

Rezension von Johannes Uhlig

König, S., Memmert, D. & Kolb, M. (Hrsg.). (2012).

Sport-Spiel-Unterricht. Kongressband zum 8. Sport-spiel-Symposium der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft vom 26.-28. September 2012 in Weingarten (Schulsportforschung, 1).

Berlin: Logos, 250 S.

ISBN: 978-3-8325-3223-9

Der umfangreiche, 246 Seiten starke Band 1 der Reihe Schulsportforschung „Sport-Spiel-Unterricht“ ist gleichzeitig der Kongressband zum 8. Sportspiel-Symposium der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, das vom 26.-28. September in Weingarten abgehalten wurde.

Die Gestaltung des Kongressbandes unterliegt einer übersichtlichen und stringenten Dreiteilung. Nach den obligatorischen Vorworten (Veranstalter, Rektor, Oberbürgermeister und Kommissionssprecher Sportspiele), der Einführung in das Tagungsthema und dem wissenschaftlichen Tagungsprogramm folgen die drei Hauptteile. Teil A beinhaltet drei Hauptvorträge (Memmert, Kolb und Wahl), die sich mit pädagogisch-psychologischen Fragestellungen in der Sportspielvermittlung beschäftigen (S. 17-74). Der zweite Abschnitt (Teil B) enthält sämtliche Abstracts der Kurzvorträge und Workshops der insgesamt 15 Arbeitskreise (S. 75-202) und der abschließende Teil C stellt ausführlich die vier Praxis-Workshops dar (S. 203-242). Mit dem üblichen Autorenverzeichnis (S. 243-245) schließt der Kongressband ab.

In seiner Einführung in das Tagungsthema stellt zunächst der Gastgeber der Veranstaltung an der Pädagogischen Hochschule Weingarten, Stefan König, fest, dass zwei Interessensbereiche die Sportspielforschung der letzten Jahrzehnte geprägt haben. Das wäre erstens der Bereich der Leistung, des Trainings und des Wettkampfes im Sportspiel, bei dem es vor allem um trainings-, bewegungswissenschaftliche und sportpsychologische Fragestellungen geht und zweitens das Interesse an Erziehung und Bildung im Sportspiel. Hier geht es speziell um pädagogische und sportdidaktisch-methodische Diskussionen. In diesem Sportspielsymposium sollen besonders Fragen des Schulsports thematisiert werden.

Der erste Teil beinhaltet die drei Hauptvorträge. Daniel Memmert von der DSHS Köln beschäftigt sich im ersten Vortrag mit der Kreativitätsförderung im Sport-Spiel-Unterricht. Dabei bezieht er sich auf das integrative Rahmenmodell von Sternberg (vgl. u. a. Sternberg & Lubart, 1991), das als Basis für die Diskussion verschiedener Möglichkeiten zur Entwicklung kreativer Leistungen im Sport-Spiel-Unterricht dienen soll, wobei der Fokus auf die interagierenden Ressourcen Umwelt, Aufmerksamkeit, Expertise und Motivation gelegt wird. Betrachtet man die Sportspielforschung der letzten Jahre, so haben sich die beiden taktischen Denkprozesse taktische Spielintelligenz (konvergentes taktisches Denken), bei der es um die Best-Lösung geht, und die taktische Kreativität (divergentes taktisches Denken), wobei man auf der Verhal-

tensebene Bezug nimmt auf die Konstrukte Originalität, Flexibilität und Flüssigkeit, etabliert (vgl. Roth, 2005, S. 342 ff.). Um kreatives Handeln im Sport-Spiel-Unterricht zu fördern, schlägt Daniel Memmert die fünf „D’s“ vor: One-Dimension-Games (Basis-Bausteinspiele; implizites Lernen), Diversifikation (Einsatz verschiedener motorischer Fertigkeiten), Deliberate Coaching (nur aufmerksamkeitsfördernde Instruktionen), Deliberate Play (unangeleitetes Agieren) und Deliberate Motivation (hoffnungsbasierte Instruktionen; Promotion-Fokus).

Ergänzend dazu würde sich der Rezensent wünschen, dass, auf der Basis der theoretischen Darstellung der fünf „D’s“ zur Kreativitätsförderung, dazugehörige konkrete Praxisbeispiele in Form von sportspielübergreifenden (vgl. Roth, Kröger & Memmert, 2002; Stufe 1 des MSIL: Ballschul-ABC), -gerichteten (Stufe 2 des MSIL: „Sportspielfamilie“) und -spezifischen (Stufe 3 des MSIL: separates Spiel) „Basis-Baustein-Spielformen“ für Lehrkräfte in der Schule und Sportspieltrainer(innen) im Verein erstellt werden. Auf der dritten Stufe des MSIL könnten diese speziellen praxisorientierten und kreativitätsfördernden Spielformen in einschlägigen Fachzeitschriften publiziert werden (siehe z. B. die Zeitschriften „fußballtraining“ und „handballtraining“ aus dem Philippka-Verlag). Somit wäre wieder ein sinnvoller Schritt getan, um den Theorie-Praxis-Graben zu minimieren.

