

## Spielvermittlungskonzepte

Quelle:

[http://www.studsemjuelich.de/weitere\\_user/fssport/sportspiele\\_genetisches\\_konzept.htm#Genetisches%20Lehren%20und%20Lernen](http://www.studsemjuelich.de/weitere_user/fssport/sportspiele_genetisches_konzept.htm#Genetisches%20Lehren%20und%20Lernen)

### *Was es so alles gibt!*

Es gibt in Deutschland eine lange Tradition, Sportspiele auf "*kunstvolle*" Weise zu vermitteln: *Kunstvoll* sind Organisationsformen, die Spielformen, die Wege, Spieltechniken zu lehren:

In den alten Spielvermittlungsbüchern sind Gassenaufstellungen, Zickzackaufstellungen, Kreisaufstellungen ... beliebt. Die Übungs- oder Spielformen haben ein jeweils eigenes Ziel.

Auch wenn die Autoren ein bestimmtes Sportspiel angeben, das sie in der betreffenden Spielreihe vermitteln möchten, lässt sich aus den Spielformen häufig nicht unbedingt entnehmen, um welches Sportspiel es dabei geht.

Weil sämtliche Übungsformen in Spielformen eingekleidet sind, ordnen alle hier zitierten Autoren ihre Art der Spielvermittlung als "spielgemäß" ein.

*Einige Beispiele:*

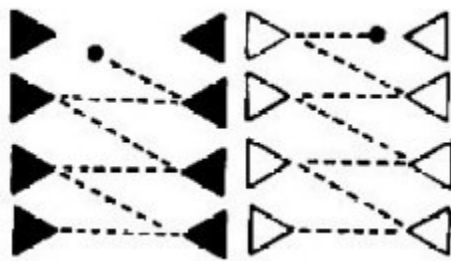


Abb. 1

"Wettwanderball: Zwei Mannschaften zu acht Spielern stehen je in Gassenaufstellung gegenüber (..). Der Ball wird im beidhändigen Druckwurf von einem Spieler zum anderen im Zick-Zack-Kurs gepaßt und gelangt auf gleichem Wege zurück. Welche Mannschaft schafft zuerst 3 Durchgänge ohne Ballverlust?" (Schaller 1976, 45)

(Testen der Lernvoraussetzungen für Basketball)

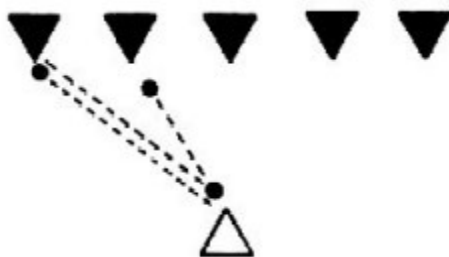


Abb. 2

"Klassenball: Der sog. 'Lehrer' spielt der Reihe nach jeden 'Schüler' seiner 'Klasse' an. Zunächst wird das Fangen in Reichhöhe geprüft, dann in Augenhöhe, Kniehöhe, rollende Bälle. Jeder Fangfehler ergibt einen Minuspunkt. Welche Klasse erreicht die höchste Punktzahl (Abb. 77)?" (Schaller 1976, 138,139)

(Handball)

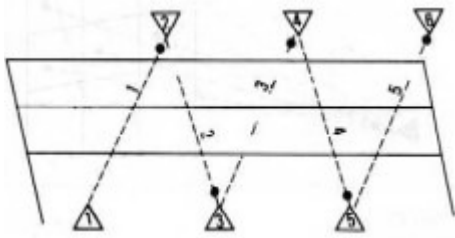


Abb. 3

"Spiel durch Schnüre (...) Zick-Zack mit wechselnder Höhe" (Stops/Mossing 1982, 79)

(Badminton)

Gern werden die Schüler in Reifen gestellt.



Abb. 4

"Wanderbasketball in der Gasse

Zwei gegnerische Mannschaften bilden gemeinsam eine Gasse. Von einem Gassenende her beginnt Mannschaft A, den Ball im Zickzackkurs bis zu ihrem korb nächsten Spieler zu passen. Dieser versucht einen Korbwurf. Mannschaft B nimmt den Ball auf und verfährt ebenso in Gegenrichtung. Wer erzielt mehr Körbe? Es empfiehlt sich, die Standorte der Spieler durch Gymnastikreifen zu markieren. Ein Fuß (das Standbein) muß immer im Reifen bleiben." (Schaller 1976, 64)

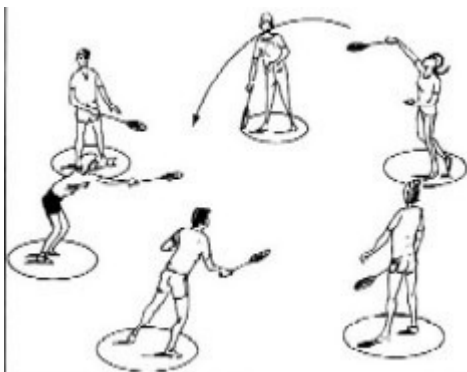


Abb. 5

"Zielball

Jeweils 4 - 8 Partner spielen sich den Ball beliebig zu. Der Aktionsradius eines jeden Spielers wird durch Festlegung seines Standortes (Gymnastikreifen o.ä.) begrenzt. Dieser markiert Standort darf nicht verlassen werden. Der Ball muß so gespielt werden, daß der Partner ihn erreichen kann, ohne seinen Platz zu verlassen." (Stops/Mossing 1982, 73)

(Badminton)

Auch sonst werden die Reifen gern genutzt.

