



DIPLOMARBEIT

Die Heidelberger Ballschule in der amerikanischen Sportspielwelt

Eine Modifikation der Taktik-, Koordinations- und Technikbausteine

vorgelegt bei Prof. Dr. Klaus Roth, Universität Heidelberg

von

Bendikt Schulz-Linkholt

Landteilstraße 19

68163 Mannheim

Benny_sl@web.de

Juli 2008

VORWORT

An dieser Stelle möchte ich einigen Menschen danken, die diese Arbeit möglich gemacht haben.

Thorsten Damm, der mit seinen Ideen und Anregungen einen wesentlichen Anteil an der Entstehung dieser Arbeit hatte und mich auch bei der Planung und Durchführung der gesamten Arbeit jederzeit unterstützte.

Georg Bull, Markus Zidek und Manuel Rueb, die mir neben ihren Funktionen als Sportspiel-
experten stets mit ihrem fundiertem Wissen sowie Rat und Tat zur Seite standen. Der erheb-
liche Zeitaufwand bei der Beschaffung von Materialien und Informationen den sie dabei ein-
brachten, ist gar nicht hoch genug zu bewerten.

Miriam Frank, Marcel Weik, Franziska Rausch, Uli Weise, Philipp Brüggemann und Susanne
Schulz-Linkholt, die sich bei der Formatierung und Korrektur mehr als nur freundschaftlich
einbrachten und mir in schwierigen Lagen Rückhalt gaben.

Zu guter Letzt geht ganz besonderer Dank an
meine Eltern, Monika und Bertram Schulz-Linkholt, die unablässig und stets unbeirrt an
meinen Werdegang glaubten und mich nicht nur finanziell unterstützten, sondern auch wert-
volle Ansprechpartner waren. Vielen, vielen Dank!

INHALTSVERZEICHNIS

1	BEREIT FÜR AMERIKA?	6
2	DIE AMERIKANISCHE SPORTSPIELWELT	9
2.1	SPORT IN DER AMERIKANISCHEN GESELLSCHAFT	9
2.2	THE AMERICAN WAY – AMERIKANISCHE SPORTSPIELSOZIALISATION	15
3	WANDEL IN DER SPORTSPIELVERMITTLUNG	20
3.1	ENTWICKLUNG ZUR INTEGRATIVEN SPORTSPIELVERMITTLUNG	20
3.2	DIE BALLSCHULE UND DAS MSIL	24
3.3	DAS TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING - KONZEPT	28
3.4	SYSTEMATIKEN DER SPORTSPIELE	32
3.4.1	<i>Sportspiele in ihren Familien – die Systematik integrativer Vermittlungskonzepte</i>	32
3.4.2	<i>Die Heidelberger Ballschule und deren Sportspielsystematik</i>	33
3.4.3	<i>Sportspielsystematiken in der englischsprachigen Literatur</i>	39
4	SPORTSPIELBESCHREIBUNGEN	42
4.1	BASEBALL	42
4.1.1	<i>Spielaufbau</i>	42
4.1.2	<i>Anforderungsprofil Baseball</i>	46
4.2	AMERICAN FOOTBALL	50
4.2.1	<i>Spielaufbau</i>	50
4.2.2	<i>Anforderungsprofil American Football</i>	52
5	MODIFIKATION DES BALLSCHULKONZEPTS	56
5.1	INTEGRATION DER AMERIKANISCHEN SPORTSPIELE	56
5.2	ZIELE UND INHALTE	69
5.2.1	<i>Körperkontaktspiele</i>	69
5.2.2	<i>Schlag-Laufspiele</i>	71
5.3	MATERIALIEN	74
5.4	SPIEL- UND ÜBUNGSFORMEN	77
6	FAZIT UND AUSBLICK	82
7	LITERATURVERZEICHNIS	84
8	ANHANG	91
8.1	ILLUSTRATIONEN DER SPIEL- UND ÜBUNGSFORMEN	91
8.2	FRAGEBOGEN ZUR TAKTIK-, KOORDINATIONS- UND TECHNIKSCHULUNG IM AMERICAN FOOTBALL	94

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Kunst, Unterhaltung und Freizeit – geschätzte Einkommen in den USA.....	10
Abb. 2: Teilnehmerzahlen der National Collegiate Athletic Assoziation.....	11
Abb. 3: Means for Motivation Scales by Country and Gender	13
Abb. 4: Modell des spielerisch impliziten Lernens	26
Abb. 5: Curriculares Modell des TGfU-Ansatzes	31
Abb. 6: Baseballfeld.....	43
Abb. 7: Mittelwerte der drei Bausteingruppen (American Football).....	55
Abb. 8: Mittelwerte der vier footballspez. Aufgabentypen über die Bausteingruppen hinweg.....	55
Abb. 9: Baseballschlägerset aus Schaumstoff	75
Abb. 10: Wiffle-Ball	75
Abb. 11: Softball -Set.....	76
Abb. 12: Batting-Tee.....	76
Abb. 13: Flag-Football Gurt.....	77
Abb. 14: Illustration Spiel 1 - Sektorenball.....	91
Abb. 15: Illustration Spiel 2 - Rounders.....	91
Abb. 16: Illustration Spiel 3 - Feuerball.....	92
Abb. 17: Illustration Spiel 4 - Zonenball.....	92
Abb. 18: Illustration Spiel 5 – Alle Wege führen nach Rom.....	93

Tabellenverzeichnis

Tab. 1: „Baustein-Pool“ der allgemeinen Ballschule	27
Tab. 2: Sportspielsystematik der Ballschule	34
Tab. 3: Prototypen der vier Sportspielkategorien.....	36
Tab. 4: Bausteinsystematik nach Uhlig.....	38
Tab. 5: Klassifikation der Sportspiele: ein taktisches Klassifikationssystem.....	40
Tab. 6: Anforderungsprofil in Abhängigkeit der Position im Baseball.....	48
Tab. 7: Zugang, Ziele, Inhalte und Methode der allg. Ballschule	58
Tab. 8: Gewichtung und Zuordnung der Sportspiele nach T_{proto}	62
Tab. 9: Um Körperkontaktspiele erweiterte Sportspielsystematik	64
Tab. 10: Um Schlag-Laufspiele erweiterte Sportspielsystematik.....	68
Tab. 11: Bausteinstruktur der Körperkontaktspiele.....	70
Tab. 12: Bausteinstruktur der Schlag- Laufspiele	73
Tab. 13: Spiel 1 (Sektorenball).....	78
Tab. 14: Spiel 2 (Rounders)	79
Tab. 15: Spiel 3 (Feuerball).....	80
Tab. 16: Spiel 4 (Zonenball)	80
Tab. 17: Spiel 5 (Alle Wege führen nach Rom).....	81

1 Bereit für Amerika?

Die Heidelberger Ballschule ist ein Kooperationsprojekt zwischen dem Institut für Sport und Sportwissenschaften (ISSW) der Universität Heidelberg und zahlreichen Sportvereinen und Grundschulen deutschlandweit. Es spielen und üben bereits über 3.000 Kinder im Rahmen dieses Projekts, denen die Ballschule eine professionelle, entwicklungsgerechte Anfängerausbildung in den Ball-Sportspielen gewährleistet. In den anglistisch-amerikanischen Ländern ist sie bisher allerdings weitgehend unbekannt.

Welches Problem hat denn die Heidelberger Ballschule mit Amerika und der amerikanischen Sportspielwelt? Schließlich ist fast jeder Sport – gerade die Ballsportarten - fast überall in der Welt anzutreffen. Fußball spielende Kinder gehören genauso zum gewohnten Bild im Münchner Englischen Garten wie zum New Yorker Central Park; Streetball ist ein wichtiger Bestandteil jugendlicher Lebenswelten in Deutschland und in Amerika; Beachvolleyball hat sich zu einem weltweiten Faszinosum entwickelt. Ein Umstand, der nicht zuletzt der Globalisierung, als ein wesentliches Kennzeichen moderner westlicher Nationen, zu verdanken ist.

Dennoch fielen lange nicht alle Unterschiede zwischen diesen beiden Sportspielwelten der Globalisierung zum Opfer. So findet die Sportspielsozialisation in Amerika nicht wie hier in den Sportvereinen statt. Die sportliche ‚Kinderstube‘ von Ballspielanfängern wird von Colleges und High Schools organisiert und liegt somit in der Hand der Bildungseinrichtungen. Die sogenannten *Backyard Games* (spielende Kinder in Hinterhöfen und Parks) sind allerdings wie in Deutschland die Straßenspielkultur durch den Wandel in der Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen weitgehend vom Straßenbild verschwunden. Auch auf der anderen Seite des Atlantik gehören einfache Fertigkeiten wie Prellen, Fangen, Werfen, Passen oder Schießen infolgedessen auch nicht mehr zur selbstverständlichen Alltagsmotorik. Diese Triebfeder der Heidel-

berger Ballschule, die sogenannte Straßenspielhypothese (vgl. Kröger & Roth, 2005), ist diesen zwei Sportspielwelten offenbar wiederum gemein. Ist demnach dort nicht die gleiche Problematik gegeben, die die Ballschule als Lösungsansatz fordert? Ist Amerika also bereit für die Ballschule?

Neben der Abstinenz eines gemeinnützigen Vereinswesens ist ein weiterer Unterschied zu Deutschland, dass die Popularitäten einzelner Sportspiele offensichtlich markant divergieren. Vergleicht man etwa die müde Begeisterung, die die Fußball-WM 1994 in den USA entfachte, mit den Freudentänzen und der neu gefundenen Identität als die ‚Welt zu Gast bei Freunden‘ in Deutschland war, so liegen anscheinend Welten zwischen diesen beiden Ländern. Das klassische Bild des Amerikaners im Zusammenhang mit Ball-sport wird wohl auch selten einen Fußball zeigen, dafür einen Football oder einen Baseballschläger. An dieser Stelle zeigt sich jedoch ein Problem, denn gerade diese beiden überaus populären Sportarten fanden bisher keine Berücksichtigung in der Sportspielsystematik der Heidelberger Ballschule. Die Integration dieser Spiele in die bestehende Gruppenstruktur ist auch nicht unreflektiert möglich.

Diese Systematik hat keineswegs einen formellen Charakter, vielmehr ist sie der Schlüssel für die Struktur und den Aufbau der Ballschule. Der Grund liegt in dem hierarchischen Gesamtkonzept, in das die Ballschule eingeordnet ist, dem Modell des spielerisch–impliziten Lernens (MSIL). Dieses dreistufige Konzept fordert zunächst eine sportspielübergreifende Grundsteinlegung, das ABC des Spielens, also die Ballschule von Kröger & Roth (2005). Auf der zweiten Ebene erfolgt dann allerdings eine sportspielgerichtete, teil-integrative Ausbildung innerhalb dieser Systematik, die sich selbst aus den Sportspielgruppen ergibt, woraufhin sportspielspezifisch in den einzelnen Sportarten trainiert und geübt wird.

Im Zentrum dieser Arbeit steht die Integration der Sportspiele Baseball und American Football in die Sportspielsystematik der Ballschule. Da sich diese inhaltlich in einer Bausteinstruktur aus den taktischen, koordinativen und technischen Anforderungen manifestieren, sind diese Bausteine folglich zu modifizieren. Im Mittelpunkt steht daher weniger die Frage - ist Amerika bereit für die Ballschule? – als vielmehr:

Ist die Heidelberger Ballschule bereit für Amerika?

Während die erste Fragestellung die Implikation des ‚Produkts‘ Ballschule auf dem amerikanischen Markt für entwicklungsgerechte Sportspielvermittlung bedeutet, muss bezüglich der zweiten ein Integrationsprozess der unberücksichtigten Sportarten, insbesondere auf der zweiten Stufe des MSIL, stattfinden. Dies kann nur vor dem Hintergrund der amerikanischen Sportspielwelt geschehen und wird in Kapitel 2 erörtert. Im folgenden Abschnitt soll der Wandel in der Sportspielvermittlung dargelegt werden, welcher sich schließlich im Stand der Forschung widerspiegelt. Dabei lässt sich eine Grenzüberschreitung ausmachen, die sich sowohl in der Öffnung zur amerikanischen Sportspielwelt wie auch in der Berücksichtigung der englischsprachigen, sportwissenschaftlichen Forschung manifestiert. Die folgenden Kapitel sind von zentraler Bedeutung. Im vierten Kapitel werden durch die Beschreibung der Sportspiele Anforderungsprofile generiert, welche im anschließenden Abschnitt in der Modifikation des Ballschulkonzepts aufgegriffen werden und schließlich zugleich eine praktische Ausrichtung erfahren.

2 Die amerikanische Sportspielwelt

2.1 Sport in der amerikanischen Gesellschaft

Sport ist in der amerikanischen Kultur ein bedeutender, fast hegemonialer Bestandteil, das heißt er spielt im Leben großer Teile der Bevölkerung eine zentrale Rolle. Gerade für Jugendliche besitzt Sport als Freizeitbeschäftigung eine große Wichtigkeit (vgl. Bedeutung des Sports als Freizeitaktivität. Vergleich Berlin / New York. Brettschneider, Brandl-Bredenbeck & Rees, 2001, S. 286). Überhaupt scheint die Mehrheit der amerikanischen Bevölkerung sport-süchtig zu sein. So locken die guten Footballteams jede Woche Zigtausende in die riesigen Stadien und die Heimspiele vieler Teams sind trotz der hohen Preise seit Jahrzehnten ausverkauft. Im September 2006 wurden beispielsweise die Tickets für das Spiel Notre Dame University gegen Penn State University für 3500 Dollar die Karte unter der Hand verkauft.

Die herausragende Bedeutung lässt sich aber auch deutlich an der medialen Präsenz ablesen. Es gibt eine enorme Menge an Live-Übertragungen der unterschiedlichsten Niveaus von Sportveranstaltungen, professionelle wie auch Amateurevents, auf staatlichem, nationalem und internationalem Niveau. Dabei werden Spielzeiten der Profi-, der College- und der Highschoolmannschaften so gelegt, dass sie sich möglichst wenig überschneiden, sodass an fünf Abenden der Woche und den ganzen Tag an den Wochenenden Football und Baseball gesendet werden können. Den Höhepunkt des Sportjahres bildet dabei unangefochten der *Super Bowl*, das Finale der US-amerikanischen American-Football-Profiliga *National Football League* (NFL). Die Liste der TV-Übertragungen mit den höchsten Zuschauerzahlen im nordamerikanischen Fernsehen führen sechs *Super Bowls* an. Im Durchschnitt sehen 90 Millionen Nordamerikaner den *Super Bowl*, mit Spitzenwerten von bis zu 140 Millionen. Am 3. Februar 2008 sahen 97,5 Millionen Amerikaner den 42. *Super Bowl*, was einem Marktanteil von 65 % entsprach (Rabil, 2008). Der *Super Sunday* (Sonntags-Austragung des *Super Bowls*) ist sogar nach einer Untersuchung

von Hopsicker und Dyreson (2006) der populärste Nationalfeiertag in den USA, und wird von mehr Menschen gefeiert als Weihnachten.

Der Stellenwert, den der Sport in der US-amerikanischen Gesellschaft einnimmt, verdeutlicht auch Abbildung 1, welche die geschätzten Einkommen in den Bereichen Kunst, Unterhaltung und Freizeit in den USA zeigt. Dabei nimmt der Zuschauersport eine Spitzenposition in der Investition der Amerikaner in ihre Freizeitgestaltung ein. Nur noch durch das Glücksspiel kann diese übertreffen, und Museen und andere historische Stätten werden hinter sich gelassen.

Table 1218. Arts, Entertainment and Recreation Services—Estimated Revenue: 2002 and 2003
 [(In millions of dollars (137,436 represents \$137,436,000,000), except percent. For taxable and tax-exempt employer firms. Except where indicated, estimates adjusted using the results of the 1997 Economic Census. Minus sign (-) indicates decrease. Based on the Service Annual Survey, see Appendix III)]

Industry	NAICS code ¹	Total			Taxable		
		2002	2003	Percent change, 2002-2003	2002	2003	Percent change, 2002-2003
Arts, entertainment, and recreation	71	137,436	145,771	6.1	114,329	121,935	6.7
Performing arts, spectator sports	711	50,286	52,252	3.9	44,417	46,375	4.4
Performing arts companies ²	7111	9,321	9,508	2.0	5,568	5,724	2.8
Spectator sports	7112	20,224	20,386	0.8	20,224	20,386	0.8
Sports teams and clubs	711211	12,619	12,844	1.8	12,619	12,844	1.8
Racetracks	711212	5,526	5,427	-1.8	5,526	5,427	-1.8
Other spectator sports	711219	2,078	2,116	1.8	2,078	2,116	1.8
Promoters of performing arts, sports and similar events	7113	9,385	10,137	8.0	7,268	8,044	10.7
Agents and managers for artists, athletes, entertainers and other public figures	7114	3,604	3,606	0.1	3,604	3,606	0.1
Independent artists, writers, and performers	7115	7,753	8,615	11.1	7,753	8,615	11.1
Museums, historical sites, and similar institutions	712	7,735	8,205	6.1	913	1,001	9.6
Amusement, gambling, and recreation industries	713	79,415	85,314	7.4	68,999	74,559	8.1
Amusement parks and arcades	7131	9,295	9,778	5.2	9,295	9,778	5.2
Amusement and theme parks	71311	8,084	8,641	6.9	8,084	8,641	6.9
Amusement arcades	71312	1,211	1,138	-6.0	1,211	1,138	-6.0
Gambling industries	7132	24,300	28,756	18.3	24,300	28,756	18.3
Casinos (except casino hotels)	71321	16,923	19,947	17.9	16,923	19,947	17.9
Other gambling industries	71329	7,378	8,809	19.4	7,378	8,809	19.4
Other amusement and recreation industries	7139	45,820	46,780	2.1	35,404	36,024	1.8
Golf courses and country clubs	71391	16,738	16,195	-3.2	10,258	9,603	-6.4
Skiing facilities	71392	1,729	1,765	2.1	1,729	1,765	2.1
Marinas ³	71393	3,228	3,257	0.9	3,228	3,257	0.9
Fitness and recreational sports centers	71394	15,079	16,237	7.7	12,016	13,034	8.5
Bowling centers	71395	3,315	3,550	7.1	3,315	3,550	7.1
All other amusement and recreation	71399	5,731	5,775	0.8	4,858	4,815	-0.9

¹ Based on the North American Industry Classification System 1997; see text, this section and Section 15, Business Enterprise. ² Estimates for NAICS 71113 and 71119, not shown separately, have not been adjusted to the 1997 Economic Census. ³ Estimates not adjusted to the 1997 Economic Census.

Source: U.S. Census Bureau, "2003 Service Annual Survey, Arts, Entertainment, and Recreation Services". See <<http://www.census.gov/econ/www/servmenu.html>> Issued February 2005.

Abb. 1: Kunst, Unterhaltung und Freizeit – geschätzte Einkommen in den USA (U.S. Census Bureau, 2006)

Die US-Sportkultur unterscheidet sich jedoch von der, der meisten anderen Länder. Vor allem verglichen mit europäischen Nationen, unterscheiden sich die beliebtesten Sportarten markant. Während Fußball als die weltweit populärste Sportart bezeichnet werden kann, fristet Soccer in den USA noch immer ein ‚Schattendasein‘. Die vier bedeutendsten und beliebtesten Sportarten der USA sind derweil American Football, Baseball, Basketball und Ice Hockey. Dies lässt sich sowohl anhand der absoluten Zuschauerzahlen bei den verschiedenen Sportveranstaltungen eindeutig ablesen, als auch anhand der Teilnehmerzahlen am Collegiesport (vgl. Abb. 2).

Table 1239. Participation in NCAA Sports: 2003–2004

Sport	Males			Females		
	Teams	Athletes	Average squad	Teams	Athletes	Average squad
Total ¹	8,121	217,309	(X)	9,032	162,752	(X)
Baseball	864	27,262	31.6	(X)	(X)	(X)
Basketball	994	16,028	16.1	1,022	14,596	14.3
Bowling ²	1	25	(NA)	42	358	8.5
Cross country	871	11,273	12.9	942	12,678	13.5
Equestrian ²	4	49	12.3	41	1,120	27.3
Fencing ³	37	610	16.5	44	653	14.8
Field hockey	(X)	(X)	(X)	255	5,430	21.3
Football	617	59,980	97.2	(X)	(X)	(X)
Golf	758	7,738	10.2	477	3,628	7.6
Gymnastics	20	326	16.3	86	1,380	16.0
Ice hockey ⁴	133	3,782	28.4	72	1,600	22.2
Lacrosse	211	7,103	33.7	258	5,545	21.5
Rifle ³	35	192	5.5	39	205	5.3
Rowing ⁵	55	1,758	32.0	143	6,805	47.6
Sailing ²	26	259	10.0	(X)	(X)	(X)
Skiing ³	39	467	12.0	42	457	10.9
Soccer	729	18,512	25.4	895	20,437	22.8
Softball	(X)	(X)	(X)	908	16,079	17.7
Squash ²	23	325	14.1	27	389	14.4
Swimming/diving	387	7,333	18.9	488	10,539	21.6
Synchronized swimming ⁴	(X)	(X)	(X)	8	104	13.0
Tennis	744	7,219	9.7	880	8,448	9.6
Track, indoor	563	18,157	32.3	617	18,065	29.3
Track, outdoor	657	20,869	31.8	701	19,658	28.0
Volleyball	81	1,195	14.8	978	13,310	13.6
Water polo	46	865	18.8	59	1,126	19.1
Wrestling	223	5,943	26.7	(X)	(X)	(X)

X Not applicable. ¹ Includes other sports, not shown separately. ² Sport recognized by the NCAA, but does not have an NCAA championship. ³ Co-ed championship sport. ⁴ Sport recognized by the NCAA, but does not have an NCAA championship for women. ⁵ Sport recognized by the NCAA, but does not have an NCAA championship for men.

Source: The National Collegiate Athletic Association (NCAA), Indianapolis, IN, 2003-04 Participation Study (copyright).
<http://www2.ncaa.org/mediaandevents/ncaapublications/research/>

Abb. 2: Teilnehmerzahlen der National Collegiate Athletic Assoziation (NCAA) (U.S. Census Bureau, 2006)

Die sogenannten *Major Leagues* (höchste professionelle Liga einer Mannschaftssportart in den USA) jeder dieser Sportarten genießen nicht nur massive mediale Aufmerksamkeit, sondern sind auch die bedeutendsten nationalen Wettkämpfe der jeweiligen Sportarten in der Welt. Diese außer-

gewöhnliche Stellung verdanken sie einerseits ihrer enormen Finanzkraft, dem großen Inlandsmarkt sowie der Tatsache, dass Sportarten wie American Football in nur wenigen anderen Ländern auf einem ähnlichen Niveau betrieben werden wie in den USA.

Was bedeutet Sport dem Amerikaner, insbesondere den Kindern, Jugendlichen und Studenten? Welche Ziele verfolgen sie, beziehungsweise welchen Sinn und welche Motive und Werte sehen sie im Sport verwirklicht?

In diesem Zusammenhang sei auf Ergebnisse einer Studie zum interkulturellen Sportvergleich („cross-cultural-study“) zwischen den USA und Österreich verwiesen (Curry/Weiß, 1989; Abb. 3; vgl. auch Weiß/Curry, 1997). Gegenstand der Untersuchung ist der Vergleich von amerikanischen und österreichischen Studenten in Bezug auf die Wettkampf-, Fitness- und sozialen Motive des Sporttreibens. In den USA wurden 397 Studenten an Universitäten im Raum Ohio befragt, die im Rahmen des Collegesports aktiv waren. Das Pendant bildeten 301 österreichische Studenten an Wiener Universitäten, die Sportvereinsmitglieder waren. Als Sportmotivation wurden jene Gründe, die die Personen für die Ausübung von Sport angaben, aufgeführt. Hierbei wurde unter *Competition* z.B. das Item „Ich betreibe Sport, weil ich am Wettkampf Freude habe“, unter *Fitness* Items wie „Ich betreibe Sport, um körperlich fit zu sein“ und unter *Social* etwa das Item „Ich betreibe Sport, um neue Leute kennenzulernen“ subsumiert wurden.

