

„Zwischen Taktik und Didaktik“

- Seven Steps zur Sportspielvermittlung in der Schule -



SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

Doppelauftrag im Schulsport

Erziehung
zum Sport

Erziehung
durch Sport

Abb. 1 Doppelauftrag im erziehenden Sportunterricht

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

1	<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>
2	<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>
3	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
4	Bewegen im Wasser - Schwimmen
5	Bewegen an Geräten - Turnen
6	Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste
7	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele
8	Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport/Bootsport/Wintersport
9	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport

10
Wissen
erwerben
und Sport
begreifen

Abb. 2 Inhaltsbereiche Lehrplan Sport NRW

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE



Abb. 3 Sportspielgruppen Lehrplan Sport NRW

TAKTIK:

.....ein System von Handlungsplänen und Entscheidungsalternativen, das unter adressatenorientierter Zielvorstellung diese so zu regeln gestattet, dass ein optimaler sportlicher Vorteil für den Spielerhalt (kooperativ) oder gegenüber dem Gegner (konkurrierend) möglich wird.....

Taktik in der Schule:

sich in *einfachen* Handlungs/Spielsituationen
taktisch angemessen verhalten

sich in *komplexen* Handlungs/Spielsituationen
taktisch angemessen verhalten

taktisches Verhalten in Handlungs/Spielsituationen
situationsgemäß ändern und erläutern

Abb. 4 Taktik und Taktik im Lehrplan Sport NRW

Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
<ul style="list-style-type: none"> in ausgewählten Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten in Grobform anwenden und benennen. 	<ul style="list-style-type: none"> in Spielsituationen grundlegende technische, koordinative Fertigkeiten anwenden, beschreiben und Korrekturhilfen umsetzen. 	<ul style="list-style-type: none"> komplexe technische, koordinative Fertigkeiten in Spielsituationen anwenden, erläutern und Korrekturhilfen geben.
<ul style="list-style-type: none"> sich in Spielsituationen gegenüber Mitspieler/innen und Gegner/innen fair verhalten und mannschaftsdienlich spielen. 	<ul style="list-style-type: none"> Konflikte mit Mit- und Gegenspielern in Spielsituationen selbstständig lösen. 	<ul style="list-style-type: none"> die Merkmale fairen Spielens reflektieren und erläutern und sich aktiv für faire Spielprozesse einsetzen.
<ul style="list-style-type: none"> sich in einfachen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. 	<ul style="list-style-type: none"> sich in komplexen Handlungs-/Spielsituationen taktisch angemessen verhalten. 	<ul style="list-style-type: none"> taktisches Verhalten in Handlungs-/Spielsituationen situationsgemäß ändern und erläutern.
<ul style="list-style-type: none"> ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachter Form fair mit- und gegeneinander spielen. 	<ul style="list-style-type: none"> das ausgewählte große Sportspiel fair, mannschaftsdienlich und regelgerecht spielen. 	<ul style="list-style-type: none"> das ausgewählte große Sportspiel auf fortgeschrittenem Niveau spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern.
<ul style="list-style-type: none"> ein Partnerspiel in vereinfachter Form regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen. 		<ul style="list-style-type: none"> das ausgewählte Partnerspiel auf fortgeschrittenem Niveau regelgerecht, fair mit- und gegeneinander spielen und die spielspezifischen Gelingensbedingungen erläutern.

vgl. Lehrplan Sport NRW Realschule S. 31

Abb. 5 Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz im Sportspiel

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)

Methodenkompetenz

Ende der Jahrgangsstufe 6	Ende der Jahrgangsstufe 8	Ende der Jahrgangsstufe 10
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
<ul style="list-style-type: none"> • spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden. 	
<ul style="list-style-type: none"> • einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und umsetzen. 		<ul style="list-style-type: none"> • Komplexe Darstellungen (z.B. Grafik, Foto, Film) von Spielsituationen erläutern und umsetzen.
<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Spielregeln erkennen und ihre Funktionen benennen. 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Spielregeln situationsgemäß verändern und vereinbaren und die Folgen der Regelveränderungen erläutern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielregeln unter konstitutiven, strategischen und sozialen Aspekten unterscheiden und situationsgerecht anpassen.
	<ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiele organisieren, durchführen und Schiedsrichtertätigkeiten gemäß gegebener Regeln übernehmen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren und Schiedsrichtertätigkeiten nach komplexem Regelwerk übernehmen.

Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
<ul style="list-style-type: none"> • die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten an Hand vorgegebener Kriterien grundlegend beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • die eigenen technischen und koordinativen Fertigkeiten differenziert beurteilen. 	
<ul style="list-style-type: none"> • einfache Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Fairness,) beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene komplexere Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Fairness) beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> • die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen.

