

STARK digital!

LESEPROBE

SPORT

Allgemeinbildendes Gymnasium



0691 D1

VERFÜGBARE JAHRGÄNGE

BUNDESLAND	BESCHREIBUNG	JAHRGANG
Baden-Württemberg	Gymnasium	ab 2006
Bayern	Gymnasium	ab 2010
Nordrhein-Westfalen	Gymnasium / Gesamtschule LK	ab 2007

Nordrhein-Westfalen: Leistungskurs 2017
Aufgabe 2

Aufgabenstellung:

Punkte

- 1 Stellen Sie die Analysatoren zur Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen dar. Erläutern Sie die spezifische funktionale Bedeutung der Analysatoren anhand von Sportspiel-Situationen, in denen jeweils ein Analysator die Bewältigung der Spielsituation besonders beeinflusst. 27
- 2 Erläutern Sie das Taktik-Spiel-Modell (M 1) und vergleichen Sie es mit dem „spielgemäßen Konzept“ (M 2). 26
- 3 Entwerfen Sie auf der Basis des Taktik-Spiel-Modells ein Beispiel für die Umsetzung der Vermittlung eines Sportspiels in zwei aufeinander aufbauenden Unterrichtseinheiten (2×90 min) des Faches Sport. Beziehen Sie dabei sowohl Praxis- als auch Theoriephasen ein. 27

M 1: Spielvermittlung nach dem Taktik-Spiel-Modell

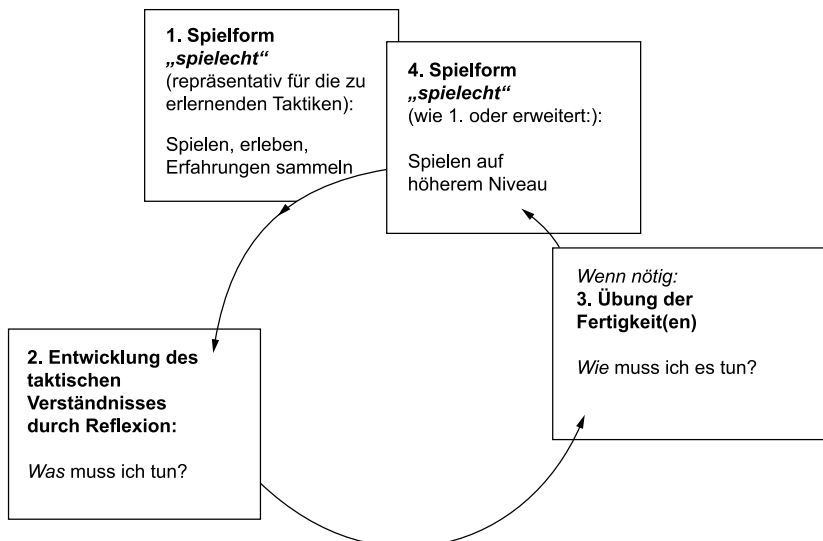


Abbildung 1: Kreis-Spiral-Modell des Taktik-Spielkonzepts (in Anlehnung an Mitchell et al., 2006, S. 13)

Quelle: Wurzel, B.: Was heißt hier spielgemäß? Ein Plädoyer für das „Taktik-Spielkonzept“ bei der Vermittlung von Sportspielen. In: Sportunterricht 11/57, Hofmann Verlag, Schordorf 2008, S. 340–345.

M 2: Wie lernt und lehrt man Große Spiele¹?

Spielvermittlung nach dem spielgemäßen Konzept²

Unsere kurze Betrachtung von zwei herkömmlichen Spielmethoden hat ergeben, dass die Zergliederungsmethode einerseits und die Konfrontationsmethode andererseits zwar durchaus sinnvolle Grundsätze beinhalten: den langsamen Spielaufbau durch Aneinanderreihen (aneinandergereiht werden die Bereiche Technik, Taktik und Training) einerseits und das Spielen von Anfang an andererseits. Mit diesen richtigen Entscheidungen gehen aber so große Nachteile einher, dass es nicht angeraten erscheint, sich bei der Einführung eines Sportspiels des einen oder anderen Konzepts zu bedienen. Die Nachteile zu umgehen, ohne auf die Vorteile verzichten zu müssen, versucht nun das spielgemäße Konzept.

10 [...] Spielreihen geben den Spielanfängern Gelegenheit, ein Spiel, das sie lernen wollen, von Beginn an in seiner Grundidee zu erfahren und sich mit wachsendem Können an zunehmend schwierigeren Formen zu versuchen. Dabei sind es die spielmethodischen Spielformen, die diese einzelnen Schritte verkörpern.