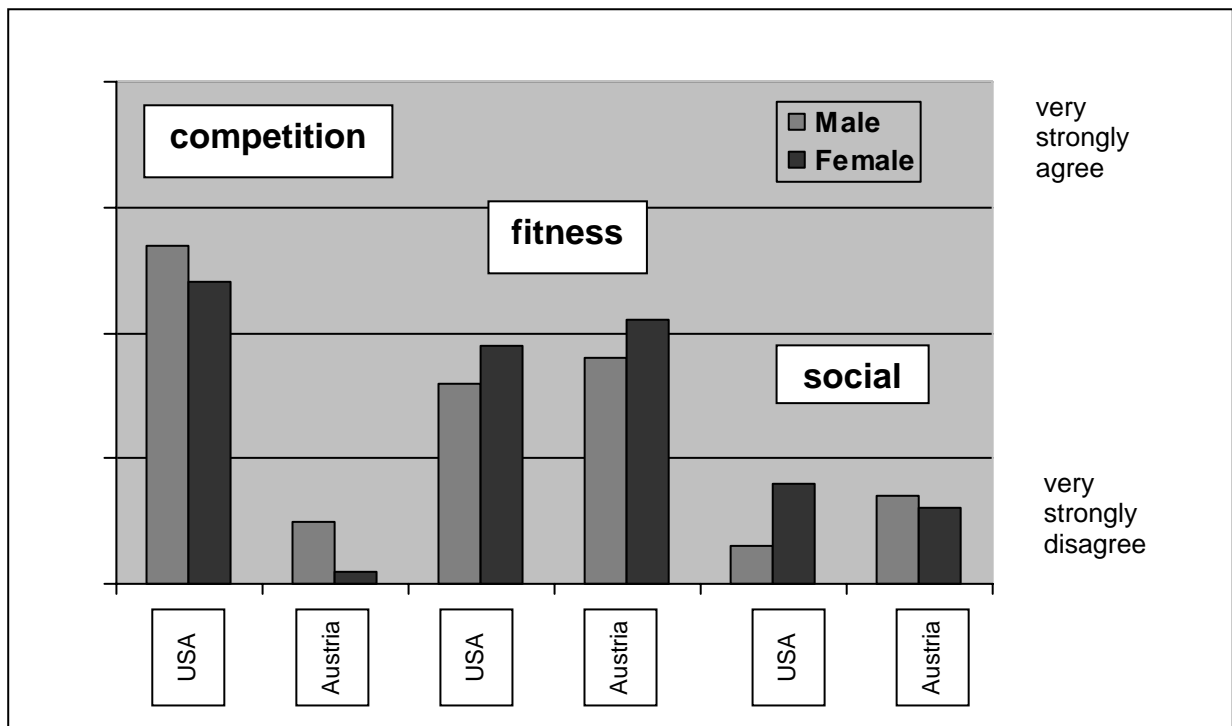


Abb. 3: Means for Motivation Scales by Country and Gender (Curry/Weiß, 1989, S. 264)

Der augenscheinlichste kulturelle Unterschied zwischen der USA und Österreich (exemplarisch als deutschsprachiges Land innerhalb der europäischen Union) sind die Wettkampfmotive – *Competition*. Anhand der Säulendarstellung kommt die hochgradige Wettkampforientierung in den USA und die relativ geringe Ausprägung dieses Motivs in Österreich sehr gut zum Ausdruck.

Nach Gabler (Gabler, 2000) sind bedeutsame Motivationen im Zusammenhang mit Bewegung und Sport die Leistungsmotivation, Anschlussmotivation, Machtmotivation, Neugiermotivation und Risikomotivation. Diese Sinngebungen lassen sich allerdings sehr unterschiedlich auf die einzelnen Sportarten, gerade im interkulturellen Vergleich, abbilden. Bezüglich der Anschlussmotivation entspricht etwa Basketball in Deutschland dem Lebensgefühl einer ganzen jungen Generation, welches weit über die Grenzen des Spielfeldes hinaus reicht und durch ein spezifisches Outfit und Sprache unterstrichen wird. In den USA repräsentiert Basketball nicht so stark den aktuellen

Zeitgeist; vielmehr spiegelt er die Wesensmerkmale des modernen Sports wider (Guttmann, 1979, S.61 und 1994, S.2 ff).

Weitere markante Merkmale der amerikanischen Sportspielwelt sind die Rationalisierung und Quantifizierung, die sich in einer Vielzahl statistischer Angaben zum Verlauf eines Spiels niederschlagen; Trefferquoten sind fast ebenso wichtig wie der aktuelle Spielstand; die Spieler sind in allen Dimensionen vermessen und werden vor, während und nach dem Spiel vergleichend analysiert. In den USA werden Statistiken bereits seit Beginn des professionellen Spielbetriebs im späten 19. Jahrhundert erstellt. Möglicherweise erklärt sich damit teilweise auch, dass sich in der amerikanischen Sportphilosophie ein hohes Maß an Spezialistentum zeigt. So haben Profi-Footballmannschaften in den USA etwa ein Trainer- und Betreuungsgespann, mit dem man einen Kleinbus füllen könnte, und die alle (bis auf den *Headcoach*) explizit für bestimmte Mannschaftsteile verantwortlich sind. Der hohe Grad an Spezialisierung macht es zudem möglich, Erfolg und Misserfolg direkt an die einzelnen Spieler rückzuführen.

Guttmann (1979) macht am Beispiel der zwei Sportarten Football und Baseball deutlich, dass Quantifizierung, Spezialisierung und das Erzielen von Rekorden als Wesensmerkmale des modernen Sports, insbesondere in den USA, auf fruchtbaren Boden gefallen sind. Aber widerstrebt dieses Charakteristikum der Spezialisierung, das amerikanische Sportarten prägt und das sich in der Vorliebe für Statistiken ausdrückt, nicht dem Grundsatz einer integrativen Sportspielvermittlung bei der Einführung von Sportspielen - vom Allgemeinen zum Speziellen? Diesem vermeintlichen Widerspruch gilt es auch in dieser Arbeit zu begegnen.

Bei einer Implikation der Ballschule in Amerika sollten ebenfalls die in der amerikanischen Kultur geschätzten Werte wie Männlichkeit, Entscheidungsfreude, Konkurrenz und Erfolge berücksichtigt werden. Diese finden sich aus-

reichend in Sportarten wie Football oder Baseball repräsentiert und vermittelt (vgl. Miracle & Rees, 1994, S. 17). Die Übereinstimmung dieser Werte mit den Werten der amerikanischen Gesellschaft beschreibt Gems (2000, S. 20) am Beispiel der Sportart American Football: „Football [...] embodies so many factors that are typically American [...] virile, intensive, aggressive energy that makes for progress is the root which upholds and feeds American supremacy.“ Sogar für Theodore Roosevelt war nur der ein echter Mann, „who is actually in the arena. Whose face is marred by dust, and sweat, and blood“ (zit. in Gems, 2000, S. 53). Diese Problematik wird jedoch nicht Gegenstand dieser Arbeit sein, sondern an dieser Stelle sei auf die Arbeit von J. Schumacher verwiesen, die sich mit dieser Thematik befasst.

2.2 The American Way – amerikanische Sportspielsozialisation

Um die Sportspielsozialisation von Kindern und Jugendlichen in den USA ausreichend abzubilden, reicht es nicht, die Sinnperspektiven, sowie die bedeutendsten Sportspiele und deren mediale Präsenz zu beschreiben. In den USA etablierte sich gegen Ende des Jahrhunderts ein Sportsystem, das besonders die Erziehungseinrichtungen als Organisationsbasis nutzte (vgl. Hums & McLean, 2004). Es müssen somit sowohl der Aufbau des amerikanischen Schulwesens, sowie die Förderstrukturen der einzelnen Sportarten berücksichtigt werden.

Das amerikanische Schulsystem sieht keine ‚horizontale Differenzierung‘ vor. Das heißt, unterschiedlich begabte Kinder werden zu keinem Zeitpunkt auf unterschiedliche Schulformen – wie Gymnasium, Realschule oder Hauptschule – aufgeteilt, sondern besuchen die für ihr Alter vorgesehene Schulstufe gemeinsam und bekommen eine stark ausgeprägte, abgesonderte Begabtenförderung. Die Schüler durchlaufen die Klassenstufen auch nicht im Klassenverband. Diese werden Jahr für Jahr aufgelöst und neu zusammengesetzt, um

einerseits Gruppenstrukturen mit günstigem Lernklima zu schaffen, indem Cliques aufgebrochen werden, und andererseits homogene Gruppen aus gleich begabten Kindern zu erzeugen.

Die Folge dieser ständig neuen Zusammenstellungen ist die Gruppierung von Schülern außerhalb des Klassenverbandes, jedoch innerhalb der Institution Schule, in Interessengemeinschaften, welche oft einen sportlichen Hintergrund besitzen. Während Sport im deutschsprachigen Raum seinen Platz weniger im Schulwesen, sondern primär im Verein gefunden hat (auch aufgrund der neu-humanistischen Bildungstradition), ist er in den USA somit ein zentraler Bestandteil des Bildungssystems und wird seit je her von den Colleges und High Schools organisiert. Ein gemeinnütziges Vereinswesen, welches in der deutschen Gesellschaft eine wichtige, sogar historische Bedeutung (wie etwa Schützenvereine oder Turnvereine) genießt, ist in Amerika unbekannt.

„How do American children really spend their spare time? In the presence of this audience, I am tempted to say that they are all out there on the baseball and football fields, or on hockey rinks, participating according to season in the sports programs organized for them by schools and other adult sponsoring agencies” (Devereux, E.C. in Yannakis, A., Melnick, M.J., S. 64).

Insbesondere Football und Basketball spielt an den Colleges und Universitäten, die diese als Identitätsanker und Präsentation ihrer Leistungsfähigkeit nutzen, eine zentrale Rolle. Dies lässt sich unter anderem an den universitätseigenen Stadien, den Stipendien für die Spieler oder auch den immensen Gehältern der Trainer verdeutlichen (vgl. Markovits & Hellermann, 2002).

Seit dem 19. Jahrhundert werden die Vorteile, aber auch Probleme dieses Systems, vor allem das Verhältnis von Sport und akademischer Bildung, kontrovers diskutiert (vgl. Gems, 2000; Mandelbaum, 2004). Diese einzigartige Verknüpfung zwischen prestigeträchtigen Leistungssport und akademischer

Bildung ist dabei primär ein amerikanisches Phänomen. Die Etablierung des Sports an den Hochschulen gründet auf der Beliebtheit der großen drei Sportarten Football, Basketball und Baseball bei den Studenten und Zuschauern. Die wachsenden Zuschauerzahlen in den 1880er Jahren ließen die Universitätsverwaltungen auf finanzielle Gewinne hoffen, die sie nicht zuletzt durch den Bau von Stadien erhöhen wollten. So hatte Harvard bereits 1903 ein Stadion mit 40.000 Plätzen errichtet, das sich amortisieren, und später Gewinne erzielen sollte (Gems, 2000, S. 29; Guttmann, 2006).

Aber wie und wo lernen amerikanische Kinder zu spielen? Gibt es dort noch die in Deutschland so schmerzlich vermisste Straßenspielkultur als natürliche Ballschule im Sinne eines unangeleiteten, ungezwungenen Sportspielzugangs?

Diese Fragen können nicht eindeutig beantwortet werden, da sich in den USA ein deutlich heterogeneres Bild abzeichnet, als es in Deutschland der Fall ist. Heterogen ist dieses Bild hinsichtlich der einzelnen Sportarten, welche unterschiedliche Sportspielzugänge aufweisen und der Größe des Landes mit vielen unterschiedlichen Regionen, die teils durch starke Verbundenheit mit bestimmten Sportarten geprägt sind. Diese Heterogenität lässt sich womöglich auch auf die oben beschriebene Abwesenheit eines gemeinnützigen Vereinswesens in Verbindung mit der Popularität kommerziell ausgerichteter Sportförderprogramme und einer weiter gespreizten Wohlstandsschere zurückführen. Es sollen in diesem Zusammenhang die Sportspielzugänge in den Sportarten Baseball und American Football eruiert exemplarisch werden.

In seinem Artikel „Backyard Versus Little League Baseball: Some Observations on the Impoverishment of Children’s Games in Contemporary America“ beschreibt Devereux (2001) seine Eindrücke und Erkenntnisse bei der Beobachtung unangeleiteter Ballspiele von amerikanischen Kindern, verglichen mit denen anderer Nationen. Er fundiert dadurch seine Kritik an der

„Ligen-Bildung für Kinder“ (*Little Leaguism*), der weiten Verbreitung von sogenannten *Little Leagues*, welche in Amerika große Popularität genießt und die durch die Beschränkung der Spontanität und den Mangel an ‚freiem Spiel‘ Kindern wertvoller Lernerfahrungen und nicht zuletzt des Späßes berauben würde. „I will argue that Little Leaguism is threatening to wipe out the spontaneous culture of free play and games among children, and thus that is robbing our children not just of their childish fun but also of some of their most valuable learning experiences“ (S. 63).

Diese *Little Leagues* sind gemeinnützige Organisationen, die Baseball- und Softball-Ligen, mittlerweile aber auch Football-Ligen für Kinder und Jugendliche veranstalten. Sie sind vor allem in der Sportart Baseball sehr verbreitet, in der es seit 1947 sogar eine *World Series* gibt, für die sich Mannschaften aus der ganze Welt qualifizieren können. Die *Little Leagues* sind derart populär, dass Spiele sogar von Fernseh- und Rundfunkanstalten übertragen werden. Dort spielen Jungen und Mädchen zwischen 5 und 18 Jahren. Im Fall der Sportart Baseball sind die Ligen in sechs Altersklassen unterteilt: *Tee Ball*, *Minors*, *Little* (oder *Majors*), *Junior*, *Senior* und *Big*. Sie sind gekennzeichnet durch eine straffe Organisationsstruktur und wollen neben der Sportart selbst auch typische amerikanische Werte wie Teamwork, Sportsgeist und Fairness vermitteln.

Devereux spricht dabei jedoch von einer Verarmung der Kinderspielkultur in Amerika, welche aufgrund des Wandels von einem freien und vielseitigen zu einem angeleiteten Sportspielzugangs mit der Entwicklung der Straßenspielkultur in Deutschland im Sinne von Kröger & Roth (2005) gleichzusetzen ist. „Those (games) which are played seem to be adult-instigated and supervised in schools, camps or other organized play settings, or in party settings in home. And even here, our game culture has become sadly impoverished“ (S. 64). Unter dieser Tendenz, den Kindern in klar strukturierten Ligen den Ball sport nahe zu bringen, leidet auch die Vielseitigkeit.

Eine Studie von Sutton-Smith und Rosenberg (1971) zur Entwicklung von Sportspielpräferenzen amerikanischer Kinder verdeutlicht eine Verarmung klassischer Kinder(ball)spiele zu Gunsten der populärsten ‚großen‘ Sportarten. „... trends would indicate that boys are spending more and more time on fewer sports. Bowling, basketball, and football improve in rank positions, but all other sports decline... This would appear to be further evidence of the increasing circumscription of the boy’s play role” (S. 47).

Es kann also bezüglich der ‚natürlichen Ballschule‘ ein vergleichbares Bild gezeichnet werden wie in Deutschland, auch wenn gerade am Beispiel Basketball dem Deutschen klassische Bilder von in Hinterhöfen spielenden Afro-Amerikaner herumgeistert. Diese *Backyard-Games* (s.o.) sollen hier nicht unter den Tisch fallen, jedoch sind sie, bezogen auf den Großteil der Bevölkerung, zu vernachlässigen. Das amerikanische Kind wird zuerst in der Schule an den Sport herangeführt, und dort finden, wie auch in Deutschland, die beliebtesten und populärsten Sportarten Beachtung.

3 Wandel in der Sportspielvermittlung

3.1 Entwicklung zur integrativen Sportspielvermittlung

Ob Fußball oder Handball in Deutschland, Baseball oder Football in Amerika - Spiele mit einem Ball sind äußerst beliebt und begeistern die Menschen. Innerhalb der Sportwissenschaften gehören die Sportspiele und deren Vermittlung daher auch zu den am häufigsten diskutierten Themen. Ursache dieses Interessensschwerpunktes ist eben einerseits die oben genannte Popularität und damit die einhergehende stetige Konfrontation mit Sportspielen in unserer Alltagswelt, andererseits die vielfältigen, komplexen Erscheinungsformen der Sportspiele, die zum Teil den kulturellen Werdegang einer Gesellschaft widerspiegeln. So verwundert es nicht, dass sich sowohl international als auch in der deutschen Sportwissenschaft eine Vielzahl von Autoren mit der sinnvollen, kindgerechten Einführung der Sportspiele befassten. Nach Dietrich liegt allen sportspielspezifischen Vermittlungsansätzen eine bestimmte Auffassung darüber zugrunde, was unter Spielen allgemein und Sportspielen insbesondere verstanden wird und was bei deren Vermittlung darunter verstanden werden soll (Dietrich, 1983, S. 221).

In den vergangenen Jahrzehnten sind dabei eine Vielzahl unterschiedlicher Vermittlungskonzepte entwickelt worden, deren Gemeinsamkeit in dem Versuch besteht, „die Komplexität der Sportspiele, die sich in den umfangreichen kognitiv-taktischen, koordinativ-technischen und konditionellen Anforderungen zeigt, adressatengerecht zu reduzieren“ (Adolph & Hönl, 1998, S. 13). Um den Lernenden schnelle Erfolgserlebnisse zu ermöglichen, sollen durch Vereinfachungsstrategien Überforderungssituationen vermieden werden.

Dieses Ziel (allerdings beschränkt auf die technischen Anforderungen) verfolgte auch das in den 1970er Jahren bis zu Beginn der 1980er Jahre bedeutendste Konzept in der Sportspielvermittlung, das ‚Konzept der

methodischen Übungsreihe'. Hier finden sich nach methodischen Grundsätzen geordnete Übungsfolgen, die zum Erlernen einer Zielübung führen sollen. Durch diese technikorientierten Handlungselemente sollte sich dann später „der Spielzusammenhang quasi von selbst ergeben“ (Groth & Kuhlmann, 1989, S. 387). Orientierung boten dabei äußerlich sichtbare (phänografische / morphologische) Bewegungsbeschreibungen von Spielekünstlern, deren Vorbild als Bewegungstereotyp Spielanfängern „eingeschleift“ wurden (Kolb, 2005, S. 71), um den späteren Anforderungssituationen innerhalb der Sportspiele durch das antrainierte Technikrepertoire angemessen begegnen zu können.

Die Gefahren, die eine solche Frühspezialisierung „mit einseitigen und aus dem Erwachsenenbereich kopierten Belastungsanforderungen“ (Kröger & Roth, 2005, S. 9) birgt, äußerten sich in zunehmenden Drop-out-Quoten aus den Sportvereinen und erforderten einen Umdenkungsprozess, hin zu der Entwicklung einer individuell-optimalen Technik und hin zu einer zunehmenden Orientierung am Zielspiel. Aus diesen Überlegungen entstanden seit Ende der 70er Jahre vor allem sportspielspezifische Vermittlungsansätze, die sich durch eine grundsätzliche Orientierung an den Zielspielen oder einer Gruppe verwandter Sportspieldisziplinen (z.B. Rückschlagspiele oder Wurfspiele) auszeichneten – die *Spielreihenkonzepte*. „Für sie wird im Allgemeinen gefordert, dass sie – ähnlich wie methodische Übungsreihen – die Lernanfänger an Lösungen für komplexere Aufgabenstellungen heranzuführen und dass die Spielidee im Kern erhalten bleibt“ (aus Kröger & Roth, 2005, S.14; nach Kuhlmann, 1998, S.117). So wurden als vereinfachte, kindgemäße Variante der großen Sportspiele *Minisportspiele* entwickelt, die sich an der Leistungsfähigkeit in der Anfängerschulung orientierten (vgl. Bisanz & Gerisch, 1979; Duell & Klein, 1979).

Nicht die Spielreihe, sondern die Situationsreihe stand im Mittelpunkt des von Nabbefeld konzipierten *Situationsreihenkonzepts*. Dieses, für den schulischen

Sportspielunterricht entwickelte Konzept, vermittelt alle technischen Fertigkeiten und taktischen Fähigkeiten ausschließlich in zielspielnahen Grundsituationen, um ein möglichst schnelles Erlernen des angestrebten Sportspiels zu gewährleisten (Nabbefeld, 1983, S. 1-2).

Dietrich entwickelte 1984 den *spielgenetischen Vermittlungsansatz*, der sich inhaltlich bewusst vom Konzept der methodischen Übungsreihen distanzierte. Dieser Ansatz kann als Weiterentwicklung der spielgemäßen Konzepte angesehen werden, da von einem völlig neuen Ansatzpunkt in der Sportspielvermittlung ausgeht. In diesem Konzept wird „die Ausbildung ohne Umwege unmittelbar an der Spielidee und dem Anforderungsprofil einer bestimmten Sportart orientiert“ (Roth, 2005a, S. 292). Dietrich bezeichnete den Weg zum (Ziel-) Spiel als die eigentliche Aufgabe, die von allen (am Unterricht / Training) Beteiligten zu lösen sei. Im genetischen Lehrkonzept spielt dabei die Schulung einer allgemeinen Spielfähigkeit und, darauf aufbauend, die spezielle Spielfähigkeit eine zentrale Bedeutung. Als Spielfähigkeit wird das Vermögen verstanden, neben der kompetenten Teilnahme ein Sportspiel eingangzusetzen, es in seinem Verlauf zu sichern und ggf. wiederherzustellen (vgl. Dietrich, 1984, S. 19).

Mit dem von Bremer, Pfister und Weinberg im Jahre 1981 verfassten Werk ‚Gemeinsame Strukturen großer Spiele‘, setzten sich die Autoren erstmals mit einer Konzeption auseinander, die über Basisspiele in die Sportspiele einführt, womit die Spielfeldgrenzen eines Sportspiels verlassen und sportspielübergreifende Gesichtspunkte thematisiert wurden. Vergleichbar mit dem grundsätzlichen Wandel im Unterricht vom fachspezifischen Wissenstransfer zur fächerübergreifenden Kompetenzentwicklung (Stichwort: Handlungskompetenz) ist damit auch ein Wandel auf der Ziel-, Inhalts- und Methodenebene der Sportspielvermittlung zu erkennen. Neben dem pädagogisch-curricularen, gesellschaftspolitisch motivierten Wandel ist dieser sportwissenschaftlich begründet und zeigt inhaltlich gerade in der Anfänger-

ausbildung einen Wandel vom ‚Fertigkeitsdrill‘, über den sportspielspezifischen, hin zum sportspielübergreifenden Zugang zu Sportspielen - die Entwicklung zur *integrativen Sportspielvermittlung*.

Der Begriff der *integrativen Sportspielvermittlung* wurde von Groth und Kuhlmann (1989) geprägt und verdeutlicht die Bemühungen, den Lernenden in den (Sportspiel-) Lernprozess miteinzubeziehen bzw. aktiv am Entwicklungsprozess der Spiele zu beteiligen. Dabei stehen nicht nur Gemeinsamkeiten der verschiedenen Sportspiele im Zentrum, sondern auch „ein allgemeines Spielverständnis zu entwickeln sowie ein Repertoire an generellen transferierbaren Bewegungserfahrungen zu schaffen“ (Roth, 2005a, S. 291). Somit kann das Ziel einer ballsportbezogenen Grundausbildung postuliert werden, in der das Spielen und Üben, die koordinativen Fähigkeiten und die technischen Fertigkeiten im Zentrum stehen. „Die Kinder sollen (wieder) spielen lernen sowie übergreifende Ballfähigkeiten (abilities) und Ballfertigkeiten (skills) entwickeln, bevor sie beginnen, sich zu spezialisieren“ (Kröger & Roth, 2005, S.13).

Eine wichtige Voraussetzung für den integrativen Ansatz sind die Strukturverwandtschaften zwischen den Sportspielen. Das Aufzeigen von sportspielübergreifenden Gemeinsamkeiten hinsichtlich Spielidee und -struktur sowie in Bezug auf taktische, koordinative und technische Anforderungen steht im Zentrum von Kapitel 3.4.1 „Sportspiele in ihren Familien – die Systematik integrativer Vermittlungskonzepte“.

