

DHB – Fachleitertagung Handball

20. – 21. Oktober 2000



Gliederung

Prof. Dr. Klaus Roth

Das Modell des spielerischen Taktiklernens: vom Multitalent zum Handballspezialisten



Institut für Sport und Sportwissenschaft
Ruprecht-Karls-Universität
Heidelberg

1 Einführung

2 Das Modell des spielerischen Taktiklernens (MOST)

- 2.1 Methodische Vorentscheidungen
- 2.2 Theoretische und empirische Begründungen:
Sportspielübergreifend – sportspielspezifisch?
Spielerisch – übungsorientiert?
Implizit – explizit?

3 MOST-Stufe 1: „Ballschule Heidelberg“

- 3.1 Der spielerisch-taktische Zugang
- 3.2 Der fähigkeitsorientierte Zugang
- 3.3 Der fertigkeitenorientierte Zugang

4 Praxisprojekt „Kooperation Verein – Schule – Universität“

5 Zusammenfassung



Das Modell des spielerischen Taktiklernens

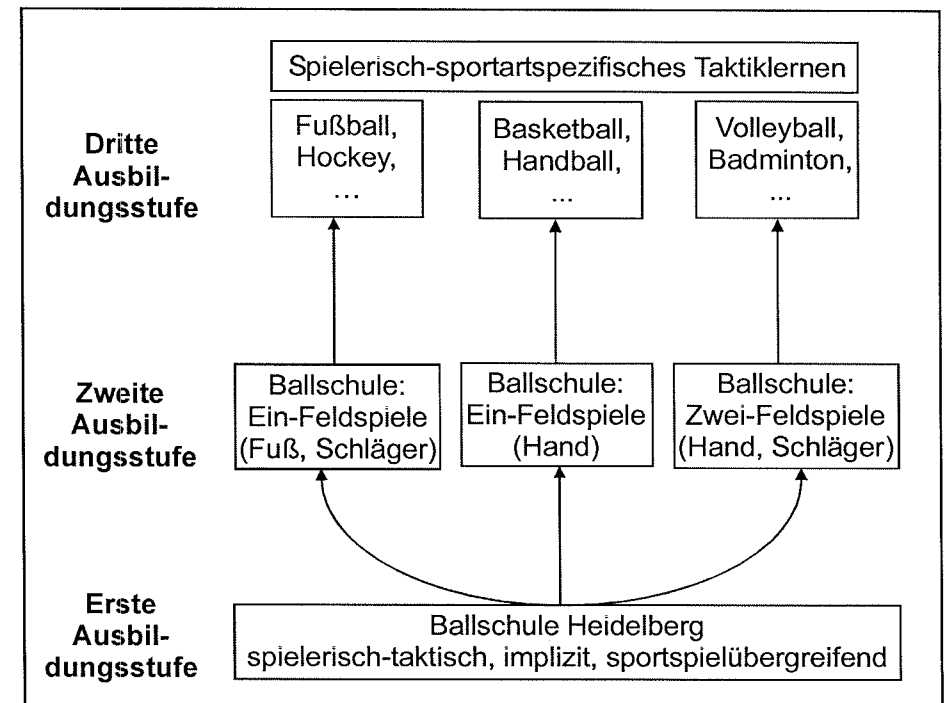
Methodische Vorentscheidungen

1. Sportspielübergreifende
vor
sportartspezifischer Vermittlung
(Zeit)
2. Spielerische
vor
übungsorientierter Vermittlung
(Bedeutung und Zeit)
3. Implizite
vor
expliziter Vermittlung
(Zeit)



Das Modell des spielerischen Taktiklernens

Das MOST





Sportspielübergreifend vor sportartspezifisch

Bewegungs- und trainingswissenschaftliche Argumente

Inhaltsbereich	„vom Allgemeinen zum Speziellen“	
Ausbildung in einer Sportart	vielseitige Grundausbildung	→ spezifisches Leistungstraining
Ausdauer	allgemeine Grundlagen- ausdauer-schulung	→ spezifisches Ausdauertraining
Kraft	allgemeine Kräftigung	→ spezifisch-differenziertes Krafttraining
Schnelligkeit	variable vielseitige Schnelligkeitsschulung	→ spezifisches Schnelligkeitstraining
Beweglichkeit	allgemeine Beweglichkeitsschulung	→ spezifisches Beweglichkeitstraining
Koordination	allgemeine Koordinationsschulung	→ spezifisches Koordinationstraining
Technik	Vermittlung vielseitiger Bewegungserfahrungen	→ Lernen und Optimieren spezifischer Techniken
Taktik	Vermittlung basistaktischer Kompetenzen	→ Lernen und Optimieren spezifisch- differenzierter taktischer Regeln



Sportspielübergreifend vor sportartspezifisch

Empirische Befunde

- Ergebnisse aus der Kreativitätsforschung
- Eigene kulturvergleichende Studien (quasi-experimentell)
- Eigene geplante Studie (experimentell)
- Biografien hochkreativer Sportspieler



Sportspielübergreifend vor sportartspezifisch

Eigene geplante Studie (experimentell)

Treatmentfaktor:

Ballschule Heidelberg (erste Stufe)
Ballschule Heidelberg (Einfeldspiele: Fuß, Schläger)
Ballschule Heidelberg (Einfeldspiele: Hand)
Ballschule Heidelberg (Zweifeldspiele: Hand, Schläger)

Motorikfaktor:

- Fuß
- Schläger
- Hand

Messwiederholungsfaktor:

Vereinssport Fußball-Mini's
Vereinssport Hockey-Mini's
Vereinssport Handball-Mini's
Sportunterricht (Kontrollgruppe)

- Vortest
- Nachtest



Sportspielübergreifend vor sportartspezifisch

Biografien hochkreativer Sportspieler

Jackson Richardson (*Interview am 28. Januar 1997*):