Im zweiten Hauptvortrag beschäftigt sich Michael Kolb vom Zentrum für Sportwissenschaft der Universität Wien mit dem Thema: „Inklusive Gestaltung kompetitiver Team-Spiele – Hinweise zur Unterstützung ausgeglichener Teilhabe trotz heterogener Voraussetzungen“. Dabei konstatiert der Autor, dass Sportlehrkräfte immer häufiger Schüler(innen) mit unterschiedlicher motorischer Lern- und Leistungsfähigkeit und differenten Sportspielfähigkeiten unterrichten und diesen Umstand eher belastend als gestaltungsanimierend betrachten. Dabei sollte gerade diese „Heterogenität als Herausforderung (...)“ (S. 36) angesehen werden, Schüler(innen) mit „ihren unterschiedlichen individuellen Bedürfnissen und ihrer Vielfalt an Kompetenzen und Entwicklungsniveaus (...)“ (S. 41) in den Sportunterricht zu inkludieren und für eine fördernde und herausfordernde Lernumgebung zu sorgen. Bezogen auf den Sportspielunterricht nennt der Autor zehn so genannte „Spielveränderungsprinzipien“ (S. 42), die den Schüler(inne)n eine möglichst gleichberechtigte Chance einer aktiven Teilhabe an kompetitiven Spielen eröffnen soll. Nach Ansicht des Autors und auch des Rezensenten sollte jede Sportlehrkraft unbedingt selbst diese unterschiedlichen Modifikationsmöglichkeiten kennen und lernen, sie in der praktischen Arbeit umzusetzen. Im Anschluss sind die Spielveränderungsprinzipien konkret angeführt:

- Das Spielfeld in Zonen teilen, in denen sich nur bestimmte Mitspielende beider Teams aufhalten
- Alternative Formen des Fangens und Stoppens des Spielobjektes einführen
- Verschiedenen Mitspielenden innerhalb eines Teams unterschiedliche Spieltechniken zuordnen
- Mehrere Angriffsziele pro Team integrieren
- Die Angriffsziele nicht am Ende des Spielfeldes platzieren, sondern auf das Spielfeld verlegen

- Angriffsziele niedrig, kleinflächig oder flexibel gestalten und ohne Goalie spielen, bei Rückschlagspielen das Hindernis, über das gespielt wird, hoch gestalten
- Verbotzonen für Zielaktionen kennzeichnen
- Indirekte Zielaktionen vorschreiben
- Körperintensive Verteidigungsformen durch symbolische Verteidigungshandlungen ersetzen
- Möglichkeit individueller Bewegung mit dem Ball begrenzen

Für Michael Kolb macht es Sinn, die persönlich erfahrungsbasierten Spielveränderungsprinzipien einer präzisen und ausführlichen empirischen Überprüfung zu unterziehen, um detaillierte Ergebnisse zu bekommen und den Sport-Spiel-Unterricht zukünftig effizienter danach ausrichten zu können (S. 43). Weiters wünscht sich der Rezensent auch für diese Thematik die Zusammenstellung eines „Spiele-Pools“ mit konkreten Spielbeschreibungen (Abbildung, Organisation, Ablauf, Regeln, Variation, Material) in Buchform und mit ergänzenden DVDs für Lehrkräfte der Primärstufe sowie der Sekundarstufen 1 und 2. Als Schwerpunkt sollen, auf Grund der vielfach konstatierten Heterogenität von Sportgruppen, die von Michael Kolb genannten Spielveränderungsprinzipien erläutert werden.