Definition *integrative Sportspielvermittlung* (Adolph & Hönl, 1998, S. 31):
Unter integrativer Sportspielvermittlung verstehen wir alle trainings- bzw. unterrichtlichen Tätigkeiten, in denen nicht wie sonst ein Sportspiel isoliert von den anderen vermittelt wird, sondern immer Fähigkeiten und Fertigkeiten einer ganz bestimmten Gruppe von Sportspielen, der Zielschuss- und Rückschlagspiele, im Mittelpunkt der methodisch didaktischen Bemühungen stehen.

3.2 Die Ballschule und das MSIL

Die Heidelberger Ballschule ist ein integratives Sportspielvermittlungskonzept, welches in drei Ebenen gestaffelt ist und sich zunächst auf der untersten (ABC für Spielanfänger) auf drei methodische Grundpfeiler stützt: den spielerisch-situationsorientierten (A), den fähigkeitsorientierten (B) und den fertigkeitenorientierten (C) Zugang. Diese bilden den Startpunkt der Ballspielkarriere. Zusammen mit der Grundphilosophie „vom Allgemeinen zum Speziellen“ weisen sie den Weg vom spielerischen Alleskönner zum spielspezifischen Spezialisten.

Eine wesentliche Zielsetzung in diesem integrativen Ansatz ist die Suche nach strukturellen Gemeinsamkeiten und Ähnlichkeitskriterien in den Anforderungsprofilen von vielen großen Sportspielen bezüglich taktischer, koordinativer und technischer Anforderungen bzw. Aufgabenstellungen. Dies ist auch einer der Kernbereiche der vorliegenden Arbeit – die Bestimmung der Anforderungsprofile der großen amerikanischen Sportspiele Baseball und Football zur Integration derselben in das Konzept der Heidelberger Ballschule.

„Wer A sagt, muss trotzdem aber auch B und C sagen“ (Kröger & Roth, 2005, S.11). Diese prägnante Aussage beschreibt den Aufbau der allgemeinen Heidelberger Ballschule über ihre methodischen Grundpfeiler (s.o.), die in das Modell des spielerisch-impliziten Lernens (MSIL) eingebunden sind - wer allerdings die Ballschule erklären will, muss auch das MSIL erklären.

Auf dem Modell des spielerischen Taktiklernens (MOST; Roth & König, 2002, S. 125) basierend, wird im MSIL ein Bogen von den praktischen Anwendungsfeldern der (Grund-) Schule bis zu dem sportspielspezifischen Anfängertraining im Verein gespannt. In der Abbildung 4 sind der Aufbau und die Struktur des MSIL dargestellt. Es umfasst drei Stufen, die hierarchisch strukturiert aufeinander aufgebaut sind.

Auf der untersten, ersten Ebene erfolgt eine integrative, sportspielübergreifende Basisschulung (vgl. Ballschule von Kröger & Roth, 2005), die als das allgemeine „ABC des Spielens“ (Roth, 2006a, S. 10) bezeichnet werden kann und als Fundament für weitere Teilspezialisierungen und Spezialisierungen anzusehen ist. Im Zentrum der ersten Stufe der Ballschule stehen die oben genannten drei Grundpfeiler, unter diesen die nicht-spezifische Spielfähigkeit (A). „In der spielerischen Ballschule geht es um die Vermittlung einer nicht-spezifischen Spielfähigkeit und von taktischen Grundkompetenzen (Ziele). Es werden Spielformen angeboten, die aus allgemeinen Taktikbausteinen konstruiert werden (Inhalte). Diese Spiele lässt man die Kinder einfach spielen (Methode)“ (Kröger & Roth, 2005, S. 15). Das Alter der Kinder in diesem Ausbildungsabschnitt beträgt sechs und sieben Jahre. Dieser sportspielübergreifende Ausbildungsabschnitt wird auf der zweiten Stufe durch eine teilintegrative, sportspielgerichtete Schulung abgelöst. Die Kinder sind zwischen acht und zehn Jahre alt. Hier werden Sportspielegruppen gebildet, „deren Mitglieder untereinander in besonders engen Verwandtschaftsverhältnissen stehen“ (Roth, 2006a, S. 11; vgl. Kap. 3.4.2), wodurch sich die besondere Bedeutung einer Sportspielsystematik erklärt. Auf der obersten und letzten Stufe erfolgt schließlich die sportspielspezifische Einführung der einzelnen Zielspiele wie etwa Basketball, Fußball oder Volleyball mit Kindern ab 11 Jahren. (vgl. Roth, 2002a, S. 11; Roth, 2006a, S. 14).

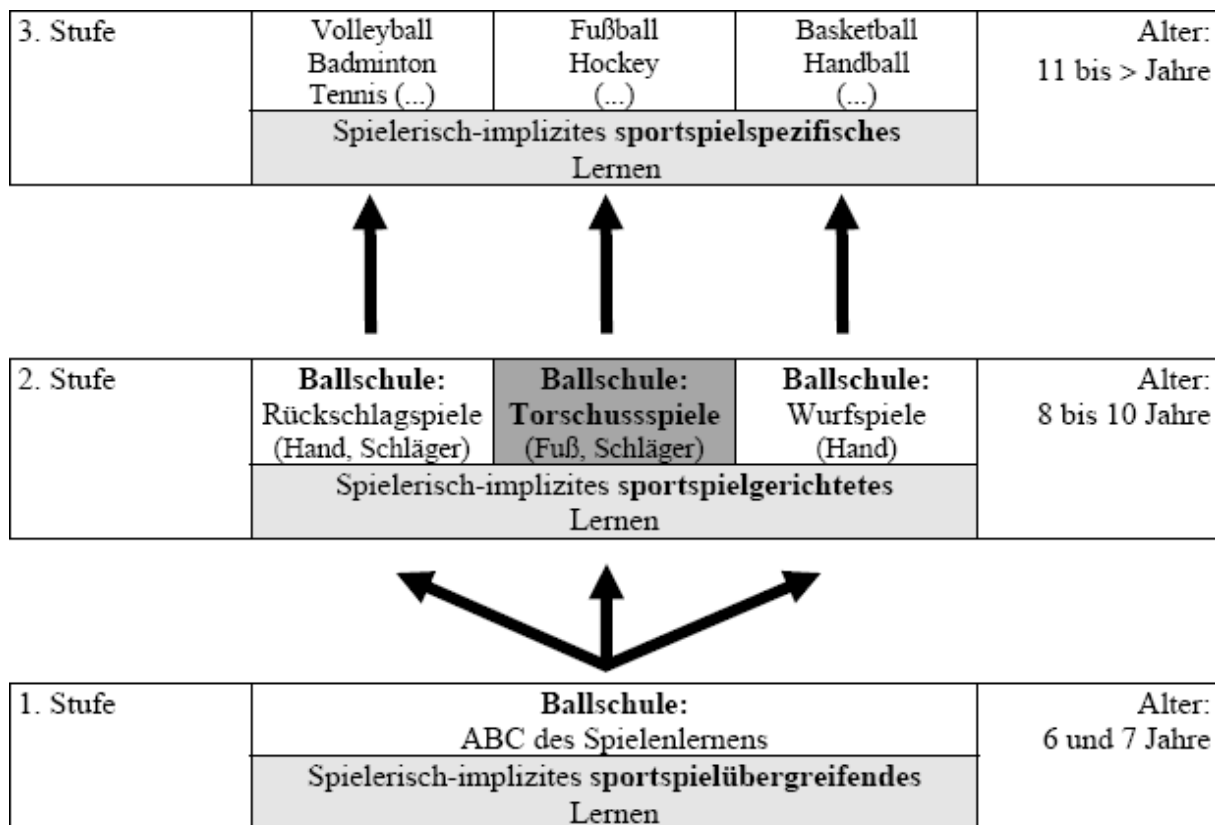


Abb. 4: Modell des spielerisch impliziten Lernens (MSIL; aus Uhlig, 2007, S. 25; modifiziert nach Roth, Kröger & Memmert, 2002, S. 12)

Die Ballschule und in Weiterführung das MSIL versteht sich dabei als „systematische, didaktisch-methodische Aufbereitung“ (Roth, 2002a, S. 9) einer verloren gegangenen, „natürlichen Straßenspielkultur“ (vgl. Roth, 1996, S. 4; Kröger & Roth, 2005, S. 9; Roth, 2002a, S. 17), in der sich Kinder breite Spiel- und Bewegungserfahrungen und somit auch spieltechnisches und –taktisches Können in einer ungezwungenen und unangeleiteten Atmosphäre (ursprünglich auf dem Bolzplatz, dem Hinterhof oder eben der Straße) aneignen können. Die Zeiten dieser ungezwungenen Straßenspielkultur sind jedoch vorbei und wurden in Deutschland nur ungenügend von den Sportvereinen ersetzt.

Die Systematik der Ballschule zeigt sich dabei nicht nur in dem hierarchischen Aufbau des MSIL, sondern vor allem auch in der Aufbereitung der taktischen, koordinativen und technischen Anforderungen. Geprägt von dem Fertigkeitens-

baukasten (*Box of Bricks*) von Kortmann und Hossner (1995, S. 53), werden diese Anforderungen in einer Bausteinstruktur dargestellt und bilden die inhaltliche Grundlage. Der „Baustein-Pool“ auf der untersten Ebene will als Basis für möglichst alle Spiele charakteristisch sein (vgl. Tab. 1), und spiegelt auf der zweiten Ebene durch unterschiedliche Zusammensetzung und Gewichtung der Bausteine das Anforderungsprofil der einzelnen Sportarten und ihrer Gruppen wider. „Auf der zweiten oder dritten Modellstufe wird also nicht nach gänzlich anderen oder neuen Trainingsinhalten gesucht. Vielmehr geht es um Selektionen und Schwerpunktlegungen und allenfalls um einzelne Ergänzungen des Baustein-Pools“ (Roth, 2002a, S. 19). Durch empirische Überprüfung (vgl. Kap. 3.4.2) unter Ausnutzung des Wissens von Sportspielexperten konnte dieser Bausteinkasten verändert, erweitert und modifiziert werden, was zu der Ballschule Rückschlagspiele (Roth, Kröger & Memmert, 2002) und der Ballschule Wurfspiele (Roth, Memmert & Schubert, 2006) führte – eine Aufgabe die auch die Eingliederung amerikanischer Sportspiele verlangt.

Tab. 1: „Baustein-Pool“ der allgemeinen Ballschule (nach Kröger & Roth, 1999)

Taktik	Koordination	Technik
Ins Ziel treffen	Zeitdruck	Winkel steuern (Schlag, Schuß, Wurf)
Ball zum Ziel bringen	Präzisionsdruck	Krafteinsatz steuern (Schlag, Schuß, Wurf)
Vorteil herausspielen	Komplexitätsdruck	Spielpunkt des Balles bestimmen
Zusammenspiel	Organisationsdruck	Laufweg und Tempo zum Ball festlegen
Lücke erkennen	Variabilitätsdruck	Sich verfügbar machen
Gegnerbehinderung umgehen	Belastungsdruck	Zuspielrichtung und –weite vorwegnehmen
Anbieten und Orientieren		Abwehrposition vorwegnehmen
		Laufweg beobachten

3.3 Das Teaching Games for Understanding - Konzept

Ein der Heidelberger Ballschule sehr ähnliches Modell ist das *Teaching Games for Understanding* (TGfU). In den siebziger Jahren in Loughborough (England) entwickelt, liegt diesem Modell ein ähnlicher Ansatz zugrunde wie der Heidelberger Ballschule. Die Erkenntnis, die Rod Thorpe und David Bunker im Sportunterricht machten, als sie zur Vermittlung neuer Sportspiele ein technik-basiertes Konzept anwendeten, waren vergleichbar mit den von Kröger und Roth (2005) beschriebenen Beobachtungen bei einem angeleiteten Sportspielzugang und den damit verbundenen Gefahren einer Frühspezialisierung: bei den Lernenden war nur ein geringer Fortschritt erkennbar, und ihnen verging bald die Lust am Spiel. „Ihre sogenannte Frühspezialisierung mit einseitigen und aus dem Erwachsenenbereich kopierten Belastungsanforderungen zahlt sich daher in der Regel nicht aus. Im Gegenteil: es können zum einen Entwicklungsdisharmonien und Motivationsverluste auftreten, die nicht selten zum vorzeitigen Ausstieg vor dem Erreichen des Höchstleistungsalters führen (drop-out)“ (Kröger & Roth, 2005, S. 9).

Diese aus dem Erwachsenenbereich kopierten Belastungsanforderungen im Sportunterricht, von Thorpe und Bunker als *Skills-based Lessons* (also fertigkeitbezogene Unterrichtseinheiten) bezeichnet, sollten in Richtung eines kognitiv basierten Ansatzes entwickelt werden. Den Lernenden die Bedeutung des Raums, der Winkelsteuerung, Verteidigungs- und Angriffsgrundlagen, etc. zu vermitteln war vorrangiges Ziel. In Untersuchungen an englischen Schulen konnte die Vermutung bestätigt werden, dass alle Schüler von einem solchen Ansatz profitieren (Graham et al. 1996). So zeigte sich gerade in Klassen mit inhomogener Zusammensetzung, dass ein Entdecken- und Entwickeln lassen des Spiels zu einer Verbesserung der Fähigkeiten führte.

In einer universitären Veranstaltung entwickelten Bunker und Thorpe mit Kollegen und Studenten Sportspielklassifikationen (vgl. Kap. 3.4.3), indem sie die Kernelemente in den Spielen, wie auch die Unterschiede die diese einzig-

artig machen, herausarbeiteten. Es ging hierbei um die Spiele selbst, was sie charakterisiert.

Ein wichtiges Ereignis für den internationalen Erfolg von TGfU war die Ankunft Len Almonds in Loughborough, da dieser half, die praktischen Ideen in ein curriculares Model umzusetzen. Bunker, Thorpe und Almond bauten ihr Model auf diesen 5 Folgen bestehender Unterrichtsstrategien auf (Thorpe, R., Bunker, D., 1986, S.7):

Bisherige Ansätze führen nach ihrer Meinung zu

- einem Großteil von Kindern, die nur wenig Erfolg bzgl. der Bewegungsausführung haben.
- einer Mehrzahl von Schulabgängern, die nur sehr wenig über Spiele wissen.
- einer Produktion von scheinbar technisch fähigen Spielern, die jedoch tatsächlich in der Anwendung dieser Techniken unflexibel sind und nur wenige Entscheidungsalternativen in Spielsituationen besitzen.
- einer Entwicklung von Trainern und Lehrern hin zu Animateuren.
- einem Mangel an kritisch-denkenden Zuschauern und wissenden Leitern, zu einer Zeit, da der Sport eine zunehmende Bedeutung in der Unterhaltungsindustrie einnimmt.

Der Verlust der Straßenspielkultur als „natürliche Ballschule“ wird auch im TGfU bedauert, denn durch die klassischen Lehrmethoden werden vor allem sportspielspezifische Techniken vermittelt, nicht jedoch die übergeordnete Spielidee. „It could be said that traditional methods have tended to concentrate on specific motor responses (techniques) and have failed to take account of the contextual nature of games“ (Thorpe, R., Bunker, D., 1986, S. 7). Am Beispiel Tennis kann dies etwa so verdeutlicht werden: bevor die exakte Ausführung des Vorhand-Topspins erklärt wird, sollte der Schüler zunächst verstanden haben, warum er seinen Gegenspieler durch einen Crossschlag nach außen treibt, um ihn dann mit einem Longline in Bewegung und somit in Be-

drängnis zu bringen. Es steht also die Frage im Zentrum, warum ein Spiel unterrichtet wird. Bunker und Thorpe legen Wert darauf, dass die Kinder, die das Spiel lernen, die Regeln des zu erlernenden Spiels verstehen. Aus der jeweiligen Situation im Spiel heraus sollen die Schüler dann die Notwendigkeit des Erlernens von Technik und Fertigkeiten erkennen. Man kann dies auch in der Formel „vom Warum zum Wie“ zusammenfassen, also über das taktische Verständnis zur Erkenntnis technischer Erfordernisse (Notwendigkeiten) beim Schüler.

Um den Schüler entsprechend an die Endspielform heranzuführen, ist im TGfU das Curriculum Model so konzipiert, dass es den Schüler sukzessive an dieses langfristige Ziel heranführt. Der Lernende wird dabei aus seiner passiv-rezeptiven Rolle des Nachahmers geholt und darf in eine aktive, kreative Rolle schlüpfen, während die Lehrperson sich anleitend und fördernd verhält. „TGfU highly values the role of the teacher as the facilitator and the role of the learner as active and involved in the learning process“ (Griffin, L. L., Butler, J., 2005, S. 1).

Es werden dabei 6 Stufen zirkulär durchlaufen (vgl. Abb. 5). In der ersten, der *Game Form* (hier: *Start Playing Games*), wird der Schüler in den ersten Jahren der *Secondary School* mit einer Vielzahl von kleinen Spielen konfrontiert, die seinem Entwicklungsstand anzupassen sind. Er lernt daraufhin den Zusammenhang von Regeln, Ausrüstung und Anzahl der Spieler auf den Spielfluss und die Gestaltung des Spiels - ein grundsätzliches Spielverständnis entwickelt sich. Dieses ist nun zwangsläufig verknüpft mit der Entwicklung eines taktischen Bewusstseins. Dieses Bewusstsein ist fundamental und beinhaltet etwa die Entwicklung grundlegender, offensiv-taktischer Aufgabenstellungen wie beispielsweise Raum schaffen, um ein Ziel zu attackieren, während in der Defensive dem Gegner Raum verwehrt werden sollte.

Um in vielen Spielsituationen dann eine möglichst große Anzahl angemessener Lösungsmöglichkeiten parat zu haben und sich für die optimale zu entscheiden, werden nun solche Entscheidungsprozesse geschult. Zum ersten Mal ist dabei das ‚Wie‘, also die technische Ausführung, als Element der Antwort im Schulungsprozess mit integriert. Dieser Schritt ist als Wendepunkt zu verstehen, ab welchem eine Bedeutungsverlagerung hin zum Training der technischen Ausführungsqualität sowie des Ausführungsreichtums stattfindet, jedoch immer im Kontext der Spielidee. Schließlich stehen Einheiten im Vordergrund, die sich an technischen und taktischen Erfordernissen des Zielspiels orientieren und die *Performance* eines kompetenten und geübten Spielers perfektionieren.

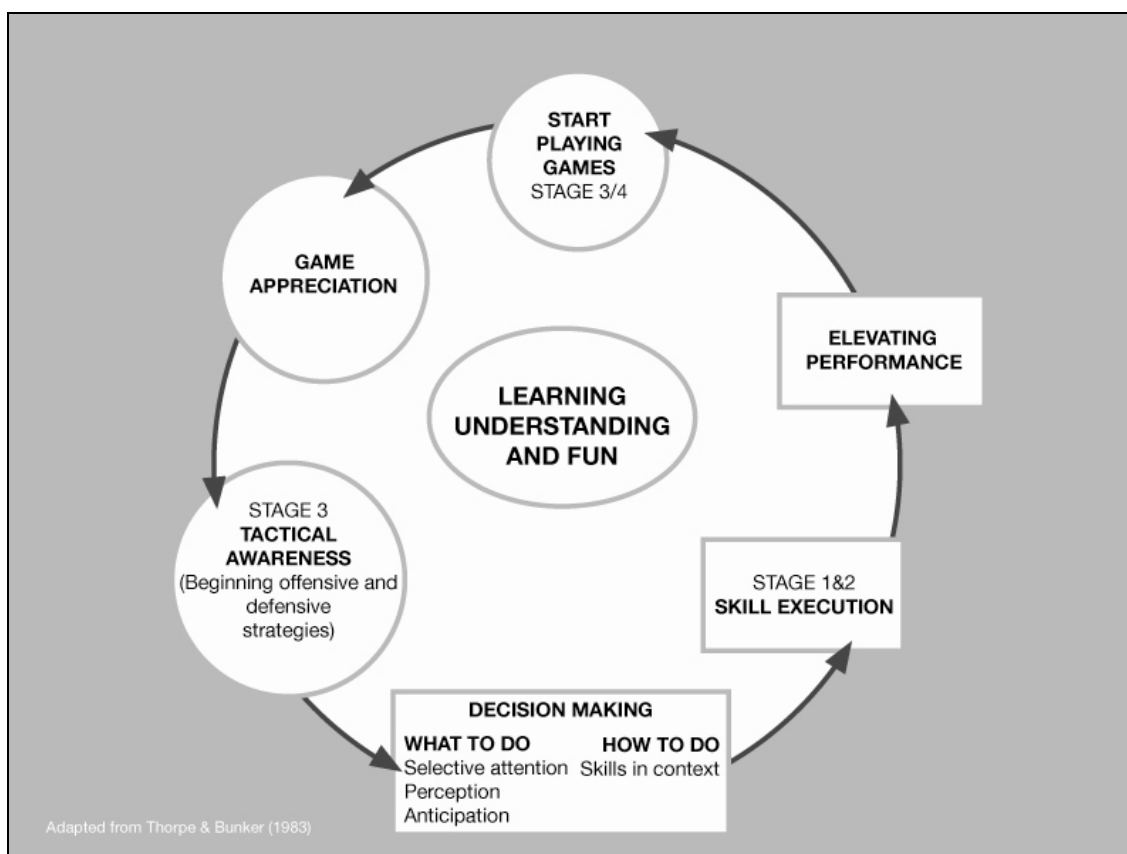


Abb. 5: Curriculares Modell des TGfU-Ansatzes (modifiziert nach Bunker & Thorpe, 1986)

3.4 Systematiken der Sportspiele

3.4.1 Sportspiele in ihren Familien – die Systematik integrativer Vermittlungskonzepte

„Betrachte einmal die Vorgänge, die wir Spiele nennen. Was ist diesen gemeinsam? Wenn du sie anschaust, wirst du zwar nichts sehen, was allen gemeinsam ist, aber du wirst Ähnlichkeiten entdecken, und zwar eine ganze Reihe. [...] So können wir durch die vielen, vielen Gruppen von Spielen gehen, Ähnlichkeiten auftauchen und verschwinden sehen: Wir haben ein kompliziertes Netz von Ähnlichkeiten, die einander übergreifen und kreuzen. Ich kann diese nicht besser charakterisieren als durch das Wort Familienähnlichkeit – und ich werde sagen: die Spiele bilden eine Familie“ (Wittgenstein, 1969, S. 324 f.; § 66 f.).

Diese Erkenntnis, dass sich viele Spiele in der Spielidee sowie in technischer, taktischer und koordinativer Hinsicht ähnlich sind, gewannen eine Reihe von Sportwissenschaftlern. Diese setzten jedoch unterschiedliche Schwerpunkte, die sie bezüglich der Gruppierung zugrunde legten. Es lassen sich zwei grundsätzliche Vermittlungsphilosophien aufgrund unterschiedlicher theoretischer Vorentscheidungen und Zielansprüche voneinander unterscheiden. Zum einen die sportartbezogenen spielgemäßen Vermittlungsmodelle, denen die Idee zu Grunde liegt, Anfänger ohne Umwege durch den Einstieg in ein bestimmtes Zielspiel (z.B. das Badminton- oder das Fußballspiel) für eine Gruppe von Spielen (etwa Rückschlag- und Torschussspiele) zu befähigen. Diese folgen dem Grundsatz „vom Spezifischen zum Allgemeinen“ und somit dem ‚exemplarischen Prinzip‘ (genetischer Lehrweg, vgl. Kap.3.1). „Durch einsichtiges Lernen und das Herausstellen von Zusammenhängen werden die Anfänger befähigt, ihre Erfahrungen zu verallgemeinern, d.h. auf andere Sportspiele zu übertragen“ (Roth & Hahn, 2007, S. 4). Zum anderen das integrative Vermittlungskonzept, das der umgekehrten Logik „vom Allgemeinen zum Speziellen“ folgt.