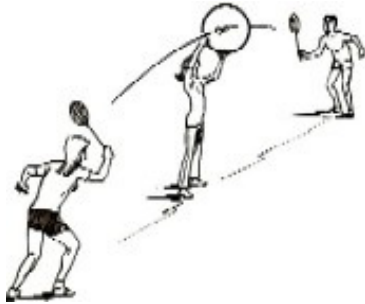


Abb. 6

Sektorenball (Stops/Mossing 1982, 78)

(Badminton)

Diese lange Tradition setzt sich heute vielerorts ungebrochen fort: Da findet man die "kunstvollen" Organisationsformen genauso wieder wie die Verwendung der Reifen.

## 2. Kreissoccer II

Alle Kinder stellen sich in einem großen Kreis auf. Der Übungsleiter (später auch ein Kind) stellt sich in die Mitte. Mit einem Ball wird (dem Kreis folgend) immer wieder die Mitte angespielt.

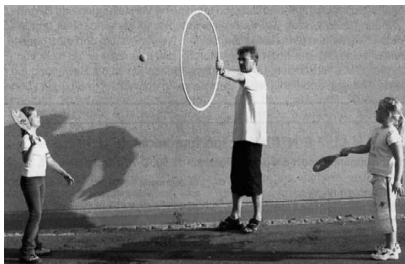


Abb. 9 (Voll 2006, 5 )

Weitere ähnliche Beispiele s. u.: <http://www.die-schnelle-sportstunde.de/> siehe Handball, Volleyball , Fußball

## ***Konsequenzen?***

Eine Konsequenz für die Spielfähigkeit wird aus den Fotos (Abb. 8 und 9) unmittelbar überdeutlich: Die Kinder stehen mit gestreckten Beinen; durch die Fixierung auf einen Platz werden sie zu *statischem* Verhalten geradezu provoziert - ein für jedes Sportspiel völlig kontraproduktives Verhalten!

Es werden Technikübungen durchgeführt, die völlig ungeeignet sind, die im Zielspiel verlangte Technik zu üben (Beispiel: Schlag durch den Reifen führt nicht zu den Techniken im Badminton; s. Abb. 6 und 9.).

*Kunstvolle* Organisationsformen sind nicht nur organisationsaufwändig und damit in der Einführung zeitaufwändig, sondern führen häufig während der Durchführung zu langen Wartezeiten (s. Abb. 10, 11; vgl. Abb. 1, 2, 3, 7 mit ihrem zahlenmäßigen Verhältnis von Spielern, Bällen und "Drankommen"). Dieser Aufwand zahlt sich nicht aus, da Organisationsformen dieser Art nichts, aber auch gar nichts mit den Zielspielen zu tun haben.

Spielformen mit jeweils eigenem Spielgedanken stehen für sich, leisten aber keinen Beitrag zum Verständnis eines Sportspiels mit seinem Regelwerk und seinen taktischen Anforderungen. Bezogen auf die Vermittlung von Sportspielen sind sie Umwege oder gar Abwege.



***Das, was man tatsächlich zum Spielen von Sportspielen braucht - Einsatz, Hingehen zum Ball, Spielübersicht, Regelkenntnisse, Regelverständnis, Taktikbewusstsein, die Fähigkeit, die Techniken in der Spielsituation und unter dem Spieldruck anzuwenden, sowie die Fähigkeit, ein Spiel in Gang zu setzen und (auch bei auftretenden Spielproblemen) in Gang zu halten -, kann man so nicht lernen.***

Verwendete Literatur:

Dietrich, K./Dürrwächter, G./Schaller, H.J.: Die Großen Spiele. Wuppertal 1976. Darin: Schaller: Basketball, Handball.

Schaller, H.J. (Hrsg.): Die Großen Partnerspiele. Wuppertal 1982. Darin: Stops/Mossing: Badminton

Voll, S.: Eine alternative Schlägersport-Methodik im Basislernen. In: Lehrhilfen für den Sportunterricht 55 (2006) 1: 1-6.

Adler, K./Erdtel, M./Houtzager, A. In vier Wochen zum Fußballstar?! In: Lehrhilfen für den Sportunterricht 55 (2006) 6: 1-6.

Weitere (*schlechte*) Beispiele siehe unter: <http://www.die-schnelle-sportstunde.de/> siehe Handball, Volleyball, Fußball

## ***Folgerungen für die Sportspielvermittlung in der Lehre***

Die Ausbildung im Fachseminar orientiert sich konsequent am "Taktik-Spielkonzept" und prüft verschiedene "Taktik-Spiel-Modelle". Unter einem „Taktik-Spielkonzept“ verstehe ich ein Spielvermittlungskonzept, das von dem Grundgedanken folgt "***Lehre erst, was zu tun ist, dann erst, wie es zu tun ist!***", im Wissen, dass ein Sportspiel auf jedem Fertigkeitensniveau gespielt werden kann.

### -> Das Taktik-Spielkonzept

Mit dem Begriff "Taktik-Spielkonzept" ist ein Gegenbegriff zum Begriff "Spielgemäßes Konzept" gefunden worden. Der Begriff "spielgemäß" wird wegen seiner fehlenden Eindeutigkeit ("*spielechter*" oder "*spielerischer*" Zugang zum Sportspiel?) hier nicht weiter verwendet (-> mehr).