vgl. Lehrplan Sport NRW Realschule S. 32

Abb. 6 Methoden- und Urteilskompetenz im Sportspiel

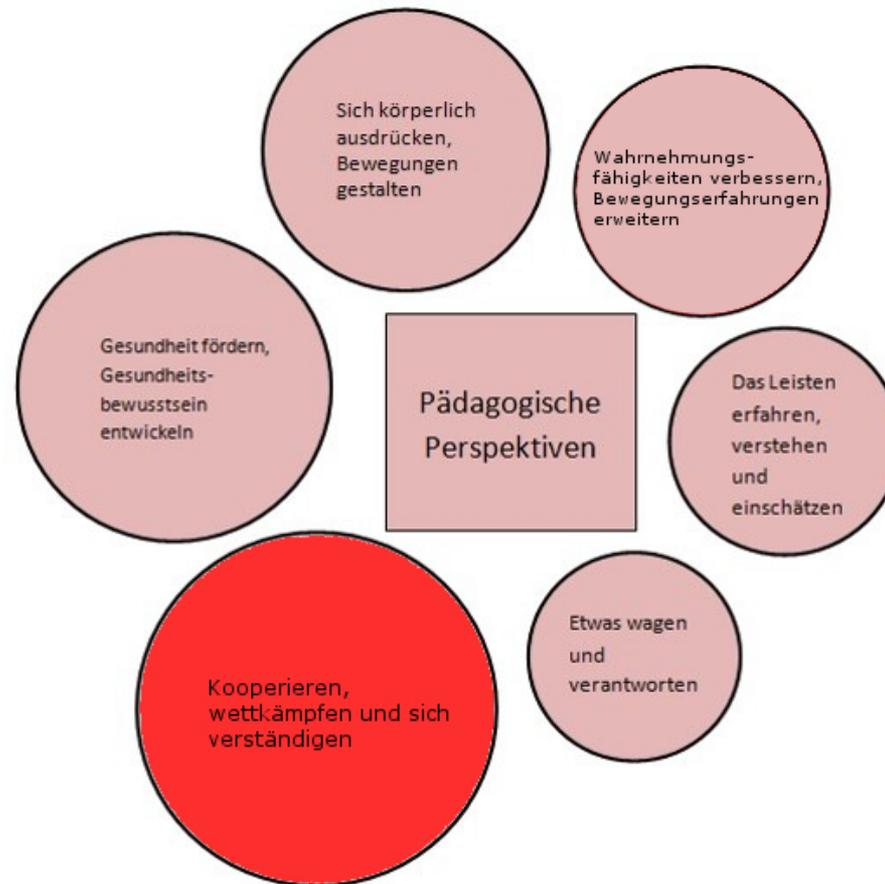


Abb. 7 Pädagogische Perspektiven (PP.) Lehrplan Sport NRW

Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E)

„Handeln im Sport steht typischerweise in unmittelbaren sozialen Bezügen. Im Sport kommen sich Menschen näher, Gemeinschaft kann intensiv erlebt und erfahren werden. Sport bietet dabei wie kein anderes Fach Anlässe, soziale Handlungsfähigkeit in Verbindung von praktischer Erfahrung und Reflexion weiterzuentwickeln.“

- Gemeinsames **Handeln** mit arbeitsteiliger Kooperation
- Konkurrenzorientierte Erfahrung in Sportspielen und Wettkämpfen
- Verständigungsbereitschaft in sozialen Kontexten
- Koedukative und Sonderpädagogische **Handlungsfähigkeit**
- Entwicklung von Regelbewusstsein und Fairness

Abb. 8 Pädagogische Perspektive E (Lehrplan Sport NRW)

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

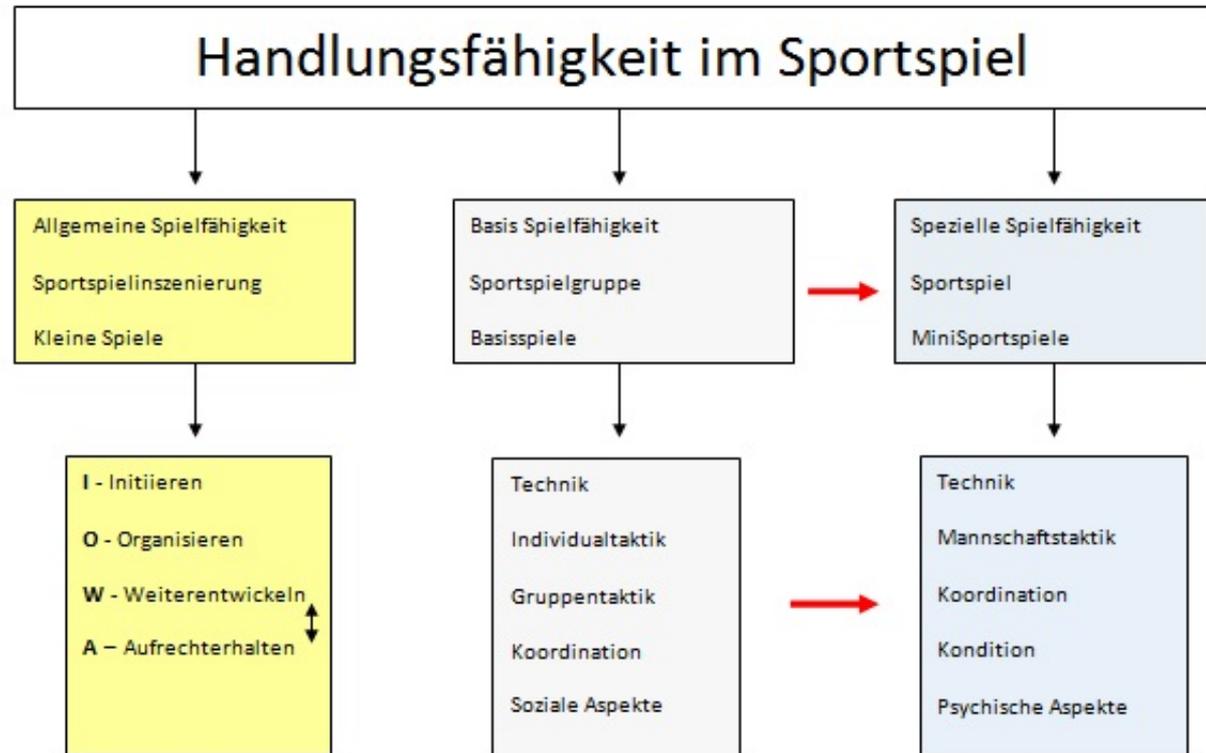
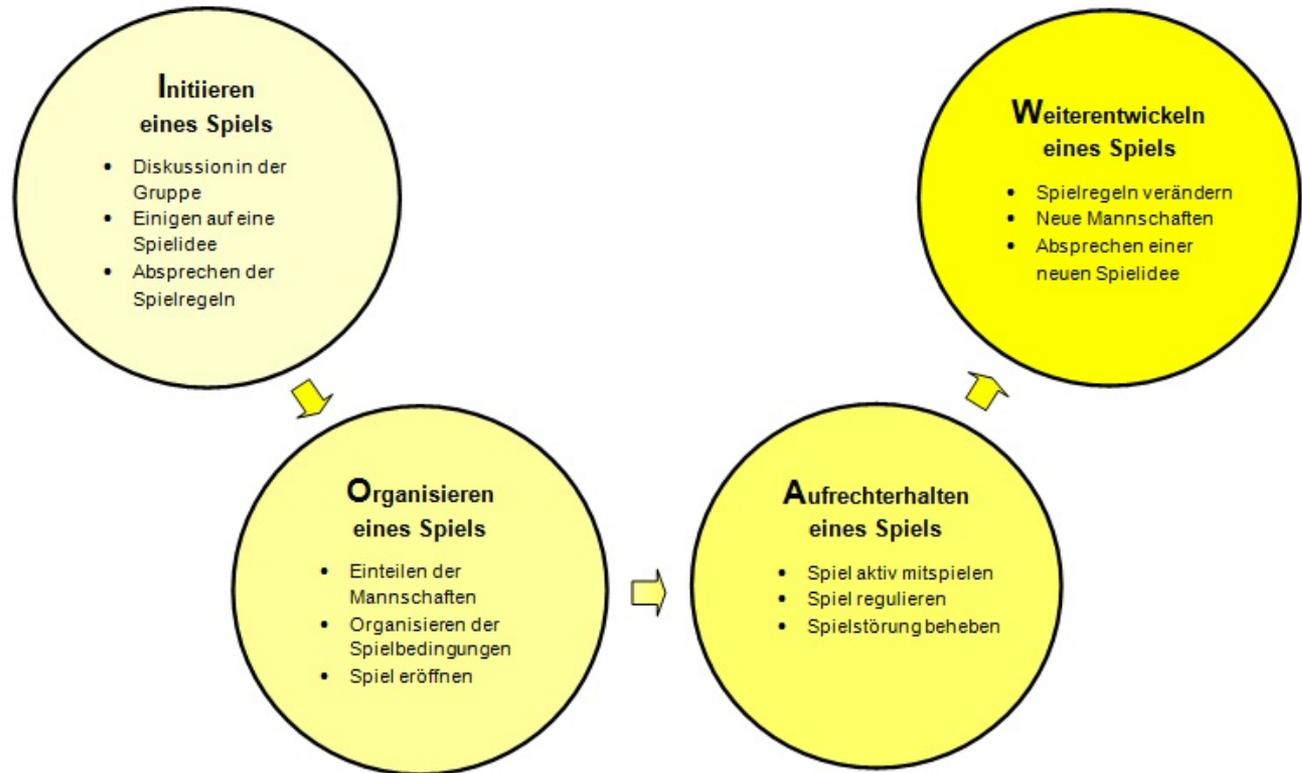


