

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding (TGfU)

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Das sportspieldidaktische Konzept

„Teaching Games for Understanding“ wurde 1982 von Bunker und Thorpe in England als Alternative zu traditionellen technikorientierten Ansätzen der Sportspielvermittlung entwickelt und vorgestellt.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Das Konzept wird zunächst durch eine Kritik traditioneller Ansätze begründet. Dort

- besteht eine Dominanz der Technikunterweisung in hoch strukturierten Unterrichtsstunden
- nimmt die Technikentwicklung in der Schule die meiste Unterrichtszeit ein, es verbleibt hingegen wenig Spielzeit
- Auch wenn gespielt werde, werden kaum Verbindungen hergestellt zwischen den Techniken und dem Problem, wann und wie diese Techniken im Spiel angewendet werden sollen/können.
- Eine übliche Klage ist, dass die labormäßig erlernten Techniken im Spiel selbst „zusammenbrechen“.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Mit dem TGfU-Konzept liegt ein alternativer Ansatz für Sportunterricht und Training vor, um Spielern zu helfen, Taktiken und Strategien von Sportspielen parallel ("in tandem") mit Spieltechniken zu lernen.

Kern dieses Konzepts ist die Verwendung modifizierter Spielformen (*game form*), mit denen eine Anpassung an die Entwicklungsebene der Lernenden erfolgen soll.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Der gesamte Unterricht findet im Rahmen des Sportspiels und darauf bezogener modifizierter Spielformen statt. Modifiziert werden Regeln, das Spielfeld und die Ausrüstung (Spielmaterialien).

Techniken (*skills*) werden in diesem Konzept traditionell durch *drills* vermittelt, aber sie werden erst und nur dann eingeführt, wenn die Spieler eine Ebene erreichen, die von ihnen das Erlernen der jeweiligen Technik erfordert.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Die Spielformen ändern sich im Sinne einer Herausforderung an die Spieler im Hinblick auf das Spielverständnis (*game appreciation*), auf taktisches Bewusstsein (*tactical awareness*), auf Entscheiden und Technikausführung/-anwendung.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Bunker und Thorpe haben gebräuchliche Sportspiele anhand von Schlüsselmerkmalen, die durch spezifische Regeln und Taktiken bestimmt sind, zu Gruppen zusammengefasst.

Sie unterscheiden sog. *Invasion Games*, *Net/wall Games* und *Striking/field Games*. Ihre didaktische Annahme ist, dass innerhalb einer Gattung vereinfachte und modifizierte Spielformen dazu verwendet werden können, die wesentlichen Taktiken zu vermitteln.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