Da im integrativen Ansatz immer Fähigkeiten und Fertigkeiten strukturverwandter Sportspiele im Mittelpunkt des Vermittlungs- und Lernprozesses stehen, ist es ebenfalls notwendig, dass es Gruppen von Sportspielen gibt, die hinsichtlich ihrer Spielidee bzw. ihrer sensomotorischen Anforderungen Gemeinsamkeiten aufweisen. Döbler (1964) hat zum ersten Mal aus theoretischer Perspektive auf die Chancen einer Betrachtung der Gemeinsamkeiten verschiedener Sportspiele für Lehre, Forschung und Training hingewiesen. Ein bewährtes Konzept auf diesem Gebiet entwickelten Bremer, Pfister und Weinberg (1981, S.57 ff), die eine Einteilung der Sportspiele in Zielschussspiele (Torschuss- und Wurfspiele) und Rückschlagspiele (Einzel und Mannschaft) wählten. Dieses wurde unter anderem durch Haverkamp & Roth (2006) für die gesamte traditionelle Systematik der Sportspiele, und durch Uhlig (2007) für die Zielschussspiele empirisch bestätigt (vgl. Kap.3.4.2). Andere, im englischsprachigen Raum sehr verbreitete Konzepte, sind das „Teaching Games for Understanding“ (TGFU; Bunker & Thorpe, 1982; Thorpe, Bunker & Almond, 1986) und der „Tactical Awareness Approach“ (TAA; Griffin, Mitchell & Oslin, 1997) (vgl. Kap. 3.4.3). Entsprechend deren theoretischen Vorentscheidungen, ist das Klassifikationsschema primär nach taktischen Lösungskompetenzen geordnet (vgl. Roth, 2005a, S. 293), bezieht sich also auf kognitiv-perzeptive Kriterien.

3.4.2 Die Heidelberger Ballschule und deren Sportspielsystematik

Wie bereits erläutert, ist die in dieser Arbeit thematisierte Heidelberger Ballschule ein integratives Vermittlungskonzept. Als ein solches folgt sie dem Grundsatz „vom Allgemeinen zum Spezifischen“. Wie auch die Vermittlungsmodellen, die sich auf die (umgekehrte) Logik „vom Spezifischen zum Allgemeinen“ stützen, basiert das Konzept der Ballschule auf der Annahme, dass sich zwischen den Sportspielen Familienähnlichkeiten (vgl. Wittgenstein 1969, 324f., § 66f.) erkennen lassen. Die Verwandtschaftsmerkmale, auf denen die Familienzugehörigkeit fußt, werden bei der Integrativen Sportspielvermittlung

übergreifend geschult, um somit ein „breites Fundament an generalisierbaren Kompetenzen (zu schaffen), das später ein schnelles und effektives Lernen in allen Sportspielen der jeweiligen Kategorie garantieren soll“ (Haverkamp & Roth, 2006, S. 2).

Der Sportspielsystematik kommt daher eine grundlegende Bedeutung zu. Es haben sich dabei, unabhängig von theoretischen Vorüberlegungen und Entscheidungen, in Deutschland zwei Gattungen von Sportspielen herausgebildet – die Rückschlagspiele und die Zielschussspiele. Innerhalb der ersten Gattung ist es üblich, die Rückschlagspiele-Einzel (RE) als Einkontaktspiele (einschließlich der Doppelvarianten) und die Rückschlagspiele-Mannschaft (RM) als Mehrkontaktspiele gegenüber zu stellen. In der zweiten Gattung wird zwischen den Torschussspielen (TS) und den Wurfspielen (WS) differenziert (vgl. Tab. 2). Diese Abgrenzungen finden sich quasi nicht hinterfragt in der Mehrzahl der Standardwerke zum Lehren und Lernen in den Sportspielen.

An dieser Stelle sollen aktuelle Untersuchungsreihen vorgestellt werden, durch die die in Tabelle 2 aufgeführte Sportspielsystematik ihre empirischen Überprüfung erfährt: Familienähnlichkeiten der Sportspiele (Haverkamp & Roth, 2006) sowie Klassifikation der Sportspiele - Empirische Untersuchungen zur Familienähnlichkeit der Spiele Fußball, Hockey, Eishockey und Rugby (Uhlig, 2007).

Tab. 2: Sportspielsystematik der Ballschule

Rückschlagspiele - Einzel (RE)	Rückschlagspiele - Mannschaft (RM)	Torschuss-spiele (TS)	Wurfspiele (WS)
Badminton	Beachvolleyball	Eishockey	Basketball
Indiaca	Faustball	Fußball	Handball
Squash	Fußballtennis	Hockey	Streetball
Tennis	Prellball	Radball	Wasserball
Tischtennis	Volleyball	American Football	
		Rugby	

Haverkamp & Roth (2006): Familienähnlichkeiten

Zur Überprüfung der gängigen Sportspielsystematik verwendeten Haverkamp und Roth ein methodisches Vorgehen, das mittlerweile in einigen Projekten erfolgreich erprobt und umgesetzt werden konnte (vgl. u. a. Roth, 1996a; Roth, Kröger & Memmert, 2002; Memmert, 2004). Dabei wurde das Wissen und die Erfahrung von Sportspielexperten zur Validierung des verwendeten Klassifikationsschemas genutzt. Es sollte sowohl die generelle Akzeptanz mit ihren zwei mal zwei Kategorien als auch interne Familienähnlichkeiten innerhalb jeder einzelnen Kategorie überprüft werden (vgl. Haverkamp & Roth, 2006, S. 5).

Um das Klassifikationsschema zu bestätigen, sollten also die Spiele einer Kategorie (etwa Basketball, Handball und Wasserball bei den Wurfspielen) dabei möglichst ähnliche Anforderungsprofile aufweisen, sich jedoch von Spielen anderer Kategorien (wie etwa Badminton, Tennis und Tischtennis – Rückschlagspiele Einzel) möglichst markant unterscheiden. Zur Untersuchung werden die im MSIL postulierten Ähnlichkeitskriterien, in Form der Technik-, Taktik- und Koordinationsbausteine, herangezogen (vgl. Kap. 3.2). Die Untersuchungsreihe war dabei in vier Einzelstudien unterteilt, welche alle unter Verwendung des in der Kognitiven Psychologie entwickelten Prototypenmodells (vgl. u. a. Kleiber, 1998) solche Kennziffern ermittelten, die zur Messung der Familienähnlichkeit beitrugen. „Dieses Modell ist im Zuge empirischer Erkenntnisse über die Struktur und Bildung von Begriffen entwickelt worden (vgl. Bärenfänger 2002; Eckes 1996, 278 ff.) und nimmt die Idee von Wittgenstein auf, dass Begriffe Familien sind, die auf Grund von Ähnlichkeiten der Mitglieder entstehen und zusammengehalten werden (vgl. Wittgenstein, 1969, 324 f.; § 66 f.).

Der Verwandtschaftsgrad richtet sich nach der Anzahl und Ausprägung der gemeinsam geteilten Merkmale“ (Haverkamp & Roth, 2006, S. 6).

Während in den ersten beiden Studien die Sportspiele den Gattungen eher intuitiv durch direkte Messung und Befragung bei den Experten zugeordnet wurden, erfolgte in der dritten Studie eine „Assoziationsanalyse, bei der Experten die Aufgabe präsentiert wurde, die wichtigsten Kompetenzen zu benennen, die Spielanfängern zu vermitteln sind“ (2006, S. 7). Diese Basis-kompetenzen (taktischer, koordinativer und technischer Art) wurden in Studie vier weiteren Experten vorgelegt, welche deren Bedeutung für die Anfänger-methodik einschätzten. Zudem konnten Prototypen von Spielen für deren Gattung ermittelt werden. In Tabelle 3 sind die Ergebnisse anhand der Typikalitätskennziffern nach Rangtransformation geordnet. Die Akzeptanz der Sportspielsystematik wurde bereits belegt, die Tabelle illustriert damit die Prototypen der einzelnen Kategorien.

Tab. 3: Prototypen der vier Sportspielkategorien (in Klammern: mittlerer Rangplatz aus den drei Typikalitätskennziffern)) (aus Haverkamp & Roth, 2006, S. 18)

Rückschlagspiele -Einzel (RE)	Rückschlagspiele -Mannschaft (RM)	Torschussspiele (TS)	Wurfspiele (WS)
Badminton (2.3)	Volleyball (1.5)	Fußball (1.0)	Basketball (1.3)
Tischtennis (2.3)	Beachvolleyball (2.2)	Eishockey (1.8)	Handball (2.7)
Tennis (2.5)	Faustball (2.8)	Radball (2.4)	Streetball (3.5)
Squash (2.8)	Fußballtennis (3.8)	Hockey (2.6)	Rugby (4.5)
Indiaca (5.0)	Prellball (4.7)		American Football (4.7)
			Wasserball (4.7)

Als Ergebnis konnte festgehalten werden, dass in allen Studien die Experten der Unterscheidung zwischen den Rückschlag- und den Zielschussspielen eindeutig zugestimmt haben. Als problematisch wurde jedoch das Vorwissen der meisten Probanden bemängelt, was sich in den Befragungen der ersten

zwei Studien niederschlug und bei den indirekten Typikalitäten durch Ermittlung der Basisanforderungen in Studie vier erkennbar wurde. Hier zeigte sich innerhalb der Zielschussspiele (Spalte 3 und 4 der Tab. 3), dass diese in ihren Basisanforderungen nicht systematisch voneinander unterschieden werden konnten (2006, S. 20). Besonders interessant ist diese Tatsache hinsichtlich der Sportart American Football, welche in dieser Arbeit besondere Berücksichtigung findet.

Uhlig (2007): Klassifikation der Sportspiele

Uhlig beleuchtete in seiner Nachfolgearbeit zu den Familienähnlichkeiten von Roth & Haverkamp (2006) die Sportspiefamilie der Torschussspiele näher. Er wählte dabei ein ähnliches Vorgehen wie sein Doktorvater Roth, indem er das Wissen von Sportspielexperten nutzte und nach dem Konzept der Familienähnlichkeit nach Wittgenstein (1969) vorging. Das empirische Untersuchungsdesign ist in zwei Hauptuntersuchungen unterteilt: einer qualitativen Studie in Form eines offenen Interviews nach einem sportspielspezifischen Video, und einer quantitativen Studie, bestehend aus einem standardisierten Fragebogen. „Das primäre Ziel der Untersuchung besteht in der Suche nach den Verwandtschaftsmerkmalen der Torschussspiele und in ihrer empirischen Überprüfung anhand der charakteristischen Bausteine (Technik-, Taktik- und Koordinationsbausteine)“ (Uhlig, 2007, S. 58).

Die Zusammenstellung der vier Sportarten Fußball, Hockey, Eishockey und Rugby zu der Sportspiefamilie der Torschussspiele sowie ein hoher Verwandtschaftsgrad zwischen den vier Sportarten hinsichtlich ihrer Anforderungsprofile konnte empirisch bestätigt und somit festgelegt werden. Hinsichtlich der Passung einzelner Sportspiele in die jeweilige Familie bestätigten seine Untersuchungen die Ergebnisse von Haverkamp und Roth, nach denen die Sportspiele Fußball, Hockey und Eishockey eindeutig den Torschussspielen zuzurechnen sind (vgl. Tab. 3). Die Ausnahme bildet hingegen die Sportart Rugby, welche Uhlig übereinstimmend mit Roth eher der Familie

der Wurfspiele zuordnet. Ebenfalls schlägt er hier eine Modifikation des bestehenden Klassifikationsschemas mit der Integration von Körperkontaktspielen vor (vgl. Roth, 2006a, S. 14).

Neben diesen grundlegenden Erkenntnissen brachte die Analyse der qualitativen Untersuchung zudem einerseits eine Bestätigung von elf der einundzwanzig Bausteine (siehe Tab. 4), andererseits wurden Bausteine umbenannt, zusammengefasst und aufgesplittet. Des Weiteren sind im Zuge der qualitativen Analyse auch neue Haupt- und Subkategorien entstanden, namentlich die Hauptkategorien Psyche, Physis und Regelverstoß und die Subkategorien Spielerfahrung – als Überbegriff für Spielintelligenz und Spielkreativität – und Anbieten und Orientieren (vgl. Uhlig, 2007, S.100). Der Vorschlag zur Modifikation des Klassifikationsschemas sowie der Bausteinstruktur stellen dabei ebenfalls einen Lösungsansatz zur Integration der amerikanischen Sportspiele Baseball und American Football in die Heidelberger Ballschule. Dieser Ansatz wird im Rahmen des Kapitels 5 noch diskutiert.

Tab. 4: Bausteinsystematik nach Uhlig (2007)

Taktik	Koordination	Technik
Spielintelligenz	Zeitdruck	Zuspielbahn des Balles erkennen
Anbieten und Orientieren	Präzisionsdruck	Mitspielerpositionen / -bewegungen erkennen
Ballbesitz individuell sichern	Komplexitätsdruck	Gegenspielerpositionen / -bewegungen erkennen
Überzahl individuell herausspielen	Organisationsdruck	Laufweg zum Ball bestimmen
Ballbesitz kooperativ sichern	Belastungsdruck	Ballbesitz kontrollieren
Überzahl kooperativ herausspielen		Ballabgabe kontrollieren <ul style="list-style-type: none"> • Winkel steuern • Krafteinsatz steuern
Lücken ausnutzen		Läuferische Fähigkeiten
Ball dem Ziel annähern		Beidseitigkeit
Ziel ansteuern		

3.4.3 Sportspielsystematiken in der englischsprachigen Literatur

Das Modell des „Teaching Games for Understanding“ (TGFU; Bunker & Thorpe, 1982; Thorpe, Werner & Almond, 1990; Werner, Thorpe & Bunker, 1996) und der „Tactical Awareness Approach“ (TAA; Griffin, Mitchell & Oslin, 1997) sind die im englischsprachigen Raum (Nordamerika, Großbritannien) aktuellsten und etabliertesten Vermittlungskonzepte (vgl. Kap. 3.4.3). Sie sind daher für diese Arbeit in doppelter Hinsicht von Bedeutung: zum einen zeigen sie den Stand der sportwissenschaftlichen Entwicklung im „Zielgebiet“ auf und stellen damit sozusagen den Ist-Zustand dar. Zum anderen haben diese Konzepte der Ballschule etwas voraus – ein Klassifikationsschema, das nahezu alle Ballsportarten berücksichtigt. Während sich jedoch die Heidelberger Ballschule bewusst auf ihre mehrdimensionale Basis hinsichtlich der drei Grundpfeiler Technik, Taktik und Koordination stützt, dient diesen Konzepten ‚lediglich‘ gemeinsame taktische Lösungskompetenzen der Spiele als Grundlage der Vermittlung.

Die unterschiedlichen technischen Anforderungen der Spiele können dabei völlig unterschiedlich sein. „The similarities enable us to group games for instruction according to the tactics they employ. We define Net/Wall-Games as games which involve propelling an object into space so an opponent is unable to make a return. The goal in Invasion-Games is to invade an opponent’s territory to score. In Fielding/Run-Scoring-Games the goal is to strike an object, so it eludes defenders. We define Target-Games as games in which the performer propels an Object, preferably with a high degree of accuracy, at a target“ (Griffin, Mitchell & Oslin, 1997, S.9). Obwohl dieses Klassifikationsschema primär nach taktischen Lösungskompetenzen geordnet ist und sich somit im Gegensatz zur Ballschule ‚nur‘ auf kognitiv-perzeptive Kriterien bezieht, lassen sich bei Betrachtung der einzelnen Sportspielgruppen große Parallelen zu der ‚deutschen‘ Systematik (zurückgehend auf Bremer, Pfister & Weinberg, 1981, S.51) erkennen: Abgesehen von den Fielding/Run-Scoring- (Baseball, Cricket,

Kickball usw.) und Target-Games (Billiard, Bowling, Curling usw.) werden die beiderseitig berücksichtigten Sportspiele nahezu übereinstimmend in die Gruppen der Rückschlagspiele (Net./Wall Games) und der Zielschussspiele (Invasion Games) eingeteilt (vgl Tab. 5).

Tab. 5: Klassifikation der Sportspiele: ein taktisches Klassifikationssystem (nach Griffin, Mitchell & Oslin, 1997, S. 10)

Invasion	Net / Wall	Fielding/run-scoring	Target
Basketball (FT)	Net		
Netball (FT)	Badminton (I)		
Team Handball (FT)	Tennis (I)		Golf
Water polo (FT)	Table Tennis (I)	Baseball	Croquet
Soccer (FT)	Pickle ball (I)	Softball	Bowling
Hockey (FT)	Volleyball (H)	Rounders	Lawn bowls
Lacrosse (FT)		Cricket	Pool
	Wall	Kickball	Billiards
Rugby (OET)	Racquetball (I)		Snooker
Football (OET)	Squash (I)		
Ultimate Frisbee (OET)	Fives (H)		

Um eine Sportspielvermittlung zu gewährleisten, die sich an der Spielidee orientiert, schlagen Griffin et al. die Entwicklung von *Frameworks* vor, in denen sie exemplarisch für die Sportart Fußball zwischen *Tactical Problems*, *Off-the-ball movements* und *On-the-ball skills* unterscheiden (Griffin, Mitchell & Oslin, 1997, S.11). „An initial concern of those of you, wish to teach tactically in games and sport is developing frameworks to identify and break down relevant tactical problems[...]” (1997, S.10). Die taktischen Probleme (hier: *Scoring*, *Prevent Scoring* und *Restarting Play*) vor denen eine Mannschaft steht und die es zu lösen gilt, sollen durch diese *Off-the-ball Movements* (wie *Supporting the Ball Carrier*, *Using a Target Player*, *Overlapping Run*, *Marking* und *Pressure*) und die *On-the-ball Skills* (wie *Passing -short and long-*, *Control -feet, thigh, chest-*, *Shooting*, *Shielding*, *Turning*, *Crossover Play* und *1 v 1*) begegnet wer-

den (1997, S.11). Besonders die entsprechenden Bewegungen ohne Ball erfordern vorwiegend kognitive-perzeptive Fähigkeiten, wenn es gilt, einen ballbesitzenden Mitspieler zu unterstützen, um ihm eine optionale Anspielstation für die adäquate Lösung der Spielsituation zu bieten.

Die Spieler stehen also im Spielverlauf permanent vor solchen Entscheidungssituationen, nach denen dieses Klassifikationsschema entwickelt wurde. Hier lassen sich Parallelen zu den Bausteinen der Ballschule ziehen, wie etwa *Mitspielerposition/ -bewegung* erkennen oder *Gegenspielerposition / -bewegungen* erkennen (vgl. Roth, Memmert & Schubert, 2006), aber auch Parallelen zur antizipativen Verhaltenssteuerung (vgl. zusammenfassend Hoffmann, 1993; Kap. 5.1) können gezogen werden. Grehaigne, Godbout und Bouthier (2001) erklärten die Rolle des Entscheidungsverhaltens während des Spiels detaillierter und deuteten diese Entscheidungen als auf dynamische, fließende Entwicklungen des Spiels im Verhältnis zur Position der Spieler und des Balles begründet.

Die Bedeutung dieses Konzepts für die Integration amerikanischer Sportspiele ergibt sich jedoch primär aus dessen Klassifikationsschema, worauf in Kapitel 5.1 näher eingegangen werden soll.

4 Sportspielbeschreibungen

4.1 Baseball

4.1.1 Spielaufbau

„The Noble Game“ oder „The Intelligent Action“, als welches Baseball in seinem Ursprungsland beschrieben wird, ist wohl das traditionsreichste der populären Sportspiele in den USA. Der erste dokumentiert gegründete Verein in den USA waren die *New York Knickerbockers* 1845. In dem Spiel, das in seinen Wurzeln auf Cricket zurückgeht, stehen sich zwei Mannschaften mit jeweils neun Spielern gegenüber, wobei die angreifende Mannschaft den *Batter* (Schlagmann) stellt, die verteidigende Feldmannschaft den *Pitcher* (Werfer). Das Duell, das sich diese beiden Spieler liefern, steht im Zentrum des Spielgeschehens. Ziel des Spiels ist es, den vom *Pitcher* geworfenen Ball möglichst so zu schlagen, dass es der verteidigenden Mannschaft nicht (oder nur schwer) gelingt, den Ball zu kontrollieren. Gelingt dies nicht (oder nicht schnell genug), ist es dem Spieler möglich, den nächsten sicheren Standpunkt (*Base*) zu erlaufen. Die *Bases* sind dabei gegen den Uhrzeigersinn abzulaufen und sind 90 Fuß (27,43 m) voneinander entfernt. Nur die Schlagmannschaft kann durch Ablaufen aller *Bases* Punkte (*Runs*) erzielen. Die verteidigende Mannschaft befindet sich im Feld und versucht drei Spieler ‚Aus‘ zu machen, um infolgedessen selbst in die Offensive zu gelangen, um Punkte erzielen zu können. Die Teams übernehmen abwechselnd die Rolle der angreifenden Schlagmannschaft und der verteidigenden Feldmannschaft.

Ein Spielabschnitt (*Inning*) ist beendet, wenn beide Mannschaften einmal in der angreifenden Position waren. Das gesamte Spiel dauert neun (in Deutschland sieben) *Innings* und findet immer einen Gewinner. Es wird also im Notfall solange fortgesetzt, bis sich eine Mannschaft durchgesetzt hat. Dies ist ein Charakteristikum für die amerikanische Sportphilosophie, der es widerstrebt, ohne die Erkenntnis das Spiel zu beenden, wer gewonnen und wer verloren

hat. „This (a tie) is not the case for team sports in the United States, where the rules of baseball and basketball prohibit ties. In each sports, if the score is even at the end of the regulation game, the teams continue to play until one wins” (Mandelbaum, 2004, S.30).

Das Spielfeld besteht aus zwei Teilen und wird in der Regel durch eine Umzäunung begrenzt. Das so genannte *Fair Territory* (in Abb. 8: Bereich A und Bereich C) hat etwa die Form eines Viertelkreises, dessen gerade Kanten als Seitenauslinien (*Foul Lines*) zwischen 90 und 120 Meter lang sind. Innerhalb dieses Bereichs befindet sich an der Spitze ein Quadrat mit 90 Fuß Kantenlänge, das *Infield* (Bereich C). Es wird begrenzt durch die drei Bases und die *Homeplate*. Der Rest des *Fair Territories* heißt *Outfield* (Bereich A). Der Bereich B wird als *Foul Territory* bezeichnet.

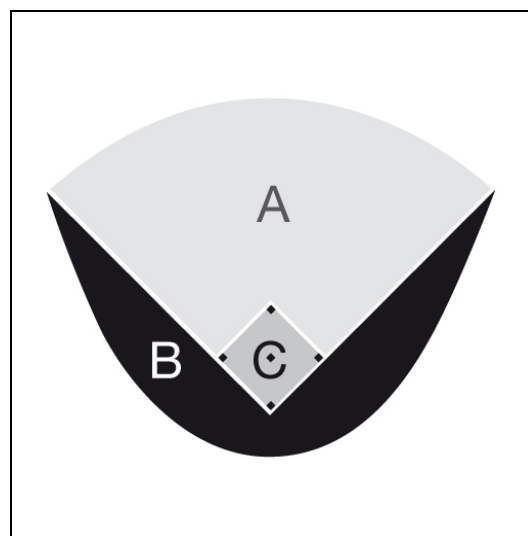


Abb. 6: Baseballfeld

Wie bereits erwähnt, steht das Duell *Pitcher* gegen *Batter* im Zentrum der Aufmerksamkeit. Die Zentrierung des Spielgeschehens auf diesen Zweikampf bedingt einen immensen psychischen Druck auf die Protagonisten, vergleichbar mit der Situation beim Elfmeter im Fußball – eine Parallele die auch Bull und Huhnholz zogen: sie bezeichnen Baseball als das „Spiel der 1000 Elfmetersituationen“ (Bull & Huhnholz, 2006, S.10). Die mentale Stärke, diesem Druck

Stand zu halten, ist eine Fähigkeit, die sportspielübergreifende Relevanz besitzt. Sie ist jedoch in diesem und verwandten Sportspielen derart ausgeprägt, dass sie in das Bausteinkonzept integriert werden könnte. Dies könnte etwa als Hauptkategorie verwirklicht werden, wie es Uhlig vorschlägt (vgl. Uhlig, 2007, S.100).

Wie auch die zwei Hauptprotagonisten, sind die restlichen Spieler auf sich allein gestellt. So müssen auf Seiten der schlagenden Offensivmannschaft Spieler, die bereits eine *Base* erreicht haben, die Qualität ihres Schlages oder die der nachfolgenden Schläger eigenständig bewerten. Sie müssen dabei das Risiko abschätzen, das die Überwindung der Distanz bis zur nächsten Base mit sich bringt. Dabei erfährt vor allem der Baustein *Flugbahn des Balles erkennen* eine besondere Gewichtung. Natürlich spielt in diese Risikobewertung immer der aktuelle Spielstand und die vorherrschende Spielsituation mit ein. Sollte ein nachfolgender Spieler zu der eigenen Base aufrücken, ist der Läufer, der diese besetzt allerdings gezwungen, ‚weiterzuziehen‘ – ein sogenanntes *Force Play*.