Abb. 9 Unterschiedlich akzentuierte Spielfähigkeit

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

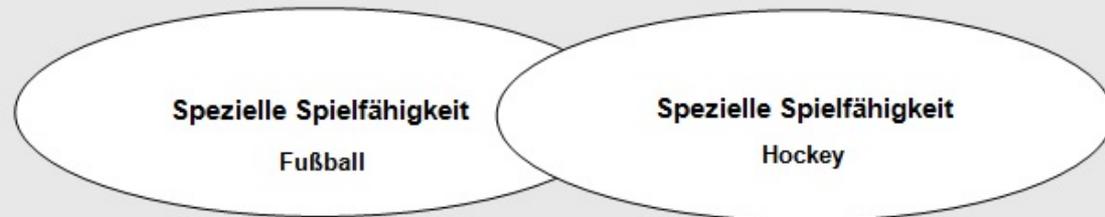
Allgemeine Spielfähigkeit (IOWA)



Vgl. DIETRICH, K.: Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? In: Sportpädagogik 8 (1984) 1, 19-21)

Abb. 10 Allgemeine Spielfähigkeit

Basisspielfähigkeit in den Torschussspielen



Elementare Bewegungsfertigkeiten im Umgang mit dem Ball

Koordinative Fähigkeiten im Umgang mit dem Ball

Individualtaktische Handlungsfähigkeit

Elementare gruppentaktische Fähigkeiten und Kenntnisse

Fähigkeiten zur Kooperation und Kommunikation

Abb. 11 Sportspielgerichtete Basisspielfähigkeit

Spezielle Spielfähigkeit am Beispiel Basketball



Abb. 12 Spezielle Spielfähigkeit

4. Stufe	Volleyball 3:3 Beachvolleyball Faustball	Badminton Tennis Squash	Fussball Unihockey Intercross	Basketball Handball	ab 5. Klasse
	sportspezifisches Lernen				
3. Stufe	Rückschlagspiele ohne Schläger (z.B. Schnurball, Indiacca, ...)	Rückschlagspiele (GOBA, Minitennis, Federball, ...)	Torschusspiele mit Fuss und Stock (z.B. Kegel, Kasteinteile, Matten, ... treffen)	Wurfspiele mit der Hand (z.B. Wandball, Aufsetzerball, ...)	3./4. Klasse
	sportspielgerichtetes Lernen				
2. Stufe	allgemeine Ballspielfähigkeit entwickeln (Ballkunststücke mit Hand, Fuss, Schläger; Zehnerlei; Tupfball; Schnappball; Ball in Reifen legen; Rollmops; ...)				1./2. Klasse
	sportspielübergreifendes Lernen				
1. Stufe	Ballgefühl entwickeln (Bälle, Ballone, Zapfen, ... transportieren, tragen, rollen, führen, schlagen, werfen, schießen, ins Ziel treffen, ...)				Kindergarten
	entdeckendes und nachahmendes Lernen				

Abb. 1: Modell des spielerisch impliziten Lernens (nach Roth et al. 2002, S. 12).