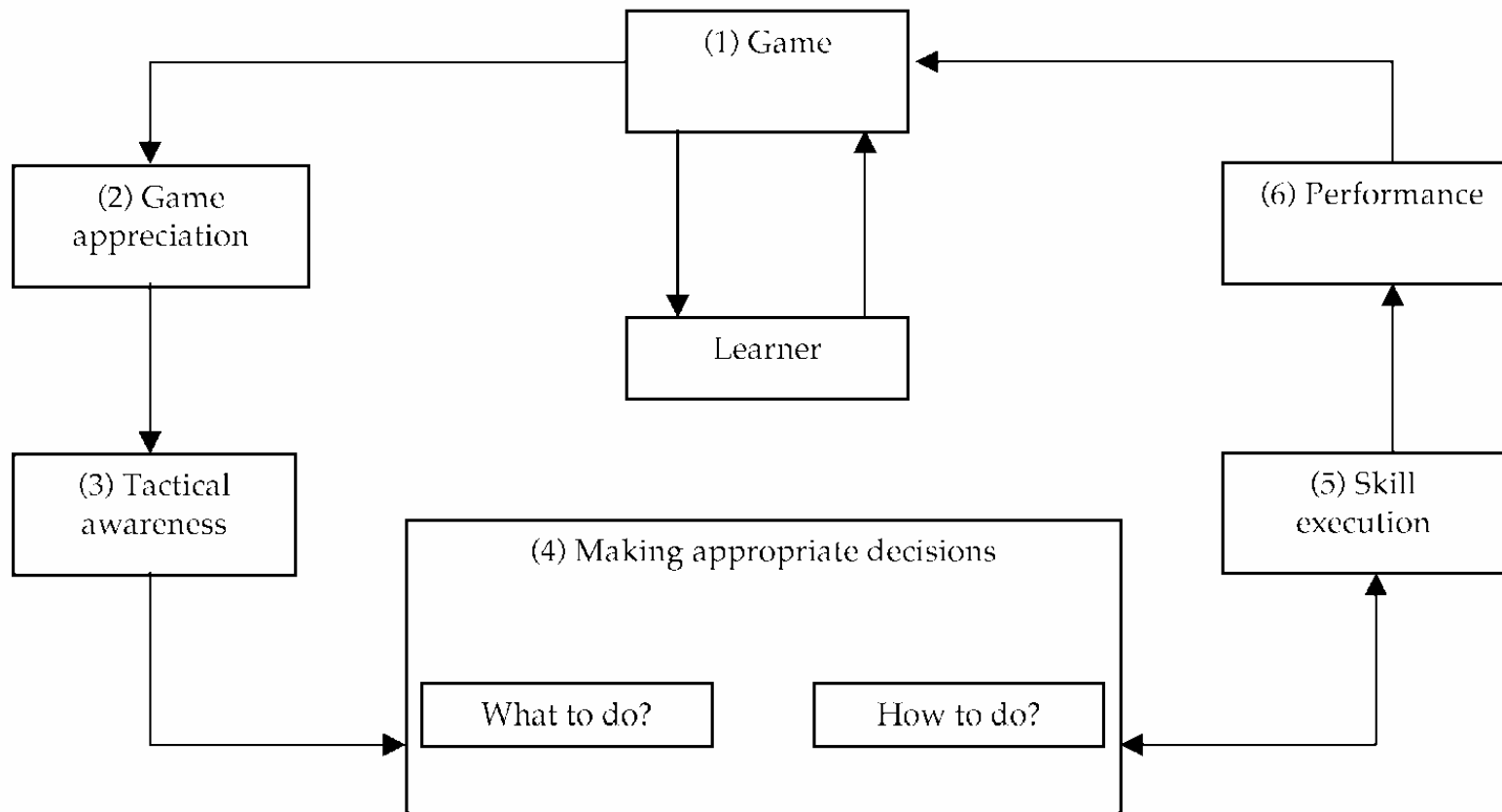
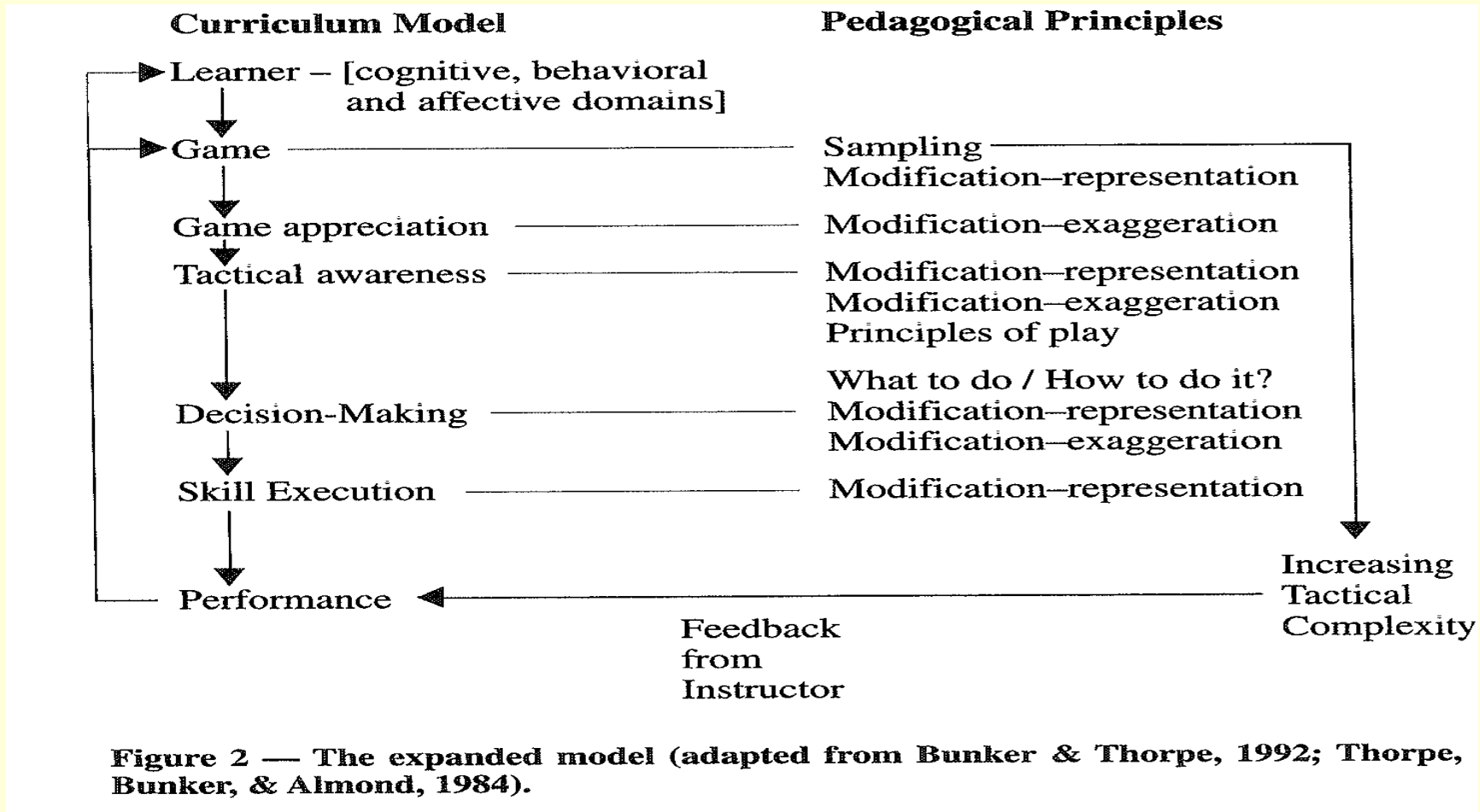