[...] Unter den spielmethodischen Spielformen sind es zunächst die Grundformen der 15 Sportspiele, später die Mini-Sportspiele, die es ermöglichen, ein Großes Spiel in seiner Idee, seinen typischen sozialen Zusammenhängen und seinen grundlegenden Regeln kennenzulernen. [...] Gefragt sind diejenigen Kleinen Spiele, die ihrer Idee und dem vorherrschenden Handlungsgeschehen nach das Zielspiel so weit vorwegnehmen, dass sie als Grundformen der Sportspiele bezeichnet werden können. Schon die erste 20 Grundform muss einen ganzheitlichen Eindruck des Zielspiels ermöglichen. Falls solche Spielformen zu finden sind, gilt es, sie nach ihrer unterschiedlichen Schwierigkeit zu einer Spielreihe zu ordnen.

Der gelegentlichen Notwendigkeit des Übens von Einzelheiten wird durch die Möglichkeit Rechnung getragen, spielmethodische Übungsformen bzw. Übungsreihen aus 25 der Spielreihe auszugliedern (siehe Technik; Abbildung 2). [...] Aus den Spielreihen können motorische bzw. taktische Einzelheiten ausgegliedert werden (siehe Taktik; Abbildung 2).

1 Große Spiele: Sportspiele, deren Wettkampfbestimmungen bzw. Regeln national und international festgelegt sind, bezeichnet man als „Große Spiele“. Große Spiele sind zum Beispiel Fußball, Handball, Volleyball, Basketball u. a.

2 Die nachfolgende Zusammenstellung beinhaltet die Grundgedanken des Konzepts. Es handelt sich um Auszüge aus Dietrich/Dürrwächter/Schaller: Die großen Spiele, Aachen 1994.

Lösungsvorschläge

- 1 ***Hinweis:** In dieser reproductiv angelegten Einstiegsaufgabe können Sie bei der Darstellung der fünf Analysatoren auf bekannte Lehrplaninhalte zurückgreifen. Gehen Sie bei der Erläuterung der jeweiligen Bedeutung der Analysatoren anschließend möglichst konkret auf relevante Teilaspekte passend gewählter Sportspiel-Situationen ein.*

Entscheidend für die Koordination, inklusive des Zeitpunktes und der Qualität von sportlichen Bewegungen, sind die Aufnahme von Informationen und deren Weiterverarbeitung rund um das sportliche Geschehen. Für diese Wahrnehmungs- und Verarbeitungsprozesse, z. B. in Sportspielen, sind sogenannte **Analysatoren** verantwortlich. Damit sind jeweils Funktionseinheiten zur Aufnahme, Weiterleitung und Verarbeitung eines Sinnesreizes gemeint. Zu einem Analysator gehören spezielle Rezeptoren. Die von den Sinnesorganen (Sinneszellen) aufgenommenen Informationen werden über die afferenten Nervenbahnen zum Zentralnervensystem weitergeleitet. Des Weiteren sind sensorische Zentren in verschiedenen Hirnarealen Teil dieser Funktionseinheiten. Um eine gute motorische Koordination zu gewährleisten, sind fünf Analysatoren wesentlich, die meist parallel und einander ergänzend wirksam sind. Nachfolgend werden sie mit ihrer unterschiedlichen Bedeutung in verschiedenen Sportarten vorgestellt:

- Der **optische** Analysator verarbeitet visuelle Signale. Er ermöglicht es, die eigenen Bewegungen und die eigene Position zu registrieren, sowie auch Bewegungen anderer Menschen und Objekte oder Bewegungsmuster (z. B. von Bewegungsvorbildern) wahrzunehmen. Er ist damit auch für das Nachahmen und Erlernen von Bewegungen Voraussetzung. Wenn das Gesichtsfeld die eigene Bewegung nur unvollständig erfasst, können optische Signale auch indirekt Informationen über den Bewegungsablauf liefern.
Der optische Analysator ist in fast allen Sportarten von großer Wichtigkeit, so z. B. beim Reagieren und Agieren beim Boxen (Einschätzen einer Punch-Bewegung und entsprechendes „Abtauchen“ nach einem Punch mit folgendem Konter). In Ball- und Rückschlagsportarten, wie z. B. beim Tennis, ist für die Ballverarbeitung entscheidend, dass der Drall, die Flugbahn und die Geschwindigkeit des Balls, aber auch die eigene Position und die Position von Gegnern und Mitspielern im Spielfeld wahrgenommen und verarbeitet werden.
- Die Rezeptoren des **taktilen** Analysators liegen in der Haut und nehmen mechanische Reize wie Druck, Berührung und Vibrationen wahr. Auf taktilen Weg erhalten wir unter anderem Informationen über Form und Oberfläche von Gegenständen, aber auch über Widerstände in Luft und Wasser. Als Beispiele seien hier das Greifen im Ringen oder Judo oder das „Wasserfassen“ und auch Gleiten beim Schwimmen genannt. Auch z. B. die Griffhaltung im Tennis wird überwiegend durch den taktilen Analysator bestimmt.
- Der **kinästhetische** (bewegungsempfindende) Analysator erfasst Eigenbewegungen und die Stellung des Körpers im Raum. Seine Rezeptoren (Propriozeptoren)