Im *dritten* Hauptvortrag stellt Diethalm Wahl von der Pädagogischen Hochschule Weingarten Ergebnisse aus der lernpsychologischen Forschung dar (Tischtennis und Handball) und verknüpft sie mit Konsequenzen für die Gestaltung des Sport-Spiel-Unterrichts. Dabei unterbreitet er den Vorschlag, das implizite Lernen durch akzentuiert eingesetzte Phasen des expliziten Lernens zu ergänzen, um die sportspielspezifische Spielfähigkeit zu verbessern und das kognitiv-taktische Denken und Handeln der Schüler(innen) vor allem durch Selbst- und Fremdrelexion besser zu „ordnen“ und zu optimieren (vgl. Aebli, 1980, 1981). Im Anfängertraining steht er daher dem Gedanken des inzidentellen Lernens, bei dem Spielerfahrungen unangeleitet, nicht reflektiert und „zeitlich eher beiläufig und inhaltlich eher zufällig gesammelt“ (Hohmann, Lames & Letzelter, 2002, S. 126) werden bzw. dem des (intentional-)impliziten Lernens, bei dem es um das häufige Wiederholen bestimmter Übungs- und Spielformen geht (ebd.) und die Spielsituation mehr lehrt als die Instruktion der Lehrkraft (vgl. Hotz & Uhlig, 2000, S. 142 f.), kritisch gegenüber. Vielmehr sollen explizite Interventionen in Form von Lernarrangements helfen, die spezifische Sportspielfähigkeit zu verbessern. Er schlägt daher vier Szenarien vor, um den Sport-Spiel-Unterricht zu bereichern: erstens das wechselseitige Lehren und Lernen, zweitens die Ampelmethode zur Unterstützung rasch zu treffender Entscheidungen, drittens das sinnvolle Vernetzen von Sportspiel-Wissen mit kognitiven Landkarten und schließlich viertens den Advance Organizer zum vorausgehenden Einspeisen von Expertenwissen. Der Autor erwähnt abschließend, dass er andenkend, zukünftig diese vorgestellten Lernarrangements für den Sport-Spiel-Unterricht einer noch ausstehenden empirischen Überprüfung zu unterziehen.

Für den Rezensenten stellen sich in diesem Kontext folgende Fragen, die einer empirischen Überprüfung bedürfen:

- Ab welcher Schulstufe ist es sinnvoll, neben dem inzidentellen bzw. impliziten Lernen, ergänzende explizite Lerninhalte – im Sinne von Wahl – anzubieten, ohne die kognitive Aufnahmefähigkeit der Schüler(innen) zu überfordern und ihre Motivationslage zum Sport-Spiel-Unterricht zu beeinträchtigen?
- Wird die Förderung der Kreativität der Schüler(innen) eventuell durch zu früh einsetzende explizite Interventionen negativ beeinflusst (vgl. Memmert zum Thema Kreativität in diesem Band)?

Im zweiten Teil (Teil B) des Kongressbandes werden dem Leser sämtliche Abstracts (in Summe 48) zu den insgesamt 15 Arbeitskreisen in Kurzfassung angeboten. Dabei ist auffällig, dass sich zwei Arbeitskreise (AK 3 und AK 13) explizit mit Fragen der Sport-Spiel-Praxis beschäftigen und interessante Übungs- und Spielformen vorstellen. Hiermit wird ausdrücklich das Anliegen des Veranstalters Stefan König (siehe Vorwort S. 5) unterstrichen, das Angebot an theoretischen Informationen durch für die Sportlehrkräfte relevante Praxisbeiträge zu ergänzen. An dieser Stelle erfolgt nun eine vollständige Aufzählung aller Arbeitskreise mit den dazugehörigen Titeln und den Namen der Leiter.

Der Arbeitskreis 1 beschäftigt sich mit dem Thema „Sportspieltrainer“ und wurde von Stefan König geleitet. Er beinhaltet drei Beiträge.

Im Arbeitskreis 2 (Chair: Dirk Büsch) werden drei Arbeiten zu „ausgewählten psychologischen Fragestellungen im Sportspiel“ vorgestellt.

„Sportspiel-Praxis 1“ lautet der Titel des von Patrick Singrün geleiteten Arbeitskreises 3. Dabei geht es um zwei interessante Praxisbeiträge von Muriel Sutter aus der Schweiz (Gymnasium Basel), die so genannte „Burner Games“ („Coole Spiele“; S. 217) und Ideen des spielgemäßen Konzepts in Form von kompetitiven, spielnahen Übungs- und Spielformen („3-2-1 Goal“; S. 97) vorstellt. In den Praxis-Workshops (Teil C) wird in Form von praktischen Beispielen näher darauf eingegangen.

Der Arbeitskreis 4 hat die „Leistungsfaktoren im Volleyball“ (Chair: Stefan Künzell & Karen Zentgraf) zum Thema. Dabei werden fünf Beiträge vorgestellt.

Im Arbeitskreis 5 (Leiter: M.-P. Büch) geht es um das „DFB-Forum“, das vier Arbeiten behandelt.

„Das Spielerische in der Sportspielvermittlung“ ist der Titel des Arbeitskreises 6, den Tim Bindel und Torsten Kleine leiteten und der vier Beiträge umfasst.