FIGURE 3 The TGFU model presented by Bunker & Thorpe (1982).

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding



Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Sampling

- Spiele sollten so ausgewählt werden, dass sie eine Breite von Erfahrungen und die Erkenntnis von Ähnlichkeiten zwischen vermeintlich unterschiedlichen Spielen ermöglichen, um insgesamt ein besseres Spielverständnis zu entwickeln.
- Durch ein solches Sampling erhält der Fokus dieses Spiel-Curriculums eine radikal andere Perspektive. Sampling ist ein Schlüsselement des TGfU-Modells, historisch betrachtet sein Kern.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Modification

Das Prinzip der Modifikation wird unterteilt in zwei fundamentale Kategorien für spezifische Zwecke:

- *Modification – Representation* und
- *Modification – Exaggeration.*

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Modification – Representation

Auf dieser Stufe werden Spiele ausgewählt, die die gleiche taktische (Grund-) Struktur wie das Erwachsenenspiel beinhalten („repräsentieren“). Aber diese Spiele werden an die Größe, das Alter und an das Können der Schüler angepasst. Spiele lassen sich modifizieren, dass sie so weit wie möglich das Spiel der Erwachsenen repräsentieren.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Solche Modifikationen sind u. a. deshalb reizvoll, weil die taktische Komplexität des Erwachsenenspiels erhalten bleibt. Ein impliziter Aspekt dieses Spielkonzepts ist es, dass Kinder befähigt werden, ein Sportspiel zu spielen, auch wenn das Erwachsenenspiel (zunächst) außerhalb der Reichweite ihres Könnens liegen mag (bspw. Mini-Spiele wie Mini-Basketball).