„ ... Ich habe auf Reunion angefangen. Es ging gar nicht darum, in einer Sportart unbedingt weiterzukommen oder etwas dazuzulernen. Ich wollte einfach Spaß haben und alles ausprobieren. In meinem kleinen Heimatdorf haben wir Kinder uns jeden Tag auf dem Dorfplatz, am Strand oder sonst irgendwo getroffen und irgendetwas gespielt ...“

Daniel Stephan (*Interview am 12. November 1996*):

„ ... Im Jugendalter, in dem man noch sehr viel lernt, habe ich viele verschiedene Positionen ausprobiert und auf der Straße ganz viel Fußball gespielt ... Spielen war wirklich jeden Tag ...“

Magnus Wislander (*Interview am 20. November 1996*):

„ ... Wichtig in meiner Jugendzeit ist gewesen, dass wir viel Spaß hatten, und es war nicht so wichtig, wie wir trainiert haben. Es war Spaß mit dem Ball. Nach Schulabschluss sind wir sofort auf den Sportplatz gegangen, um zu spielen. In meiner Freizeit habe ich nur mit dem Ball gespielt; manchmal Fußball, manchmal Eishockey oder auch Handball ...“

Mehmet Scholl (*Interview am 2. Februar 1998*):

„ ... Ich war immer ein bewegliches Kind und wenn ein Ball dabei war, egal was für einer, war ich glücklich. Mittags bin ich aus dem Haus und abends heim, ob Regen oder Schnee war nebensächlich. Ich habe einfach gespielt, wie ich Spaß hatte: mal Tischtennis, dann Basketball oder Handball, also alles was mit Bällen zu tun hatte ...“



**Spielerisch vor
übungsorientiert**

Internationaler Konsens

Bekannte Beispiele:

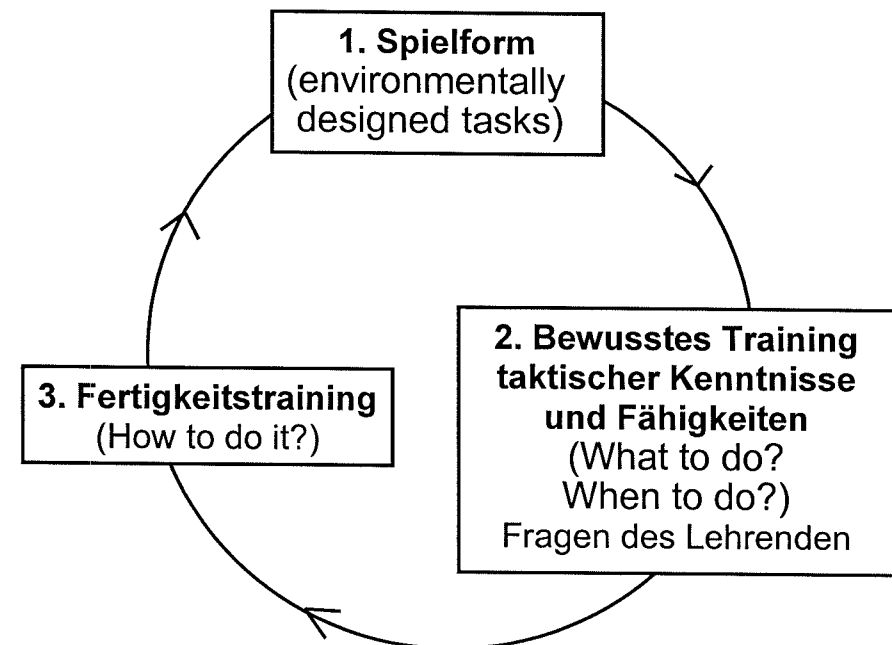
- Genetisches Lehren und Lernen
(Loibl; Schmidt)
- Teaching Games for Understanding
(Großbritannien)
- Tactical Awareness Approach
(Nordamerika)



**Spielerisch vor
übungsorientiert**

Internationaler Konsens

TGFU-/TAA-Modell
(Griffin, Mitchell & Oslin, 1997, S.15)





Der spielerisch-taktische Zugang

Merkmale der basistaktischen Spielformen

1. Die Spielformen müssen innerhalb einer Unterrichtseinheit nicht notwendigerweise methodisch aufeinander aufbauen.
2. Die Spiele bewirken – auch inzidentell – durch immer wiederkehrende vergleichbare Situationen mit markanten Merkmalen und Schlüsselreizen die Bildung von grundlegenden taktischen Äquivalenzklassen.
3. Nicht die eingesetzten Fertigkeiten stehen im Zentrum des Interesses. Bedeutsam ist das taktische Agieren in relativ komplexen Situationen mit einfachen motorischen Handlungen.
4. Die Spielformen können mit der Hand, dem Fuß, dem Hockeyschläger usw. durchgeführt werden.



Der spielerisch-taktische Zugang

5. In den Spielformen können unter Umständen zwei oder drei Basistaktiken vorkommen, die dann – wenngleich mit unterschiedlicher Intensität – gemeinsam geschult werden.
6. Natürlich wurden die Spiele nicht alle neu konstruiert. Manche sind bereits bekannt, bei anderen gilt: „Altbekanntes wurde modifiziert, sodass Neues entsteht“.
7. Die Spiele wurden für sechs- bis siebenjährige Kinder konzipiert, lassen sich aber durch kleine Veränderungen komplexer und schwieriger gestalten.
8. In den Spielen sollte – wenn möglich – mit kleinen Mannschaften agiert werden (z.B. 3:3, 4:4).