Dem Taktik-Spielkonzept sind sämtliche Spielvermittlungs-Modelle zuzuordnen, die dem Grundsatz folgen: "*erst Taktik, dann Technik lehren*". Taktik-Spiel-Modelle beziehen entsprechend dem Taktik-Spielkonzept die Taktik- und Technikschiung in einem *Kreisprozess* aufeinander und machen "*spielechte*" Spielformen zum Ausgangs- und Mittelpunkt der Sportspielvermittlung. Gleichwohl unterscheiden sich bei den verschiedenen Autoren sowohl die Auswahl und Anordnung der Inhalte als auch die methodischen Maßnahmen. (-> mehr)

### -> Das Taktik-Spiel-Modell nach Griffin/Mitchell/Oslin

### -> Ein Taktik-Spiel-Modell zur Vermittlung von Badminton (pdf-Datei)

Taktik-Spiel-Modelle können nach dem Prinzip des genetischen Lernens vermittelt werden. Das "Genetische Konzept" (Loibl) steht also nicht im Widerspruch zum Taktik-Spielkonzept, sondern ist eine Form der Realisierung des Taktik-Spielkonzepts. (-> mehr)

Das "Genetische Konzept" ist dem Taktik-Spielkonzept zuzuordnen, da es von den Spielzusammenhängen ausgeht und die Technikvermittlung nachgeordnet ist. Es verbindet die Spielvermittlung mit dem Prinzip des Genetischen Lehrens und Lernens.

So stellt Loibl, dessen Name mit dem "Genetischen Konzept" verbunden ist (Loibl, 1995, 2001), ganz im Sinne des Taktik-Spielkonzepts fest:

*"Wenn Spielen heißt, Spielsituationen zu lösen, dann kann es nicht sein, dass zum Üben die Spielsituation eliminiert wird! Statt dessen liegt es nahe, gerade den umgekehrten Weg zu*

*gehen: Statt komplizierte Techniken in vereinfachten Situationen zu üben, werden die komplexen Situationen des Spiels mit vereinfachten Techniken gelöst.*" (Loibl, 2000, S. 99)

Bereits 1984 hielt Dietrich unter der Fragestellung "Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit?" ein "Plädoyer für ein genetisches Spielkonzept" (S. 21).

## ***Genetisches Lehren und Lernen***

Genetisches Lehren und Lernen von Sportspielen bedeutet, die Schüler an der Regelfindung - und -entwicklung zu beteiligen, die Techniken - nachgeordnet - gemäß dem spielerischen Können der Schüler einzuführen (aus ihrem spielerischen Können "erwachsen" zu lassen und nicht als "Vorratshaltung" einzuführen), die Spieltaktik zu erweitern, ebenfalls dem Können der Schüler gemäß und unter Beteiligung der Schüler.

Die Auseinandersetzung mit dem Spiel erfolgt also auf der Basis des spielerischen Könnens der Schüler.

Das Konzept kann einerseits zur Entwicklung eigener Sportspiele durch die Schüler dienen (s. Wichmann, 2008), ebenso kann das Lehren und Lernen eines bekannten Sportspiels auf genetischem Weg erfolgen.

Loibl beschreibt "Genetisches Lehren und Lernen" als "Rekonstruktion": "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." (Loibl, 2001, 21)

Mit der Formulierung der jeweils *neuen Erfindung* eines Sportspiels wird allerdings die Grundlage für das Missverständnis gelegt, als wäre das Zielspiel stets beliebig und nur von den Interessen der Schüler abhängig.

Dem hält Dietrich bereits fast 20 Jahre zuvor entgegen: "Schüler haben in der Regel eine Vorstellung von der Endform eines Spiels (eine Spielidee) und können sein Gelingen oder noch-nicht-gelingen (sic!) sehr wohl im Prozeß der Herstellung des Spiels und im Spiel selbst erkennen und beurteilen. Ähnlich wie beim praktischen Lernen in Projekten steht das Ziel vor Augen, und der Weg dorthin ist die eigentliche Aufgabe, die von allen Beteiligten bewältigt werden muß." (Dietrich, 1984, 21)

Wer also den Schülern "Volleyball" verspricht, sollte nicht das "Genetische Konzept" als Vorwand dafür benutzen, wenn als Ergebnis seiner Unterrichtsreihe ein ganz anderes (von den Schülern selbst erfundenes Spiel) herauskommt.

Die Regeln des Volleyballspiels können Schüler nicht "finden" oder "erfinden"; sie sind so, wie sie sind, und Spielidee und damit verbundene Regeln sind vielen Schülern bereits vor Erlernen des Spiels bekannt. Die Kenntnis eines Spiels stellt ja gerade häufig den Anreiz dar, das Spiel lernen zu wollen. Auch die dem Volleyballspiel eigenen Techniken werden nicht von den Schülern "gefunden" und schon gar nicht "erfunden". Am Beispiel eines Spiels, dessen Spielidee den Schülern völlig unbekannt ist, wird dies noch deutlicher: In aller Regel spielt, wer von den Kindern das Spiel Flag-Footballspiel "erfinden" lässt, am Ende etwas ganz anderes als Flag-Football, und kein Lehrer sollte die Schüler im Glauben lassen, sie hätten das Spiel Flag-Football kennengelernt.

Dennoch kann die Vermittlung des Sportspiels Volleyball in einer genetischen Weise erfolgen: In einem genetischen Vorgehen kann mit den Schülern oder von den Schülern entschieden werden, welche Regeln für ihr Spiel gelten sollen. Ist Fangen anstelle des Pritschens noch erlaubt, um den Spielfluss herzustellen? Darf der Ball auf den Boden prellen, bevor er weitergespielt wird? Wird die Spieleröffnung als Möglichkeit, Punkte zu erhalten, gestattet (Aufschlag) oder ausgeschlossen (Einwurf)? Indem die Schüler solche und ähnliche Fragen stellen, können sie zu Regelungen kommen, die ihrem Spielvermögen entsprechen und die es erlauben, in "spielechten" Spielformen "Volleyball" zu spielen, ohne dass überfordernde Techniken den Spielfluss behindern.