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Modification-Exaggeration

Mini-Spiele ermöglichen Anfängern, auf bestimmte Weise am Erwachsenenspiel teilzuhaben (mit weniger Spielern, modifiziertem Spielmaterial etc.). Gleichwohl können mögliche Lösungen der taktischen Probleme, die in den Mini-Spielen gefordert werden, schwieriger sein, als dass die Kinder sie spontan bewältigen könnten.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Nach der Erprobung einer Spielform, die zentrale Regeln und ähnliche taktische Strukturen wie das „Zielspiel“ enthält, können Lehrkräfte weitere Regeln einführen, um spezifische taktische Probleme (und ihre Lösungen) zu akzentuieren („übertreiben“).

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Den Begriff *skill* verwenden Bunker und Thorpe im Sinne eines „Amalgams“ von strategischen und technischen Fähigkeiten. Im revidierten Modell ist mit „Fertigkeitsentwicklung“ ein nützlicher Vermittlungsprozess zwischen Bewegungsausführung und Handlung gemeint.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Dieses Verständnis kommt dem nahe, was Bereiter (1990) als „Lern-Modul“ beschreibt. Damit ist ein Cluster von relationalen Kapazitäten gemeint, im Unterschied zu diskreten oder getrennten Kapazitäten. Fertigkeiten als Module repräsentieren Cluster von Wahrnehmungsfähigkeiten über 'cues', Strategien und Techniken, die in spezifischen Spielsituationen gemeinsam aktiviert werden. Mit der Verbesserung von Spielfähigkeiten wachsen auch die Möglichkeiten, derartige Cluster angemessen(er) zu aktivieren.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

So kann Badminton auf langen und schmalen Courts gespielt werden, die nur Raum für *drop shots* und *clears* lassen.

Damit wird das taktische Problem des Verteidigens und Angreifens im Spielraum nah und fern am Netz in den Vordergrund gerückt.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Alternativ kann bei *fielding games* eine Zählweise verwendet werden, bei der für Schläge in bestimmte Bereiche mehr Punkte vergeben werden. Dies akzentuiert nicht nur die Entwicklung von Fertigkeiten des Schlagens, sondern auch die Kapazitäten der Entscheidungsfähigkeit.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Tactical complexity

- Spiele mit geringer taktischer Komplexität stellen den Ausgangspunkt in einem Curriculum für die Entwicklung von Spielverständnis dar.
- *Target games* sind in der Regel weniger komplex als *Net/Wall games* oder als *Fielding games*, schließlich gefolgt von den komplexen *Team Invasion games*.

Nach Werner et al. (1996) sollten *Invasion games* als letzte eingeführt werden.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