Auf Seiten der verteidigenden Feldmannschaft ruhen die Verantwortlichkeiten ebenfalls auf den Schultern der einzelnen Spieler. Die verbleibenden acht Spieler der verteidigenden Feldmannschaft verteilen sich über das Spielfeld und haben die Aufgabe, Bälle, die in ihre Reichweite gelangen schnell und sauber zu kontrollieren und zu verarbeiten. Hier ist die Erwartungshaltung klar mit einer bestimmten Aktion verknüpft. Wird der Ball etwa hart über den Boden (sog. *Ground Ball*) in die eigene Reichweite geschlagen und besteht auf Seiten der Offensivmannschaft ein *Force Play*, so ist der Weg des Balles nach Aufnahme zur Zielbase des betroffenen Spielers vorprogrammiert. „Man kann Baseball also als *Individualsportart im Kollektiv* bezeichnen. In diesem Zusammenhang erfordert Baseball eine ausgeprägte mentale Stärke“ (Bull & Huhnholz, 2006, S.10).

Um einen Angreifer aktiv aus dem Spiel zu nehmen, ihn also ‚Aus‘ zu machen, gibt es vier verschiedene Möglichkeiten: durch einen *Strike-Out*, durch einen *Fly-Out*, durch *Force-Out* bzw. *Force-Play* oder durch einen *Tag-Out*.

Das Duell *Pitcher* gegen *Batter* folgt bestimmten Regeln. Um dem Schlagmann eine faire Chance zu geben, gibt es die sogenannte *Strike Zone*, die der Ball passieren muss. Sollte der Ball diesen Raum passieren, der Schlagmann den Ball verfehlen oder der Ball außerhalb der Spielfeldbegrenzung landen, ist das ein *Strike*. Bei drei dieser Fehler ist der Batter ‚Aus‘, *Strike-Out*. Sollte es ihm jedoch gelingen den Ball so zu treffen, dass er in hohem Bogen ins *Fair Territory* fliegt, jedoch von einem Spieler der Feldmannschaft aus der Luft gefangen wird, ist er ebenfalls ‚Aus‘, *Fly-Out*. Ein *Force-Out* ist bei einem *Force-Play* möglich (s.o.), sofern es der Feldmannschaft gelingen sollte, die Zielbase des zum Lauf gezwungenen Spielers mit Ball zu besetzen. Die Läufer sind auf den *Bases* sicher, können aber auf eigenes Risiko zur nächsten Base laufen. Sobald der Läufer die *Base* verlässt und kein *Force-Play* vorliegt, können die Feldspieler versuchen, ihn mit dem Ball zu berühren (*Tag Out*), wodurch er ebenfalls ‚Aus‘ ist.

Eine Variante des Baseball ist Softball, das als Leistungssport von Mädchen und Frauen und darüber hinaus als Freizeit- und Breitensport betrieben wird. Diese Variante eignet sich auch gut zur Einführung in das Zielspiel, da der Ball größer und etwas weicher ist. Er ist insofern auch leichter zu treffen und ein wenig ungefährlicher. Zudem sind die Distanzen verkürzt und der Wurf des *Pitchers* erfolgt von unten, was neben der leichteren Bewegungsausführung die erheblich gelenkschonendere Wurftechnik ist.

Baseball übt noch immer eine große Anziehungskraft auf das sportinteressierte amerikanische Publikum aus (vgl. Kap. 2.1). Die Gründe dafür sind vielseitig und berühren die Seele der amerikanischen Gesellschaft. Beim Baseball geht es um die ehrliche Konfrontation zweier Sportler, um den

Moment, den Augenblick, die Konzentration und die Kraft des Geistes. „A third common ingredient of success in hunting and fishing and in baseball is superior reflexes. Hitting a baseball requires the kind of hand-eye coordination that the use of firearm or a spear or a bow and arrow involves in hunting” (Mandelbaum, 2004, S. 49). Deutsche Tugenden, die dem Talent und der Kreativität den Willen und die Durchsetzungskraft entgegensetzen, sind im Baseball nicht zu finden.

Ein weiteres markantes Charakteristikum ist die Strategie und die Planung. Nicht nur, dass die Stärken und Schwächen jedes Spielers bis ins kleinste Detail statistisch erfasst werden: „In dem strategischen Spiel wollen die Manager, aber auch die Fans Wahrscheinlichkeiten berechnen. Statistiken geben vor allem auch die Qualitäten und Taten einzelner Spieler oder Teams über beliebig zu wählende Zeiträume und Aufgaben an.“ (Bull & Huhnholz, 2006, S.17). Es werden auch alle erdenklichen Spielzüge und Spielsituationen in sogenannten *Playbooks* zusammengetragen und somit Laufwege, Positionen und Passwege soweit wie möglich standardisiert. Der Faktor Glück soll weitestgehend ausgeblendet werden können.

4.1.2 Anforderungsprofil Baseball

Jeder der Baseball einmal live erleben durfte weiß, dass es eine stark technikorientierte Sportart ist, welche sehr verschiedene Technikkomponenten wie Werfen, Laufen, Rutschen und Schlagen beinhaltet. Konditionelle Voraussetzungen sind dabei jedoch keinesfalls zweitrangig. Die Bedeutung von Ausdauer, Kraft, Koordination und Beweglichkeit erlangen ihre Bedeutung primär in dem Erhalt der maximalen Leistungsfähigkeit über eine Spieldauer hinweg, die im Gegensatz zu den hier populären Spielsportarten, nicht auf eine bestimmte Zeitdauer festgelegt werden kann.

„Durch das erforderliche Zusammenwirken von Information und Energie, oder anders ausgedrückt von Koordination und Kondition, gibt es keine einzige Form der sportlichen Leistung und seiner Fähigkeitsbereiche, wie Schnelligkeitsfähigkeiten [...], die ohne koordinative und konditionelle Anteile und Wechselwirkungen realisierbar wären“ (Martin et al., 1999, S. 323), was die außergewöhnlichen Ausdauerleistungs- und Krafftfähigkeiten eines MLB-Spielers erklärt. Ein maximal schnellkräftiger Wurf oder Schlag ist nur durch optimale intra- und intermuskuläre Koordination sowie eine hohe Maximalkraft zu erlangen. Die Beweglichkeit, besonders im Schulter- und Ellebogenbereich, ist gerade beim *Pitching* von größter Bedeutung. Ein optimales, auf diese Belastungen ausgerichtetes Training ist zur Verletzungsprophylaxe daher unabdingbar.

Die gesamte konditionelle und koordinative Ausbildung besitzt im Kinder- und Jugendtraining dieser Sportart eine herausragende Bedeutung und muss sich, entsprechend allgemeiner trainingswissenschaftlicher Erkenntnisse (vgl. Weineck, 1983; Martin, Nicolaus, Ostrowski & Rost, 1999), besonders der Vielseitigkeit verpflichtet fühlen. „Im Jugendalter (bis ca. 15 Jahre) ist jedoch eine vielseitige Ausbildung der Spieler ein wichtiger Faktor für spätere Erfolge. Spieler der Schüler-, Jugend- und Junioren-Jahrgänge, die in nationale Kader berufen werden, sind meistens die besten Athleten in ihren Vereinsmannschaften. Aufgrund ihrer körperlichen (und meistens auch kognitiven) Überlegenheit, können sie auf mehreren Positionen spielen“ (DBV, 2008, S. 4).

Die verschiedenen Positionen verlangen unterschiedliche athletische Fertigkeiten und taktische Anforderungen. Natürlich ist es für jede Position optimal, alle Fähigkeiten maximal zu besitzen, aber deren Gesamtheit ist nur im äußersten Ausnahmefall bei einem Athleten vorhanden. Der deutsche Baseball und Softball Verband (DBV) versuchte durch die Bestimmung eines Anforderungsprofils (vgl. Tab. 6) „die Auswahl der Kaderathleten auf eine objektive Basis zu stellen“ (DBV, 2008, S. 4). Da die Bestimmung dieses

Profils mit Hilfe einer Vielzahl von Baseball-Experten eruiert wurde, liefert es eine Basis zur Bestimmung, Zusammensetzung und Gewichtung der Technik-, Taktik- und Koordinationsbausteine.

Tab. 6: Anforderungsprofil in Abhängigkeit der Position im Baseball (Deutscher Baseball und Softball Verband e.V., 2008, S. 5)

Position	ARM		BEINE			FELDSPIEL	Einschätzung	Range	Spielverständnis
	Kraft	Genauigkeit	Schnelligkeit	Quickness	1. Schritt	Hände			
Catcher	++++	+++	+	+++	++	++++	++	+	+++++
Pitcher	+++++	++++	+	+	+	++	+	+	++++
1st Base	++	++	+	++	+++	+++	++	++	+++
2nd Base	+++	++	++++	++++	++++	++++	+++	++++	++++
3rd Base	+++	+++	+++	+++	++++	++++	+++	+++	+++
Shortstop	++++	+++	++++	++++	++++	++++	+++	+++++	++++
Leftfield	++	+++	+++	+	+++	+++	++++	+++	++
Centerfield	+++	+++	+++++	+	++++	+++	++++	+++++	+++
Rightfield	++++	+++	+++	+	+++	+++	++++	+++	++

Neben der Grundfertigkeit Wurf (Armkraft- und Genauigkeit) hat die Schnelligkeit im Baseball eine multiple Ausprägung und ist aufgrund der vielen Erscheinungsformen leistungsbestimmend. Sowohl in zyklischer Form, bei einem Sprint zu einer unbesetzten *Base*, der *Quickness* (laterale Bewegungsrichtung) und in Form des 1. Schritts (sportartspezifische Reaktionsfähigkeit) spielt Schnelligkeit eine bedeutende Rolle. Aber auch die schnellkräftige, peitschenartige Bewegung des *Batters* oder der Wurf des *Pitchers* sind in diesem Zusammenhang zu nennen. Neben diesen technischen Anforderungen komplettieren koordinative wie Hand-Auge-Koordination bei der Kontrolle des Balles und taktische Anforderungen wie Spielverständnis das

Bild eines guten Baseballspielers nach den DBV-Kaderkriterien. Auffällig bei der obigen Tabelle sind die unterschiedlichen Schwerpunkte, die sich bei den einzelnen Positionen herauskristallisieren, was die Forderung nach Vielseitigkeit in der Grundausbildung heraushebt.

Außer diesen körperlich-motorischen Voraussetzungen sind, wie bereits erwähnt, die Ausprägung mentaler Stärken für den sportlichen Erfolg im Baseball unverzichtbar. So fordert der Strukturplan des DBV explizit die psychische Eignung als Kriterium zur Bewertung von Spielern bei der Kader-nominierung (DBV, 2008, S. 8). Dabei soll durch Beurteilung des Trainers die Teamfähigkeit, Führungsqualitäten, Stresssituations-Handling und der Umgang mit Erfolg und Erfolglosigkeit Berücksichtigung finden. „Baseball nennt man das Spiel des Versagens, da der Misserfolg ein großer Bestandteil des Spieles ist“ (Bull & Huhnholz, 2006, S.10). In der Tat gehört ein *Batter* in der MLB, der nur 30% seiner Schlagchancen in erfolgreiche Schläge umsetzt, zu den erfolgreichsten Spielern seiner Zunft. „Wenn man seine Frustration nicht kontrollieren bzw. seinen Ärger nicht bewältigen kann und davon sogar die anschließende Defensivarbeit auf der Feldposition beeinträchtigt wird, ist ein erneutes Scheitern vorprogrammiert“ (Bull & Huhnholz, 2006, S.11).

Es lassen sich an dieser Stelle Parallelen mit der von Higgins (1997) entwickelten *Regulatory Focus Theorie* erkennen, da die Erwartungshaltung an einen erfolgreichen Versuch des *Pitchers* deutlich höher ist, als die an den *Batter*. Die Situation des *Pitchers* ist nach dieser Theorie mit dem *Prevention Focus* (Befriedigung des Sicherheitsbedürfnisses), die des *Batters* mit dem *Promotion Focus* (Erstreben eines wünschenswerten Endzustands) zu beschreiben (vgl. hierzu Baltes, 2006).

Die mentale Anforderung spielt demnach eine gewichtige Rolle und sollte daher auf der zweiten Stufe des MSIL in das Bausteinsystem der Ballschule integriert werden, um das Anforderungsprofil der Protagonisten realistisch ab-

zubilden. Denn ein *Pitcher* der nach dem zweiten Fehlversuch (*Ball*) weiche Knie bekommt und der Drucksituation nicht Stand hält, ist nur von geringem Nutzen. Diese mentale Drucksituation kann allerdings auch auf die gesamte Feldmannschaft übertragen werden. So ist ein hoch geschlagener Ball mittlerer Weite ein ‚Danke-Ball‘ für die abwehrende Feldmannschaft, da dieser nur gefangen werden muss, um den Batter „Aus“ zu machen. Der Spieler im hinteren *Faire Territory*, der im laufenden *Inning* noch ohne Beschäftigung dem Spielbetrieb gelangweilt folgte, steht plötzlich im Mittelpunkt des Geschehens und man erwartet einen einfachen *Catch* von ihm. Diese klassische *Prevention Situation*, geprägt von risikoaversen Handeln und Minimalstandards als Pflichten, erfordert nicht nur körperlich-motorische Aktivität, sondern auch die geforderte psychische Eignung.

4.2 American Football

4.2.1 Spielaufbau

American Football entwickelte sich im 19. Jahrhundert in den Vereinigten Staaten aus dem uns bekannten Fußball und Rugby. Das Spiel basiert auf zwei Mannschaften, die einen ovalen Ball über ein 100 Yard (91,4 Meter) großes Feld tragen, werfen und treten. Obwohl es das Ziel ist, möglichst viele Punkte durch Erreichen der gegnerischen *Goal Line* (hinterste Linie des regulären Spielfeldes) zu machen, ist dieses von Taktik geprägte Spiel primär von dem mittelfristigen Ziel bestimmt, Raum zu gewinnen. Man kann fast so weit gehen zu behaupten, dass das Punktergebnis lediglich eine logische Folge des zunehmenden Raumgewinns ist.

Betreten zwei Footballmannschaften das Feld, so kämpfen sie um jeden Yard, den sie vom gegnerischen Team ergattern können. Es gewinnt dasjenige Team, das die meisten Yards kumuliert und die wenigsten preisgibt. Jeder Spieler hat eine bestimmte Position und eine ganz bestimmte Aufgabe. Die jeweiligen Spielzüge der angreifenden Mannschaft (*Offense*) sind dabei genau

vom Trainer (*Head Coach* oder *Offense Coordinator*) vorgegeben. American Football ist neben seinen taktischen, vor allem von körperlichen Merkmalen geprägt. Die Körperlichkeit ist derart bedeutsam, dass sich die Aufgabebereiche einzelner Spieler allein aufgrund ihrer Statur grob zuordnen lassen.

Das Grundprinzip des Spiels ist derweil relativ einfach, die einzelnen Regeln, taktischen Maßnahmen und Gegenmaßnahmen dagegen komplex. Während sich die zwei Mannschaften nebeneinander gereiht gegenüberstehen, versucht die *Offense*, nachdem sie den Spielzug mit einem *SNAP* (Spieleröffnung durch Abgabe des Balles durch die Beine oder allg. Pass von unten) zu einem hinter der Angriffslinie stehenden Spieler eröffnet hat, möglichst viel Raumgewinn durch ein Pass- oder ein Laufspiel zu erzielen. Für zehn Yard Raumgewinn bleiben ihr dafür vier Versuche. Sollte dies nach vier oder weniger Versuchen gelingen, werden der *Offense* erneut vier Versuche zugesprochen. Nach jedem Spielzug wird festgestellt, wo der letzte Spielzug endete und wieviel Raum gewonnen oder verloren wurde, woraufhin der Ball von dieser imaginären Linie (*Line of Scrimmage*) erneut gespielt wird. Sollten diese Distanz nicht nach vier Versuchen überwunden worden sein, wechselt das Angriffsrecht.

Punkte werden erzielt, indem der Ball mittels eines Lauf- oder eines Passspielzugs über die gegnerische *Goalline* getragen oder in der Endzone (Bereich hinter der *Goalline*) gefangen wird - der sogenannte *Touchdown*. Zudem besteht die Möglichkeit aus dem Spiel heraus, den Ball durch die Torstangen zu treten (*Fieldgoal*). Durch ein *Fieldgoal* werden drei Punkte der angreifenden Mannschaft zugesprochen, durch einen *Touchdown* sechs Punkte plus der Option auf einen oder zwei Extrapunkte. Diese können durch Treten des Balls durch die gegnerischen Torstangen (ein Extrapunkt) oder erneutes Tragen / Werfen über die *Goalline* (zwei Extrapunkte) erzielt werden.

Das Spiel ist, wie Eingangs erwähnt, geprägt durch seine taktische Ausrichtung. Der Reichtum an Aufstellungsmöglichkeiten, Spielsituationen und die individuellen Stärken und Schwächen der Mannschaft ließen ganze Philosophien über Spielsysteme und Taktik entstehen. Die Tatsache, dass es theoretisch möglich ist, aus jeder Feldposition zu punkten und zwar mit den verschiedensten Spielzügen, lässt den handelnden Akteuren keinen Raum für Nachlässigkeiten. Daher ist auch hier der mentale Faktor neben dem körperlichen zu betonen. Vergleichbar mit der Aufgabenverteilung beim Baseball (vgl. Kap. 4.1) bloß in deutlich stärkerer Ausprägung sind dabei die einzelnen Positionen geprägt durch die an diese gestellten Anforderungen.

4.2.2 Anforderungsprofil American Football

Durch die ausgeprägte Differenzierung aufgrund der Spezialisierung der unterschiedlichen Spielpositionen im American Football fällt die Entwicklung eines einheitlichen Anforderungsprofils sehr schwer. So sind etwa in einem Profiteam der NFL immer zwei (fast) separate Teams zu finden (*Offense* und *Defense*) die nicht nur teilweise getrennt voneinander trainieren, sondern auch eigene Trainer haben (*Offense -/ Defense Coordinator*). Zudem ist es dem American Football Verband Deutschland (AFVD) bis heute nicht gelungen, ein Rahmentrainingskonzept, geschweige denn konkrete Kaderkriterien zu entwickeln.

Das Problem des hohen Grades an Spezialisierung ist allerdings vor dem Hintergrund der ersten MSIL-Reihungsregel „vom Übergreifenden zum Speziellen“ der Heidelberger Ballschule zumindest auf der ersten Stufe des MSIL absolut sekundär. Schließlich soll ein allgemeines Spielverständnis entwickelt und ein Repertoire an generellen, transferierbaren Bewegungserfahrungen geschaffen werden, das es den Heranwachsenden ermöglicht, sich in Richtung vieler Ballsportarten zu entwickeln und viele Spielpositionen in Zukunft ausfüllen zu können.

Dennoch ist auf der zweiten, der sportspielgerichteten Ebene des MSIL ein möglichst homogenes Anforderungsprofil zur Bestimmung einer Bausteinstruktur bedeutsam, die ihrerseits die Inhalte fixiert. Zur Lösung dieser Problematik hilft folgender Gedankenschritt: Die Sportart American Football entwickelte sich aus Rugby, was sich besonders hinsichtlich der ähnlichen Spielidee zeigt – dem Punktgewinn über den Raumgewinn. Allerdings ist auch größtenteils Übereinstimmung bezüglich der koordinativen Bewegungsaufgaben erkennbar, die durch direkte Gegnerbehinderung und Partnerunterstützung geprägt sind sowie der technischen Fertigkeiten.

Für die Sportart Rugby wurden durch Uhlig bereits mittels einer Expertenbefragung die Bedeutung der Taktik-, Koordinations- und Technikbausteine für den Bereich der Torschusspiele differenziert nach den Sportspielarten dargestellt (vgl. Uhlig, 2007; Kap. 3.4.2). Aus der taktischen Anforderung Überzahl herauspielen wurde der Baustein Überzahl kooperativ herauspielen und der Taktikbaustein Zusammenspiel wurde in Ballbesitz kooperativ sichern umbenannt. Damit wurde sowohl die Bedeutung der Gruppentaktik und der Partnerunterstützung als auch der außergewöhnlich ausgeprägten Gegnerbehinderung Rechnung getragen, indem die Ballsicherung als taktische Maßnahme hervorgehoben wurde. Außerdem wurde aus dem Technikbaustein Abwehrposition vorwegnehmen die Kategorie Gegenspielerposition/ -bewegung erkennen wodurch besser die vielfältigen defensiven Aufgaben beschrieben werden können.

Neben der Modifikation von Bausteinen schlägt Uhlig auch die Einführung neuer Kategorien vor: Psyche, Physis und Regelverstoß. Außer der Physis, die in einer Sportart, die vom Körperkontakt lebt den Unterschied ausmachen kann, ist gerade der Regelverstoß im American Football ein bedeutsamer Faktor. „Wir begehen zu viele Fouls. Das müssen wir dringend abstellen.“

Gegen eine andere Mannschaft hätte das böse ins Auge gehen können“ (Head-Coach Thomas Zupon im Mannheimer Morgen vom 26.05.08).

Das Anforderungsprofil, das sich somit in dieser Bausteinstruktur manifestiert, muss zwar durch empirische Befragung von Sportspielexperten endgültig bestätigt werden, dürfte der realen Anforderungsvielfalt aber sehr nahe kommen. Ein solche Befragung wurde exemplarisch durchgeführt, indem diese Bausteine in einem Fragebogen (siehe Anhang) Sportspielexperten (C-Lizenz oder höher aus der Sportart American Football) vorlegt wurden, um deren Bedeutung zu eruieren. Um der Heterogenität des Anforderungsprofils einzelner Spielpositionen gerecht zu werden, ist eine Unterscheidung in vier footballspezifische Aufgabentypen vorgenommen worden: den *Quarterback*, die *Defense-Front*, die *Offense-Line* und die *Backs (Defense & Offense!)*. Diese Maßnahme ist nicht unkritisch zu sehen, da in der Ballschule ja gerade nicht die sportart- und aufgabenspezifische Ausbildung im Zentrum der Vermittlung steht. Jedoch hatte diese Befragung zum einen nur deskriptiven Charakter und will auf die Möglichkeiten einer empirischen Überprüfung hinweisen, zum anderen konnte die Vielseitigkeit und Heterogenität im Anforderungsprofil der gesamten Sportart bausteinbezogen illustriert werden. Ein weiterer Grund war, dass es den Sportspielexperten äußerst schwerfiel, sich von den unterschiedlichen differenzierten Aufgabenklassen zu lösen, um ein einheitliches Anforderungsprofil zu zeichnen. Diesem Umstand konnte durch diese Unterscheidung Rechnung getragen werden. Die Abbildung 7 verdeutlicht dabei die Bedeutung der Taktik- und Koordinationsbausteine (0 = keine Bedeutung bis 4 = sehr viel Bedeutung). Abbildung 8 verdeutlicht dagegen erneut das heterogene Anforderungsprofil in dieser Sportart, aufgrund der unterschiedlichen Bedeutung der Bausteingruppen.