Abb. 13 Spiellernstufen im Kindesalter

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

Methodische Konzepte in der Sportspielvermittlung

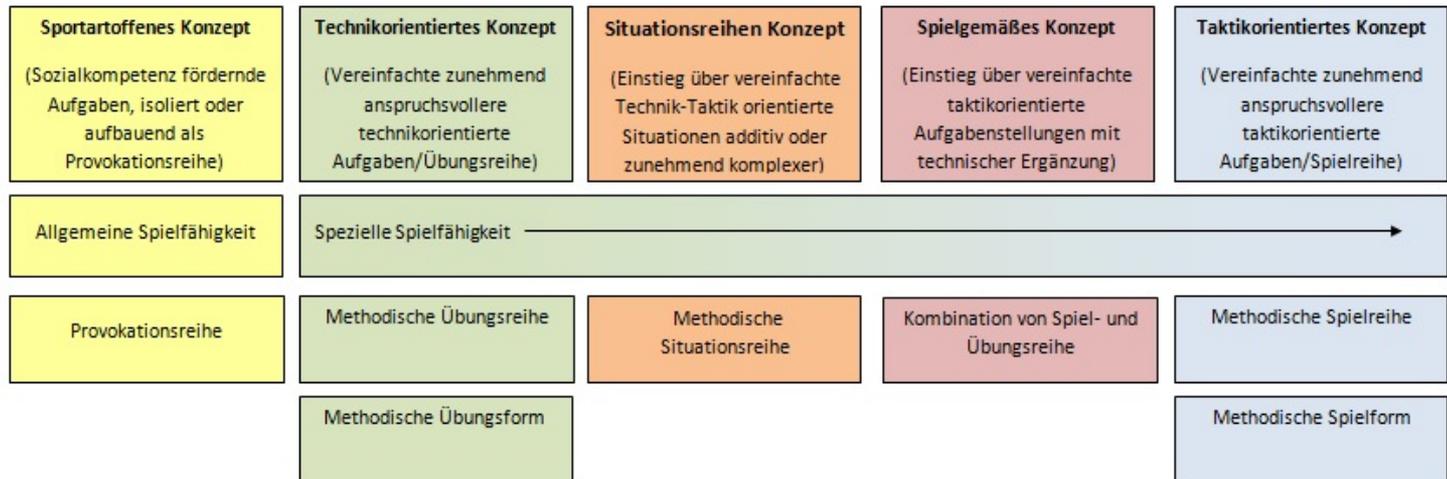


Abb. 14 Anfängerorientierte Sportspielvermittlung

Methodische Provokationsreihen:

„sind nach methodischen Gesichtspunkten gestufte (z.B. >>vom Einfachen zum Komplexen<<) auf konkrete Unterrichtsziele ausgerichtete Folgen von Aufgaben oder Tätigkeiten mit dem Ziel des Erwerbs oder der Verbesserung von Sozialkompetenz...“

Methodische Spielreihen:

„sind nach methodischen Grundsätzen erstellte komplexreduzierte Lernabschnitte von mehreren Spielformen, die vorwiegend unter taktischen Gesichtspunkten zu einem bestimmten Zielspiel führen sollen...“

Methodische Übungsreihen:

„...sind nach methodischen Grundsätzen geordnete Übungsfolgen, die zum Erlernen einer bestimmten motorischen Fertigkeit (Zielübung) oder Aneignung eines bestimmten Ausprägungsgrades motorischer Eigenschaften führen sollen...“

Dabei unterscheiden wir drei verschiedene Prinzipien:

a) Verminderte Lernhilfe b) Graduelle Annäherung c) Funktionelle Teileinheiten

Methodische Situationsreihen:

„...sind unter methodischen Gesichtspunkten ausgewählte Lernsituationen, die Teilbereiche des kompletten Spielgeschehens unter taktischen und technischen Aspekten additiv hinsichtlich ihrer Gesamtheit erschließen...“

Abb. 15 Methodische Reihen

Beim *Sportartoffenen Konzept* ist das Unterrichtsziel nicht vorrangig auf die Realisierung eines normierten Sportspiels ausgerichtet, sondern die Beteiligten haben im Hinblick auf eine allgemeine Spielfähigkeit verstärkt die Möglichkeit, auch **eigene Vorstellungen** in den Unterricht einzubringen.

Dabei sollen an der Sportart orientierte (z.B. durch Material) und strukturierte, aber doch grundsätzlich offene Unterrichtssituationen (methodische „Provokationsreihe“) unter den **sozialen Lernaspekten** Kooperation, Kommunikation, Inklusion, Diversität, Koedukation, Integration u.a. angeboten werden.

Im Sinne der *Erziehung durch Sport* kann sich aus der Sportart ergebendes Rollenverständnis kritisch hinterfragt, sowie auch neue Aufgabenstellungen und eigene Regelvereinbarungen seitens der Schüler getroffen werden.

Abb. 16 Sportartoffenes Konzept

Die Grundidee des *Technikorientierten Konzeptes* besteht vorrangig in der Vermittlung der **technischen Grundfertigkeiten**, während andere Momente zu Beginn der Lernphase im Hinblick auf die spezielle Spielfähigkeit eher von untergeordneter Bedeutung sind.

Die Technikvermittlung geschieht oft durch **Übungsformen** bzw. **methodischen Übungsreihen**, mit deren Hilfe zuerst grundlegende und später weiterführende Fertigkeiten erarbeitet werden.

Die Problematik dieses meist aus dem Vereinsbereich übernommenen Konzeptes liegt darin, dass der direkte Bezug von Technik hinsichtlich der jeweiligen Spielsituation im zeitlich begrenzten Schulrahmen wenig einsichtig und motivierend ist.

Abb. 17 Technikorientiertes Konzept

Das *Spielgemäße Konzept* besteht aus einem (geplanten) Wechsel von Spiel- und Übungsformen mit dem Ziel der speziellen Spielfähigkeit.

Zentrales Element ist die **Spielreihe**, d.h. eine nach methodischen Gesichtspunkten geordnete Folge von altersabhängigen, zunehmend komplexer werdenden Spielformen, die alle die **Spielidee** des Zielspiels beinhalten („Elementarisierung“).

Treten auf einzelnen Spielstufen motorische oder andere Probleme auf, so werden nachgeordnet diese gemeinsam mit den Schülern reflektiert und evtl. in **Übungsformen** oder –reihen isoliert geschult.