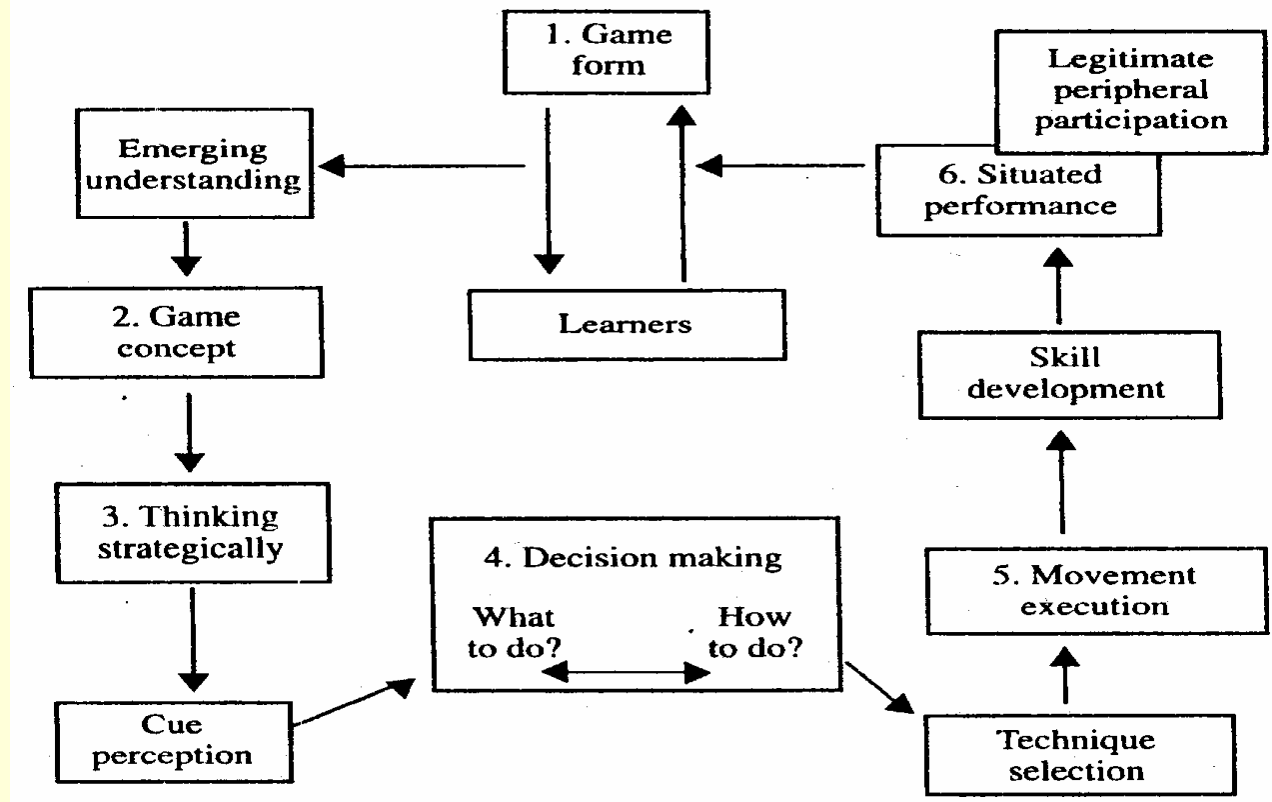
7 Teaching Games for Understanding

Das Modell von Bunker und Thorpe (1982) wurde von Kirk und MacPhail (2002) in der Perspektive des „**Situated learning**“ (vgl. Lave & Wenger, 1991) modifiziert und weiter entwickelt.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Das revidierte Modell TGfU (Kirk & MacPhail, 2002, S. 185)



Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Die Relation Spielform - Lerner

- Meist muss ein Sportspiel an die Voraussetzungen des/der Lernenden angepasst werden, - als modifizierte "game form".
- Voraussetzung dafür ist, dass der Lehrer die beste Form für die Möglichkeiten der Schüler herausfindet.
- Traditionelle Überlegungen dazu betreffen meistens die Ebenen der physischen Entwicklung des Lernenden. Darauf beziehen sich dann methodische Modifikationen bspw. der Ausrüstung, die Verkleinerung der Spielfläche, vereinfachte Regeln.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Entscheiden, Bewegungsausführung und Technikauswahl