### ***Didaktisch-methodische Entscheidungen***

Ausgangspunkte des genetischen Konzepts sind Spielprobleme, also Probleme, die von den Schülern im Spiel noch nicht bewältigt werden. In einer genetischen Vorgehensweise entscheiden die Schüler (gemeinsam mit dem Lehrer) sich in Spielformen mit dem Spielproblem auseinanderzusetzen, um das erkannte Problem zu lösen. Die Spielformen müssen, wenn es um den Erwerb eines bekannten Sportspiels geht, spielecht sein, d. h. der Spielgedanke der Spielformen muss mit dem des Zielspiels übereinstimmen. (Wenn Schüler eigene Spiele erfinden, greifen sie stets ganz selbstverständlich zu Spielformen, die ihrem Spiel gerecht werden, also dessen Spielgedanken enthalten!) Die Schüler können - in Abhängigkeit ihres Könnens - selbst Regeln vereinbaren, z.B., um das Spiel zu erschweren (Raumvergrößerung) oder zu erleichtern (Technikvereinfachung), um die Teilhabe aller Schüler zu gewährleisten (vorgegebene Anzahl von Pässen) u. a.

Das Konzept betont die Entscheidungsfreiheit der Schüler, die innerhalb des vorgegebenen oder vereinbarten Rahmens besteht. Im Unterricht wechseln sich Erprobungsphasen und Reflexionsphasen ab. In den Reflexionsphasen werden die getroffenen Entscheidungen geprüft, taktische Probleme und ihre Lösungen besprochen, technische Elemente verdeutlicht. Übungen werden nach Bedarf eingeschoben, damit die Spielformen anschließend auf einem höheren Niveau ausgeführt werden können.

### ***Beispiel: Volleyball***

**Unterrichtsreihe zur Einführung des Volleyballspiels (Level 1)** (s. Wurzel, 2005, 1- 5)

*Vorgegebene Spielform*

Raum: Kleinfeld

Mannschaftsgrößen: 3:3, wenn notwendig 4:4

Spielgedanke:

Spieler den Ball so über das Netz, dass die Gegenmannschaft den Ball nicht zurückspielen kann.

Spielziel auf Level 1:

Die Schüler können ein "taktisch kluges" Volleyballspiel mit der Grobform der Technik Pritschen ausführen. "Taktisch klug" heißt, die drei möglichen Spielzüge im Volleyball werden innerhalb der eigenen Mannschaft situationsangemessen und geschickt angewendet, so dass den Schülern nach ihrem eigenen Empfinden ein spannendes Spiel gelingt.

Vorgegebene Regeln:

Der Ball soll möglichst gepritscht werden! Er darf höchstens dreimal in der eigenen Mannschaft gespielt werden. Die Spieleröffnung darf nicht zum Punktgewinn genutzt werden (Einwurf so, dass die Gegenseite ins Spiel kommt).

### *Entscheidungen der Schüler*

Sämtliche Maßgaben, die bezogen auf das spielerische Können der Schüler zu Volleyball als einem spannenden Laufspiel führen,

z.B.:

- Ballmaterial: Wasserball? Soft-Übungsvolleyball? Volleyball?
- Erlaubte Techniken: Dürfen Spieler (Mannschaften), solange sie noch nicht gut pritschen können, den Ball fangen (bei pritschähnlicher Haltung der Hände)? Wenn ja, wie oft darf gefangen werden? Müssen bestimmte Bälle gepritscht werden? Ist Doppelpritschen, Auftippen des Balles auf dem Boden erlaubt? ...

### *Entwicklung des Taktikbewusstseins*

Auftretende Spielprobleme werden von den Schülern reflektiert und zu bewältigen versucht. Zur Problembewältigung gehören die Entwicklung bzw. Kenntnis und Übung angemessener taktischer Verhaltensweisen sowie, wenn nötig, eine Neuanpassung der vereinbarten Regelungen.

Auf Level 1 sind folgende Probleme zu bewältigen:

- von hinten nach vorn spielen (nie umgekehrt)
- die drei erlaubten Ballberührungen möglichst geschickt nutzen
- den letzten Ball möglichst parallel zum Netz spielen
- auf die Gegenseite in den freien Raum spielen
- schnelles Laufen zum Ball
- Anwendung der Technik Pritschen, wann immer es möglich ist (Vermeiden der einarmigen Ballannahme, Vermeiden des Baggerns eines zum Pritschen geeigneten Balles).

### *Technikschulung*

Technikübungen werden nach Bedarf eingefügt und beziehen sich strikt auf die Spielform. Sie können vom Lehrer vorgegeben oder - sofern genügend taktisches Verständnis der Schüler vorhanden ist - von den Schülern "erfunden" bzw. ausgewählt werden (z.B.: Formen des Pritschens im Dreieck mit unterschiedlichen Vorgaben)

### *Übergang zu Level 2*

Level 1 ist bewältigt, wenn die Schüler ein spannendes Spiel mit der Technik Pritschen durchführen können und die Angriffe von der Gegenseite so geschickt durchgeführt werden, dass eine neue Technik (Baggern) notwendig wird, um den Spielfluss aufrechtzuerhalten (-> Fortschreiten zu Level 2: Einführung der Technik Baggern)