Der Arbeitskreis 7 (Chair: Norbert Hagemann & Daniel Memmert) hat das Thema „‘Just do it!’ Kognitionen im Sportspiel“ mit drei Arbeiten zum Inhalt.

„Ausgewählte Fragestellungen im Sportspiel“ werden im Arbeitskreis 8 behandelt, der von Alexander Woll geleitet wurde und drei Beiträge umfasst.

Der Arbeitskreis 9 beschäftigt sich mit der „Sportspielvermittlung in Schule und Verein“ (Chair: Karen Zentgraf) und beinhaltet drei Arbeiten.

Der Titel des 10. Arbeitskreises lautet „Sportspiele für behinderte Menschen“, wurde von Manfred Wegner betreut und umfasst drei Beiträge.

Der Arbeitskreis 11 (Chair: Michael Kolb) beschäftigt sich mit neueren Aspekten der Spielvermittlung im Schulsport und beinhaltet drei Arbeiten.

„Trainingswissenschaftliche Aspekte des Sportspieltrainings“ ist der Titel des Arbeitskreises 12, den Alexander Ferrauti geleitet hat. Drei Arbeiten wurden in diesem AK vorgestellt.

Der zweite, neben dem Arbeitskreis 3, praxisorientierte Arbeitskreis 13 mit dem Titel „Sportspiel-Praxis 2“ (Chair: Winfried Abt) beschäftigt sich mit Street-Handball und der integrativen Einführung gruppentaktischer Elemente in den Zielschussspielen. Diese beiden Beiträge werden ebenfalls in den Praxis-Workshops (Teil C) näher beschrieben.

Der Arbeitskreis 14 (Chair: Steffen Greve) lautet „Handball in der Schule: anything throws?!“ und umfasst vier Arbeiten.

Im letzten Arbeitskreis 15, der den Titel „Leistungs- und Talentfaktoren im Fußball“ trägt und von Oliver Höner geleitet wurde, sind drei Beiträge inkludiert.

Der dritte Teil (Teil C) des Kongressbandes ist den Praxis-Workshops gewidmet und umfasst vier Beiträge, die sich mit den Burner Games und einem spielerisch-orientierten Werkzeugkasten im Sinne des spielgemäßen Konzeptes (Muriel Sutter), mit Street-Handball (Steffen Mehl und Jens Hofmann) und schließlich mit dem integrativen Lernen in Zielschussspielen (Elmar Trunk) beschäftigen. Der Rezensent möchte explizit auf die beiden Arbeiten von Muriel Sutter eingehen.

In der „3-2-1GOAL-Konzeption“, die sich als spielerischer Werkzeugkasten für die Sportspiele Fußball, Handball, Volleyball, Basketball und Unihockey versteht, werden sportspielübergreifende und sportspielgerichtete Spielfähigkeiten entwickelt. Somit nimmt die Autorin Bezug auf das Konzept der Ballschule Heidelberg (vgl. Kröger & Roth, 1999), auf das Modell des „Teaching Games for Understanding“ (Bunker & Thorpe, 1982) und den „Tactical Awareness Approach“ (Griffin, Mitchel & Oslin, 1997). Durchdacht und mit interessanter Namensgebung versehen gestaltet sich die dreimodulare Struktur, die als Ziel die Entwicklung und Verbesserung der individual-technisch-taktischen (1. Modul = „Fit am Ball“), der gruppentaktischen (2. Modul = „Basis-Skills“) und der teamtaktischen Kompetenzen (3. Modul = „IQ-Games“) vorsieht. Die Übungs- und Spielformen werden ausführlich beschrieben und partiell mit einer dienlichen Abbildung zum besseren Verständnis versehen (S. 208-215).

Im nächsten Beitrag geht es um so genannte „Burner Games“. Muriel Sutter versteht darunter an die klassischen „kleinen Spiele“ angelehnte, fantasiereiche Spielformen mit hohem Aufforderungscharakter für alle Teilnehmenden, „die viel Bewegungsintensität mit einem niedrigen Eingangsniveau verknüpfen“ (S. 95; vgl. Moosmann, 2011). Aus pädagogisch-psychologischer Sicht ist es vor allem erwähnenswert, dass durch differenzierte Spiele-Settings mit kreativen Inszenierungsideen alle Schüler(innen) integriert werden können (Stichwort „Inklusion“; siehe Kolb, S. 40), auch wenn sie über unterschiedliche Lern- und Leistungsfähigkeiten bzw. Spielerfahrungen verfügen. Sutters Lehrerfahrungen zeigen, dass die Schüler(innen) lernen, verschiedene Spiel-Rollen zu erfüllen, angemessen, fair und respektvoll mit den Mitspielenden zu kooperieren, mit Freude und Frustration passend umzugehen

