

INHALT

Kapitel 1	Wie es anfang	7
Kapitel 2	Die Hinterbühne	11
Kapitel 3	Theorie und Praxis der Sportspielvermittlung	17
	Sportspieldidaktische Positionen	18
	Methodische Spielreihen	18
	Genetisches Lehren	19
	Integrative Sportspielvermittlung	22
	Resümee	24
	Die Praxis: Techniken als Grundelemente des Spielens	24
	Probleme der klassischen Vermittlung von Techniken	25
	Vom Leichten zum Schweren	25
	Die Bewegungskorrektur	27
	Das Einschleifen von Bewegungsmustern	27
	Funktion statt Form	28
	Ein Beispiel aus dem Hochleistungsbereich	28
Kapitel 4	Erfahrung als zentrale Kategorie des Lernens	31
	Die Bedeutung von Erfahrungen für das Lernen	32
	Erfahrung als Resultat von Wahrnehmung – Grundlagen einer Theorie von Wahrnehmung und Bewegung	34
	Konsequenzen für die Vermittlung	41

Spielen lernen	41
Spielen regeln lernen	44

Kapitel 5 Genetisches Lehren im Basketball 47

Ein Einstieg: Vom Phänomen zum Problem	49
Lösungsversuche	54
Wir wollen richtig Basketball spielen	65
Basketball ohne Dribbling ist nicht Basketball	67
Folgeprobleme und Lösungen	68
Einzelaktionen über das ganze Feld	69
Abschirmen des Balles	71
Verteidigen gegen den Ballbesitzer	73
Zurückziehen der Verteidiger	77
Sich in der Verteidigung gegenseitig helfen	78
Rebound	78
Den Angriff ordnen	80
Freilaufen und Zusammenspiel	84
Komplexes Zusammenspiel	88
Kollektive Verteidigung	91
Zonen-Verteidigung	95
Techniken	96
Korbleger	97
Standwurf	100
Sprungwurf	102
Passen und Fangen	104
Technik Dribbling	105
Regelgerechtes Dribbling und Zweikontaktrhythmus	105
Dribbeltäuschungen	110
Tempowechsel	110
Richtungswechsel	111
Angetäuschter Richtungswechsel	112
Täuschungskombinationen	113
Rückwärtiger Richtungswechsel	114

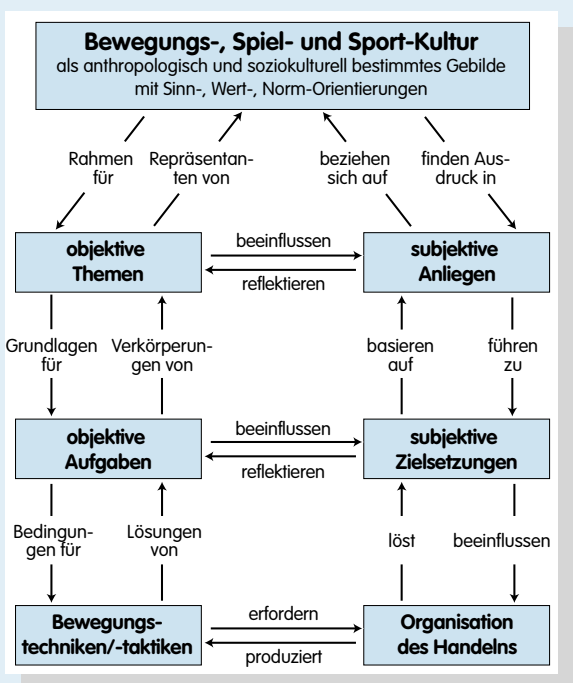
Centerspieler	115
Taktische Grundelemente	116
Ausblick	116

Kapitel 6	Aus der Praxis	119
------------------	-----------------------	-----

Erfahrungen in Unterrichtsversuchen	120
Von der Anfängerschulung zu den Profis	121

Anhang	Anhang	123
---------------	---------------	-----

Abbildungsverzeichnis	124
Literaturverzeichnis	125



Kapitel 2

Die Hinterbühne

Nicht Techniken als Bewegungsabläufe sind zu erlernen, so wurde bisher argumentiert, sondern Bewegungshandlungen als Lösungen von Aufgaben, speziell Spielhandlungen als Lösungen von in Spielsituationen gestellten Aufgaben.