### ***Verwendete Literatur***

- Dietrich, K.: Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? In: sportpädagogik 8 (1984), 1, 19 - 21.
- Loibl, J.: Basketball vermitteln - und erfahren lassen. In: sportpädagogik 19 (1995) 1, 30-32.
- Loibl, J.: Integrieren statt Isolieren. Üben in komplexen Bewegungszusammenhängen. In: FRIEDRICH JAHRESHEFT XVIII 2000: Üben und Wiederholen. Sinn schaffen - Können entwickeln. S. 98 - 100.
- Loibl, J.: Basketball. Genetisches Lehren und Lernen. Schorndorf 2001.
- Wichmann, K.: Spiele-Werkstatt. In: sportunterricht 57 (2008) 11: 356 - 359.
- Wurzel, B.: Spielgemäße Einführung des Volleyballspiels mit Medienunterstützung. In: Lehrhilfen für den sportunterricht 54 (2005) 1, 1 - 5.

## Taktik-Spielkonzept

Das Taktik-Spielkonzept ist international ein weitverbreitetes Spielkonzept. Das Konzept bzw. zugehörige Modelle sind in den USA bekannt unter den Begriffen "*Teaching Games for Understanding*" (häufig abgekürzt: *TGFU*), "*Tactical Games Model (TGM)*", "*Tactical Games Approach (TGA)*", "*Game Sense*", "*Concept Based Games*".

Das Konzept entspricht dem internationalen Trend der Sportspielvermittlung, bei dem die Frage nach dem, was zuerst kommen muss - das Üben von Techniken oder das Spielen - eindeutig beantwortet ist: "Das alters- und entwicklungsgemäße Motto lautet ‚Spielen vor Üben!‘“ (Roth, 2005, S. 290).

### Grundsätze des Taktik-Spielkonzepts

- **Lehre zuerst, *was zu tun ist* (Entwicklung des *Taktikbewusstseins*), erst danach, *wie es zu tun ist*.**
- **Ein Sportspiel kann auf jedem Fertigkeiteniveau gespielt werden.**

Spielen können heißt, Spielprobleme lösen zu können. Diese Spielprobleme liegen zunächst und vor allem in dem Problem, den Spielgedanken zu realisieren. Dies ist auf jedem Fertigkeiteniveau möglich, und so ist es möglich, von Anfang des Lernprozesses an zu spielen. Die Realisierung des Spielgedankens erfolgt mit zunehmend komplexeren taktischen Maßnahmen.

Die Spielprobleme können auch darin liegen, ein Spiel in Gang zu setzen und aufrechtzuerhalten. Dieses macht es notwendig, sich mit den Mitspielern zu verständigen, und fordert und schult die Fähigkeit, für ein erkanntes Problem Lösungsstrategien zu entwickeln.

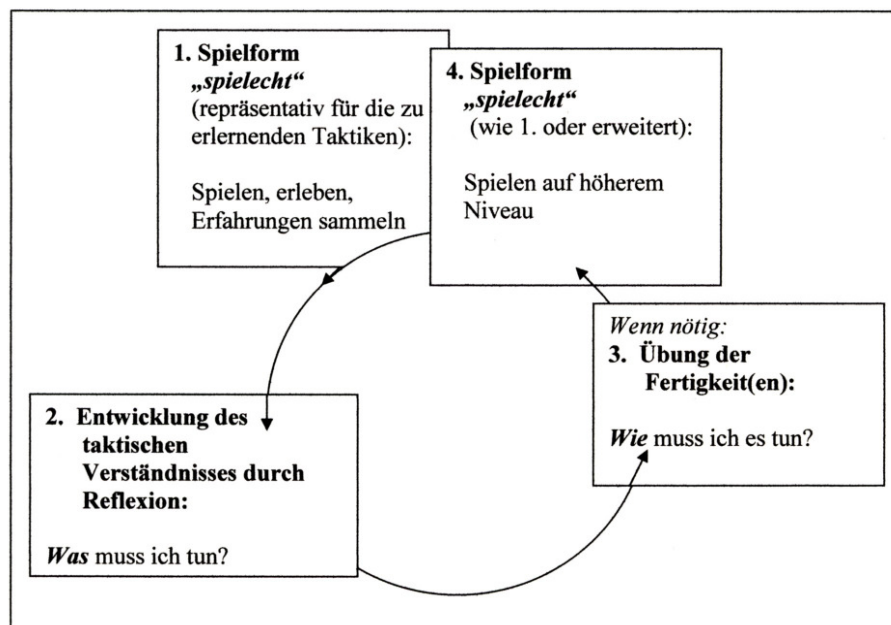
Ein Spielvermittlungskonzept, das mit dem isolierten Erwerb von Techniken beginnt, führt bekanntermaßen *nicht* dazu, dass die erlernten Techniken im Spiel auch angewendet werden. Die Schüler können den Korbleger, aber sie erkennen nicht die Situation, in der sie den Korbleger anwenden können. Sie können den Schmetterschlag im Volleyball ausführen, wenn der Ball gut gestellt wird und sie den Ball im Stand erwarten, aber im Spiel spielt der Mitspieler lieber selbst über das Netz, weil er nicht das notwendige Taktikbewusstsein hat. Und wenn der Ball doch gestellt wird, dann nicht so exakt, wie es geübt worden ist, und der Ball kann nicht verwertet werden. Jeder kennt solche Situationen.