Implizit vor explizit

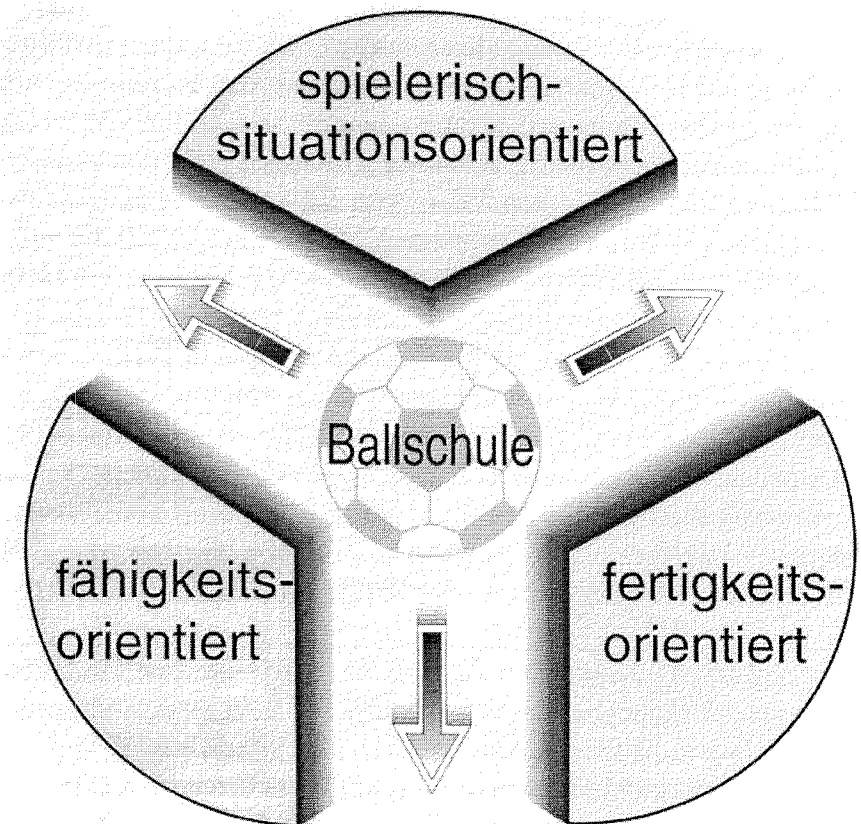
Empirische Befunde: Implizite und explizite Lernprozesse

Intentionale und inzidentelle
Lernprozesse schließen sich nicht aus.
Am Effektivsten ist: erst inzidentelles,
dann intentionales Training!



Ballschule Heidelberg

Die drei Säulen





Sportspielübergreifend vor sportartspezifisch

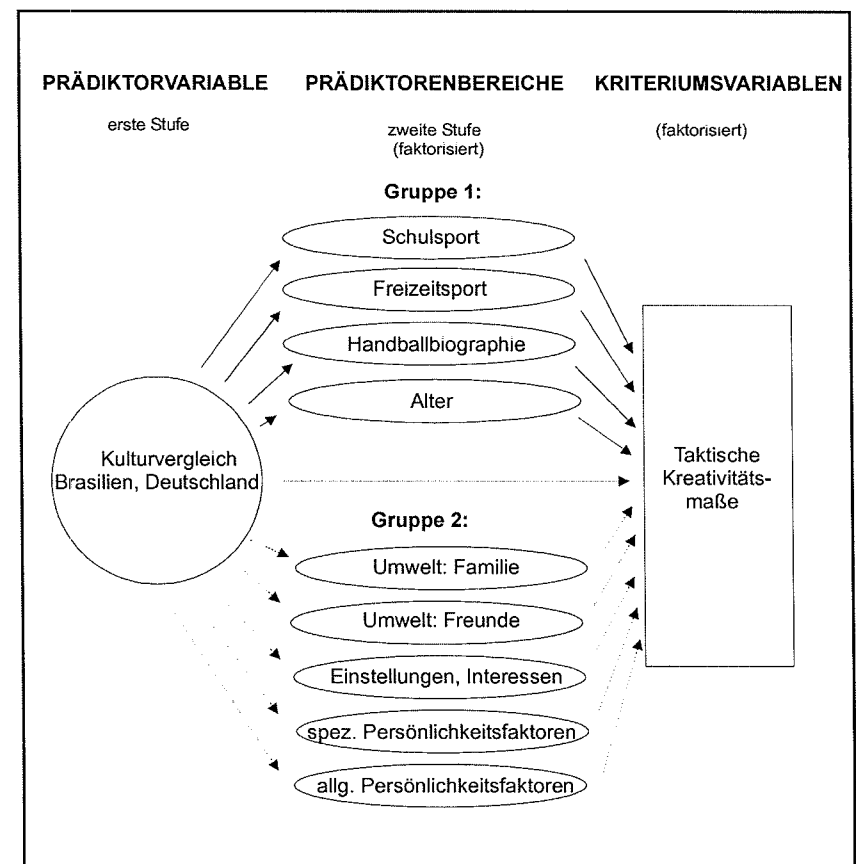
Ergebnisse aus der Kreativitätsforschung

- Quasi-experimentelle Treatmentstudien:
Schulumfeld (z.B. Haddon-Lytton, 1970);
Berufsumfeld (z.B. Cropley, 1995)
- Entwicklungsstudien
(z.B. Milgram, 1990)
- Studien zur sozialen Umwelt
(z.B. Albert & Runco, 1986)
- Studien zu (kurzfristigen) Kontextbedingungen
(Ward, 1969; Ziv, 1983)



Sportspielübergreifend vor sportartspezifisch

Eigene kulturvergleichende Studie 1 (quasi-experimentell)

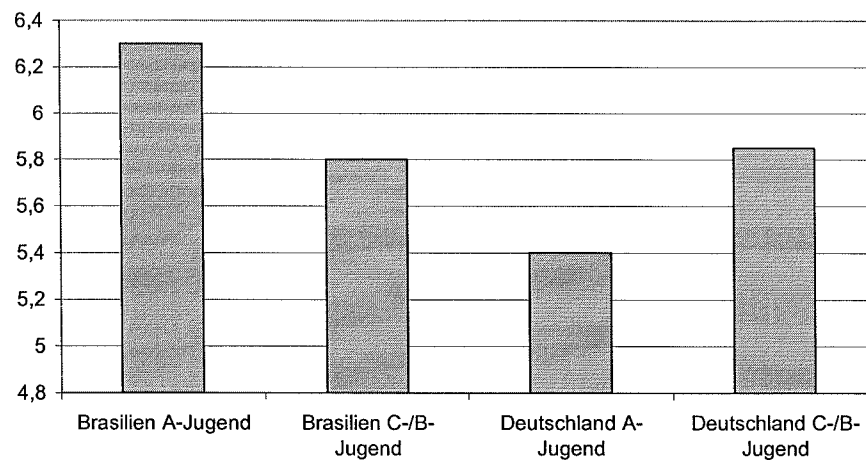




Sportspielübergreifend vor sportartspezifisch

Eigene kulturvergleichende Studie 1 (quasi-experimentell)

