

**Aufbau von Handlungswissen und Kompetenzzernen bei Sportspielen, ein
didaktisches Modell der Spielhandlungskompetenzen**

Dissertation

*zur Erlangung des Doktorgrades der Sozialwissenschaftlichen Fakultät
der Georg-August-Universität Göttingen*

vorgelegt von

Elkin Arias

geboren in Medellín, Kolumbien

Göttingen

2012

Dissertationsgebiet: Sportwissenschaften

Betreuer: Prof. Dr. Herbert Hopf

Quelle: Göttingen 2012, elektronische Veröffentlichung über die SUB Göttingen

Inhaltverzeichnis

- 1 *Einleitung und allgemeine Problemstellung*

- 2 *Sportspiele lernen*
 - 2.1 *Vom Novizen zum Experten*
 - 2.2 *Traditionelle Ansätze beim Lernen der Sportspiel*
 - 2.3 *Spielvermittlungsmodelle*

- 3 *Modell der Spielhandlungskompetenzen*
 - 3.1 *Einführung zum Modell*
 - 3.2 *Begründung*
 - 3.3 *Anwendungsstruktur*
 - 3.4 *Aufgabestellung*
 - 3.5 *Validierung*

- 4 *Studies*
 - 4.1 *Studie 1: Prozedurale Spielkompetenz*
 - 4.2 *Studie 2: Aufbau des präskriptiven Wissens durch
eine Befragungsstrategie*
 - 4.3 *Studie 3: Entwicklung der technischen Kompetenz in Sportspielen durch
Kleine Fußballspiele mit unterschiedlichen Schwerpunkten
(KFSS)*
 - 4.4 *Studie 4: Förderung der kognitiven Fähigkeiten durch
Kombinationsspiele*

- 5 *Zusammenfassung*

- Literaturverzeichnis*
- Abbildungsverzeichnis*
- Tabellenverzeichnis*
- Anhang*

Zusammenfassung

Die vorliegende Dissertation hat zum Ziel, ein didaktisches Modell für das Lernen und das Training von Sportspielen zu entwerfen. Es berücksichtigt die grundlegenden Prinzipien von solchen Lerntheorien wie Interaktionistischer Konstruktivismus, situiertes Lernen und Handlungstheorie, es berücksichtigt darüber hinaus grundlegende Prinzipien aus den Theorien der Informationswissenschaften und des Wissensmanagements wie Wissenshierarchie und Wissenstreppe. Unter Beachtung der besonderen Bedingungen der Sportvereine, wo die Kinder das Spiel lernen und Spaß haben, aber auch bei Wettspielen Leistung zeigen sollen, wird ein didaktisches Modell der Spielhandlungskompetenzen vorgeschlagen. Dieses ist ein indirektes didaktisches Modell und strebt als Alternative zum traditionellen Direkten Modell die Entwicklung der kognitiven, technischen und psychologischen Spielkompetenz an und übernimmt Elemente aus anderen didaktischen Modellen wie zum Beispiel kooperatives Lernen und individuelles Lernen.

Es wurde ein bestimmtes Forschungsverfahren angewandt, indem das Modell in mehreren Schritten entwickelt wurde. Bei jedem Schritt wurde nur eine der vier im Modell vorgeschlagenen didaktischen Strategien mit jungen Fußballspielern überprüft. Dies geschah durch eine partielle Intervention, ohne das gewöhnliche Training zu stören. Die vorgeschlagenen didaktischen Strategien sind: Kleine Fußballspiele mit unterschiedlichen Schwerpunkten (KFSS), Kombinationsspiele, Zweikämpfe und vorsätzliches Üben der technischen Fertigkeiten. Weiterhin wurde das Trainingsinhalt durch eine Befragungsmethode vermittelt. Das Modell wird dann in mehreren Studien überprüft, wobei jede auf eine bestimmte Perspektive und damit auf die Entwicklung einer bestimmten Kompetenz fokussiert ist. Der Hinweis von METZLER (2005b, S.190), verschiedene didaktische Modelle sollten, wegen ihren unterschiedlichen Voraussetzungen, nicht verglichen werden, wurde berücksichtigt. Daher wurde der Vergleich mit anderen didaktischen Modellen vermieden, stattdessen wurden die Ergebnisse und kontextuellen Bedingungen, die die Implementierung des Modells voraussetzt, exploriert.

Die vier Studien zeigen bei der Anwendung des entworfenen Modells eine positive Wirkung auf die Spielkompetenzen der jungen Fußballspieler, allerdings wurden nicht

alle Ergebnisse statistisch signifikant. Die Kleinen Fußballspiele mit unterschiedlichen Schwerpunkten ergaben zusammen mit der Befragungsmethode eine positive Wirkung beim Erlernen der Spielprinzipien, jedoch statistisch nicht signifikant. Die Befragungsmethode wies eine signifikant positive Wirkung auf die Entwicklung der spezifischen kognitiven Kompetenz beim Fußballspiel auf. Die Kleinen Spiele mit Schwerpunkten wurden ebenso wirksam wie die Übungen für das Lernen der technischen Fertigkeiten des Fußballs. Die didaktische Strategie der Kombinationsspiele zeigte eine positive, aber statistisch nicht signifikante Wirkung auf die Verbesserung des Offensivspiels.

Das Modell zeigte eine positive Wirkung auf das Lernen der Spielkompetenzen, wenn jede didaktische Strategie in einer unterschiedlichen Studie angewendet wurde. Allerdings sind weitere Studien erforderlich, in denen das gesamte Modell während einer längeren Zeitspanne angewendet wird, um eine Langzeitwirkung bestätigen zu können. Dazu sollten weitere Auswertungsverfahren entworfen und validiert werden, die die Ziele der indirekten Modelle berücksichtigen. Ein Vergleich mit anderen didaktischen Modellen für das Lernen und Training der Sportspiele sollte später unternommen werden.