turen) befinden sich in den Skelettmuskeln (Muskelspindeln), Sehnen und Gelenken und nehmen beispielsweise in den Muskeln Spannungs- und Längenveränderungen wahr. In den Gelenken geben sie Rückmeldung über Gelenkstellungen und Gelenkwinkeländerungen. Die sehr hohe Leitungsgeschwindigkeit der beteiligten Fasern und die hohe Differenzierungsmöglichkeit machen den Analysator vor allem für die Bewegungskontrolle und das Bewegungsgefühl wichtig. Bei der Ausführung sportlicher Techniken sind solche Rückmeldungen zu Bewegungen essenziell, auch für deren Regulierung. In Sportarten, bei denen eine optische Kontrolle der Bewegung nur eingeschränkt möglich ist, kommt diesem Analysator eine besondere Rolle zu, z. B. bei der Kontrolle der Bein- und Armhaltung beim Geräteturnen oder der Armbewegung beim Speerwurf.

Kinästhetische und taktile Informationen sind aufgrund der räumlichen Nähe der entsprechenden Rezeptoren oft nur schwer voneinander zu unterscheiden.

- Der **akustische** Analysator dient der Verarbeitung akustischer Signale, die mit der eigentlichen Bewegungsausführung und deren Auswirkung(en) zusammenhängen. Aber auch Geräusche aus der Umwelt und des Sportgerätes, z. B. Ballgeräusche, Klatschen oder Musik, werden über den akustischen Analysator registriert. Als weitere Beispiele seien Zurufe von Trainern oder Mitspielern oder konkret das Schlaggeräusch beim „Überkopf-Clear“ (Badminton) und die resultierende Einschätzung des zu erwartenden Balls/Schlags genannt. Insgesamt kommt dem Analysator eine vergleichsweise untergeordnete Rolle zu, da der Anteil an akustischen Signalen bei sportlichen Bewegungen nicht so groß ist.
- Der **statico-dynamische** Analysator (Vestibularanalysator) ist vor allem für die Orientierung des Körpers im Raum zuständig und registriert Richtungs- und Beschleunigungsveränderungen des Kopfes. Diese Funktionen erfüllt der Vestibularapparat im Innenohr, der u.a. drei Bogengänge enthält und die Wahrnehmung von Drehbewegungen in alle Richtungen (Raumachsen) bzw. Beschleunigungen ermöglicht. Bei (Dreh-)Bewegungen des Kopfes werden die in diesem Gleichgewichtsorgan befindlichen Sinneszellen gereizt und deren Signale an das Zentralnervensystem weitergeleitet. Für die räumliche Orientierung und die Erhaltung des Gleichgewichts ist aber auch das Zusammenspiel mit visuellen, kinästhetischen und taktilen Wahrnehmungen entscheidend. Der statico-dynamische Analysator ist besonders in Sportarten bedeutsam, in denen Körperdrehungen oder Sprünge auszuführen sind. Beispielsweise bei Trendsportarten wie dem Freestyle-Skiing oder dem Snowboardfahren, aber auch beim Wasserspringen und Geräteturnen sind Sportler/innen jederzeit auf Informationen über die Lage ihres Körpers im Raum angewiesen, auch um Korrekturen vornehmen zu können.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass bei der Ausführung der meisten sportlichen Bewegungen mehrere Analysatoren beteiligt sind. So wirkt z. B. der kinästhetische Analysator sehr eng mit allen anderen Analysatoren zusammen, insbesondere mit dem optischen Analysator. Die Bedeutung der visuellen Informationen ist für viele sportliche Bewegungsabläufe deshalb so groß, weil damit verbundene gespeicherte kinästhetische Informationen, aber teilweise auch taktile und statico-dynamische Informationen aktiviert werden.



© **STARK Verlag**

www.stark-verlag.de
info@stark-verlag.de

Der Datenbestand der STARK Verlag GmbH
ist urheberrechtlich international geschützt.
Kein Teil dieser Daten darf ohne Zustimmung
des Rechteinhabers in irgendeiner Form
verwertet werden.

STARK