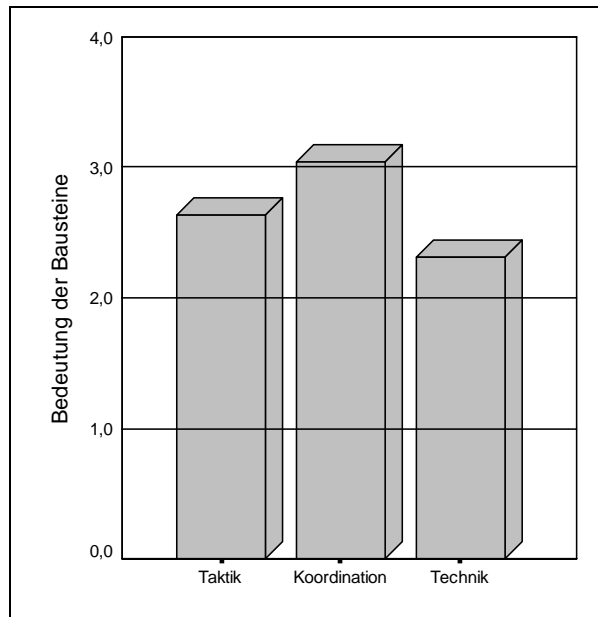


Abb. 7: Mittelwerte der drei Bausteingruppen (American Football)

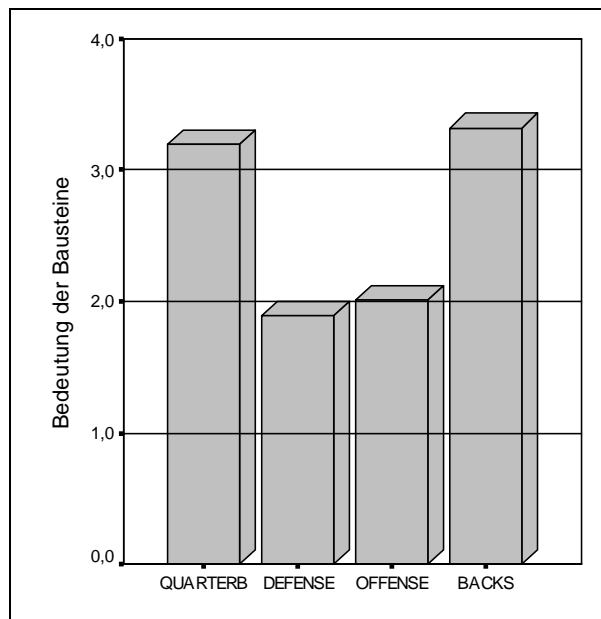


Abb. 8: Mittelwerte der vier footballspez. Aufgabentypen über die Bausteingruppen hinweg

5 Modifikation des Ballschulkonzepts

5.1 Integration der amerikanischen Sportspiele

Vor dem Hintergrund der Charakteristik der amerikanischen Sportspielwelt und des Aufbaus und der Struktur der Ballschule stellt sich nun die Frage, wie die noch nicht berücksichtigten amerikanischen Sportspiele in das Konzept der Heidelberger Ballschule sinnvoll zu integrieren sind. Diese Fragestellung muss dabei auf unterschiedlichen Bedingungsfeldern behandelt werden.

Zum einen ist die gesellschaftliche Ebene bedeutsam: In welchem organisatorischen Rahmen könnte die Ballschule in Amerika durchgeführt werden – Integration in den Sportunterricht, freiwillige Zusatzveranstaltung oder Organisation mit Gewinnerzielungsabsicht? An dieser Stelle sei auf die Arbeit von J. Schumacher verwiesen, die sich genau mit dieser Fragestellung vor dem Hintergrund absatzpolitischer Maßnahmen befasst.

Des Weiteren sind die Voraussetzungen bezüglich des Bewusstseins in den USA über die Notwendigkeit eines Konzepts von Interesse, das vor jeglicher sportspezifischer Ausbildung, die „Vielfalt, das Experimentieren und das Ausprobieren in den Vordergrund stellt“ (Roth & Kröger, 2005, S. 10). Diese Frage kann zwar nicht endgültig beantwortet werden, jedoch deuten Artikel wie der von Edward C. Devereux (2001) auf die zunehmende Bereitschaft in der amerikanischen Sportwissenschaft, einerseits der Vielfalt in der Sportspielvermittlung Raum zu geben, andererseits das Spielen lernen durch Spielen lassen in den Fokus kindlicher Sportspielerfahrung zu stellen. „Through their participation in a wide variety of *different* game types, in which the various elements of skill, chance, and strategy are variously recombined in gradually increasing complexity, children find an opportunity to experiment with *different* success styles, and gain experience in a variety of cognitive and emotional processes which cannot be learned in full scalecultural participation” (Edward C. Devereux, 2001, S.65).

Außer diesem gesellschaftlichen Bedingungsfeld ist auch die Charakteristik der amerikanischen Spiele selbst zu berücksichtigen. So sind einige markante Unterschiede zwischen der europäischen und der amerikanischen Sportspielwelt einzubeziehen. Wie bereits in Kapitel vier angedeutet, ist die Quantifizierung von Spielerdaten, die Spezialisierung und das Erzielen von Rekorden ein Wesensmerkmal des modernen Sports, insbesondere in den USA. Dieses Phänomen manifestiert sich schon seit langem im Siegeszug der Statistiker und hat insbesondere im Baseball (Zählstatistiken -*Counting Statistics*- oder Durchschnittsstatistiken -*Rate Statistics*-; Offensiv-, Defensiv-, Baserunning- oder Pitchingstatistiken; Spieler-, Mannschafts- oder Ligastatistiken), aber auch im American Football (z.B. *Quarterback-Rating*, Brutto-Raumgewinn, Yards pro gefangene Pässe, etc.) eine lange Tradition. Das lässt einerseits auf die ausgeprägte Leidenschaft der Amerikaner für diese Methode der Quantifizierung und Interpretation spielrelevanter Daten schließen, aber auch auf das hohe Maß an Spezialisierung in diesen Sportarten und an Personalisierung in den sensomotorischen Anforderungen, die diese Quantifizierung überhaupt zulässt. Daran schließt sich die Frage nach einem konfliktären Verhältnis zu den Grundsätzen der Ballschule an.

Da sich das MSIL bekanntlich dem Grundsatz „vom Übergreifenden zum Speziellen“ verpflichtet fühlt, was sich in der vertikalen (vgl. Abb. 1) methodischen Schwerpunktverschiebung zeigt und mit zunehmenden Alter der Kinder eine zunehmende Sportspielspezialisierung impliziert, muss eine Unterscheidung auf den drei Stufen des MSIL getroffen werden.

Erste Stufe: spielerisch-implizites sportspielübergreifendes Lernen

„Die Kinder sollen (wieder) spielen lernen sowie übergreifende Ballfähigkeiten (skills) und Ballfertigkeiten (abilities) entwickeln, bevor sie beginnen, sich zu spezialisieren“ (Kröger & Roth, 2005, S. 10). Die Ziele auf der ersten Stufe des MSIL sind geprägt vom Spielen lernen, der Verbesserung der Ballkoordination sowie der Verbesserung der Ballfertigkeiten (vgl Tab. 7).

Tab. 7: Zugang, Ziele, Inhalte und Methode der allg. Ballschule (Roth & Kröger, 2005, S. 13)

Zugang	Ziele	Inhalte und Methode
A: situationsorientiert	Spielen lernen	‚Reines‘ Spielen in sportspielübergreifenden Taktikbausteinen
B: fähigkeitsorientiert	Verbesserung der Ballkoordination	Üben von sportspielübergreifenden, informationell-motorischen Anforderungsbausteinen
C: fertigkeitorientiert	Verbesserung der grundlegenden Ballfertigkeiten	Üben von sportspielübergreifenden Technikbausteinen

Die Zielsetzungen auf dieser ersten Stufe sind sportartübergreifend und haben aufgrund der Transfereffekte eine übergeordnete Bedeutung hinsichtlich der zunehmenden Spezialisierung in Richtung einer bestimmten Sportart. Somit bieten sie auch keinen Ansatzpunkt für ein konfliktäres Verhältnis mit den zu integrierenden Sportarten, nur weil diese im Profibereich eine hohes Maß an Spezialisierung aufweisen (vgl. hierzu die Anforderungsprofile Kap. 4.1.2 & Kap. 4.2.2). Dies kann jedoch auch bezüglich der drei Grundsäulen der allgemeinen Ballschule aufgeschlüsselt werden:

Beim situationsorientierten Zugang steht das elementare Bedürfnis nach einer Vorhersagbarkeit der eigenen Handlung im Zentrum. Durch den Aufbau einer antizipativen Verhaltenskontrolle (vgl. zusammenfassend Hoffmann, 1993),

welche durch unangeleitetes Spiel gefördert wird, sollen Kinder in der Konfrontation mit taktischen Grundsituationen „Sicherheit gewinnen und lernen, die Konsequenzen ihrer eigenen Handlung vorherzusehen“ (Kröger & Roth, 2005, S. 16). Die Erwartungshaltung bezüglich der Vorhersagbarkeit einer Handlung ist dabei in stark taktikgeprägten Sportarten ungemein höher, was auch den psychischen Druck auf die Spieler erhöht. Da die mentale Stärke ein gemeinsamer leistungsbestimmender Faktor der Sportspiele Football und Baseball ist, ist es in variablen taktischen Ausgangssituationen besonders bedeutsam zu wissen, welche Verhaltensweisen zu welchen Konsequenzen führen. Dieses Wissen um die Effektivität eigener Handlung erzeugt Selbstsicherheit und das Gefühl, die Situation beherrschen zu können und ihr nicht ausgeliefert zu sein. Man denke etwa beim Baseball an einen *Groundball* (in deutsch ein sogenannter ‚Aufsetzer‘) des ersten *Batters* im *Infield* in Richtung des *Short Stops*. Nicht nur der Trainer, auch die gesamte Mannschaft erwartet eine schnelle und sichere Kontrolle des Balles und einen harten, präzisen Wurf an die erste *Base*, um den *Batter* ‚Aus‘ zu machen. Die Überzeugung, dieser Situation gewachsen zu sein, verbunden mit dem Wissen um die Konsequenzen der eigenen Handlung, erzeugt die Selbstsicherheit für eine bewusste, schnelle und exakte Bewegungsausführung. Die Grundlagen dafür können schon früh gelegt werden.

Beim fähigkeitsorientierten Zugang stehen koordinative Anforderungen von Bewegungsaufgaben im Mittelpunkt. Auf der Grundlage des Niveaus der koordinativen Fähigkeiten werden neue Fertigkeiten aus sportartspezifischen Techniken erlernt, da koordinative Fähigkeiten „verfestigte, jedoch verallgemeinerte, das heißt für eine ganze Reihe von Bewegungshandlungen grundlegende Leistungsvoraussetzungen des Menschen“ (Weineck, 1983, S.537) darstellen. Somit ist deren Bedeutung für jegliche Sportspiele als Grundlage der Vermittlung unzweifelhaft.

Der fertigungsorientierte Zugang ergibt sich als praktische Konsequenz aus aktuellen bewegungstheoretischen Überlegungen (Hossner, 1995, 1997). „Das zentrale Ziel besteht im Erwerb von vielfältigen, umfassenden ‚Baumaterialien‘ für Sportspielbewegungen“ (Kröger & Roth, 2005, S. 26). An dieser Stelle ist zu betonen, dass es gerade nicht darum geht, komplette Lösungsverfahren für Spielaufgaben wie dem *Batting* beim Baseball oder dem Wurf eines Footballs zu vermitteln. Durch eine Verbesserung grundlegender Ballfertigkeiten werden dem Sportspielnovizen ein Aufgabenbaukasten (vgl. Kortmann & Hossner, 1995, diese sprechen von „*a Box of Bricks*“, vgl. Kap. 3.1) an die Hand gegeben, aus dessen Bausteinen sich die Aufgabenstellungen aller Sportspiele, also auch derjenigen mit einem hohen Grad an Spezialisierung, nahezu komplett zusammensetzen lassen.

Zweite Stufe: Spielerisch-implizites sportspielgerichtetes Lernen

Auf der zweiten Stufe gewinnt die Einteilung der Sportspiele in ein Klassifikationsschema an Bedeutung, da hier im Zuge der sportspielgerichteten Ausbildung im Wesentlichen Selektionen und Schwerpunktlegungen der Trainingsinhalte vorgenommen werden. Dabei ist zu entscheiden, welchen der generellen Taktik-, Koordinations- und Technikbausteine entsprechend der Anforderungsprofile der Sportarten Baseball und Football ein hoher oder ein eher niedriger Stellenwert zukommt. Bevor jedoch die Gewichtung der Inhalte bestimmt wird, sollte das bestehende Klassifikationsschema hinterfragt werden, da es diese Spiele zunächst einzugliedern gilt.

Nun dürfen die amerikanischen Sportspiele jedoch nicht mehr gemeinsam betrachtet werden, sondern es muss eine Differenzierung zwischen den beiden betrachteten Spielen erfolgen. Gesucht wird quasi nach Spielfamilien, deren Mitglieder in besonders engem Verwandtschaftsverhältnis stehen und deren Ähnlichkeitskriterien auch auf Baseball und American Football anzuwenden sind.

American Football

Bei American Football fällt diese Zuordnung auf den ersten Blick nicht schwer. Dies liegt an den bereits vorgestellten Untersuchungen zur Überprüfung der in der Ballschule verwendeten Sportspielsystematik begründet (vgl. Kap. 3.4.2; Haverkamp & Roth, 2006; Uhlig, 2007; Kröger & Roth, 1999; Roth, Kröger & Memmert, 2002; Roth, Memmert & Schubert, 2006). Die Autoren Haverkamp und Roth erweiterten in ihrer Suche nach einer geeigneten Systematik die traditionelle Systematik um einige Sportarten, unter anderem American Football und Rugby. Diese ordneten sie zu Beginn ihrer Untersuchungen den Zielschussspielen, nicht jedoch konkret den Torschuss- oder den Wurfspielen, zu (vgl. Tab. 2).

Nach einer direkten Messung von Repräsentativitätsfaktoren (sog. *Typikalitäten*) mit Hilfe von Sportstudenten (vgl. Kap. 3.4.2) auf Basis von Zuordnungshäufigkeiten und Entscheidungszeiten, musste die bestehende, traditionelle Systematik jedoch angepasst werden. Hohe *Typikalität* kennzeichnen die Spiele als Prototypen von Kategorien. Sie sind die guten, paradigmatischen Beispiele, „gleichsam die Zentren der Variation“ (Wittgenstein 1970, 1969, § 87). Die Sportarten American Football und Rugby waren nach den Ergebnissen der Studie 1 den Wurfspielen zuzuordnen. Zur exakten Bestimmung der Familienähnlichkeit mussten jedoch *indirekte Typikalitäten* bestimmt werden, indem die Familienzugehörigkeit auf Grundlage des Anforderungsprofils der einzelnen Sportarten bestimmt wurde. In Tab. 8 sind die Ergebnisse dieser Studie aufgeführt. Es werden die Gewichtungen der Typikalitäten T_{proto} der Spiele in den vier Sportspielkategorien ausgewiesen, zusammen mit den Rangfolgen an der zweiten Stelle. Die ersten vier Rangfolgenplätze sind fett hervorgehoben.

Tab. 8: Gewichtung und Zuordnung der Sportspiele nach T_{proto} (aus Haverkamp & Roth, 2006, S. 18)

Sportspiele	Rückschlagspiele -Einzel (RE)	Rückschlagspiele -Mannschaft (RM)	Torschusspiele (TS)	Wurfspiele (WS)
Badminton	178 / 4	77 / 4	-124 / 19	-131 / 18
Indiaca	94 / 8	77 / 5	-81 / 13	-89 / 13
Squash	180 / 3	68 / 8	-119 / 17	-130 / 17
Tennis	189 / 2	72 / 7	-125 / 20	-136 / 20
Tischtennis	192 / 1	65 / 9	-123 / 18	-133 / 19
Beachvolleyball	105 / 6	89 / 2	-95 / 15	-99 / 14
Faustball	80 / 9	75 / 6	-75 / 12	-80 / 12
Fußballtennis	102 / 7	88 / 3	-91 / 14	-100 / 15
Prellball	71 / 10	63 / 10	-64 / 11	-69 / 11
Volleyball	108 / 5	95 / 1	-99 / 16	-104 / 16
Eishockey	-30 / 17	-20 / 17	25 / 3	25 / 4
Fußball	-37 / 19	-23 / 18	30 / 2	31 / 2
Hockey	-29 / 14	-19 / 16	25 / 4	23 / 6
Radball	3 / 11	4 / 11	-1 / 10	-6 / 10
American Football	-20 / 12	-5 / 12	9 / 9	16 / 9
Rugby	-29 / 15	-13 / 14	19 / 7	24 / 5
Basketball	-39 / 20	-26 / 20	31 / 1	34 / 1
Handball	-27 / 13	-16 / 15	20 / 6	23 / 7
Streetball	-30 / 16	-23 / 19	24 / 5	28 / 3
Wasserball	-30 / 18	-8 / 13	18 / 8	20 / 8

American Football lässt sich diesen Ergebnissen zufolge, ähnlich wie andere Zielschusspiele, nicht eindeutig zuordnen. „Die Reihungen der Sportspiele in den beiden letzten Hauptspalten unterstützen die Vermutung, dass die

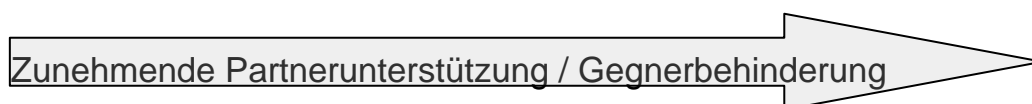
Differenzierung der Zielschussspiele in die TS und WS das Kriterium gruppenintern ähnlicher und gruppenextern unähnlicher Anforderungsstrukturen nicht erfüllt“ (Haverkamp & Roth, 2006, S. 19).

Die Einteilung, der ich mich aus diesem Grund in dieser Arbeit anschließen möchte, folgt sowohl aus den Ergebnissen von Roth und Haverkamp (2006), als auch aus denen von Uhlig (2007) und bedeutet eine Modifizierung der bestehenden Sportspielgruppierung.

Einerseits ordnete Uhlig das Sportspiel Rugby der Kategorie der Torschussspiele zu und kommt zu dem Schluss, „dass die Sportspiele Fußball, Hockey, Eishockey und Rugby in die Familie der Torschussspiele zusammengefasst werden können“ (Uhlig, 2007, S. 153). Jedoch schließt er sich andererseits der Meinung Roths an, der eine weitere Unterscheidung aufgrund des unterschiedlichen Niveaus an Partnerunterstützung und Gegnerbehinderung vorschlägt (vgl. Tab. 10). „Folglich würden die Torschussspiele mit den Wurfspielen zur Sportspiefamilie der Zielschussspiele zusammengefasst werden und die Körperkontaktspiele kämen neu dazu“ (Uhlig, 2007, S. 153). „Bestätigt sich diese Klassifikation, dann wäre auf der zweiten Modellstufe auch an eine Ballschule für die Körperkontaktspiele zu denken“ (Roth, 2006a, S. 14).

Tab. 9: Um Körperkontaktspiele erweiterte Sportspielsystematik

Kategorie	Rückschlagspiele- Einzel (RE)	Rückschlagspiele- Mannschaft (RM)	Zielschussspiele (ZS)	Körperkontaktspiele (KK)
Niveau der Partnerunterstützung / Gegnerbehinderung	Keine Partnerunterstützung, Keine direkte Gegnerbehinderung	Partnerunterstützung, Keine direkte Gegnerbehinderung	Hohe Partnerunterstützung, mittlere direkte Gegnerbehinderung	Hohe Partnerunterstützung, hohe direkte Gegnerbehinderung
Sportspiele	Badminton Indiaca Squash Tennis Tischtennis	Beachvolleyball Faustball Fußballtennis Prellball Volleyball	Fußball Hockey Handball, Basketball	American Football Rugby Eishockey Wasserball



Die Neustrukturierungen der Sportspielgruppen hat daher eine differenziertere Einteilung der Sportspiefamilien in die vier Gruppen RE, RM, ZS und KK zur Folge, wie auch unterschiedliche theoretische und praktische Aufarbeitungen auf der Inhaltsebene. Daraus resultierte somit eine Überarbeitung der Praxis-teile, jedoch nur in Form einer modifizierten Schwerpunktlegung und Selektion auf der zweiten Stufe des MSIL. Da sich die Trainingsinhalte an der Bausteinstruktur orientieren, sind diese entsprechend anzupassen.

Baseball

Die sinnvolle Integration von Baseball in eine der Sportspiefamilien fällt aufgrund der geringen Verwandtschaftsverhältnisse zu den Spielen der bestehenden Gruppen deutlich schwerer. Halfen noch empirische Untersuchungen die Ballsportarten Rugby und American Football anhand von Ähnlichkeitskriterien einzugliedern, so fehlt eine entsprechende empirische Be-

fundlage bzgl. vergleichbarer Ballsportarten zu Baseball in der deutschsprachigen Literatur. Das mag daran liegen, dass Baseball einerseits das Dasein einer Randsportart in Deutschland fristet, andererseits wurde ein „Imageproblem, unter dem die Sportart hierzulande leidet“ (Bull & Huhnholz, 2006, S. 8) von der Baseballgemeinde diagnostiziert. Es müssen somit Klassifikations-schemata herangezogen werden, in denen eine solche Berücksichtigung bereits stattgefunden hat und die eine große Nähe zur bestehenden Systematik aufweisen.

Es drängt sich der Bezug zum *Tactical Awareness Approach* (TAA; Griffin, Mitchell & Oslin, 1997) bzw. dem *Teaching Games for Understanding* (TGfU; Thorpe, Bunker & Almond, 1986; Bunker & Thorpe, 1982) auf, in deren Klassifikationsschema in der Rubrik *Field / Run Scoring* die Ballsportarten Kickball, Cricket, Rounders, Softball und Baseball geführt werden (vgl. Kap. 3.4.3; Griffin, Mitchell & Oslin, 1997, S. 10). Während sich jedoch bei den Kategorien *Invasion Games* und *Net / Wall Games* große Parallelen zu den im deutschsprachigen Raum verwendeten Systematiken zeigen, fehlt eine vergleichbare Kategorie für Baseball. „Es ist unschwer zu erkennen, dass die Abgrenzung mit der Unterscheidung zwischen den ‚Net/Wall‘- und ‚Court-Games‘ einerseits sowie den ‚Invasion-Games‘ andererseits übereinstimmt. Die ‚Fielding/Run-Scoring-Games‘ und ‚Target-Games‘ bleiben gewöhnlich unberücksichtigt“ (Roth, 2002a, S. 16).

Um dieses Problem zu umschiffen, wäre es etwa denkbar, die Definition der Rückschlagspiele weiter zu fassen, die sich sinngemäß bei Bremer (1981 a,b), Medler und Schuster (1996), Adolph und Höhnl (1998) sowie in dem Symposiumbericht der Kommission Tennis (Deutsche Vereinigung für Sportwissenschaft) aus dem Jahr 1997 (Hoffmann & Koch, 1997) finden lässt (Abb. 8). Schließlich zeigt sich in den Rückschlagspielen wie auch beim Baseball eine Schwerpunktlegung in den technischen und koordinativen Basis-kompetenzen (vgl. Haverkamp & Roth, 2006, S. 17; Kap. 3.4.2). Eine solche

„relative Gleichgewichtung der Basiskompetenzen über die Kategorien hinweg“ könnte auf „eine Verwandtschaft zwischen den Sportspielgruppen“ (2006, S. 18) verweisen. Jedoch sprechen zumindest zwei Punkte gegen eine solche Erweiterung.

Zum einen widerspricht eine solche Erweiterung der nachfolgenden Definition der Rückschlagspiele, aus der sich die Spielidee dieser Sportspiefamilie ableiten lässt.

Definition der Rückschlagspiele (Roth, 2002b, S. 42):

Die Gemeinsamkeiten der Rückschlagspiele werden durch die Wortsilben „Rück“ und „Schlag“ zum Ausdruck gebracht. Die erste Silbe verweist darauf, dass ein bestimmtes Spielobjekt (Ball, Federball, Indiacca ...) zwischen zwei Parteien hin und her gespielt wird. Die zweite Silbe verdeutlicht, dass es zu keinem eigentlichen „Besitz“ des Spielobjekts kommt. Charakteristisch ist vielmehr eine nur kurzzeitige Berührung mit der Hand oder einem Schlaggerät. Das Ziel besteht darin, das Spielobjekt so in das gegenüberliegende Feld oder über eine Wand in das eigene Feld zu schlagen, dass kein regelgerechter Rückschlag des Gegners möglich ist.

Es stehen der Klassifizierung von Baseball als Rückschlagspiel erkennbar sowohl das Charakteristikum des ‚hin und her‘-spielens, als auch das der generellen kurzzeitigen Berührung des Spielgeräts entgegen. Zwar wird der Ball durch den *Batter* im Moment des Schlagens nur kurz berührt, jedoch muss der Zeitraum von der Aufnahme / Kontrolle des Balls bis zum Weiterpassen als Ballbesitz eingestuft werden. Da es sich bei diesen Charakteristika um die Kernelemente der Definition handelt, ist auch eine Erweiterung undenkbar.