Das Taktik-Spielkonzept setzt beim Wunsch der Schüler zu spielen an. Den Schülern werden vor überschaubare Spielprobleme gestellt, die sie mit den vorhandenen

spielerischen Fertigkeiten lösen können. Die Lösung der Probleme im Spiel, das Nachdenken und Sprechen über die Probleme und das Suchen nach verbesserten Lösungsmöglichkeiten führt dazu, dass die Schüler in die Lage versetzt werden, ein Spiel in Gang zu setzen und aufrechtzuerhalten.

Ausgangspunkt des Lernprozesses ist eine „spielechte“ Spielform, die auf die ausgewählte zu erlernende Taktik reduziert ist. Aus dem Spiel heraus erwachsen die Erkenntnisse, „was“ zu tun ist, um erfolgreich spielen zu können. Durch eine nachfolgende Übung lernen die Schüler, „wie“ sie das „was“ besser ausführen können. Die gleiche oder eine erweiterte Spielform kann dann auf einem verbesserten Niveau durchgeführt werden. (s. Abb.1: "Kreis-Spiral-Modell", Wurzel, 2008, 343). -> mehr: siehe Literatur (Wurzel, 2008, pdf-Datei)

**Abb. 1: Kreis-Spiral-Modell des Taktik-Spielkonzepts** (in Anlehnung an Mitchell et al., 2006, S. 13)



## Taktik-Spiel-Modelle

Der Begriff „Taktik-Spiel-Modell“ ist im „sportunterricht“ 9/2006 in die Fachdiskussion eingebracht worden, indem er in der Übersetzung der Beiträge aus dem Englischen von Bohler und Fisette als deutscher Begriff für „Tactical Games Approach“ (nach Griffin, Mitchell, Oslin) gewählt wurde. Mit den Beiträgen von Bohler und Fisette (beide sind Mitarbeiterinnen von Griffin, USA) wurde zum ersten Mal in deutscher Sprache die Theorie des „Tactical Games Approach“ von Griffin, Mitchell und Oslin aus deren engstem Umkreis vorgestellt. Ihr „Taktik-Spiel-Modell“ stellt also eine spezielle Weise der Umsetzung des Taktik-Spielkonzepts dar.

Das Taktik-Spiel-Modell zur Vermittlung von Badminton (pdf-Datei) und das Taktik-Spiel-Modell zur Vermittlung von Volleyball sind Modelle, die im Fachseminar Sport in Jülich entwickelt wurden. Sie zeigen auf, wie die Erstbegegnung der Schüler mit den Sportspielen Volleyball und Badminton nach dem Taktik-Spielkonzept ermöglicht werden kann.

## **Verwendete Literatur**

- Mitchell, S. A., Oslin, J. L. & Griffin, L. L. (2006). *Teaching Sport Concepts And Skills. A Tactical Games Approach*. (2nd Ed.). Champaign: Human Kinetics.
- Roth, K. (2005). Sportspiel-Vermittlung. In A. Hohmann, M. Kolb & K. Roth (Hrsg.), *Handbuch Sportspiel* (S. 290 - 308). Schorndorf: Hofmann.
- Wurzel, B.: Was heißt hier "spielgemäß"? Ein Plädoyer für das "Taktik-Spielkonzept" bei der Vermittlung von Sportspielen. In: sportunterricht 57 (2008) 11: 340 - 345. (pdf-Datei)
- Wurzel, B.: Die Vermittlung von Badminton nach einem Taktik-Spiel-Modell. In: Lehrhilfen für den sportunterricht. 57 (2008) 11: 1 - 5. (pdf-Datei)

## **Weitere Literatur zur Auseinandersetzung mit dem Taktik-Spielkonzept**

- Bietz, J.: Die spielgemäße Vermittlung des Handballspiels. In: sportunterricht 43 (1994) 9, 372 - 381.
- Bietz, J.: Sportspielvermittlung - Konzepte, Probleme, Perspektiven. In: sportunterricht 47 (1998) 7, 267 - 274.
- Bohler, H.R.: Spielen lernen durch Taktik lernen - Beispiel Netz- und Wandspiele. In: sportunterricht 55 (2006) 9, 260 - 266.
- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*. 18 (1), 5 - 8.
- Dietrich, K.: Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? In: sportpädagogik 8 (1984), 1, 19 - 21.
- Fisette, Jennifer L.: Spielverständnis lehren durch das "Taktik-Spiel-Modell" - Beispiel Basketball. In: sportunterricht 55 (2006) 9, 267 - 272.
- Griffin, L./ Mitchell, A./Oslin, J.: *Teaching Sport Concepts and Skills. A Tactical Games Approach (Includes 169 lessons)*. Human Kinetics 1997.
- Hoss, B.: Volleyball spielend erlernen. Ein Konzept für bewegungsintensiven Sportspielunterricht. In: sportunterricht 57 (2008) 11: 346 - 350.
- Hübinger, B.: Sportspiele unterrichten - ein Pädagogisches Sportspielkonzept. In: sportunterricht 55 (2006) 9: 273 - 278.
- Hübinger, B.: Thematisieren von zentralen Spielhandlungen in Rückschlagspielen. In: Lehrhilfen für den sportunterricht 55 (2006) 9, 1 - 3.
- Kolb, M.: Ein Weg zur Vermittlung des Standwurfes im Basketball im Rahmen eines spielgemäßen Konzepts. In: sportunterricht. 46 (1997) 5, 199 - 207.
- Kolb, M.: Ein Weg zur Vermittlung des Korblegers im Basketball im Rahmen eines spielgemäßen Konzepts. In: Lehrhilfen für den sportunterricht. 47 (1998) 5, 71 - 75.
- Loibl, J.: Basketball vermitteln - und erfahren lassen. In: sportpädagogik 19 (1995) 1, 30 - 32.
- Loibl, J.: Integrieren statt Isolieren. Üben in komplexen Bewegungszusammenhängen. In: FRIEDRICH JAHRESHEFT XVIII 2000: Üben und Wiederholen. Sinn schaffen - Können entwickeln. S. 98 - 100.
- Loibl, J.: Basketball. Genetisches Lehren und Lernen. Schorndorf 2001.
- Te Poel, H.-D.: Bewegungsfeld Spiele – Zur Begründung des Bewegungsfeldes Spiele. Teil 1. In: Lehrhilfen für den sportunterricht. 4/2005, 5 - .

