

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6 Klassische Vermittlungsmodelle

### *Klassische Vermittlungsmodelle der Sportspielmethodik*

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6 Klassische Vermittlungsmodelle

### Gliederung

1. Klassische Verfahren in der Sportspielmethodik (Dietrich, Dürrwächter & Schaller, 1978)
2. Zur Lehrweise der Sportspiele in der DDR (Stiehler, Konzag & Döbler, 1988)
3. Wie führt man Spiele ein? (Kuhlmann, 1989)
4. Variationsmöglichkeiten für die Sportspiele (Ellis, 1986)

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6. 1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Ordnung der spielmethodischen Elemente nach ihrer Komplexität (nach Schaller, 1976)

- Spielmethodische Konzepte
- Spielmethodische Konzeptionen
- Spielmethodische Maßnahmen
- Spielmethodische Formen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Spielmethodische Konzepte

- die **Konfrontationsmethode**
- die **Zergliederungsmethode**
- das **spielgemäße** Konzept
- das **lernzielorientierte** Konzept

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Spielmethodische Konzeptionen

#### Definition:

Spielmethodische Konzeptionen sind Organisationsprinzipien, „nach denen spielmethodische Maßnahmen zu vollständigen spielmethodischen Konzepten zusammengefasst werden“ (Schaller, 1976, S. 157)

Unterschieden werden

- die **elementenhaft-synthetische** Konzeption und
- die **ganzheitlich-analytische** Konzeption

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Spielmethodische Reihen

- die **Übungsreihe**  
als nach methodischen Prinzipien geformte Reihe von spielmethodischen Übungsformen
- die **Spielreihe**  
als Reihe von Spielformen, - von vereinfachten Spielformen zu immer größerer Komplexität in Richtung des Zielspiels aufsteigend

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Spielmethodische Formen

- spielmethodische **Übungsformen**
- spielmethodische **Spielformen**
- spielmethodische **Lernkontrollformen**
- spielmethodische **Trainingsformen**

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Spielmethodische Spielformen

- **Grundformen** der Sportspiele (Kleine Spiele)
- **Minisportspiele** (Mini-Volleyball)
- **Rohformen** der Sportspiele (Basketball nach vereinfachten Regeln)



# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Spielmethodische Übungsformen

1. **einfache, reine Übungsform** (Passen und Fangen)
2. die **spielerisch eingekleidete reine Übungsform** ( wie 1, Wettbewerbe nach Zeit oder Treffern/Punkten etc.)
3. **Komplexübung** (spielmethodische Übungsformen mit der Verknüpfung mehrerer motorischer oder taktischer Spielelemente: Dribbeln, Finte, Korbwurf, Rebound)
4. **spielerisch eingekleidete Komplexübung** (wie 3, mit Wettbewerbsgedanken)
5. **methodische Modifikation Kleiner Spiele** (Tigerball mit Schwerpunkt Werfen und Fangen)
6. **Spielphasen-Übung** (Spielzüge zum Schnellangriff)
7. **Übungsspiel** (Abwehrverhalten bei Überzahlangriffen)

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

**Spielmethodische Lernkontrollformen** (bspw. Pässe pro Zeiteinheit)

**Spielmethodische Trainingsformen** (bspw. in Verbindung mit Circuit-Training)

### **Zusammenfassung Spielmethodische Formen:**

„Die spielmethodischen Formen, ob Übungsformen, Spielformen, Lernkontrollformen oder Trainingsformen sind methodisch nur sinnvoll im größeren Zusammenhang von spielmethodischen Reihen“  
(Dietrich et al., 1976, S. 23).

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Spielmethodische Reihen

- **Spielreihe** (methodisch sinnvolle Ordnung von spielmethodischen Spielformen):  
von stark vereinfachten Grundformen der Sportspiele über weniger vereinfachte Grundformen zu Mini-Sportspielen bis hin zum „richtigen“ Sportspiel
- **Übungsreihe** (als ergänzende methodische Maßnahme zur isolierten Schulung technischer oder taktischer Elemente):  
eine nach methodischen Übungsformen geordnete Folge von spielmethodischen Übungsformen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Spielmethodische Konzeptionen

- **elementenhaft-synthetische Methode**

die Spiellehrgänge gehen von einzelnen (technischen, taktischen oder konditionellen) **Elementen** des Spiels aus, die sukzessive in größere Zusammenhänge eingefügt werden (**Synthese**); der Sinnzusammenhang des Spiels stellt sich erst nachträglich ein.