Zum zweiten steht immer das Kriterium der Familienähnlichkeit im Zentrum der Kategorisierung, die es bei der Bestimmung der Familienzugehörigkeit zu berücksichtigen gilt und die durch einen solchen Brückenschlag verwässert würde. Sinn und Zweck der Gruppierung sind schließlich erwartete Transfer-effekte auf der zweiten Stufe des MSIL, der sportspielgerichteten Ebene. „Fachwissen oder ein Gespür der skizzierten Kategorie (Rückschlagspiele) stellen zum Verständnis von Baseball keine Hilfe dar und sind sogar teilweise kontraproduktiv, was das Verstehen der Gesamtphilosophie betrifft“ (Bull & Huhnholz, 2006, S. 9).

Es muss also eine weitere Kategorie angefügt werden, die sich an der Idee der ‚*Fielding/Run-Scoring-Games*‘ aus dem TGfU-Modell orientieren sollte. Die Tatsache, dass bei der Entwicklung dieser Systematik primär perzeptiv-kognitive (also taktische) Kriterien zugrunde gelegt wurden und technische und koordinative Kriterien keinen Eingang fanden, ist zu vernachlässigen, da schließlich das Ergebnis der Gruppierung fast identisch ist (s.o.). Fraglich ist nur, welche Begrifflichkeit diese Kategorie am besten beschreiben würde. Die Kernelemente Schlagen (*Batting*), Laufen und Räumlichkeit (*Fielding*) sollten dabei im Idealfall Berücksichtigung finden. Da man sich an der Spielidee orientieren sollte, die darin besteht, einen Ball möglichst so in einen Raum zu schlagen, dass dem Spieler genug Zeit zur Verfügung steht, ein Ziel zu erlaufen, ist wohl ‚Schlag-Laufspiele‘ eine treffende Kennzeichnung. Folgende Definition soll diesen Sachverhalt beschreiben:

Definition der Schlag-Laufspiele:

Die Gemeinsamkeiten der Schlag-Laufspiele werden durch die Wortsilben „Schlag“ und „Lauf“ zum Ausdruck gebracht. Die erste Silbe verweist darauf, dass in der Einleitung der Spielhandlung ein bestimmtes Spielobjekt durch kurzzeitige Berührung mit einem Schlaggerät oder einem Körperteil derart in einen Raum geschlagen wird, dass es möglichst lange von dem Gegner unkontrolliert bleibt. Die zweite Silbe impliziert die Idee, die durch diesen Schlag gewonnene Zeit, zum Erlaufen eines Ziels zu nutzen. Der Gegner versucht dabei diese Zeitspanne durch sein Verhalten im Raum sowie schnelle Beförderung des Spielobjekts innerhalb der eigenen Reihen zu minimieren.

Um die Tür zur Integration des Sportspiels Kickball nicht zuzuschlagen, wurde die Definition entsprechend offen gehalten und das für Baseball entscheidende Element des Werfens fand keinen Eingang. Als Folge dieser Erweiterung umfasst nun zum ersten Mal in der Entwicklungsgeschichte die Sportspielsystematik der Heidelberger Ballschule fünf, anstatt vier Kategorien (vgl. Tab. 10). Von dieser Sportspielsystematik werde ich im Folgenden ausgehen.

Tab. 10: Um Schlag-Laufspiele erweiterte Sportspielsystematik

Schlag-Laufspiele (SL)	Rückschlagspiele-Einzel (RE)	Rückschlagspiel-Mannschaft (RM)	Zielschussspiele (ZS)	Körperkontaktspiele (KK)
Cricket Baseball Softball Kickball	Badminton Indiaca Squash Tennis Tischtennis	Beachvolleyball Faustball Fußballtennis Prellball Volleyball	Fußball Hockey Handball, Basketball	American Football Rugby Eishockey Wasserball

5.2 Ziele und Inhalte

In Kap. 3.2 wurden die Ziele und Inhalte der allgemeinen Ballschule bereits ausführlich erläutert. Die Zielebene erstreckt sich jedoch über die allgemeine-sportspielübergreifende, die sportspielgerichtete und die sportspielspezifische Ebene des MSIL hinweg. Es können also neben dem (spielerisch-situationsorientierten) Spielenlernen (A) auch die (fähigkeitsorientierte) Verbesserung der Ballkoordination (B) und der (fertigungsorientierte) Erwerb einfacher, übertragbarer Bestandteile von Ballspieltechniken (C) als Ziele für die gesamte Ballschule postuliert werden. Es findet jedoch eine Bedeutungsver-schiebung statt, die sich an dem Entwicklungsstand der Kinder zu orientieren hat und sich in der ersten MSIL-Regel „vom Übergreifenden zum Speziellen“ manifestiert.

Die Trainingsinhalte werden in Übereinstimmung mit den Zielen durch die Taktikbausteine (A), Koordinationsbausteine (B) und Technikbausteine (C) beschrieben. Diese erfahren vor dem Hintergrund der Berücksichtigung der unterschiedlichen Anforderungsprofile eine Selektion und Gewichtung auf der zweiten, der sportspielgerichteten Ebene. In der bestehenden Literatur wurde zumeist die Evaluation der einzelnen Bausteine empirisch unter Ausnutzung des *Prototypenmodells* (vgl. Bärenfänger 2002; Eckes 1996, 278 ff.) nach Wittgenstein durchgeführt (vgl. hierzu Haverkamp & Roth, 2006; Uhlig, 2007; Kap. 3.4.2). Dies war hier nicht möglich. Eine Unterscheidung zwischen den verschiedenen Sportspielgruppen ist allerdings zwingend zu treffen, da es sich auf der zweiten Stufe um eine sportspielgerichtete Ausbildung handelt, in der innerhalb der Gruppen Transfereffekte erzielt werden sollen.

5.2.1 Körperkontaktspiele

Die Bausteinstruktur erlebte durch die Anpassung an die einzelnen Sportspielgruppen auf der zweiten MSIL-Ebene ja bereits mehrere Anpassungen (vgl. Roth, Memmert & Schubert, 2006; Roth, Kröger & Memmert, 2002). Durch die außergewöhnlich differenzierte Spezialisierung einzelner Spielpositionen in

der Sportart American Football fiel die Entwicklung eines einheitlichen Anforderungsprofils schwer (vgl. Kap. 4.2.2). Wie bereits erläutert, wird im Rahmen dieser Arbeit jedoch in Anlehnung an Roth und Uhlig neben American Football auch Rugby der neuen Gruppe der Körperkontaktspiele (KK) zugeordnet (vgl. Uhlig, 2007, S.153; Roth, 2006a, S.14). Diese Entscheidung ist jedoch nicht gleichbedeutend mit einer Neustrukturierung der Bausteinstruktur diese Sportspiele betreffend. Im Gegenteil werde ich mich hier den Erkenntnissen Uhlig's anschließen, der sich unter anderem vor dem Hintergrund der Berücksichtigung der Sportart Rugby für die in Tab. 11 dargestellte Bausteinstruktur entschied.

Diese Entscheidung sollte jedoch auf empirisch wissenschaftlichem Fuße stehen. Eine vergleichbare Erhebung, wie sie Haverkamp und Roth oder Uhlig durchführten, war hier nicht möglich. Aufgrund der engen Verwandtschaft der Sportspiele Rugby und American Football sowie aufgrund des beschriebenen Anforderungsprofils werde ich mich im Folgenden auf die in Tabelle elf dargestellte Bausteinstruktur, die Körperkontaktspiele betreffend, festlegen.

Tab. 11: Bausteinstruktur der Körperkontaktspiele

Taktik	Koordination	Technik
Ziel ansteuern	Zeitdruck	Winkel steuern
Ball dem Ziel annähern	Präzisionsdruck	Krafteinsatz steuern
Lücke ausnutzen	Komplexitätsdruck	Zuspielbahn des Balles erkennen
Anbieten und Orientieren	Organisationsdruck	Laufweg und -tempo zum Ball erkennen
Ballbesitz kooperativ sichern	Belastungsdruck	Mitspielerposition / -bewegung erkennen
Ballbesitz individuell sichern	Variabilitätsdruck	Gegenspielerposition / -bewegung erkennen
Physis		Ballbesitz kontrollieren

Dabei erfuhren einige Bausteine eine Modifikation, andere wurden neu hinzugefügt (vgl. Kap. 4.2). So wurde einem elementaren Ziel dieser Sportspielgruppe - Raum zu gewinnen - Rechnung getragen und von der Formulierung *Ball ins Ziel treffen* abgewichen, und durch *Ball dem Ziel annähern* ersetzt.

Interessant ist in diesem Zusammenhang der neue Baustein *Physis*. Die Bezeichnung der Sportspielgruppe KK beinhaltet bereits die Bedeutung der Körperlichkeit und der Gegnerbehinderung für die in dieser Gruppe berücksichtigten Sportspiele. Bezüglich dieses Taktikbausteins sind Übungen und Spielformen sinnvoll, die eine Vielzahl von Lösungsmöglichkeiten zulassen, aufgrund derer sich der Heranwachsende seiner Körperlichkeit bewusst wird (vgl. Spiel 5, Kap. 5.3). Durch das Charakteristikum der Erlebbarkeit und Bewusstheit des eigenen Körpers sowie der Selbstbestimmung lässt sich ein Bezug zu dem in den 80er Jahren entwickelten Konzept der Körpererfahrung (Funke, 1980, 1983, 1987, 1992) herstellen.

Der in vielen Klassen und Gruppen vorherrschenden heterogenen Zusammensetzung aufgrund körperlicher Unterschiede, die oft auf einen spät einsetzenden Wachstumsschub oder Übergewicht (Adipositas) zurückgeführt werden können, kann somit begegnet werden. Es ist für das Selbstwertgefühl der betroffenen Kinder sicherlich förderlich, wenn scheinbare körperliche Nachteile implizit als taktische Vorteile interpretiert werden können. Diese Inhalte sind jedoch immer eng an das koordinative Leistungsniveau geknüpft und haben neben der fähigkeitsorientierten Ballkoordination auch ein taktisches Verständnis der eigenen Körperlichkeit und die Schulung der eigenen Körperwahrnehmung zum Ziel (vgl. Ziele - Ballschule leicht gemacht).

5.2.2 Schlag-Laufspiele

Wie bereits in Kap. 5.1 erwähnt, gibt es bezüglich dieser Gruppe von Sportspielen keine empirischen Erkenntnisse in der deutschsprachigen sportwissenschaftlichen Literatur, die das beschriebene Anforderungsprofil in eine

taktische, koordinative und technische Bausteinsystematik transportieren könnten. Es ist zudem nicht zielführend, sich an der Vielzahl amerikanischer Baseballliteratur zu orientieren, da sich in dieser ein ausgesprochener Tunnelblick hinsichtlich der Vermittlungsstrategien zeigt, da diese primär von der Technikschiulung geprägt sind und selten einen Blick über den Tellerrand hinaus zulassen. Eine integrative Vermittlungsphilosophie, die durch sportspielübergreifende Basisschiulung auch kognitiv-perzeptive Kriterien (Spielfähigkeit) und die sensomotorische Koordination integriert, ist nicht zu finden. Sportspielvermittlung ist in den Vereinigten Staaten in diesem Zusammenhang oft mit Einföhrungsprogrammen der *Little Lagues* gleichzusetzen (vgl. Kap. 2.2). „As a youth coach there a number of important things to remember. Even if you haven't played the game before, you can still learn to coach successfully by following this basic IDEA: *I* - Introduce the skill; *D* - Demonstrate the skill; *E* - Explain the skill; *A* - Attend to players practicing the skill” (Brookside Little League, Inc., 2002, Zugriff am 26.06.08). Diese *Skills* sind sportspielspezifische Techniken und sollen, wie hier ersichtlich, unter Verwendung des *Demonstrate-Practice-Verfahrens* in dieses Sportspiel einföhren.

Es waren daher erneut Sportspielexperten zu befragen, aus welchen taktischen, koordinativen und technischen Basiskomponenten sich die Schlag-Laufspiele zusammensetzten. Zwar lieferten die Kaderkriterien des Deutschen Baseball und Softball Verbands e.V. (DBV, 2008) Anhaltspunkte (vgl. Kap. 4.1.2), jedoch konnten daraus primär konditionelle, koordinative und technische Kriterien abgeleitet werden. Zur Bestimmung der taktischen Kriterien waren das Wissen und die Erfahrung von Experten nötig.

Es wurden dabei soweit wie möglich bestehende Bausteine wie *Anbieten und Orientieren* und *Ball dem Ziel annähern* übernommen, die ein grundlegendes Spielverständnis voraussetzen und die gleichen kognitiv-perzeptiven Anforderungen stellen wie in anderen Spielen. Zudem mussten neue An-

forderungen berücksichtigt werden, welche zu neuen Bausteinen führten, wie etwa das Element der Räumlichkeit (*Fielding*). Dieses wird durch den Taktikbaustein *Raum kooperativ sichern* integriert, welcher primär als Defensivbaustein durch die Feldmannschaft zum Tragen kommt. Eine markante taktische Leistung sowohl der offensiven Schlag- als auch der defensiven Feldmannschaft trägt den Namen *Spielsituation erfassen* (vgl. Tab. 12). Zwar ist es eine grundlegende Leistung für jeden Spieler, sei er auf der *Base* oder Teil der Feldmannschaft, die aktuelle Aufstellung lesen zu können und entsprechende Schlüsse zu ziehen (z.B. *Force Play*), jedoch verlangen Fehler der gegnerischen Mannschaft oft eine sekundenschnelle Adaption der vorgenommenen Verfahrensweisen und Bewegungsmuster, was ebenfalls ein taktisches Verständnis der Spielsituation erfordert.

Tab. 12: Baueinstruktur der Schlag- Laufspiele

Taktik	Koordination	Technik	Psychosoziale Fähigkeiten
Anbieten und Orientieren	Zeitdruck	Krafteinsatz steuern	Selbstvertrauen
Ball dem Ziel annähern	Präzisionsdruck	Winkel steuern	Konzentration
Lücke erkennen	Komplexitätsdruck	Flugbahn des Balles erkennen	Leistungsmotivation
Raum kooperativ sichern	Organisationsdruck	Laufweg und –tempo zum Ball bestimmen	Angst
Abschlussmöglichkeit nutzen	Belastungsdruck	Ballbesitz kontrollieren	
Spielsituation erfassen	Variabilitätsdruck	Ballabgabe kontrollieren	
		Mitspielerposition erkennen	

Neben diesen taktischen Erfordernissen sollte man zudem der außergewöhnlichen psychischen Belastung gerecht werden, die Baseball und insbesondere der Zweikampf *Pitcher* gegen *Batter* auch schon im Kindes- und Jugendalter ausmacht. Daher ist den bekannten drei Anforderungsklassen (Taktik, Ko-

ordination, Technik) eine weitere Kategorie *Psychosoziale Fähigkeiten* angefügt. Diese wurde erstmals von Uhlig (2007) vorgeschlagen. An dieser Stelle sei auf die umfangreiche Unterstützung von Baseball-Experte Georg Bull (Leiter Deutsche Baseball Akademie, Jugend Nationaltrainer und Head Coach Tornados Mannheim) verwiesen, der durch seinen Einsatz in der Quellenrecherche und seine Erfahrung in der Sportspielvermittlung entscheidend zu Entwicklung der oben aufgeführten Bausteinstruktur beitrug.

5.3 Materialien

Jeder der einmal eine Ballschulstunde halten durfte oder als Leiter einer Kindersportgruppe Erfahrungen sammeln konnte, weiß genau, welche Bedeutung der Begeisterung von Kindern zukommt. Sowohl die motivationalen Aspekte sind in diesem Zusammenhang anzusprechen, als auch die damit eng verknüpfte Freude am Spielen und Spielen lernen. Diese Begeisterung ist allerdings oft kein Selbstverständnis, wenn neue Spielformen eingeführt werden. Insbesondere Spiele, die sich hierzulande nur geringer Popularität erfreuen, haben es dabei besonders schwer. „Können wir nicht Fußball spielen?“, wird es da in den Ohren der Übungsleiter und Trainer klingen. Die amerikanischen Sportspiele Baseball und Football müssen derweil in diese Kategorie gezählt werden.

Die Begeisterung von Kindern lässt sich jedoch meist mit spannenden und außergewöhnlichen Materialien wecken, an denen sie ihre Freude am Entdecken und Ausprobieren ausleben können. Vor diesem Hintergrund sollen hier einige Materialien vorgestellt werden, deren Anschaffung sich allein aufgrund der Tatsache lohnen würde, dass sie das Materialrepertoire der Ballschulstunden erweitern würden, um diese noch abwechslungsreicher und erlebnisreicher gestalten zu können. Die Attraktivität kindgerechter Materialien ist nicht zu vernachlässigen. Die nachfolgend aufgeführten Beispiele haben natürlich einen direkten Bezug zu den entwickelten Sportspielgruppen Schlag-

Laufspiele und Körperkontaktspiele und eröffnen den Übungsleitern ein vielseitiges Spektrum an Einsatzmöglichkeiten.

1. Baseballschlägerset aus Schaumstoff

Baseball und auch Softball beinhalten durch die harten Schläger und Bälle ein erhöhtes Gefährdungspotential für die Kinder. Daher bieten sich Kinderbaseballschläger und Bälle aus Schaumstoff an, hier sogar im Holzlook.

Der Innenschaft ist aus Kunststoff.

Farbe: schwarz/braun, Länge 61 cm. Blauer Schaumstoffball mit 5,2 cm Ø inklusive.



Abb. 9: Baseballschlägerset aus Schaumstoff (<http://www.hudora.de/artnr/73005/bilder/783/>)

2. Wiffle-Ball

Wiffleball ist eine Variation der Sportart Baseball für Spiele genauso für geschlossenen Räumen, wie auch im Freien. Es wird mit einem perforierten, leichten Kunststoff-Ball und einem langen Kunststoffschläger gespielt. Es beinhaltet somit alle Elemente des Baseballs ohne vergleichbare Gefährdung.



Abb. 10: Wiffle-Ball (<http://www.londonwiffleball.com/Images/wiffle-ball.jpg>, 2008)

3. Softball-Set

Mit diesen Softballschlägern und Bällen können Anfänger gefahrlos üben und trainieren. Werfer, Schläger und Fänger können gemeinsam spielen. Der Schläger besteht aus nahezu unzerstörbarem Kunststoff mit einer weichen Softgummi-Ummantelung. Der weiche, flauschige Ball haftet an dem mit Klettband belegten Fangteller.

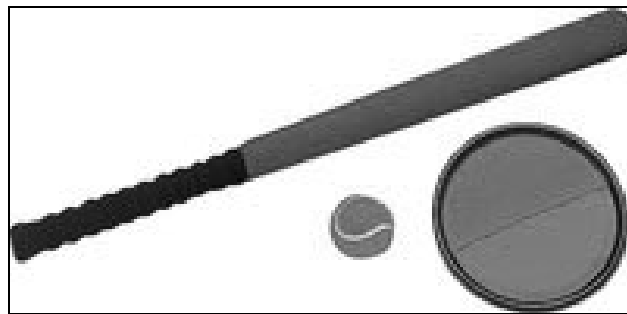


Abb. 11: Softball -Set (<http://ww2.sport-thieme.de/y/200Pixel/1170304.jpg>, 2008)

4. Batting-Tee

Die Schlagstative bieten jedem Spieler die Möglichkeit, den ruhenden Ball exakt zu schlagen. Sie sollten bei keinem Schlagtraining fehlen. Robuste Hartgummi-Homeplate mit drehbarer Stahlschiene. Stabiler Stahlflansch mit höhenverstellbarem Hartgummischlauch, verstellbare Höhe 60-90 cm. Das offizielle Batting-Tee vom deutschen Baseball- und Teeball Programm.



Abb. 12: Batting-Tee (<http://ww2.sport-thieme.de/y/200Pixel/1185007.jpg>, 2008)

5. Flag-Football Gurte

Flag-Football ist die kontaktlose Variante des American Football. Ein gut hörbares Geräusch beim Abziehen der Flaggen erleichtert es dem Schiedsrichter und den Zuschauern den Überblick zu behalten. Anstatt des Körperinsatzes wird dem Gegner eine Fahne abgezogen.

Ein Satz besteht aus 5 Gürteln Länge 110 cm, mit 10 Fähnchen in einer Farbe im Aufbewahrungsbeutel und Spielanleitung. 50% Polyester, 50% Polypropylen.



Abb. 13: Flag-Football Gurt (<http://ww2.sport-thieme.de/y/200Pixel/1869301.jpg>, 2008)

5.4 Spiel- und Übungsformen

An dieser Stelle sollen exemplarisch einige Spielideen vorgestellt werden, durch die die Inhalte methodisch umgesetzt werden können. Entsprechend der Anforderungsprofile der Sportarten Baseball und American Football werden die Bausteine in den unterschiedlichen Spielformen bereichsbezogen gewichtet vermittelt. Es handelt sich um Anregungen für eine praktische Umsetzung, die vorgestellten Materialien vielseitig einzusetzen. Diese Spiel- und Übungsformen könnten daher auch den Ansatz eines Lehrplan im Sinne einer Beispielsammlung bilden. Die Spiele sind größtenteils aus der spielerisch-situationsorientierten Ballschule, beinhalten jedoch neben den Taktikbausteinen immer auch gruppenspezifische und -übergreifende Technikelemente.

Es ist daher auch in vielen Fällen möglich, die existierenden Ballschulspiele (z.B. Tiger- oder Kaiserball, vgl. Kröger & Roth, 2005, S. 57 & 73) durch den Einsatz der neuen Materialien zu modifizieren. Eine grafische Illustration der Spiele findet sich im Anhang.

Tab. 13: Spiel 1 (Sektorenball)

Spielname	1. Sektorenball
Materialbedarf	Tennisbälle, Hula-Reifen, Pylonen, Kasten
Bausteine	Raum kooperativ sichern, Ball dem Ziel annähern, Anbieten und Orientieren
Spielaufbau	<ul style="list-style-type: none"> • In der Mitte liegt der Hula-Reifen, worin der Übungsleiter und der Kasten mit den Bällen steht. • Die Pylonen werden nebeneinander von dem Reifen aus strahlenförmig aufgestellt. • Sie begrenzen somit mehrere (3 – 6) Dreiecke, deren gemeinsame Spitze der Ring bildet. • Jedes Dreieck ist ein eigenes Feld, das von 2 - 4 Kindern verteidigt werden muss. • Der Übungsleiter wirft nun reihum in jedes Feld einen Ball. • Die Verteidiger müssen den Ball so schnell wie möglich zurück in den Kasten bringen – egal wie. • Der Ball muss wieder im Kasten sein, bevor ein neuer ins Feld geworfen wird.
Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Felder – je mehr, desto kleiner ist der Raum, den es zu verteidigen gilt und desto länger dauert eine ‚Runde‘. • Anzahl der Verteidiger pro Feld • Variation in den Würfeln: Feste, weite, besonders hohe und auf den Boden geworfene Bälle (<i>Ground Balls</i>) erhöhen den Schwierigkeitsgrad. • Frühest möglich sollte eine Schrittregel eingeführt werden, nach der in Ballbesitz wenige oder gar keine Schritte gegangen werden dürfen. Es ist jedoch explizit erlaubt, dass sich ohne Ball frei bewegt werden darf.

Tab. 14: Spiel 2 (Rounders)

Spielname	2. Rounders
Materialbedarf	Ein Wiffle-Ball, ein Wiffle-Ball Schläger, 4 Pylonen, 3 Hularinge
Bausteine	Raum kooperativ sichern, Anbieten und Orientieren, Ballabgabe kontrollieren.
Spielaufbau	<ul style="list-style-type: none">• Es werden 2 Mannschaften mit jeweils 6 - 9 Spielern gebildet.• Mit den Pylonen wird ein Baseball-Infield aufgebaut. In der Mitte werden die Ringe positioniert.• Die Schlagmannschaft tritt der Reihe nach an den Schlag.• Der Übungsleiter wirft (<i>Tossed</i> oder <i>Pitched</i>) den Ball dem Schläger zu.• Nachdem der Schlagmann getroffen hat, läuft er um die <i>Bases</i> (Pylonen), wobei jede umrundete Base einen Punkt zählt.• Der Läufer umrundet die Pylonen solange, bis es der Feldmannschaft gelingt, den Ball zum ersten, dann zweiten und dritten Ring zuzuwerfen.• Die Feldspieler müssen jeweils mit einem Bein im Ring stehen, den Ball fangen und weiterleiten.• Ist der Ball sicher am 3. Mal (Ring, Base) angekommen werden die Punkte des Läufers gezählt und der Nächste kommt an den Schlag. Haben alle geschlagen, wird gewechselt.
Variationen	<ul style="list-style-type: none">• Anstatt zuzuwerfen, könnte ein <i>Batting-Tee</i> verwendet werden.• Sollte das Treffen des Balls koordinativ noch nicht möglich sein, kann der Abschlag als Kickball erfolgen.• Hierzu wird der Ball in den zu verteidigenden Raum getreten und dann von Verteidiger zu Verteidiger geworfen, oder ebenfalls getreten.