Abb. 18 Spielgemäßes Konzept

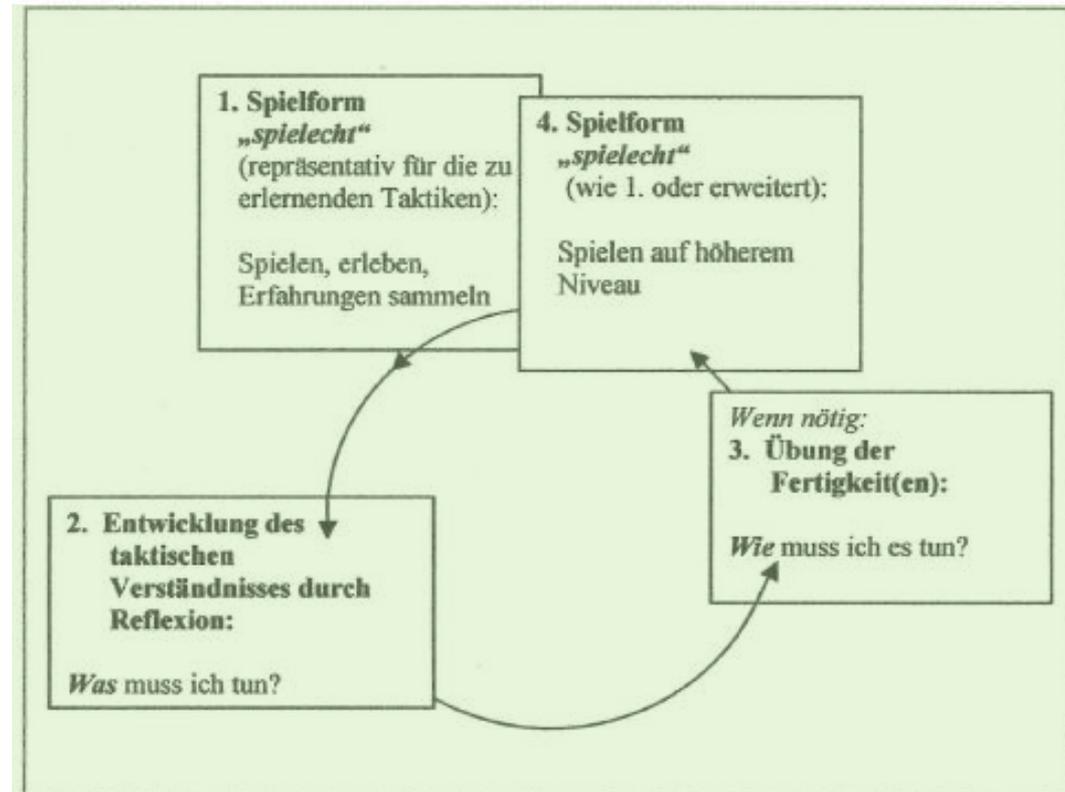


Abb. 19 Taktik-Spielkonzept / TGfU-Modell

Beim *Situationsreihen Konzept* wird das komplexe Sportspiel in weniger komplexe **Teilsituationen** (z.B. Korbwurfsituation, Angriffsspiel im TT, Ballvortrag im Hockey) mit dem Ziel der speziellen Spielfähigkeit untergliedert.

Dabei werden in den methodisch vereinfachten und dann entweder aufeinander aufbauenden oder additiv kombinierten Spielsituationen sowohl **technische**, als auch **taktische** Aspekte behandelt.

Hier werden also immer Technik und Taktik situationsbezogen zugleich, aber vereinfacht behandelt und man könnte somit auch von Trainingsformen sprechen.

Abb. 20 Situationsreihen Konzept

Beim *taktikorientierten Konzept* steht auch der methodisch vereinfachte, aber zentrale Spielgedanke (z.B. Regelgerechte Punkte erzielen / verhindern) im Mittelpunkt. Es werden aber ausschließlich Spielformen angeboten, die einen vorwiegend **taktischen** Einstieg im Sinne der speziellen Spielfähigkeit in ein bestimmtes **Zielspiel** (Tennis) oder ein Teillernziel (z.B. Kleinfeldtennis u.a.) anstreben.

Über die systematische Anordnung vereinfachender **Spielformen** können **methodischen Spielreihen**, die stärker dem aktuellen Spielbedürfnis der Schüler entgegenkommen, erstellt werden.

Dabei sind jedoch die **Variablen** der Räumlichkeiten, der Spieleranzahl, der unterschiedlichen Geräte und das sonstige Regelwerk zu berücksichtigen.

Abb. 21 Taktikorientiertes Konzept

Variablen als lernerleichternde Merkmale
zur Konstruktion einer Methodischen Spielreihe

Spieleranzahl	z.B. 3:3 statt 5:5
Spielfeld	z.B. Klein- statt Großfeld / Spielzonen
Material	z.B. Schaumstoff- statt Tennisball
Regeln	z.B. Ohne Rückspiel / Aufschlag von unten