Originalität



$$F_{3,85} = 5.16; p < 0.1$$



Sportspielübergreifend vor sportartspezifisch

Eigene kulturvergleichende Studie 2 (quasi-experimentell)

Taktische Leistungsmaße	Brasilien		Deutschland	
	Mittelwert	s (min-max)	Mittelwert	s (min-max.)
Spielbeobachtung: Originalität	0.56	0.16 (0.30-1)	0.45	0.16 (0.15-0.85)
Spielbeobachtung: Konvergente Entscheidungsqualität	0.56	0.17 (0.25-0.85)	0.52	0.20 (0.25-0.85)
Spielbeobachtung: Gesamtkreativität	0.63	-0.08 (0.57-0.78)	0.48	0.14 (0.25-0.70)



Spielerisch vor übungsorientiert

Empirische Befunde

Autoren (Jahr)	Sportspiel / Klassen- stufe	Treat- ment- dauer	Verbesserungen		
			Taktik	Technik	Spielleistung
McPHERSON/ FRENCH (1991)	Tennis College	30 Std.	TGFU Skill	Skill	TGFU Skill
TURNER/MARTINEK (1992)	Feldhockey 6./7. Klasse	6 Std.	–	–	TGFU Skill
TURNER/MARTINEK (1995)	Feldhockey 6./7. Klasse	15 Std.	TGFU	–	TGFU
GABRIEL/MAXWELL (1995)	Squash College	12 Std.	nicht erhoben	nicht erhoben	TGFU (Taktik/Skill) Skill (Skill)
GRIFFIN/OSLIN/ MITCHELL (1995)	Volleyball 6. Klasse	9 Std.	TGFU	–	nicht erhoben
MITCHELL/GRIFFIN/ OSLIN (1995)	Fußball 6. Klasse	6 Std.	–	–	nicht erhoben
GRAHAM/ELLIS/ WILLIAMS/KWAK/ WERNER (1996)	Badminton 9. Klasse (gute und schlechte Schüler)	15 Std.	nicht erhoben	TGFU Skill Kombination	TGFU Skill Kombination
FRENCH/WERNER/ RINK/TAYLOR/ HUSSEY (1996)	Badminton 9. Klasse	13 Std.	TGFU Skill Kombination	TGFU Skill	TGFU Skill Kombination
FRENCH/WERNER/ TAYLOR/HUSSEY/ JONES (1996)	Badminton 9. Klasse	30 Std.	TGFU Skill Kombination	TGFU Skill	TGFU Skill



Implizit vor explizit

Empirische Befunde: Nachweis impliziter Lernprozesse

Autoren	Aufgabenbereiche
Brooks (1978) Reber (1989) Weinert (1991)	Grammatik für Buchstabensequenzen
Lewicki (1986) Nissen und Bullemer (1987) Cohen, Ivry und Keele (1990)	Abfolgeregeln für Reaktionssignale Regeln für die Kategorisierung von Reizen
Luer, Ruhlender, Klettke und Lass (1989)	Regeln für die Lösung von Anagrammen
Berry und Broadbent (1988) Hayes und Broadbent (1988) Strohschneider (1990)	Regeln für (computersimulierte) Systemsteuerungen
Magill und Hall (1989) Magill (1991)	Regeln für die Lösung von Trackingaufgaben



Der spielerisch-taktische Zugang

Inhalte: Taktikbausteine

Ins Ziel treffen: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, den Zeitpunkt und den Ort einer Zielschusshandlung optimal auszuwählen

Ball zum Ziel bringen: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, mit Partnern einen Ball in einen Zielbereich zu transportieren

Vorteil herausspielen: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, mit Partnern eine Überzahlsituation zu erzeugen bzw. auszunutzen

Zusammenspiel: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, Bälle von Partnern anzunehmen bzw. an Partner weiterzuspielen

Lücke erkennen: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, in der Auseinandersetzung mit Gegenspielern (individuell) Zwischenräume für die Chance eines Abspiels, eines Tor- oder Punktgewinns adäquat zu nutzen

Gegnerbehinderung umgehen: Taktische Aufgabenstellungen in der Auseinandersetzung mit Gegenspielern (individuell), bei denen es darauf ankommt, einen Ballbesitz (individuell) zu sichern

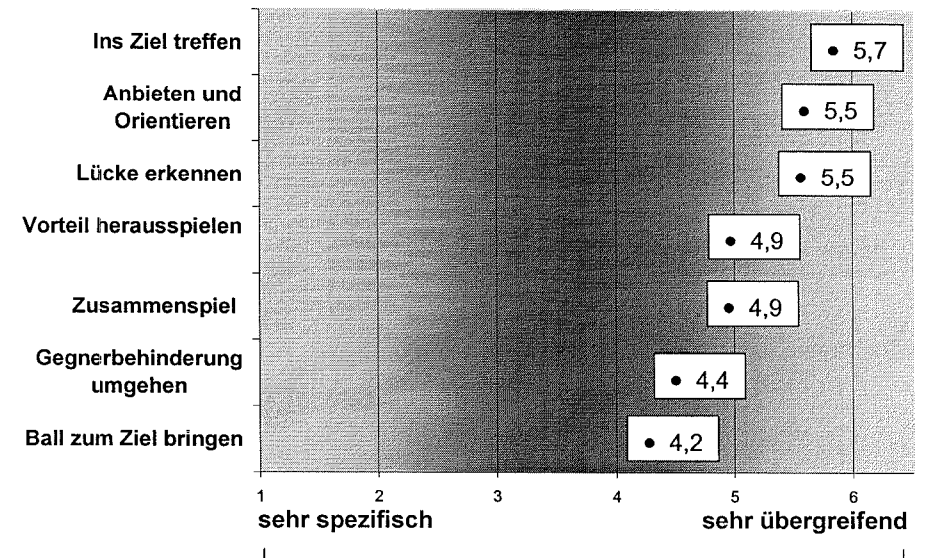
Anbieten und Orientieren: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, zum richtigen Zeitpunkt eine optimale Position auf dem Spielfeld einzunehmen