- Angemessenes Entscheiden im Sportspiel beruht auf Wahrnehmungsaktivitäten im Zusammenhang mit einem Grundstock an *deklarativem Wissen* über das Spiel. Im revidierten Modell ist dies als „Spielkonzept“ und als „*strategisches Wissen*“ zum Ausdruck gebracht.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Damit stehen Entscheidungen, wie zu handeln ist, im Zusammenhang mit der aktuellen Bewegungsausführung.
- Im Bunker-Thorpe-Modell wird Bewegungsausführung als besondere Kategorie gegenüber „Entscheiden“ angesiedelt.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Taktisches Bewusstsein, basierend auf domänenspezifischem *deklarativem* und *prozeduralem* Wissen, wird durch das sich herausbildende Spielkonzept sowohl bedingt als auch gefördert.
- Spieler müssen sich Taktiken nicht einfach (nur) bewusst sein. Sie müssen fähig sein, diese auch angemessen zu entwickeln bzw. anzuwenden.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Kirk und MacPhail schlagen den Terminus "*thinking strategically*" als mehr expliziten Begriff vor. Mit dieser Auffassung ersetzen sie den Begriff der "*tactical awareness*" im TGfU-Modell in einem zentrierten, intentionalen, relationalen, ziel- und aktionsorientierten Sinne darüber, was ein Spieler im Prozess der Anwendung deklarativen und prozeduralen Wissens tut.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Aus der Perspektive des *situated learning* sind einige weitere Aspekte zu berücksichtigen: Diese betreffen vor allem das *prior knowledge*, d.h. sowohl domänenspezifisches (Vor-)Wissen als auch alternative Vorstellungen. Der Lehrer muss daher wissen, was Schüler bereits über ein Spiel wissen.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Dies können direkte Erfahrungen als Spielteilnehmer ebenso wie Zuschauererfahrungen sein. Weil die Spielform selbst ein (institutioneller) Kontext ist, muss der Lehrer auch etwas über die Auffassung der Schüler zum Lernen in Sportgruppen (bzw. in diesem speziellen Kontext) wissen.
- Die Aufgabe ("*game form*") selbst muss für den Schüler in seinem Verständnis vom Spiel Sinn machen.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Für das TGfU-Konzept bedeutet dies: wenn vom Lehrer eine Aufgabe gestellt wird, muss diese vom Schülerstandpunkt als authentisch und als in sinnvollem Zusammenhang mit dem Spiel selbst gesehen werden (können).
- Dies ist bei den im Sportspiel üblichen Schülergruppen umso schwieriger, zumal hier extrem komplexe Zusammenhänge entstehen.
- Kirk und MacPhail empfehlen hier sog. "*graded tasks*" als differenziert abgestufte Aufgaben zur Erfahrungssammlung. Diese bedürfen zudem einer expliziten (sprachlichen) Kontextualisierung.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Spielverständnis und taktisches Bewusstsein

- Im TGfU-Modell beruhen diese Konzepte auf domänenspezifischem und *strategischem Wissen*.
- Spielverständnis beinhaltet zudem *deklaratives Wissen*, angemessene Entscheidungen haben *prozedurales Wissen* („was zu tun ist“) zur Voraussetzung.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- **Taktisches Verständnis ist offensichtlich zwischen diesen beiden Dimensionen angesiedelt. Spielverständnis geht offensichtlich über das reine Akquirieren von Regeln und anderen Spielinformationen hinaus. Das Erkennen von Verbindungen und Zusammenhängen scheint diesbezüglich wichtiger zu sein als die „reine“ Aufnahme von Informationen.**

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Aus der Perspektive des *situated learning* wird Spielverständnis als Konzept des Spielers vom Spiel und der Art und Weise, es zu spielen, interpretiert. Regeln, Positionen etc. zu erinnern ist danach nicht das gleiche wie die Entwicklung eines Spielkonzepts. Gleichwohl werden diese Aspekte *deklarativen Wissens* (auch) als Grundlage für eine Konzeptentwicklung angesehen.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Die Methode, nach der ein Spielkonzept Anfängern im Einzelnen vermittelt werden kann, wird zu einem Schlüsselmoment für Lehrer und Trainer. Insbesondere geht es dabei darum, den Lernenden zu helfen, Verbindungen zwischen dem (eigentlichen) Spielzweck und der jeweiligen Spielform herzustellen .