Die dazu geforderte Auseinandersetzung mit der Umwelt ist bisher aber sozusagen nur auf der Vorderbühne des Geschehens beschrieben worden, da auch sportliche Aufgaben nicht vom Himmel fallen. Den Hintergrund des Geschehens bilden zunächst die anthropologischen Gegebenheiten des Menschen in der Auseinandersetzung mit seiner Umwelt. Dietrich und Landau (1990) führen hierzu aus:

Anthropologische Gegebenheiten

„Im Gegensatz zum Tier muss der Mensch seine Verhaltens- und Leistungsformen lernen. Das macht ihn anpassungsfähig an verschiedene Umwelten. In diesem Zusammenhang spricht Storch (1949) dann von der ‘Erwerbsmotorik’ des Menschen. Der Mensch ist also im Vergleich zum Tier unspezialisiert, weltoffen. Er kann sich prinzipiell auf unterschiedliche Umweltbedingungen einlassen, und dies geschieht ganz ursprünglich über seinen Körper und seine Bewegung. Seine Denk- und Lernfähigkeit erlaubt ihm, die Umwelt als gegenständliche Welt in ihren Sachzusammenhängen zu erkennen und auf diese umformend einzuwirken. Über Erinnerung und Symbolgebrauch (Zeichen, Sprache, Schrift) ist er in der Lage, die eigene und die Erfahrung anderer zu summieren, zu bewahren und zu tradieren. Der Mensch ist von Anfang an ‘weltoffen’, nicht umweltgebunden, nicht nur auf Anpassung, sondern auf Veränderung, auf ‘aktive Gestaltung der Umwelt’ eingestellt und ausgerichtet. Er ist das Wesen, das auf Veränderungen der Umwelt am stärksten zu reagieren vermag und am stärksten mit dieser Umwelt aktiv ‘experimentiert’ (S. 143 – zit. n. Roth, 1966, S. 125)“.

In der gemeinsamen, sozialen Veränderung der Umwelt durch die Menschen entsteht Kultur. Kultur im Umgang mit der materialen Umwelt, die sich zwar den Naturgesetzen beugen muss, sie aber auch geschickt nutzen kann in der Form technischer Regeln, um Umwelt zu kultivieren. Kultur im Umgang mit sozialer Umwelt, in der Formulierung von sozialen Regeln des Umgangs miteinander, von Wertorientierungen und Normen. Kultur auch im Umgang mit dem eigenen Körper, der Hygiene, der Tischkultur, dem ordentlichen Sitzen und Gehen (vgl. Dietrich & Landau, 1990, S. 147).

Soziokulturelle Bedingungen

Diese Hinterbühne von anthropologischen und soziokulturellen Gegebenheiten erklärt, warum bestimmte Aufgaben gestellt sind: In einer Leistungsgesellschaft wird das Thema Leisten und Wettkampf auch in die künstlich geschaffene Welt von Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur getragen (Abb. 1). Wenn es von daher sinnvoll erscheint, um die Wette Basketball zu spielen, so stellt sich daraus die Aufgabe, den Ball so sicher wie möglich in den Korb zu werfen. Lösungen dieser Aufgabe

Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur

Sachstruktur:**Thema,
Aufgabe
Lösungen**

sind in Abhängigkeit von den Voraussetzungen der Spielenden als optimale Lösungen dieser Aufgabe zu entwickeln. Im Sinne des Themas geht es dann darum, möglichst viele Körbe zu erzielen, um Erfolg zu haben und am Ende siegreich zu sein.

**Alternative
Themen**

In anderen Kulturen dagegen werden Ballspiele ohne das Thema Sieg gespielt, es geht nicht vorrangig um Gewinnen und Verlieren, sondern um gelungene Aktionen. Im ursprünglichen Turnspiel Faustball war dies einmal ebenso: Es ging um die ästhetisch gelungene Bewegung, mit der man den Ball innerhalb der eigenen und über die Schnur zur anderen Mannschaft spielte. Erst im Zuge der 'Versportung' entstand daraus das heute übliche volleyballähnliche Wettkampfspiel. In der Form von New Games, Spielen ohne Sieger, hat sich unter dieser Sinnorientierung auch in unserer Kultur eine neue Bewegungs- und Spielwelt neben der klassischen Sportwelt entwickelt.

**Das Subjekt
Spieler**

Dieser objektiven Struktur von Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur stehen im Vollzug wie im Lernen Menschen mit ihren subjektiven Gegebenheiten gegenüber.

Lösungen realisieren ...

Auf der Ebene von Bewegungen heißt dies für den Lernenden, seine Bewegungshandlungen so zu organisieren, dass er für ihn optimale Lösungen realisieren kann.

... subjektive Zielsetzungen ...

Dies setzt voraus, dass er die objektiv gestellte Aufgabe zu seiner subjektiven Zielsetzung macht. Vermeiden von Fehlern, oder auch sich produzieren wollen, als Beispiele konkurrierender subjektiver Aufgabenstellungen, stehen von daher einer sachlichen Auseinandersetzung im Wege.