Beispiel zum Basketball:

Passen und Fangen, Dribbeln, Zweierrhythmus und Korbwurf werden nacheinander als technische Elemente des Spiels vermittelt. Sie werden über Übungsreihen und dazwischen geschaltete Rohformen des Basketballs angeboten und nach und nach zum Sportspiel Basketball entfaltet.

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

- **ganzheitliche –analytische Methodenkonzeption**  
die Spiellehrgänge gehen von altersabhängigen Vereinfachungen der Sportspiele aus und schreiten über zunehmend schwierigere Spielformen zum Zielspiel voran; der Gesamteindruck des Sportspiels (**Ganzheit**) wird von Anfang an vermittelt; bei Bedarf können motorische bzw. taktische Elemente besonders (**Analyse**) behandelt werden.

### Beispiel Volleyball

Mit „Ball über die Schnur“, „Volleyball mit Auffangen“ etc. wird eine Spielreihe erstellt, die von Beginn an am Spielgedanken des Volleyballspiels orientiert ist. Bei Bedarf werden Übungsreihen ausgegliedert, deren Ziele eng auf die Spielformen bezogen sind.

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### Spielmethodische Konzepte

Spielmethodische Konzepte sollen zur Lösung der Aufgabe beitragen, das notwendige **Spiele**n und **Üben** in einem sinnvollen Rahmen zu gestalten.

Die drei gebräuchlichsten Methoden tun dies auf unterschiedliche Weise.

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### 1. Konfrontationsmethode

- „Spielen von Anfang an!“, „Spielen lernt man nur durch Spielen!“
- Verzicht auf eine Zergliederung
- keine lehrgangsmäßige Reihung von Elementen im Lernprozess
- Inhalt sind Sportspiele, ggf. mit Vereinfachungen zu Rohformen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### 2. Zergliederungsmethode

- das Spiel wird in einzelne Elemente zerlegt, die Elemente werden isoliert in methodischen Reihen vermittelt
- aneinander gereiht werden die Bereiche Technik, Taktik und Training
- Vorteil: genaues und intensives Üben von Spielelementen
- Nachteil: spielfremdes Konzept, das Vor-Üben des Spiels führt zu einem Am-Spiel-vorbei-Üben



# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.1 Klassische Vermittlungsmodelle

### 3. Spielgemäßes Konzept

- langsamer Spielaufbau durch Aneinanderreihen und das Spielen von Anfang an
- Verbindung der Vorteile der Konfrontationsmethode (Spielen) und der Zergliederungsmethode (Üben)

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.2 Klassische Vermittlungsmodelle

### Zur Lehrweise der Sportspiele in der DDR

#### **Spielfähigkeit wird komplex definiert:**

„unter Schaffen von Voraussetzungen zur Entwicklung von Spielfähigkeit ist das Entwickeln und Vervollkommen koordinativer, konditioneller, psychischer und technischtaktischer Fähigkeiten, Fertigkeiten und Eigenschaften zu verstehen“  
(Körpererziehung, 1985, S. 50).

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.2 Klassische Vermittlungsmodelle

### Methodische Hauptaspekte

- Erlernen, Vervollkommen und Stabilisieren technischer Fertigkeiten
- Erlernen, Vervollkommen und Stabilisieren technisch-taktischer Handlungen
- Erlernen, Vervollkommen und Stabilisieren der komplexen Spielfähigkeit
- Anwenden und Vervollkommen der komplexen Spielfähigkeit

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.2 Klassische Vermittlungsmodelle

### Prinzipien

- alle vier Hauptaspekte der technisch-taktischen Ausbildung sind sowohl **nacheinander als auch gleichzeitig** umzusetzen
- die Technikschiung erfolgt unter der doppelten Zielsetzung: „**Ausführen-Können**“ und „**Bewusst-Machen**“
- in der Taktikschiung ist stets die **enge Verknüpfung** der Anwendungsbereiche Technik und Taktik zu berücksichtigen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.3 Klassische Vermittlungsmodelle

### Wie führt man Spiele ein? (Kuhlmann, 1989)

- Vereinfachungsstrategien
- Positionen der Sportspielvermittlung

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.3 Klassische Vermittlungsmodelle

### Vereinfachungsstrategien

- Vereinfachungen der **Regeln** (Inventar, Zeit, Raum, Personal, Handlungsregeln)
- Vereinfachungen der **Rahmenbedingungen**
- Vereinfachungen der **technischen Fertigkeiten**
- Vereinfachungen der **taktischen Fertigkeiten**