und ihr Selbstwertgefühl bzw. Selbstkonzept zu verbessern. Für Sutter macht ein Spiel dann Spaß, wenn es gelingt, das heißt, wenn Treffer erzielt werden können und wenn der Sport-Spiel-Unterricht für alle Schüler(innen) abwechslungsreich, spannend, herausfordernd und vielfältig ist. Der Rezensent fügt in diesem Kontext noch den Begriff „ganzheitlich beanspruchend“ (z. B. physisch, psychisch, koordinativ-technisch, kognitiv-taktisch, affektiv-emotional) hinzu und ist der Auffassung, dass Kinder und Jugendliche im Sport-Spiel-Unterricht speziell auch im körperlichen Bereich gefördert und gefordert werden müssen (vgl. Weineck, 2000; S. 225, S. 264). Die hier aufgezählten Kriterien können als Qualitätsmerkmale für einen gelungenen Sport-Spiel-Unterricht beschrieben werden. In weiterer Folge kann mit der „Philosophie“ der Burner Games, die auch den psychosozialen Aspekt in der Kooperation mit den Schüler(inne)n in den Mittelpunkt rückt, ein direkter Bezug zu den theoretischen Ausführungen von Michael Kolb (siehe zweiter Hauptvortrag) hergestellt werden. Kolb sieht im Unterricht die Heterogenität einer Sportspielgruppe als Herausforderung für die Lehrkraft an, Spielarrangements mit Spielveränderungsprinzipien so zu gestalten, dass die aktive Teilhabe weniger begabter und geringer motivierter Schüler(innen) am Spiel gewährleistet ist.

Muriel Sutter stellt schließlich einen ausführlichen Praxiskatalog der Burner Games vor, wobei sie ihre Spielformen in die Abschnitte „Kennenlern- und Kommunikationsspiele“, „Aufwärmspiele“ und „Intensivspiele“ einteilt (S. 220-224). Hier wäre es sinnvoll, die Aufteilung der Spielformen noch differenzierter zu gestalten (vgl. u. a. Moosmann, 2011).

Resümierend kann festgehalten werden, dass der vorliegende Kongressband in einer für den Leser übersichtlichen und gut strukturierten Form präsentiert wird. Außerdem sind die Inhalte in adäquater Weise (Hauptvorträge, Abstracts und Praxis-Workshops) dargestellt und bieten einen soliden Überblick über die aktuellen Forschungsinteressen und -ergebnisse, wobei der Fokus auf Training, Leistung und Wettkampf bzw. Erziehung und Bildung im Sportspiel liegt. Der Kongressband bietet allen interessierten Lehrkräften, Sportwissenschaftler(inne)n, Trainer(inne)n und Sportstudierenden, die dem Sportspielsymposium nicht beiwohnen konnten, die Möglichkeit, sich einen schnellen Überblick über die momentane Befundlage im Sport-Spiel-Unterricht zu machen.

Literatur

- Aebli, H. (1980). *Denken: Das Ordnen des Tuns. Band I*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Aebli, H. (1981). *Denken: Das Ordnen des Tuns. Band II*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. *Bulletin of Physical Education*, 18 (1), 5-8.
- Griffin L.L., Mitchell, S.A., & Oslin, J.L. (1997). *Teaching Sport Concepts and Skills. A Tactical Games Approach*. Champaign: Human Kinetics.
- Hohmann, A., Lames, M. & Letzelter, M. (2002). *Einführung in die Trainingswissenschaft*. Wiebelsheim. Limpert.
- Hotz, A. & Uhlig, J. (2000). *Erfolgreich Fußballspielen lernen*. Hamburg: Dr. Kovač.

- Kröger, C. & Roth, K. (1999). *Ballschule. Ein ABC für Spielanfänger*. Schorndorf: Hofmann.
- Moosmann, K. (Hrsg.). (2011). *Das große Limpert-Buch der kleinen Spiele* (2. Aufl.). Wiebelsheim: Limpert.
- Roth, K. (2005). Taktiktraining. In A. Hohmann, M. Kolb & K. Roth (Hrsg.), *Handbuch Sportspiel* (S. 342-349). Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K., Kröger, C. & Memmert, D. (2002). *Ballschule Rückschlagspiele*. Schorndorf: Hofmann.
- Sternberg, R.J., & Lubart, T.I. (1991). An investment theory of creativity and its development. *Human Development*, 34, 1-31.
- Weineck, J. (2000). *Optimales Training* (11. Aufl.). Balingen: Spitta.