... unter subjektivem Thema

Die Übernahme der objektiven Aufgabenstellung setzt ihrerseits eine Übernahme des gesetzten Themas voraus: Wenn es im Sportspiel z. B. darum geht, den Ball mit dem eigenen Körper gegen attackierende und drängelnde Verteidiger abzuschirmen, so erfordert dies, den Einsatz des eigenen Körpers als Schutzschirm und die damit verbundenen Körperkontakte als sinnvoll anzusehen unter dem Thema der Erfolgsorientierung. Wo dies im Lernprozess nicht gelingt, werden alle Schulungsmaßnahmen zur Technik des Ballabschirmens versagen müssen.

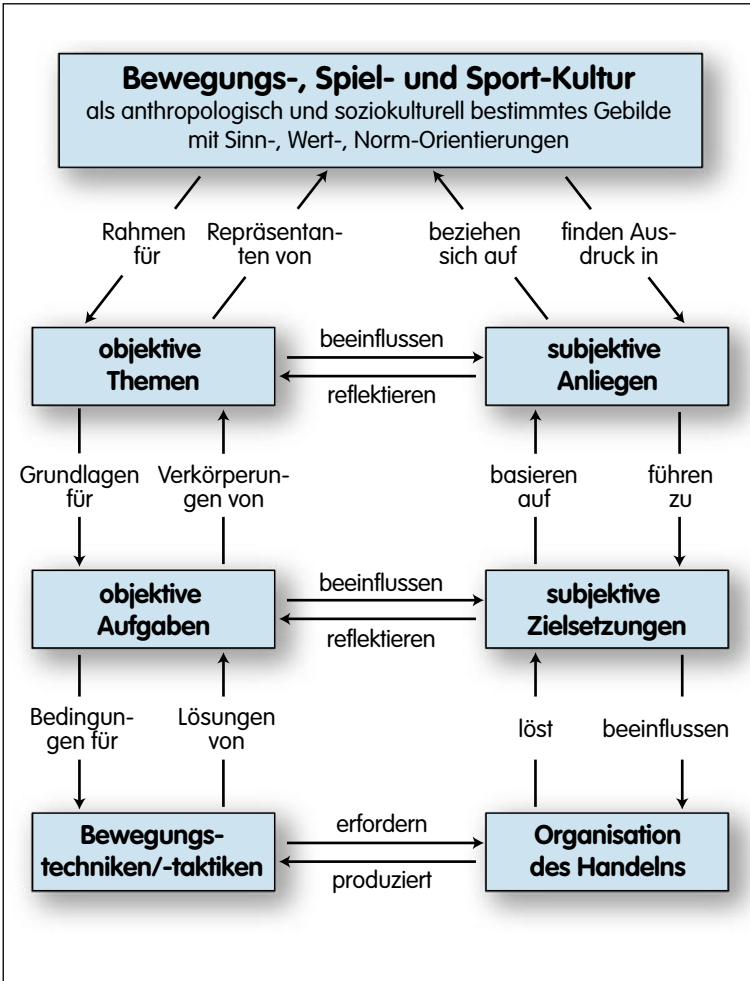
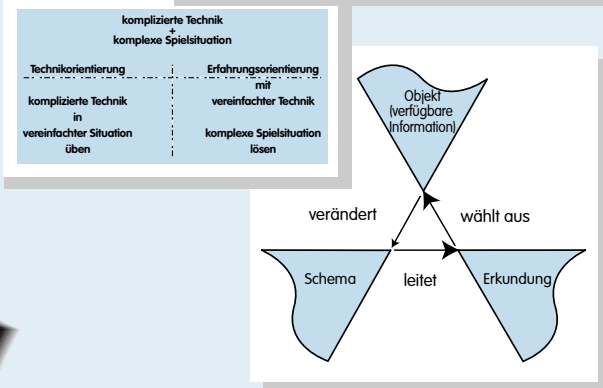
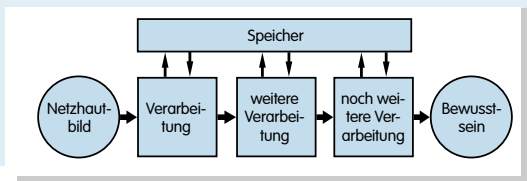


Abb. 1: Ebenen der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur (nach Leist & Loibl, 1989, S. 43)



Erfahrung als zentrale Kategorie des Lernens

Die Bedeutung von Erfahrungen für das Lernen

Erfahrung als Resultat von Wahrnehmung

- Grundlagen einer Theorie von Wahrnehmung und Bewegung –

Konsequenzen für die Vermittlung

Spielen lernen

Spielen regeln lernen

Kapitel

4

Die Bedeutung von Erfahrungen für das Lernen

Weder in fertigungsorientierten Vermittlungskonzepten noch in den bisher dargestellten bewegungstheoretischen Konzepten wird der Bereich subjektiver Erfahrungen thematisiert. Die an den Techniken eines Sportspiels orientierte Vermittlung unterstellt allerdings, dass sich ganz selbstverständlich und automatisch die spezifischen Erfahrungen dieses Sportspiels einstellen. Wie problematisch diese Unterstellung ist, soll zunächst an einem auf Tiwald (1983) zurückgehenden Beispiel aus dem Skilauf gezeigt werden.