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.3 Klassische Vermittlungsmodelle

### Positionen der Sportspielvermittlung

- Spielreihe und **Minispiele**
- Spielreihe und **Basisspiele**
- Spielreihe und **Situationsreihe**
- Spielreihe und **genetisches Lernen**

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.3 Klassische Vermittlungsmodelle

### Situationsreihe (Torwurfspiele/Handball)

1. Torwurf nach Ballannahme (1 – 0)
  2. Torwurf nach Ballführung (1 – 0)
  3. Torwurf nach Freiprellen (1 – 1)
  4. Torwurf nach Anspiel (1 – 0 + 1)
  5. Torwurf nach Passen ( 2 – 0)
  6. Torwurf aus der Grundsituation 2 – 1
  7. Torwurf aus der Grundsituation 2 – 2
  8. Torwurf aus der Grundsituation 3 – 3
- (vgl. Schubert, Oppermann & Späte, 1987)



# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Variationsmöglichkeiten für die Sportspiele (nach Ellis, 1986)

1. Angemessene Ausrüstung und Spielmaterial für jüngere und kleinere Spieler
2. Angemessene Spiel- und Zielflächen
3. Sichere Lern- und Spielumwelt
4. Gesicherte (maximale) Gelegenheiten, die technischen Elemente des Spiels praktizieren zu können
5. Entwicklung von Spielfähigkeit durch Förderung des taktischen Bewusstseins
6. Vergrößerung der Möglichkeiten für Kooperation und Teamarbeit

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Variationsmöglichkeiten für die Sportspiele (nach Ellis, 1986)

7. Mehr Erfolgsgelegenheiten sowie die Wahrnehmung von Fortschritten ermöglichen
8. Das Spiel weniger anstrengend machen
9. Das Spiel schneller machen
10. Die Dominanz eines Spielers aufgrund besonderer Fähigkeiten oder körperlicher Merkmale verringern
11. Die Dominierung des Spiels durch besondere Aspekte verringern
12. Ein besseres Verständnis des gesamten Spiels sicher stellen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Angemessene Ausrüstung und Spielmaterial für jüngere und kleinere Spieler

- leichtere und weichere Objekte (kleine(re) Bälle, Schaumstoffbälle)
- kleinere Bälle (Handball, Fußball, Basketball)
- größere Bälle (Hockey, Tennis, Volleyball)
- kleinere/kürzere bzw. leichtere Schläger (Tennis, Hockey)
- größere Schlagflächen (Tennis)

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Angemessene Spiel- und Zielflächen

- Verkürzung von Zielentfernungen
- Verkleinerung der Spielfläche
- Verringerung der spezifischen Spielfeldmarkierungen
- hohe Ziele niedriger hängen
- kleine Tore vergrößern
- Netze tiefer hängen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Sichere Lern- und Spielumwelt

- Körperkontakt ausschließen
- Einschränkung oder Ausschluss von Geräte-/Schlägerberührungen
- größere Sicherheitszonen für Torhüter
- Einschränkung von Schlag- und Wurftechniken, keine hohen Schläger beim Hockey
- Verwendung leichterer bzw. weicherer Spielgeräte/Bälle

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### **Gesicherte (maximale) Gelegenheiten, die technischen Elemente des Spiels praktizieren zu können**

- Verringerung der Spielerzahlen
- ungleiche Gruppengrößen (Überzahl/Unterzahl)
- Veränderung/Wechsel der Spielerrollen (Aufgaben)
- Ausschluss gegnerischer Körper- und/oder Schlägerberührungen, um mehr Zeit für die Technikausführung zu geben
- Erhöhung von Versuchszahlen (2. Aufschlag etc.)
- Erhöhung der (vorgeschriebenen) Anzahl von Pässen
- Spieler nicht bestrafen (kein Ausschluss)
- Begrenzung der zulässigen Möglichkeiten für Schläge, Würfeln Schüsse und Treffer

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Entwicklung von Spielfähigkeit durch Förderung des taktischen Bewusstseins

- Reduktion von Körperkontakt und/oder Schlägerberührung, um (mehr) Zeit für taktische Entscheidungsfindung zu geben
- Strukturierung des Spiels: verpflichtende Anwendung ausgewählter Spieltaktiken (bspw. Prellverbot)
- Regelveränderungen zur Komplexitätsreduktion von Spielsituationen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Entwicklung von Spielfähigkeit durch Förderung des taktischen Bewusstseins