Abb. 22 Vermittlungsvariablen

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

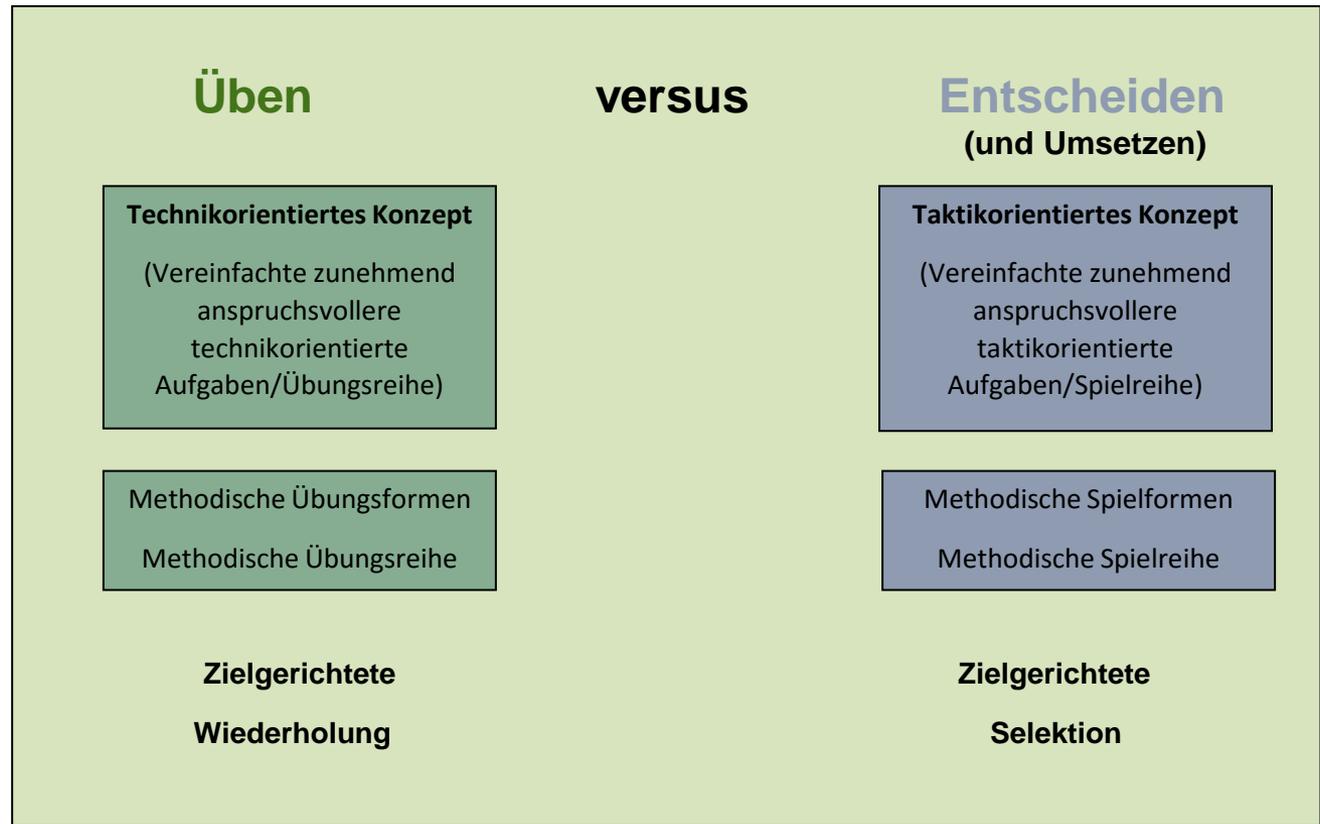


Abb. 23 Methodische Aktionsformen

Entscheidungskontexte beim Taktiklernen

TAKTIK = Zielgerichtete Selektion



Im weiteren Sinne

Explorierend
Spielerhaltend
Kooperierend

Im engeren Sinne

Regelgerecht
Vorteilsorientiert
Konkurierend

Abb. 24 „Weite“ Taktikinterpretation

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

Doppeltisch Erster Plattenkontakt

1.



Seven Steps  School

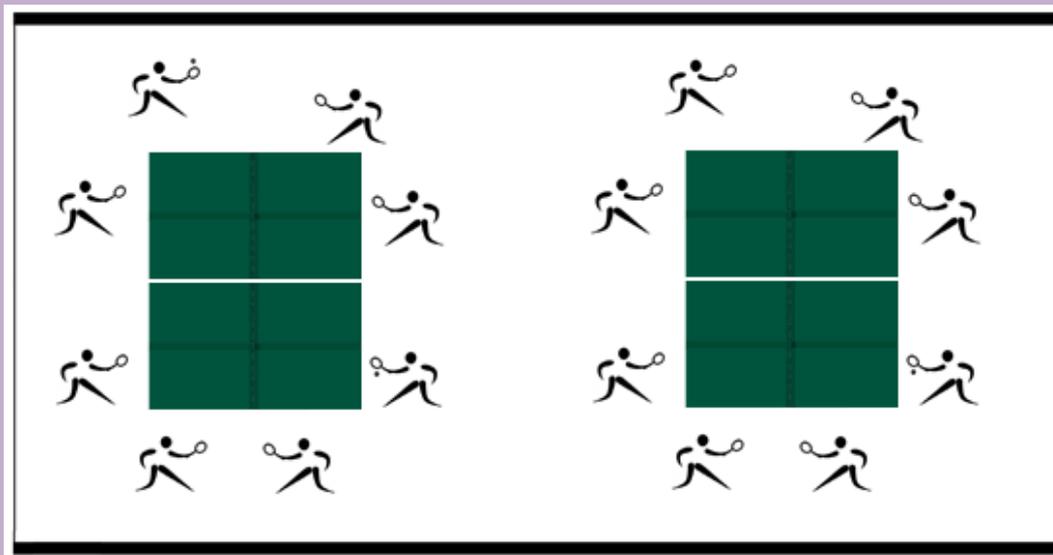
Erste Plattenerfahrung

Erste zielorientierte Schlägererfahrungen
indirekt im Kreis um die 2 Platten (6-8
Personen)

Entscheidungsverhalten bezüglich

- a) Richtung
- b) Kraftimpuls
- c) Schlagmodus (Vorhand/Rückhand)

REGEL: Nur Spiel auf der Platte!



1+ (7) auf den Platten

Torhockey “Ich und der Partner“

2.



Seven Steps in School

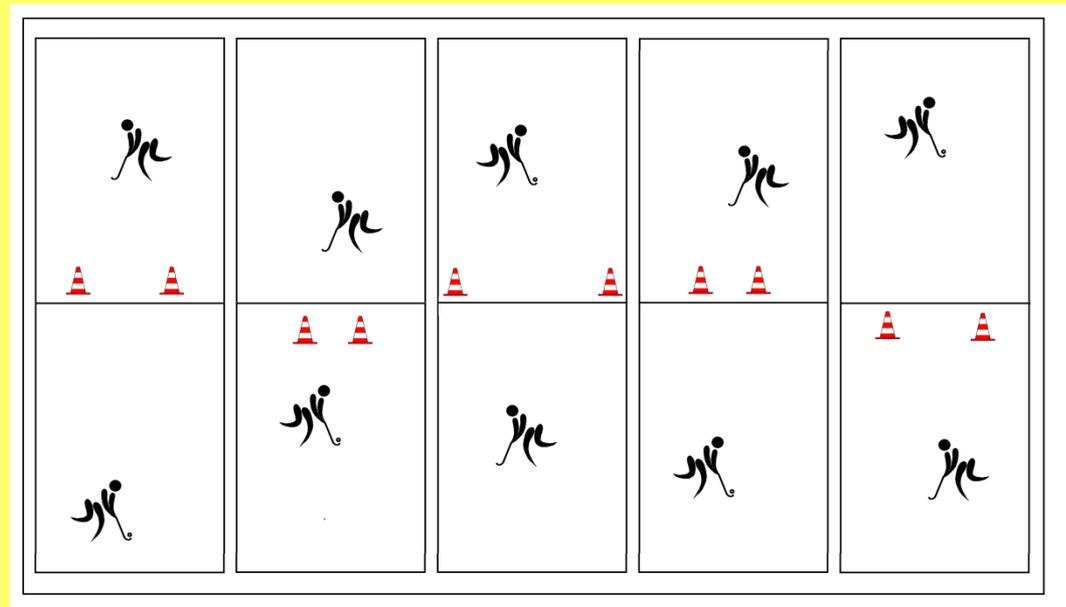
Ballfreigabe & Ballkontrolle

Feld- und Zielorientiertes Zusammenspiel

Erste Partner unterstützte
kooperative Ballkontrollerfahrungen

Entscheidungsverhalten hinsichtlich
unterschiedlicher Ballbehandlung

REGEL: Ball flach spielen !



1 + 1 durch individuell bestimmte Zieloptionen

Wandtennis

1 + 1 Kooperativ

3.