Der spielerisch-taktische Zugang

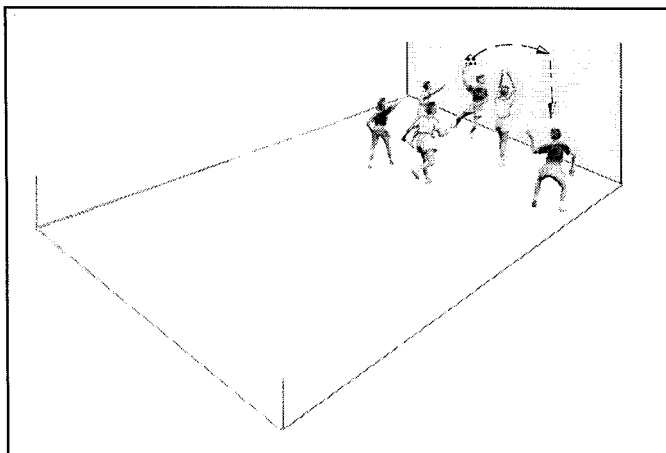
Inhaltliche Validierung

Rangfolge der Zustimmung zu den sportspielübergreifenden Taktikbausteinen



➔ konvergente und diskriminative Validierung

Vorteil heraus- spielen	Anbieten und Orientieren	Zusammenspiel	Lücke erkennen
			II



16


Wandball

Zwei Teams erhalten jeweils eine Stirnwandseite zugewiesen, welche die Spielfeldbegrenzungen darstellen. Der Ball soll in Richtung der gegnerischen Stirnwandseite vorgespült werden. Jeder vom Mitspieler gefangene Wandabpraller ergibt einen Reboundpunkt. Nach einem Reboundpunkt muß sich das erfolgreiche Team in die eigene Spielfeldhälfte zurückziehen. Welches Team kann die meisten Reboundpunkte in einer bestimmten Zeit erzielen?

- Verteilung im Spielfeldraum ist wichtig, um eine Spieleransammlung an den Wänden zu vermeiden
- Körperlosigkeit muß strikt beachtet werden, da beim „Kampf“ um die Wandabpraller ansonsten Gefahrenmomente auftreten können
- Schrittregele verabreden
- Wandabpraller darf nicht gefangen, sondern muß zunächst kurzkontaktig (Hand, Fuß usw.) gespielt werden und ein dritter Mitspieler muß dieses Zuspiel fangen (*Hand – Komplexität: III*)
- Reboundpunkte werden erst nach einer bestimmten Anzahl von Zuspielen gewertet (*Hand – Komplexität: III*)
- Mit Rugbyball auf Basketballbretter (*Hand – Komplexität: III*)

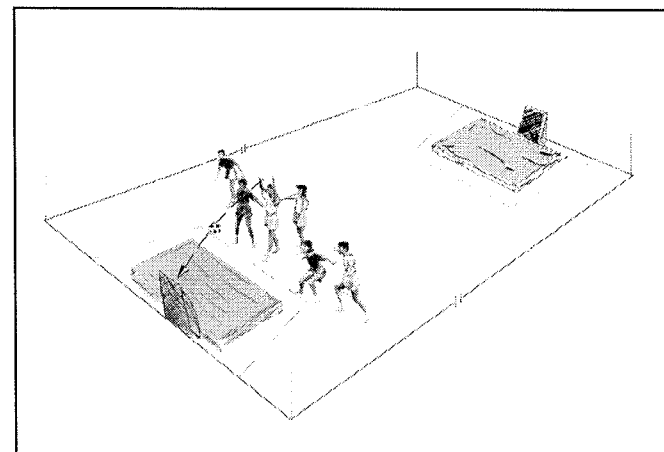
HINWEISE

VARIATIONEN

Vorteil heraus- spielen	Anbieten und Orientieren	Zusammenspiel	Ins Ziel treffen
			II

17

Rebouncer



Zwei Sprungbretter, die schräg gegen die Wand gestellt und von Matten abgestützt und begrenzt werden, gelten als Trefffläche. Sofern der abprallende Ball den Boden (nicht die Matten) berührt, wird ein Punkt vergeben. Das gegnerische Team versucht den Spielaufbau zu stören, Wurfgelegenheiten körperlos zu behindern oder den Rebouder abzufangen.