- Förderung des Gebrauchs von Taktiken durch „belohnende“ Bewertungssysteme
- Spielraumbegrenzung für ein besseres Positionsspiel (auch ohne Ball)
- Zusatzpunkte für Aufrechterhaltung von Ballbesitz zu bestimmten Zeiten
- Angebot spezieller Spielsituationen, die Entscheidungsfindungen zur Lösung von Aufgaben in diesen Situationen ins Zentrum rücken



# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Vergrößerung der Möglichkeiten für Kooperation und Teamarbeit

- Verringerung der Anzahl der Spieler, die zusammenarbeiten sollen
- Verpflichtung zu mehr Passspiel in „territory games“
- mehr Spieler in „Satzspiele“ (Tennis, Badminton, Volleyball) einbeziehen
- bei Spielunterbrechungen mehr Zeit für taktische Absprachen und Positionierungen auf dem Spielfeld gewähren

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Mehr Erfolgsgelegenheiten sowie die Wahrnehmung von Fortschritten ermöglichen

- mehr Gelegenheiten für mehr Treffer ermöglichen
- unterschiedliche Wertungssysteme verwenden
- besondere Wertungssysteme (Zusatzpunkte) für bestimmte Abwehr- bzw. Angriffsbewegungen/-systeme
- Spieler, die eine Serie von Bällen, d.h. mehrer Punkte hintereinander, in „court games“ gewinnen, zählen ihre Punkte (extra)
- Einführung von „Handicap“-Systemen, um schwächeren Spielern zu helfen
- angemessene Zieldistanzen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Das Spiel weniger anstrengend machen

- kleinere Spielflächen
- kürzere Spielzeiten
- Zugangsverbot zu bestimmten Zielflächen
- langsamere Bälle (etwa im Tennis)
- Verwendung höherer Netze, um das Spiel zu verlangsamen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Das Spiel schneller machen

- Bälle in Bereitschaft für einen sofortigen Neustart des Spiels (Aus, Einwurf etc.)
- Begrenzung der Wechselzeiten/Auszeiten
- sofortiger Neustart nach Treffer am eigenen Tor
- Veränderung des Aufschlags in „court games“
- der Schlagmann bleibt für eine bestimmte Zeit von „overs“ (6 korrekt ausgeführte Schläge beim Baseball) stehen (wird nicht gewechselt)
- Vermeiden gleicher Ausgangsbedingungen in Feldspielen (Hochball, Bully), ein Team hat gleich Ballbesitz

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Die Dominanz eines Spielers aufgrund besonderer Fähigkeiten oder körperlicher Merkmale verringern

- alle Spieler müssen einen Pass erhalten (Feldspiele)
- alle Spieler müssen Tore erzielen, damit die Mannschaft das Spiel gewinnt
- Passverbot für Überkopfbälle im „Netball“ (Korbball)
- Rotation von Spielerpositionen und Spielerrollen
- Verwenden von Handicaps für gute und schwächere Spieler

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Die Dominierung des Spiels durch besondere Aspekte verringern

- den Typ und/oder die Anzahl von Aufschlägen begrenzen („court games“)
- „court games“ eher mit einem Einwurf als mit einem Aufschlag beginnen
- den Typ und/oder die Anzahl erlaubter Torschüsse/-würfe begrenzen

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6.4 Klassische Vermittlungsmodelle

### Ein besseres Verständnis des gesamten Spiels sicherstellen

- die Spieler sollen ermutigt werden, alle Rollen und auf allen Positionen zu spielen
- einfache(re) Spielstrukturen gestalten, die bestimmte taktische Manöver provozieren
- das Spiel mit vereinfachten Strukturen beginnen und es dann durch sukzessiv zugefügte Regeln gestalten, so dass die Spieler ihr technisches und taktisches Verhalten beständig kontrollieren können

# Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

## 6 Klassische Vermittlungsmodelle

### Leseempfehlungen

Dietrich, K., Dürrwächter, G., & Schaller, H.J. (1978). *Die großen Spiele*. Wuppertal: putty.

Stiehler, G., Konzag, I., & Döbler, H. (1988). *Sportspiele. Theorie und Methodik der Sportspiele*. Berlin: Sportverlag

Kuhlmann, D. (1989). Wie führt man Spiele ein? In Bielefelder Sportpädagogen (Hrsg.). *Methoden im Sportunterricht* (S. 105-117). Schorndorf: Hofmann.

Ellis, M. (1986). Modification of Games. In Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (Eds.). *Rethinking Games Teaching* (p. 75-77). Loughborough, Leics. LE 113TU