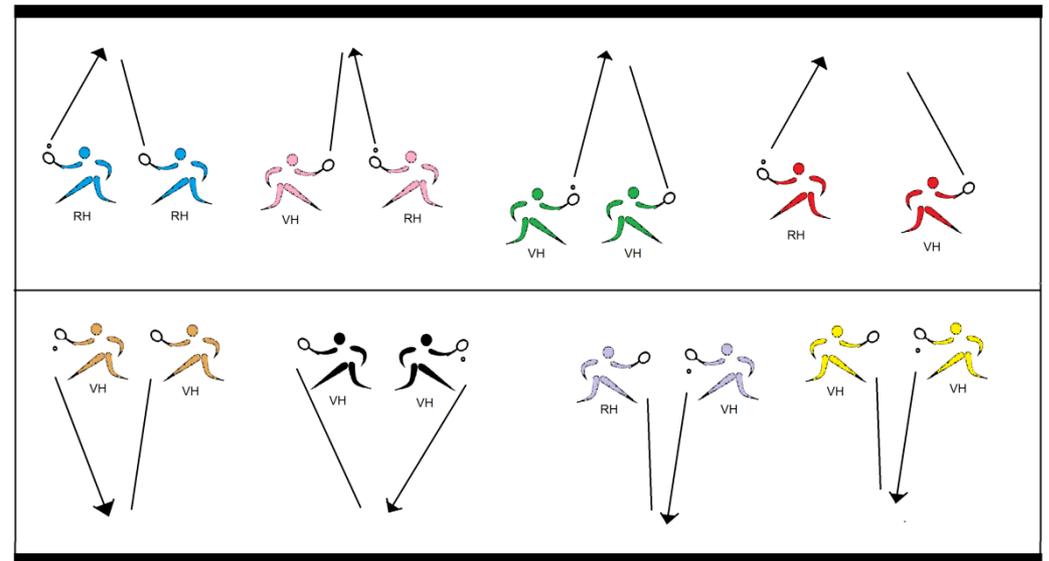
Seven Steps in School

Kooperative Ballspielerfahrung

Erste Erfahrungen mit Partner im Wandspiel

Optionale Entscheidung hinsichtlich
a) beizubehaltender Schlagart und
b) daraus resultierendem Ballweg
zwischen den beteiligten Partnern

REGEL: Keine Behinderung des Partners !



1:1 kooperierend im Spiel über die Wand

Entscheidungskontexte beim Taktiklernen

TAKTIK = Zielgerichtete Selektion

Im weiteren Sinne

Explorierend
Spielerhaltend
Kooperierend

Im engeren Sinne

Regelgerecht
Vorteilsorientiert
Konkurierend

Abb. 25 „Enge“ Taktikinterpretation

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

Ich & das Ziel

Besiege ich den Korb?

1.



Seven Steps in School

Großer Ball in kleines Ziel

Erste individualtaktische Schusserfahrungen (7x)

Entscheidungsverhalten bezüglich:

- a) Distanz
- b) Position
- c) Wurfart

REGEL: Kein Schrittfehler !



1:0 auf den Korb

Ich & der Partner Bringt Überzahl Erfolg?

2.



Seven Steps *in* School

Zu zweit sind wir stärker

Partnerbezogene Sportspielerfahrungen

Entscheidungsverhalten bezüglich:

- a) Schuss(art)
- b) Pass (art)
- c)

REGEL: Kein Foul !



2:1 auf einen Korb



Institut für Sport und
Sportwissenschaft
TU Dortmund

Ich & die Raumhilfen

Gelingt mir das Spiel 1:1?

3.



Seven Steps *in* School

Duell unterm Korb

Erste Erfahrungen in der 1:1 Situation

Einsatz von Finten

„Neustart“ nach Jokeranspiel

REGEL: Keine Überzahl ausspielen !



1:1 mit „Notanspieljoker“



Institut für Sport und
Sportwissenschaft
TU Dortmund

Überzahlbasketball

Erfolgreich beim 2:1 / 2:0

4.



Seven Steps in School

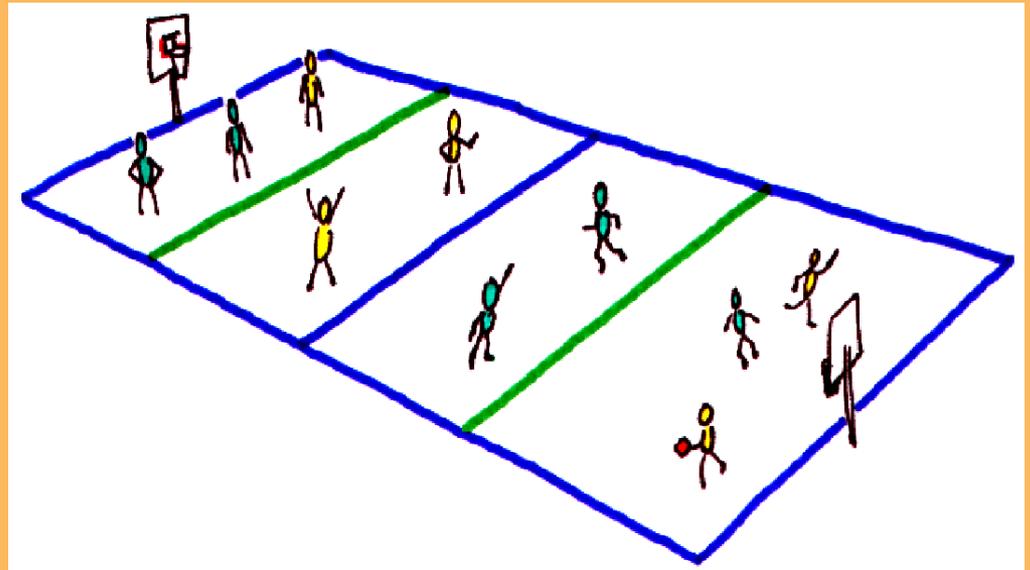
Einstieg ins Großfeld

Finale Spieleranzahl 5:5 in 4 Zonen

Leistungsdifferenzierung in Spielzonen

Übernahme bekannter (2:1) Erfahrungen

REGELN: Spielfeldmarkierungen beachten !



5:5 in vier Zonen im Ganzfeld

3-Felderbasketball Überzahl & Gleichzahl

5.