Te Poel, H.-D.: Bewegungsfeld Spiele – Zur Begründung des Bewegungsfeldes Spiele.  
Teil 2. In: Lehrhilfen für den Sportunterricht. 5/2005, 1 - 6.

Thorpe, R., Bunker, D., Almond, L.: Rethinking Games Teaching. Loughborough. 1986  
(als pdf-Datei erhältlich)

Timmers, E./Meertens, T./Maarten, M./Wurzel, B.: Lernen, "klug" Fußball zu spielen. In:  
Lehrhilfen für den Sportunterricht 55 (2006) 9, 5 - 8.

Wurzel, B.: Spielgemäße Einführung des Volleyballspiels mit Medienunterstützung. In:  
Lehrhilfen für den Sportunterricht 54 (2005) 1, 1 - 5.

Exemplarisch für eine Form der Realisierung des Taktik-Spielkonzepts wird hier das  
Taktik-Spiel-Modell (Tactical Games Approach) nach Griffin, Mitchell und Oslin (USA)  
(1997, 2006) vorgestellt.

In der 1. Auflage (1997) ihres Buches "Teaching Sport Concepts and Skills" stellen die  
Autoren Griffin, Mitchell und Oslin 169 ausgearbeitete Unterrichtseinheiten in den  
Sportspielen Fußball, Basketball, Volleyball, Badminton, Tennis, Softball und Golf vor.  
Die Liste der Sportspiele ist in der 2. Auflage (Mitchell, Oslin, Griffin, 2006) noch  
erweitert; die Unterrichtseinheiten sind überarbeitet.

Durch die präzise Ausarbeitung vieler Unterrichtsstunden kann das Taktik-Spiel-Modell  
von Griffin, Mitchell und Oslin demjenigen, der sich in das Taktik-Spielkonzept  
einarbeiten will, eine Fülle von Anregungen geben. Der Leser findet zu nahezu allen  
taktischen Spielproblemen, die er in seinen Klassen und Kursen vorfinden wird, geeignete  
Spielformen.

Im Themaheft der Zeitschrift "Sportunterricht" 9/2006 wird das Konzept von Griffin,  
Mitchell und Oslin durch deren Mitarbeiterinnen Bohler und Fissette erstmals in deutscher  
Sprache vorgestellt.

#### **Gliederung**

- \* Grundsätze des Taktik-Spiel-Modells nach Griffin, Mitchell & Oslin
- \* Das Klassifikationsschema der Sportspiele als Basis
- \* Taktische Probleme und Niveaustufen ("Levels")
- \* Struktur einer Unterrichtseinheit
- \* Beispiel: Basketball
- \* Literatur und Internetadressen

#### ***Grundsätze des Taktik-Spiel-Modells nach Griffin, Mitchell & Oslin***

**Lehre zuerst, was zu tun ist (Entwicklung des *Taktikbewusstseins*), erst danach, wie  
es zu tun ist. (-> Taktik-Spielkonzept)**

Die Schüler lernen, indem sie Spiele spielen, die *in engem Zusammenhang mit dem Zielspiel* stehen.

Der Lehrer bietet Spiele an, die ein bestimmtes, dem Zielspiel eigenes *taktisches Problem* enthalten; die Schüler sind verantwortlich für ihr Lernen, indem sie Entscheidungen treffen müssen. (vgl. Fisette, 2006, 268)

Die Spielkategorien (s. Klassifikationsschema) ermöglichen, Spieltaktiken *spielübergreifend* zu lehren und lernen. Schüler lernen Taktiken gründlicher, wenn sie mehrere Spiele einer Kategorie erlernen, anstatt quer durch sämtliche Kategorien. (Fisette 2006, 268)

Mit der von Griffin/Mitchell/Oslin u. a. vorgeschlagenen Struktur einer Unterrichtseinheit "Spiel 1 -> Frage/Antwort 1 -> Übung -> Frage/Antwort 2 -> Spiel 2" ist die Vorgehensweise, die das Taktik-Spiel-Modell prägt, *induktiv* und richtet sich nach dem Prinzip *Praxis - Theorie - Praxis*.

### ***Das Klassifikationsschema der Sportspiele als Basis***

Die Spiele einer Kategorie ähneln sich in den Spieltaktiken. Das Klassifikationsschema (zitiert nach Fisette, 2006, 267) folgt den amerikanischen Autoren und unterscheidet sich von der in Deutschland üblichen Einteilung.

#### Invasionsspiele ("invasion games")

"Die Spieler punkten, indem sie einen Ball bzw. ein Objekt in das gegnerische Territorium in ein offenes oder fixiertes Ziel bringen  
(z.B. Basketball, Fußball, Hockey, Ultimate Frisbee, Football)."

#### Netz-/Wandspiele ("net/wall games")

"Die Spieler punkten, indem sie einen Ball so über ein Netz in ein markiertes Feld oder gegen eine Wand schlagen, dass die Gegner den Ball nicht zurückschlagen können  
(z.B. Volleyball, Badminton, Tennis, Racquetball, Squash)."