HINWEISE

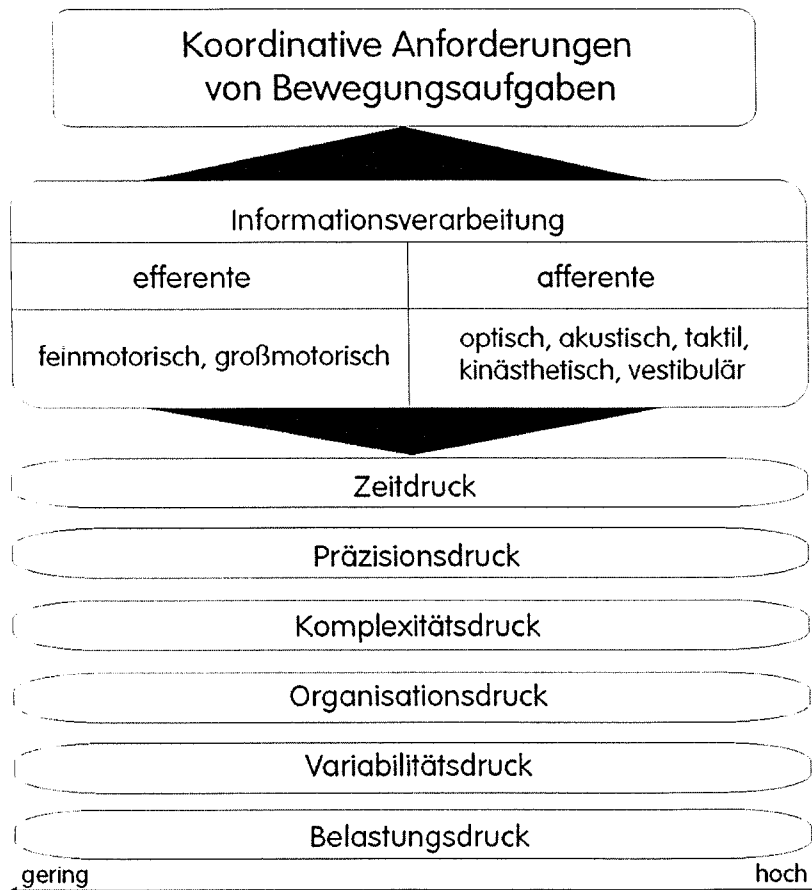
VARIATIONEN

- Einen kleinen „Wurfbereich“ möglichst trapezförmig anordnen
- Die variable Anordnung der Matten um das Sprungbrett erleichtert oder erschwert den Angriff
- Bei Regelverstößen erfolgt indirekter Freiwurf
- Minitrampolin und Ballart nach jedem fünften Punktergewinn wechseln (*Hand – Komplexität: II*)
- Mit vier Brettern (*Hand – Komplexität: II*)
- Rebound muß von einem Mitspieler gefangen werden (*Hand – Komplexität: III*)
- Rebound nicht fangen, sondern zunächst ein- oder beidarmig hochschlagen und dann fangen (*Hand, Schlaghand – Komplexität: III*)



Der fähigkeitsorientierte Zugang

Inhalte: Koordinationsbausteine



Der fähigkeitsorientierte Zugang

Inhalte: Koordinationsbausteine

Ins Ziel treffen: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, den Zeitpunkt und den Ort einer Zielschussbehandlung optimal auszuwählen

Ball zum Ziel bringen: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, mit Partnern einen Ball in einen Zielbereich zu transportieren

Vorteil herausspielen: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, mit Partnern eine Überzahlsituation zu erzeugen bzw. auszunutzen

Zusammenspiel: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, Bälle von Partnern anzunehmen bzw. an Partner weiterzuspielen

Lücke erkennen: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, in der Auseinandersetzung mit Gegenspielern (individuell) Zwischenräume für die Chance eines Abspiels, eines Tor- oder Punktgewinns adäquat zu nutzen

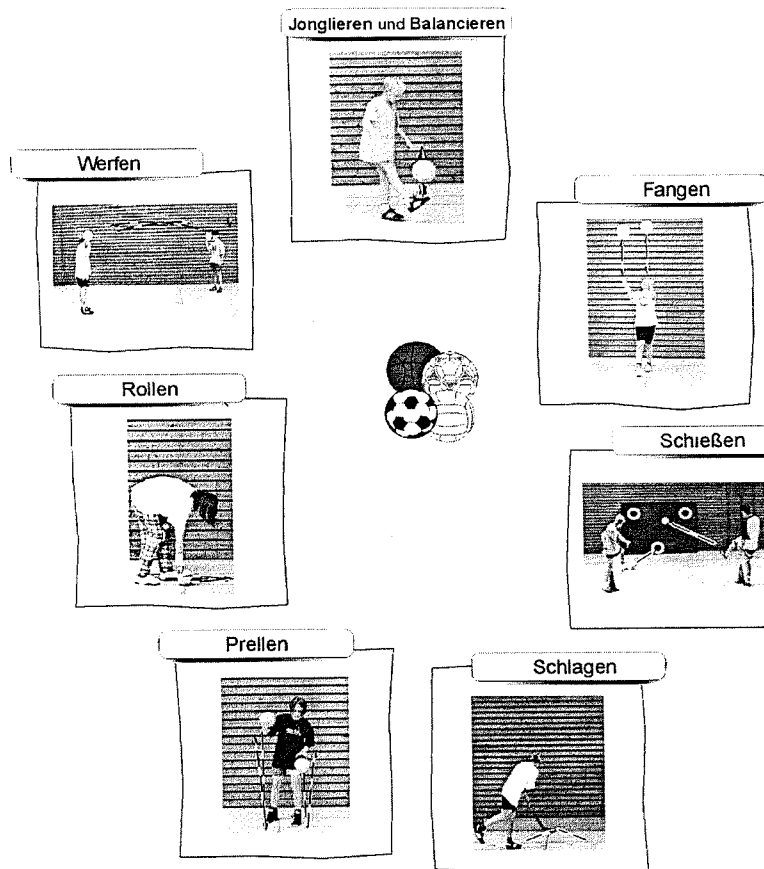
Gegnerbehinderung umgehen: Taktische Aufgabenstellungen in der Auseinandersetzung mit Gegenspielern (individuell), bei denen es darauf ankommt, einen Ballbesitz (individuell) zu sichern

Anbieten und Orientieren: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, zum richtigen Zeitpunkt eine optimale Position auf dem Spielfeld einzunehmen