Seven Steps in School

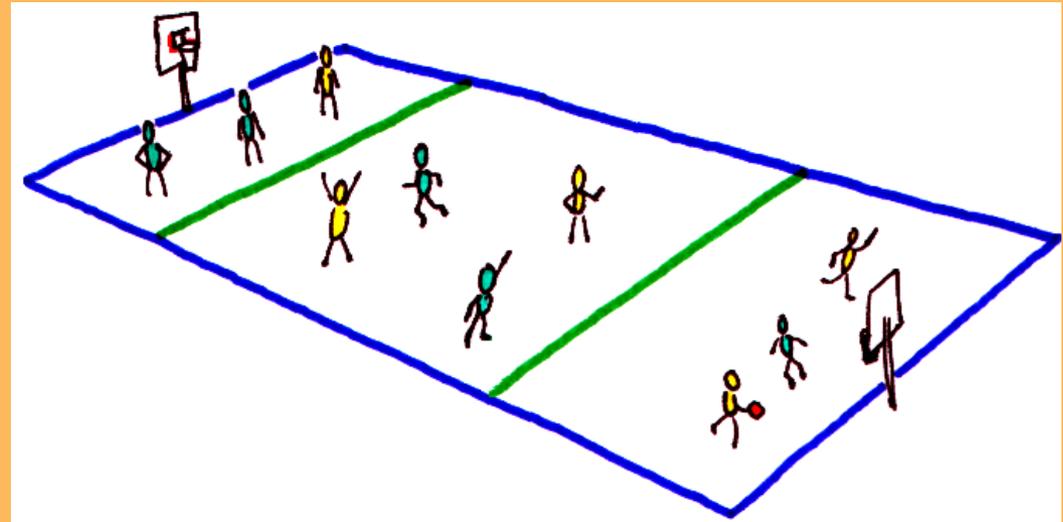
Normales & Erleichtertes Spiel

Finale Spieleranzahl 5:5 in 3 Zonen

Weiterführung bekannter (2:1) Erfahrungen

Erste gruppentaktische Gleichzahlerfahrung

REGEL: Auswechseln im Ballbesitz !



5:5 in drei Zonen im Ganzfeld

Jokerbasketball

Einer mehr im Angriff

6.



Seven Steps *in* School

Offense plus im ganzen Feld

Komplexere Spielanforderungen

Positionieren im Angriff

Raumdeckung in der Verteidigung

REGEL: Keine 3 Sekunden !



1+ 4 :4 ohne Feldbegrenzung

Auszeitbasketball

Nutze die Pause

7.



Seven Steps in School

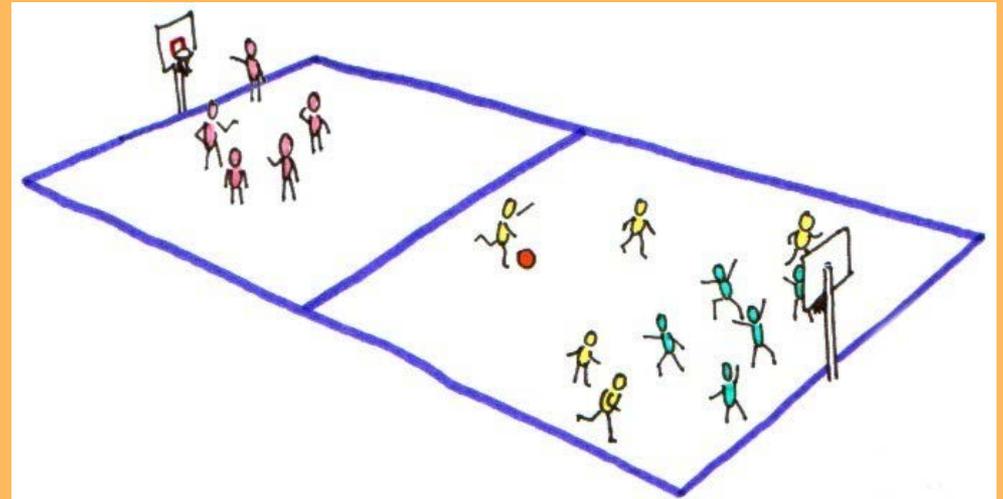
Nach Absprache zum Erfolg

Nach jedem Angriff Rollentausch*

Mannschaftstaktische Komplexität

Positionieren im Angriff und Verteidigung

REGEL: *Wer trifft, darf nochmal !



5:5:5 mit Spielrichtungswechsel



Let`s play !

SCHULE ● SPORTSPIELE ● ANFÄNGER ● KONZEPTE

LITERATUR:

Adolph, H. / Hönl, M. 1998: Integrative Sportspielvermittlung Kassel

Collmann, K. / Zoglowek, H. (1985) Hallenhockey – ein Spielkurs für die Schule in: Dietrich, K. (Hg.) Sportspiele. Reinbek rororo S. 88-99

Collmann, K. / Hennig, M. *Seven Steps in school – Sportspielvermittlung im Schulsport* In: *Sportunterricht* 65 (2016) Heft 10 , S. 1-7

Dietrich, Knut (1984) Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit ?
In: Sportpädagogik (1984) Heft 8 , S. 19-21

Dietrich, K., Dürrwächter, G. & Schaller, H.-J. (2007). Die großen Spiele.
Aachen: Meyer & Meyer.

Fisette, Jennifer L. (2006) Spielverständnis lehren durch das „Taktik-Spiel-Modell“ am Beispiel Basketball. In: *Sportunterricht* 55 Heft 9, S.267-272

König, Stefan (1997) Zur Vermittlung von Spielfähigkeit in der Schule.
In: *Sportunterricht* 46 Heft 11 , S.476-486

König, S. & Memmert, D. (2012). Allgemeine und spezielle Spielfähigkeit – pädagogische und didaktische Überlegungen. In: Das große Limpert-Buch der Sportspiele : Regeln, Technik und Spielformen von Mannschafts- und Rückschlagspielen, S. 12-20.
Wiebelsheim: Limpert.

Kuhlmann, Detlef (2007). Zur Vermittlung von Sportspielen. In: Laging, R. (Hrsg.). Neues Taschenbuch des Sportunterrichts, S. 184-203. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (2013). Kernlehrplan für die Realschule in Nordrhein-Westfalen. Düsseldorf: Ritterbach Verlag.

Weichert, W., Wolters, P. & Kolb, M. (2005). Sportspiel im Schulsport. In: Hohmann, A., Kolb, M. & Roth, K. (Hrsg.). Handbuch Sportspiel, S. 105-218. Schorndorf: Hofmann

Wurzel, Bettina (2008) Was heißt hier „spielgemäß“? ein Plädoyer für das „Taktik-Spielkonzept“ bei der Vermittlung von Sportspielen.
In: *Sportunterricht* 57 Heft 11 , S. 340-345