#### Schlag-Lauf-Spiele ("Fielding/run-scoring games")

"Die Spieler des Schlagteams müssen den Ball so schlagen oder kicken, dass die Spieler des Feldteams den Ball nicht erreichen und die Läufer des Schlagteams Zeit haben, zwischen zwei Markierungen zu laufen  
(z.B. Baseball, Cricket, Kickball)."

#### Zielspiele ("target games")

Die Spieler punkten, indem sie ein Ziel mit dem Ball erreichen, entweder durch Werfen oder Schlagen des Balles, mit oder ohne Gegner  
(z.B. Golf, Krocket, Bowling)."

### ***Taktische Probleme und Niveaustufen ("Levels")***

Griffin, Mitchel & Oslin (1997, 2006) ordnen jedem Sportspiel verschiedene Levels der taktischen Komplexität zu. Zu jedem Level werden *taktische Probleme* und die zur Lösung notwendigen "*Bewegungen ohne Ball*" und "*Fertigkeiten mit Ball*" genannt. Dadurch wird es möglich, für das jeweilige Können der Schüler die zu vermittelnden taktischen und technischen Elemente präzise zu benennen (s. Fiset, 2006, 269, 270).

### ***Struktur einer Unterrichtseinheit***

**Spiel 1 -> Frage/Antwort 1 -> Übung -> Frage/Antwort 2 -> Spiel 2**

#### *Spiel 1*

Modifiziertes Kleinfeldspiel, das das von den Schülern zu lösende taktische Problem enthält.

#### *Frage/Antwort 1*

Aus der Beobachtung der Schüler während Spiel 1 ergeben sich die Fragen der Lehrperson an die Schüler (induktives Vorgehen zur Lösung des Taktikproblems). Diese Fragen sind vorwiegend Fragen mit "was?", "warum", "wie?", z.B.:

"Was war das Ziel des Spiels?"

"Wie hast du dich verhalten?"

"Was musst du in dieser Situation tun?"

"Warum ist dieses Verhalten taktisch 'klug'?"

#### *Übung*

Die Übung bezieht sich auf das taktische Problem. Hier werden den Schülern Hinweise zur Ausführung der für das Spiel relevanten Techniken mit Ball und Bewegungen ohne Ball gegeben.

Es ist möglich, dass sich die Übungsform nur minimal von der Spielform unterscheidet.

#### *Frage/Antwort 2*

s. Frage/Antwort 1

#### *Spiel 2*

Spiel 2 enthält denselben Ansatz und dasselbe Ziel wie Spiel 1. Änderungen ergeben sich daraus, dass die Elemente des Spiels, die geübt wurden, in Spiel 2 einbezogen werden. Das Spiel 2 kann dadurch etwas komplexer sein oder (bei gleicher Komplexität) mit besserer Qualität ausgeführt werden.

### ***Beispiel: Basketball***

**1. Unterrichtseinheit des 1. Levels** (nach Mitchell u. a., 2006, 91 - 92)

*Taktisches Problem:*

Den Korb angreifen

*Schwerpunkt der Einheit:*

Korbwürfe aus der Zone (1 - 2,4 m vom Korb)

*Gegenstände:*

Passannahme, den Körper zum Korb drehen, akkurate Korbwürfe

*Spiel 1*

3:3, halbes Feld

*Ziel:* Mache so viele Punkte wie möglich

*Regeln:* 3 Pässe, bevor auf den Korb geworfen wird; 1 Punkt für jeden Wurfversuch, 2 Punkte für jeden erfolgreichen Korbwurf; kein Dribbling

*Frage/Antwort 1*

"Was war das Ziel des Spiels?"

"Von welcher Stelle des Spielfeldes hast du die meisten Punkte gemacht?"

"Warum ist es besser, den Wurf nahe am Korb auszuführen?"

"Was kannst du noch machen, um deine Erfolgchancen zu erhöhen?" (-> Brett als Ziel benutzen)

*Übung*

Korbwürfe aus verschiedenen Positionen. Partner rebounden den Ball und passen ihn akkurat zum Mitspieler. Werfer zeigen Zielhand, drehen sich zum Korb und werfen.

*Spiel 2*

3:3, halbes Feld

*Ziel:* Mache so viele Punkte wie möglich durch Korbwürfe.

***Literatur und Internetadressen***

Bohler, H.R.: Spielen lernen durch Taktik lernen - Beispiel Netz- und Wandspiele. Mit einem Unterrichtsbeispiel für die Grundschule. In: sportunterricht 55 (2006) 9, 260 - 266.

Fisette, Jennifer L.: Spielverständnis lehren durch das "Taktik-Spiel-Modell" - Beispiel Basketball. Mit einem Unterrichtsbeispiel für die Sekundarstufe. In: sportunterricht 55 (2006) 9, 267 - 272.

Griffin, L./ Mitchell, A./Oslin, J.: Teaching Sport Concepts and Skills. A Tactical Games Approach (Includes 169 lessons). Human Kinetics 1997.

Mitchell, A./Oslin, J./Griffin, L.: Teaching Sport Concepts and Skills. A Tactical Games Approach. (2nd Edition). Human Kinetics 2006.

Informationen über Teaching Games for Understanding: <http://www.tgfu.org>

The III. Teaching Games for Understanding International Conference 2005 in Hong Kong. Kongressbericht:

[http://www.ballschule.de/uploads/media/report\\_TGfU\\_Haaf\\_Memmert1.pdf](http://www.ballschule.de/uploads/media/report_TGfU_Haaf_Memmert1.pdf)