiel zu helfen.
2. Regeln anwenden können, um einen Spieler besser ins Spiel zu bringen.	2. Teams aufstellen können; eine Aufstellung und eine Spielart für Angriff und Verteidigung wählen können.
3. Spielsituationen beobachten und auf richtig/falsch beurteilen können: Spielregeln sachgerecht anwenden können.	3. Ein Spiel, einen Spieler und das Team observieren, analysieren und evaluieren können.
4. Einen Wettkampf leiten können und ein Arbeitsmuster anwenden: pfeifen, anzeigen der Spieler, die einen Fehler gemacht haben, angeben, was ‚falsch‘ gemacht wurde (sagen oder Zeichen geben).	4. Ursachen von Spielproblemen systematisch entdecken können; taktische und technische Lösungen für Spielprobleme kennen.
5. Ein Spielturnier organisieren und leiten können.	5. Taktisches Spielverhalten von sich selbst und anderen verbessern können.
	6. Ein Spiel entwerfen können, einen (Verbesserungs-)Plan aufstellen können.



Rüdiger Geis
Sportspiele – leicht gemacht
Für Schule und Verein

Mit dem Buch wird das Ziel verfolgt, das enorme Aufforderungspotenzial der Sportspiele zu nutzen. Die Spielabläufe werden durch Veränderungen des Anspruchsniveaus für möglichst viele Akteure erlebbar gemacht. Die im Handlungsablauf modifizierten Spielformen bewahren die Grundideen der jeweiligen Sportspiele und lassen sich in leistungsheterogenen, zahlenmäßig großen Sportgruppen mit minimalem organisatorischen Aufwand durchführen. Sie garantieren jedem eine optimale Bewegungszeit. Die Teilnehmer lernen spielerisch kognitive und motorische Mehrfachaufgaben zu kombinieren, aufzugreifen und Lösungswege zu entwickeln.

DIN A5, 160 Seiten, ISBN 978-3-7780-0351-0, **Bestell-Nr. 0351 € 16.90**



Steinwasenstraße 6–8 • 73614 Schorndorf • Telefon (071 81) 402-125 • Telefax (071 81) 402-111
 Internet: www.hofmann-verlag.de • E-Mail: bestellung@hofmann-verlag.de



Insel der Möglichkeiten – KLIPPER Norderney

Norderney ist die perfekte Insel für die Klassenfahrt – bequem mit der Bahn erreichbar, Fähren im Stundentakt und Freizeitmöglichkeiten für jeden Geschmack. Das Jugendhaus KLIPPER liegt nur ca. 10-15 Gehminuten vom Hafen, Strand und der City entfernt.

KLIPPER steht für Meeresrauschen und weite Strände genauso wie für Aktivitäten, gemeinsames Erleben und das Entdecken neuer Horizonte. KLIPPER bietet auf Wunsch hausintern Kurse zum Thema Wattforschung und Ökologie an.

Außerdem vermitteln wir gerne Angebote wie Wattwanderungen, Surfkurse, Leihräder und vieles mehr. Besuchen Sie Norderney und lernen Sie KLIPPER kennen – es könnte gut sein, dass daraus eine lange Freundschaft wird!



- Volleyballnetz
- Basketballkörbe
- Fußballtore
- Große Freifläche mit Grill
- Tischtennisplatten
- Beamer und Leinwand
- Große Sonnenterrasse

Tel. 02571 - 92 14 55
www.klipper-norderney.de