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Wahrnehmen von 'cues' und Entscheiden

- Wahrnehmen im Sportspiel betrifft immer auch sog. *'cue recognition'*. Üblicher Unterricht beinhaltet dieses nicht automatisch.
- Abernethy (1996) hat auf die Diskriminierung von Informationen als Funktion von Erfahrungen hingewiesen. Daher muss den Spielern Gelegenheit gegeben werden, entsprechende situative Hinweise in variierenden Kontexten zu erkennen. Wahrnehmen von *'cues'* gilt als Schlüsselfaktor für die Verbindung von Spielkonzepten, strategischem Denken und Entscheiden.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Eine wichtige Vermittlungskategorie ist zudem die Technikauswahl. Dies kann als reflexiver Prozess über angemessene Techniken verstanden werden, die für den Spieler aktuell verfügbar sind, und dem Wissen des Spielers, über welche Techniken er „sicher“ verfügen kann.
- Aus der Perspektive des *situated learning* muss dieser Prozess im Modell anschaulich gemacht werden. Lehrer sollten explizit die Frage stellen „Wie ist etwas zu tun?“. Dies zielt auf einen Prozess der Selbstreflexion und der Auswahl aus einem optionalen Angebot.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Rink et al. (1996) verweisen darauf, dass Spieler eher in der Lage sind, *deklaratives Wissen* wiederzugeben als *prozedurales* bzw. *taktisches Wissen*.
- Kirk et al. (2000) kritisieren die „Prüfung“ von taktischem Wissen durch Frage-Antwort-Sequenzen aufgrund der Unfähigkeit von Spielern, jene Hinweise zu erkennen, die bestimmte Strategien aktivieren, insbesondere solche, die Verbindungen zwischen Positionierungen und Timing betreffen.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Nach Thomas und Thomas (1994) hängt Entscheiden im Spiel stark vom Wissen über die eigenen und die Möglichkeiten der Mit- und Gegenspieler ab, Bewegungen auszuführen.
- In diesem Fall scheint es angemessen zu sein, von einem Vermittlungsprozess beim Entscheiden zwischen dem „wie handeln?“ und dem eher spezifischen Prozess der Bewegungsausführung auszugehen. Einige Elemente des *prozeduralen Wissens* und der Bewegungsausführung werden daher als zusammenhängend verstanden.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Fertigkeitsentwicklung und 'situated performance'

- Im Originalmodell ist *performance* die Zielkategorie. Diese bezieht sich auf normative Kriterien, die meist fortgeschrittene Spielformen abbilden. Diese normative Kategorie stellt ein effektives Beurteilungskriterium hinsichtlich der Beziehungen zwischen dem Lernfortschritt aufgrund von Durchgängen durch modifizierte Spielformen und konventionellen Versionen des Erwachsenen-/Fortgeschrittenen-Spiels her.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Kinder sollen Erfahrungen in allen dieser Spielkategorien sammeln, um deren taktische Komplexität zu verstehen.
- Dabei gibt es eine intensive Verbindung zwischen taktischer Komplexität und dem Prinzip *exaggeration*.
- Ein Spiel in seiner Zielform ist komplex, aber es kann durch (taktische) Akzentuierung vereinfacht werden.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

Lesehinweise

- Unter **STUD.IP**

Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (Eds.) (1986). *Rethinking Games Teaching*. Department of Physical Education and Sports Science. University of Technology. Loughborough. Leics.LE113TU.

Metzler, M.W. (2005). *Instructional Models for Physical Education* (Chapter 14: Tactical Games/Teaching Games for Understanding, p. 401-438). Scottsdale: Holcomb Hathaway.

Theorie und Didaktik der Spiele und der Sportspiele

7 Teaching Games for Understanding

- Bücher

Griffin, L.L. & Butler, J.I (Eds.) (2005). *Teaching Games for Understanding. Theory, Research, and Practice*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Gréhaigne, J.-F., Richard, J.-F., & Griffin, L.L. (2005). *Teaching and Learning Team Sports and Games*. New York: RoutledgeFalmer.

- Internet

<http://www.tgfu.org>