Problematische Unterstellung

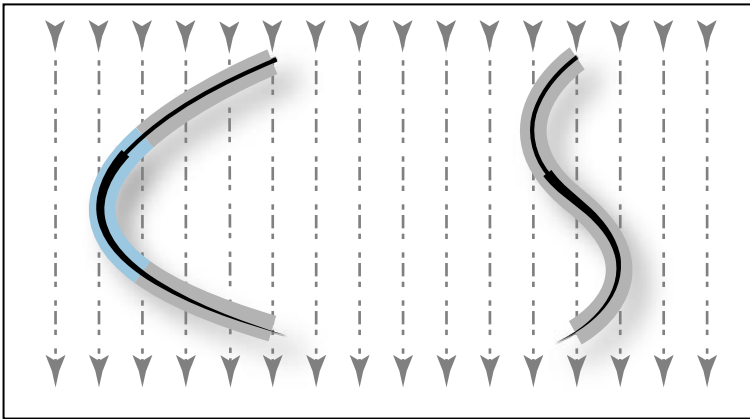


Abb. 2: Skifahren im Erleben von Anfänger und Köhner

Beschreibt und vermittelt man einen Skischwung als eine Richtungsänderung, als eine Einheit, die mit einer Schrägfahrt beginnt und nach Überquerung der Falllinie in einer erneuten Schrägfahrt endet, so besteht die Gefahr, beim Lernenden die Erfahrung der Falllinie als 'Zone der Angst' zu befördern, die es so schnell wie möglich zu durchqueren gilt, um von einer als sicher erfahrenen Situation in die nächste zu gelangen (vgl. Abbildung 2). Beschreibt und vermittelt man dagegen einen Skischwung als Element einer talstrebenden Handlung, eines Vielfachbogens entlang der Falllinie, so ist diese Vermittlung stattdessen auf die Erfahrung der Falllinie als 'Leitlinie der Handlung' ausgerichtet. Dies entspricht dem Erleben des Köhners. Er sucht die Falllinie – der Anfänger sucht, sie zu vermeiden.

Die Vermittlung von Bewegung ...

Ganz ähnlich erlebt der Anfänger das Basketballspiel als ein Spiel, in dem der Verteidiger krass dominiert. Als Angreifer erlebt er den Raum am Korb als 'Zone der Angst' statt als 'Leitlinie der Handlung', die Situation des Ballbesitzes nicht als Chance, sondern vielmehr als

Bedrohung. Insgesamt stehen diese Erfahrungen in krassem Gegensatz zum Könnerspiel. Bei dieser Erfahrung bleibt es trotz aller Technischulung für eine Vielzahl der Schülerinnen und Schüler bis an das Ende ihrer Schulzeit und auch für eine Vielzahl der Sportlehrerstudentinnen und -studenten bis zum Abschluss ihrer Grundausbildung.

... entscheidet über die Erfahrungen

Diese Beispiele weisen darauf hin, dass sich auch bei rein technikorientierter Vermittlung immer Erfahrungen einstellen; diese sind aber keineswegs automatisch die des Zielspiels, sondern können ganz entgegengesetzte Erfahrungen sein! Solche grundlegenden Erfahrungen 'imprägnieren' nun auch die Bewegungsaktionen eines Spiels und es besteht die Gefahr, dass diese Erfahrungen auch bei Verbesserungen des äußerlich sichtbaren Bewegungsablaufs weiter wirksam bleiben, so wie man etwa den Korbleger des Basketballspiels als Technik erlernen kann, ohne ihn im Spiel aber niemals anzuwenden.

Forderung an die Vermittlung

Als Forderung an die Vermittlung ist hieraus zu schließen, dass solche grundlegenden Erfahrungen des Spiels *von Anfang* an anzustreben sind; Übungen sind *daraufhin* auszuwählen und zu ordnen; es ist *erst dann* weiterzugehen, wenn diese Erfahrung erreicht ist.

Erfahrungsorientiertes Lehren und Lernen

Damit ist neben der in Kapitel 2 geführten pädagogischen Argumentation und den in Kapitel 3 dargelegten Argumenten im Rahmen klassischer Bewegungs- und Motorikforschung eine *weitergehende bewegungstheoretische Argumentation* angedeutet für ein *erfahrungsorientiertes* Lehren und Lernen. Diese Argumentation soll im Folgenden ausgehend vom Erfahrungsbegriff geführt werden.

So wie zum Bewegungskernen auf eine Bewegungstheorie zurückgegriffen wird, soll also für Erfahrungslernen eine 'Erfahrungstheorie' entworfen werden.