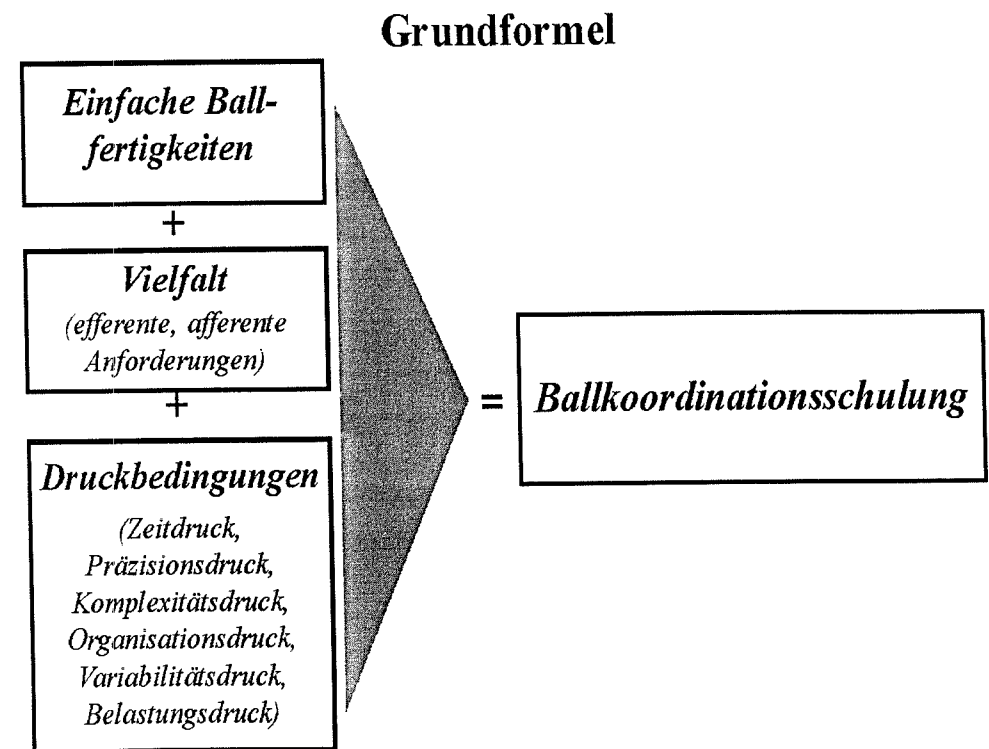
Der fähigkeitsorientierte Zugang


Elementare Ballfertigkeiten

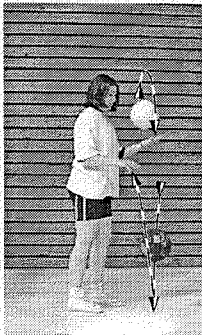


Der fähigkeitsorientierte Zugang

Methodische Grundformel



Organisationsdruck	Präzisionsdruck		
			III



34


Einen Ball ständig in der Bewegung mit einer Hand hochwerfen und fangen sowie einen zweiten Ball mit der anderen Hand auf den Boden prellen.

- Aufgabenstellungen können ohne Unterbrechung auf Signal geändert werden (z. B. Handwechsel)
- Zunächst im freien, dann im eingegrenzten Raum
- Luftballon kann als Einstieg verwendet werden

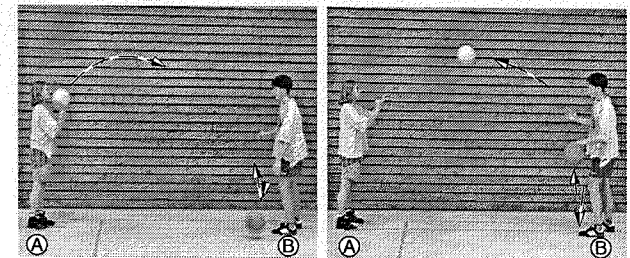
- An der Wand entlang Würfe gegen die Wand (*Hand – Komplexität: III*)
- Statt prellen, mit dem Fuß dribbeln (*Fuß – Komplexität: III*)
- Zwei Bälle hochwerfen und fangen, dritten Ball dribbeln (*Hand, Fuß – Komplexität: III*)
- Zwei Bälle prellen, dritten Ball mit dem Fuß spielen und stoppen (*Hand, Fuß – Komplexität: III*)

HINWEISE

VARIATIONEN

Organisationsdruck	Präzisionsdruck		
			III

35



A und B haben jeder einen Ball und stehen sich frontal gegenüber. A wirft seinen Ball zu B, während dieser gleichzeitig und fortwährend prellt. B fängt den zugeworfenen Ball und wirft ihn zurück, wobei er seinen Ball weiterprellt.

HINWEISE

- Zunächst eher langsame Bewegungsfolge, d. h. A wartet mit dem Zuwurf bis B die Kontrolle über den prellenden Ball hat
- Die Beobachtung ist überwiegend auf den Partner und zugeworfenen Ball ausgerichtet. Der geprellte Ball sollte möglichst ohne Blickkontakt gespielt werden
- Wechsel auf Signal oder nach einer zuvor verabredeten Anzahl von Wiederholungen

VARIATIONEN

- Nach jedem Abwurf findet ein Handwechsel mit dem geprellten Ball statt (*Hand – Komplexität: III*)
- Vor dem Fangen die vom Partner mit den Fingern angezeigte Zahl sehen und laut rufen (*Hand – Komplexität: III*)



Der fertigkeitsorientierte Zugang

Inhalte: Technikbausteine


Taktikbausteine \ Technikbausteine	Ins Ziel treffen	Ball zum Ziel bringen	Vorteil herausspielen	Zusammenspiel	Lücke erkennen	Gegnerbehinderung umgehen	Anbieten und Orientieren
Winkel steuern (Schlag, Schuß, Wurf)	⊗		⊗	⊗			
Krafteinsatz steuern (Schlag, Schuß, Wurf)	⊗		⊗	⊗			
Spieelpunkt des Balles bestimmen	⊗		⊗	⊗			
Laufwege und -tempo zum Ball festlegen			⊗	⊗			⊗
Sich verfügbar machen		⊗	⊗	⊗			⊗
Zuspielrichtung und -weite vorwegnehmen		⊗	⊗	⊗			
Abwehrposition vorwegnehmen		⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗
Laufwege beobachten		⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗

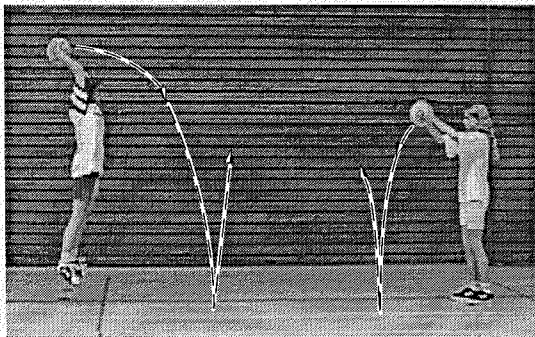


Der fertigkeitsorientierte Zugang

Inhalte: Technikbausteine

- Winkel steuern:** Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, die Richtung eines geworfenen, geschossenen oder geschlagenen Balles präzise zu steuern
- Krafteinsatz steuern:** Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, den Krafteinsatz eines geworfenen, geschossenen oder geschlagenen Balles präzise zu steuern
- Spieelpunkt des Balles bestimmen:** Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, den räumlichen Abwurfpunkt, Schusspunkt oder Schlagpunkt eines Balles präzise anzusteuern
- Laufwege und -tempo zum Ball festlegen:** Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, die Richtung und Geschwindigkeit des Laufens zu einem Ball präzise zu steuern
- Sich verfügbar machen:** Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, eine Bewegungsausführung zur richtigen Zeit vorzubereiten bzw. einzuleiten
- Zuspielrichtung und -weite vorwegnehmen:** Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, die tatsächliche Richtung und Weite eines zugespielten Balles korrekt zu antizipieren
- Abwehrposition vorwegnehmen:** Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, die tatsächliche Abwehrposition eines oder mehrerer Gegenspieler korrekt zu antizipieren
- Laufwege beobachten:** Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, die Laufbewegungen eines oder mehrerer Mit-/Gegenspieler(s) korrekt wahrzunehmen

Krafteinsatz steuern	Winkel steuern		
			I




7

Jeder Spieler hat einen Ball. Die Bälle sollen aus dem Stand oder aus dem Sprung beidhändig so auf den Boden geworfen werden, daß die Bälle nach dem Aufsetzer eine bestimmte Höhe nicht überschreiten.

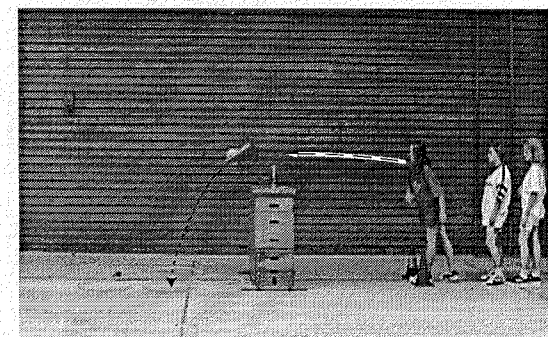
- Jeder in der Gruppe bekommt einen anderen Ball.
- Nach einer bestimmten Anzahl von Versuchen werden die Bälle untereinander getauscht
- Verschiedene Prellhöhen vorgeben: Brust-, Kopfhöhe usw. (*Hand – Komplexität: I*)
- Partner gibt mit seinem Ball zunächst die Höhe vor (*Hand – Komplexität: I*)
- Hindernisse überwinden: Pylone, Hürde, gespannte Schnur, Turnbank. Dabei gilt es, das jeweilige Hindernis möglichst knapp zu überwinden (*Hand – Komplexität: II*)
- Einarmige Prellwürfe (*Hand – Komplexität: II*)

HINWEISE

VARIATIONEN

Krafteinsatz steuern	Winkel steuern		
			II

8



Auf einen Kasten werden verschiedene Gegenstände gestellt. Hinter dem Kasten liegen Gymnastikreifen. Die Spieler stehen in einem Abstand von zwei bis drei Metern vor dem Kasten. Durch unterschiedlich dosiertes Werfen sollen die Gegenstände in bestimmte Bereiche befördert werden.

HINWEISE

- Gegenstände können sein: Papprollen, Tennisballbüchsen, Pylonen, kleine Kartons, Bälle, Kegel usw.
- Anstelle der Gymnastikreifen können auch Kreidelinien gezogen, Kartons aufgestellt oder Hallenlinien einbezogen werden
- Den Abstand zum Kasten nicht zu groß wählen, um die Anforderungen an die Zielgenauigkeit gering zu halten
- Das Einsammeln der Bälle erfolgt auf ein verabredetes Signal

VARIATIONEN

- Zielfeldvorgabe von außen (*Hand – Komplexität: II*)
- Wettkampf zwischen verschiedenen Gruppen (*Hand – Komplexität: II*)



Kooperationsprojekt „Verein – Schule – Universität“

Praxisprojekt „Ballschule Heidelberg“

Stadtteil/Ort	Verein/ Schule	Be- ginn	Abteilungen (Ball- Sportarten)
Kirchheim/HD	FT Kirchheim	1998	Handball, Fußball
Neuenheim/HD	FT Kirchheim	1999	Handball, Fußball
Sandhausen	SC Sandhausen	2000	Handball
Weststadt/HD	Pestalozzi- Grundschule	2000	–
Östringen	TSV Östringen	2000	Handball, Badminton
Handschuhsheim	TSV Handschuhsheim	2000	Handball, Tennis, Fußball (m/w), Rugby, Volleyball
Ziegelhausen	DJK/FC Ziegelhausen- Peterstal	2000	Fuß-, Volley-, Hand-, Basketball, Tennis, Tischtennis, Badminton



Zusammenfassung

- Das MOST gründet auf drei methodischen Vorentscheidungen:
sportspielübergreifend, spielerisch, implizit
vor
sportspielspezifisch, übungsorientiert, explizit
- Für diese Vorentscheidungen sprechen pädagogische, entwicklungs-/motivationspsychologische sowie zum Teil bewegungs-/trainingswissenschaftliche Argumente und empirische Befunde
- Die erste Stufe des MOST besteht aus einer allgemeinen, sportspielübergreifenden Ballschule. Sie umfasst die Vermittlung genereller Taktik-, Koordinations- und Technikbausteine
- Das Modellprojekt „Ballschule Heidelberg“ erzielt eine hohe Akzeptanz bei allen Kooperationspartnern und bei den Eltern/Kindern (erster Evaluationsaspekt). Es werden derzeit differenzierte Output-Evaluationen durchgeführt (zweiter Evaluationsaspekt)