Tab. 15: Spiel 3 (Feuerball)

Spielname	3. Feuerball
Materialbedarf	1 Ball, 2 Pylonen
Bausteine	Ballabgabe kontrollieren, Präzisionsdruck, Zeitdruck
Spielaufbau	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei Pylonen im Abstand von 4 Metern • Beide sind besetzt von einem Verteidiger, einer ist in Ballbesitz. • Zwischen den 2 Pylonen befindet sich ein Kind, das eine der beiden Pylonen zu berühren versucht. • Die Verteidiger können den Spieler in der Mitte durch Berührung mit dem Ball „verbrennen“ (entspr. <i>Tagen</i>). • Es darf nicht abgeworfen werden, sondern der Ball muss gefangen unter Kontrolle sein.
Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • Je kleiner die Bälle desto schwieriger die Kontrolle. • Durch Vergrößerung des Abstandes der Pylonen erhöht sich die Fehlerquote beim Zuwerfen. • Anstatt der Pylonen können auch Hula-Reifen verwendet werden, die nicht verlassen werden dürfen.

Tab. 16: Spiel 4 (Zonenball)

Spielname	4. Zonenball
Materialbedarf	(Foot-)Ball, Flaggen-Gurte, Pylonen
Bausteine	Ballbesitz kooperativ & individuell sichern, Ball dem Ziel annähern, Lücke ausnutzen.
Spielaufbau	<ul style="list-style-type: none"> • Es werden 2 Mannschaften mit jeweils 3 – 5 Spielern gebildet. • Alle Spieler erhalten einen Flaggen-Gurt • Ziel des Spiels ist es, mit dem Ball eine Zone zu erreichen, die durch Pylonen auf beiden Seiten des Spielfeldes markiert ist. • Der ballbesitzende Spieler darf mit dem Ball laufen, bis ihm eine Flagge entrissen wurde. • Der Gegenspieler, der ihm diese entriss, hebt die Flagge in die Höhe und zählt bis drei. • Der Ball muss in diesem Zeitraum gepasst werden. • Fällt der Ball zu Boden oder wird vom Gegner abgefangen wechselt das Angriffsrecht.
Variationen	<ul style="list-style-type: none"> • Verkürzung oder Verlängerung der Toleranzzeit durch Zählen • Größe des Spielfeldes • Pässe nur nach hinten erlauben.

Tab. 17: Spiel 5 (Alle Wege führen nach Rom)

Spielname	5. Alle Wege führen nach Rom.
Materialbedarf	Größere Bälle, Pylonen, Stangen mit Querverstrebungen, größerer Kasten auf Rollen
Bausteine	Gegnerbehinderung umgehen, Ballbesitz individuell sichern, Physis
Spielaufbau	<ul style="list-style-type: none">• Es werden zwei Mannschaften gebildet, wobei 2 Spieler immer gegeneinander antreten.• Diese sehen sich einem Parcours gegenüber.• Zunächst müssen beide im Slalom drei Pylonen umkurven.• Daraufhin haben beide Kontrahenten dieselben drei Wege als Option.• Beim Ersten sind mehrere Stangentore zu durchkriechen, ohne dass der Ball den Boden berührt.• Beim Zweiten ist ein Kasten den Weg entlang zu schieben.• Beim Dritten bilden mehrere Kinder eine Gasse, welche versuchen, den Ball aus den Händen zu schlagen – dieser darf nicht zu Boden fallen.
Variationen	<ul style="list-style-type: none">• Wichtig bei diesem Spiel ist, dass die meisten Kinder indifferent sind zwischen den 3 Wegen, sofern sie sich nicht aufgrund ihrer körperlichen Statur für einen der Wege besonders eignen.• Um dies zu gewährleisten, könnten ...•die Stangen besonders tief gehängt werden.•durch weitere Kastenelemente derselbe erschwert werden.•die Kinder nur auf einem Bein die Gasse durchhüpfen.

6 Fazit und Ausblick

Im Rahmen der vorliegenden Arbeit wurde, vor dem Hintergrund der amerikanischen Sportspielwelt, die Integration der Sportspiele Baseball und American Football in das Konzept der Heidelberger Ballschule betrieben. Es gab dabei vor allem zwei Zielbereiche, die dieser Arbeit vorangestellt wurden:

Zum einen setzte diese Integration eine Berücksichtigung dieser Spiele in der Sportspielsystematik voraus, was eine Modifikation der Taktik-, Koordinations- und Technikbausteine bedingte. Dies wurde, soweit es der Rahmen zuließ, unter Ausnutzung von Expertenwissen betrieben. In diesem Fall war dies sogar mit der Neustrukturierung der zugrunde liegenden Systematik verbunden. Eine solche fundamentale Veränderung sollte vor der Implementierung auf eine empirische Grundlage gestellt werden, was umfangreiche weitere Untersuchungen nach sich ziehen würde. Beispielhaft sind hier die oft zitierten Nachfolgewerke des Basisbuches „Ein ABC für Spielanfänger“ (Kröger & Roth, 2005), die „Ballschule Rückschlagspiele“ (Roth, Kröger & Memmert, 2002) und die „Ballschule Wurfspiele“ (Roth, Memmert & Schubert, 2006) zu nennen.

Trotz dieser Einschränkungen sollte diese Arbeit nicht nur theoretisch von Nutzen sein. Der zweite bedeutende Zielbereich hebt auf die Entwicklung eines Ideenkataloges ab, der neben der methodischen Umsetzung auch die Verwendung neuer Materialien miteinschließt. Dabei wurde von monetären Einschränkungen abgesehen.

Diese Grenzen könnten allerdings auf der gesellschaftlich-organisatorischen Ebene bedeutsam werden. Diese Ebene müsste dann auch generelle absatzpolitische Maßnahmen berücksichtigen. Vor dem marketingspezifischen Hintergrund sollte auch die hier entwickelte Begrifflichkeit hinterfragt werden.

Denn welche Eltern schicken ihre Kinder etwa bedenkenlos in die Ballschule Körperkontaktspiele, auch wenn diese sportwissenschaftlich begründet ist?

Zudem sind weitere Fragestellungen bedeutsam: In welchem organisatorischen Rahmen könnte die Ballschule in Amerika stattfinden – Integration in den Sportunterricht, freiwillige Zusatzveranstaltung oder Organisation mit Gewinnerzielungsabsicht? An dieser Stelle sei auf die Arbeit von J. Schumacher verwiesen, die es sich zur Aufgabe machte, die Implementierung der Ballschule in Amerika voranzutreiben. Sollte es gelingen, die Wissenschaftszweige der Betriebswirtschaftslehre und die der Sportwissenschaften im Gesamtkonzept der Heidelberger Ballschule zu vereinigen, genauso wie die Berücksichtigung möglichst aller Ballsportarten, ist der Weg in eine spannende Ballsportzukunft geebnet.

7 Literaturverzeichnis

- Adolph, H. & Hönl, M. (1998). *Integrative Sportspielvermittlung* (4. Aufl.). Kassel: Universität-Gesamthochschule.
- Baltes, A. M. (2006). *Regulatory Fit und Leistung beim Elfmeterschießen*. Universität Mannheim.
- Bärenfänger, O. (2002). Empirische Untersuchungen zur Repräsentation von Bedeutung: Die Prototypensemantik. In H.M. Müller (Hrsg.), *Arbeitsbuch Linguistik* (S. 199–209). Paderborn u. a.: Schöningh.
- Bisanz, G. & Gerisch, G. (1979). *Mini-Fußball*. Berlin: Bartels & Wernitz.
- Bremer, D. (1981a). ... und ein Modell für die Sportspiele. In D. Bremer, J. Pfister & P. Weinberg (Hrsg.), *Gemeinsame Strukturen großer Sportspiele* (S. 57–103). Wuppertal: Putty.
- Bremer, D. (1981b). ... und ein Ausblick auf die Rückschlagspiele. In D. Bremer, J. Pfister & P. Weinberg (Hrsg.), *Gemeinsame Strukturen großer Sportspiele* (S. 103–124). Wuppertal: Putty.
- Bremer, D., Pfister, J. & Weinberg, P. (1981). *Gemeinsame Strukturen großer Sportspiele*. Wuppertal: Putty.
- Brettschneider, W.-D., Brandl-Bredenbeck, H.-P. & Rees, C. (2001). Jugend und Sport in Deutschland und den USA – ein Kulturvergleich. In K. Heinemann & M. Schubert (Hrsg.), *Sport und Gesellschaft* (S. 279-305). Schorndorf: Hofmann.
- Brookside Little League, Inc. (2002, 9. Mai). *Coaching Little League (youth) Baseball: IDEA*. Zugriff am 26. Juni 2008 unter <http://www.angelfire.com/oz/coaching/c-idea.htm>
- Bull, G., Huhnholz, S. (2006). *Baseball*. Schorndorf: Hofmann
- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18 (1), 5–8.
- Bunker, B., & Thorpe, R. (1986). The curriculum model. In R. Thorpe, D. Bunker, & L. Almond (Ed.), *Rethinking games teaching* (S. 7-10). Loughborough: University of Technology.

- Curry, T. J. & Weiß, O. (1989). Sport Identity and Motivation for Sport Participation: A Comparison between American College Athletes and Austrian Students Sport Club Members. In *Sociology of Sport Journal* 6, 257-268.
- DBV (Hrsg.). (2008). *Auszug aus dem Strukturplan des Deutschen Baseball und Softball Verbandes e.V. (DBV) 2009-2012 – Stand April 2008*. Ingolstadt.
- Devereux, E. C. (2001). Backyard Versus Little League Baseball: Some Observations on the Impoverishment of Children's Games in Contemporary America. In A. Yiannakis & M. J. Melnick (Ed.), *Contemporary Issues in Sociology of Sport* (S. 63-78). Champaign: Human Kinetics Publishers.
- Dietrich, K. (1984). Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? *Sportpädagogik*, 8, 19–21.
- Döbler, H. (1964). Die Systematik der Spiele als Grundlage einer vergleichenden sportpädagogischen Betrachtung. *Theorie und Praxis der Körperkultur*, 13, 217-231.
- Duell, H. & Klein, G. (1979). *Mini-Handball. Praxis Sport. Bd. 3*. Berlin: Bartels & Wernitz.
- Eckes, T. (1996). Begriffsbildung. In N. Birbaumer, D. Frey, J. Kuhl, W. Prinz & F.E. Weinert (Hrsg.), *Lernen. Enzyklopädie der Psychologie. Themenbereich C: Theorie und Forschung. Serie II: Kognition. Bd. 7* (S. 273–319). Göttingen u. a.: Hogrefe.
- Funke, J. (1980). Körpererfahrung. *Sportpädagogik* 4, 4, 13-20.
- Funke, J.: (1983). *Sportunterricht als Körpererfahrung*. Reinbeck.
- Funke, J. (1987). Über den didaktischen Ansatz der „Körpererfahrung“. In D. Peper & E. Christmann (Hrsg.). *Zur Standortbestimmung der Sportpädagogik* (S. 94-108). Schorndorf: Hofmann.
- Funke, J. (1992). Grundlagen unseres Ansatzes. In G. Treutlein, J. Funke & N. Sperle (Hrsg.), *Körpererfahrung im Sport* (S. 9-28). Aachen: Meyer & Meyer.

- Gabler, H. (2000). Motivationale Aspekte sportlicher Handlungen. In H. Gabler, J. R. Nitsch & R. Singer (Hrsg.). *Einführung in die Sportpsychologie. Teil 1: Grundthemen* (S.197-246). Schorndorf: Hofmann.
- Gems, J. (2000). *For Pride, Profit and Patriarchy*. Lanham: Scarecrow Press.
- Graham, K.C., Ellis, S.D., Williams, D.C., Kwak, E.C. & Werner, P.H. (1996). High-and low-skilled target student's academic achievement and instructional performance in a 6-week badminton unit. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 15, 477-489.
- Gréhaigne, J.F., Godbout, P. & Bouthier, D. (2001). The teaching and learning of decision making in team sports. *Quest*, 53, 59-76.
- Griffin, L.L. & Butler, J.I. (2005). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*. Champaign: Human Kinetics.
- Griffin, L.A., Mitchell, S.A. & Oslin, J.L. (1997). *Teaching sport concepts and skills. A tactical games approach*. Champaign: Human Kinetics.
- Groth, K. & Kuhlmann, D. (1989). Integrative Sportspielvermittlung in Theorie und Praxis. *Sportunterricht*, 38, 386–393.
- Guttman, A. (1979). *Vom Ritual zum Rekord – Das Wesensmerkmal des modernen Sports*. Schorndorf: Hofmann.
- Guttman, A. (1994). *Games & Empires. Modern Sports and Cultural Diffusion*. New York: Columbia University Press.
- Haverkamp, N. & Roth, K. (2006). *Untersuchungen zur Familienähnlichkeitsstruktur der Sportspiele*. Bielefeld/Heidelberg: Universität.
- Higgins, E. T. (1997). Beyond pleasure and pain. *American Psychologist*, 52, 1280-1300.
- Hoffmann, B. & Koch, P. (Hrsg.)(1997). *Integrative Aspekte in Theorie und Praxis der Rückschlagspiele*. Hamburg: Czwalina.
- Hoffmann, J. (1993). *Vorhersage und Erkenntnis*. Göttingen: Hogrefe.
- Hossner, E.J. (1995). *Module der Motorik*. Schorndorf: Hofmann.
- Hossner, E.J. (1997). Der Rückschlagbaukasten: ein integratives Konzept für das Techniktraining. In B. Hoffmann & P. Koch (Hrsg.), *Integrative*

- Aspekte in Theorie und Praxis der Rückschlagspiele* (S. 25-39). Hamburg: Czwalina.
- Hopsicker, P. & Dyreson, M. (2006). Super Bowl Sunday: An American Holiday? In L.Travers (Ed.). *Encyclopedia of American Holidays and National Days. Vol. 1* (S.30-55). Westport: Greenwood Press.
- Hums, M. A. & Maclean, J. (2004) *Governance and policy in sport organization*. Scottsdale. Holcomp: Hathaway.
- Kleiber, G. (1998). *Prototypensemantik. Eine Einführung* (2., überarbeitete Aufl.). Tübingen: Narr.
- Kolb, M. (2005). Sportspiel aus sportpädagogischer Sicht. In A. Hohmann, M. Kolb & K. Roth (Hrsg.), *Handbuch Sportspiele* (S. 65–83). Schorndorf: Hofmann.
- Kortmann, O. & Hossner, E. J. (1995). Ein Baukasten mit Volleyball-Steinen – Belastung im Volleyball und ein modulares Konzept des Techniktrainings. In F. Dannemann (Red.), *Belastung im Volleyball* (S. 53–72). Bremen: DVV.
- Kröger, C. & Roth, K. (1999/2002/2005). *Ballschule – ein ABC für Spielanfänger* (1./2./3. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.
- Kuhlmann, D. (1998). Wie führt man Spiele ein? In Bielefelder Sportpädagogen (Hrsg.), *Methoden im Sportunterricht* (S. 135-148). Schorndorf: Hofmann.
- Mandelbaum, M. (2004). *The Meaning of Sports: Why the Americans Watch Baseball, Football, and Basketball and What They See When They Do*. New York: Public Affairs.
- Mannheimer Morgen (2008). Ausgabe vom 26.05.08, S. 12
- Markovits, A. S. & Hellermann, S. L. (2002). *Im Abseits – Fußball in der amerikanischen Sportkultur*. Hamburg: HIS.
- Martin, D., Nicolaus, J., Ostrowski, Ch. & Rost, K. (1999). *Handbuch Kinder- und Jugendtraining*. Schorndorf: Hofmann.
- Melder, M. & Schuster, A. (1996). *Ballspielen. Ein integrativer Ansatz für die Grundschule, Orientierungsstufe, Sportverein*. Neumünster: Sportbuch.

- Memmert, D. (2004). *Kognitionen im Sportspiel*. Köln: Strauß.
- Miracle, A. W., Rees, C. R. (1994). *Lessons of the Locker Room. The Myth of School Sports*. New York: Prometheus.
- Nabbefeld, R. (1983). Schulgemäßes Konzept zum Erlernen des Handballspieles über Situationsreihen. *Lernhilfen für den Sportunterricht*, 33 (1), 1–12.
- Rabil, S. (2008, 4. Februar). *Super Bowl Draws Record Viewers; Budweiser Tops Ads (Update3)*. Zugriff am 26. Juni 2008 unter <http://www.bloomberg.com/apps/news?pid=20601079&sid=aCbhiLG4mNfl&refer=home>
- Roth, K. (Hrsg.). (1996a). *Techniktraining im Spitzensport. Alltagstheorien erfolgreicher Trainer*. Köln: Strauß.
- Roth, K. (1996b). Spielen macht den Meister: Zur Effektivität inzidenteller taktischer Lernprozesse. *Psychologie und Sport*, 3, 3–12.
- Roth, K. (1999). Die fähigkeitsorientierte Betrachtungsweise (Differentielle Motorikforschung). In K. Roth & K. Willimczik (Hrsg.), *Bewegungswissenschaft* (S. 227–287). Reinbek: Rowohlt.
- Roth, K. (2002a). „Vom ABC für Spielanfänger ...“ In K. Roth, C. Kröger & D. Memmert (Hrsg.), *Ballschule Rückschlagspiele* (S. 7–38). Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K. (2002b). „... zum gekonnten Agieren mit der Hand und mit Schlägern ...“ In K. Roth, C. Kröger & D. Memmert (Hrsg.), *Ballschule Rückschlagspiele* (S. 39–56). Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K. (2005a). Sportspiel-Vermittlung. In A. Hohmann, M. Kolb & K. Roth (Hrsg.), *Handbuch Sportspiel* (S. 290–308). Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K. (2005b). Koordinationstraining. In A. Hohmann, M. Kolb & K. Roth (Hrsg.), *Handbuch Sportspiel* (S. 327–334). Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K. (2005c). Taktiktraining. In A. Hohmann, M. Kolb & K. Roth (Hrsg.), *Handbuch Sportspiel* (S. 342–349). Schorndorf: Hofmann.

- Roth, K. (2006a). „Vom ABC für Spielanfänger ...“ In K. Roth, D. Memmert & R. Schubert (Hrsg.), *Ballschule Wurfspiele* (S. 7–28). Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K. (2006b). „... zum gekonnten Werfen mit der Hand“ In K. Roth, D. Memmert & R. Schubert (Hrsg.), *Ballschule Wurfspiele* (S. 29–42). Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K. & Hahn, C. (2007). Integrative Spielevermittlung und Entwicklung der Spielfähigkeit im Schulsport. In *Sport-INFO*, 1 (29), 4-7
- Roth, K. & König, S. (2002). Spielerisches Taktiklernen: Vom Multitalent zum Spezialisten. In K. Ferger, N. Gissel & J. Schwier (Hrsg.), *Sportspiele erleben, vermitteln, trainieren* (S. 125–127). Hamburg: Czwalina.
- Roth, K., Kröger, C. & Memmert, D. (2002). *Ballschule Rückschlagspiele*. Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K., Memmert, D. & Schubert, R. (2006). *Ballschule Wurfspiele*. Schorndorf: Hofmann.
- Sutton-Smith, B. & Rosenberg, B. G. (1971) Sixty years of historical change in the game preferences of american children. In R.E. Herron & B. Sutton-Smith (Eds.), *Childs Play*. (S. 18-50) New York – London.
- Thorpe, R., Bunker, D. & Almond, L. (1986). *Rethinking Games Teaching*. Loughborough: University of Technology.
- Thorpe, R. & Bunker, D., (1986). Is there a need to reflect on our games teaching? In R. Thorpe, D. Bunker & L. Almond (Eds.). *Rethinking games teaching*. (S. 25-34). Loughborough: Department of Physical Education and Sports Science.
- U.S. Census Bureau (2006). *Statistical Abstract of the United States: 2006*, Table 1218 & Table 1239. Zugriff am 28. Juni 2008 unter <http://www.census.gov/prod/2005pubs/06statab/arts.pdf>
- Uhlig, J. (2007). Klassifikation der Sportspiele : Empirische Untersuchungen zur Familienähnlichkeit der Spiele Fußball, Hockey, Eishockey und Rugby. *Universitätsbibliothek Heidelberg*. Zugriff am 16.06.2008 unter <http://www.ub.uni-heidelberg.de/archiv/7514>

- Weineck, J. (1983). *Optimales Training*. Erlangen: perimed
- Weiß, O. & Curry, T. J. (1997). Sport Identity and Motivation for Volleyball Participation: A Cross Cultural Comparison. In P. De Nardis, A. Mussino & N. Porro (Hrsg.). *Sport: Social Problems, Social Movements*. (S. 296-303). Contributions the the 12. International ISSA Seminar, Rom.
- Werner, P. & Almond, L. (1990). Models of games education. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 61 (4), 23-27.
- Werner, P., Thorpe, R. & Bunker, D. (1996). Teaching games for understanding. Evolution of a model. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 67 (1), 28–33.
- Wittgenstein, L. (1969). *Philosophische Untersuchungen. Schriften, Bd. 1*. Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Wittgenstein, L. (1970). Eine philosophische Betrachtung. In L. Wittgenstein (Hrsg.), *Schriften Bd. 5* (S. 117-282). Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Internet:

<http://www.hudora.de> (2008), Zugriff am 26. Juni 2008

<http://www.londonwiffleball.com> (2007), Zugriff am 26. Juni 2008

<http://www.sport-thieme.de> (2008), Zugriff am 26. Juni 2008

8 Anhang

8.1 Illustrationen der Spiel- und Übungsformen

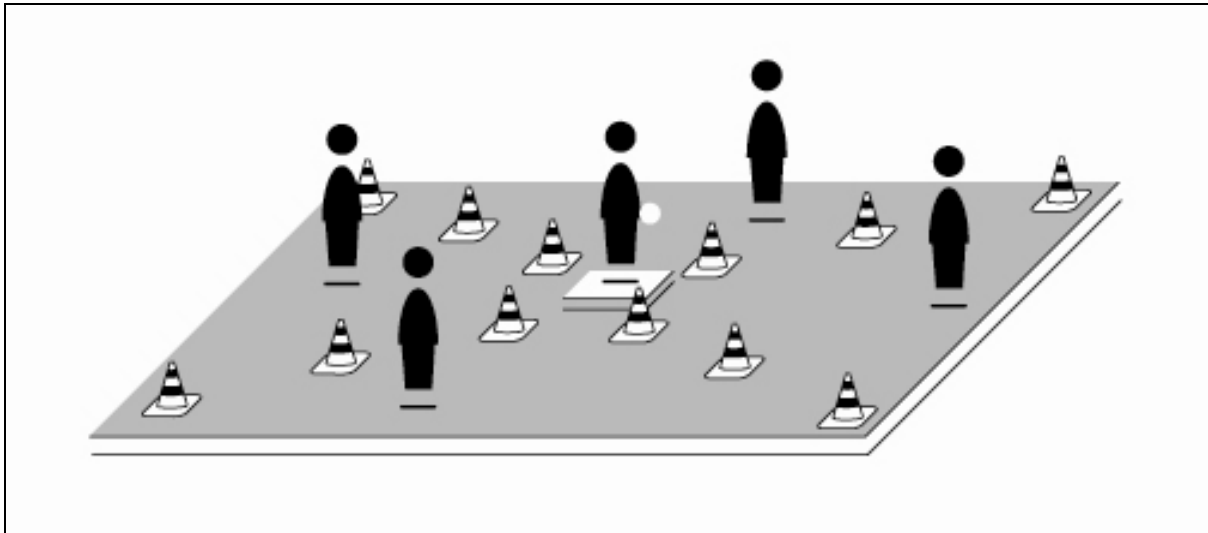


Abb. 14: Illustration Spiel 1 - Sektorenball

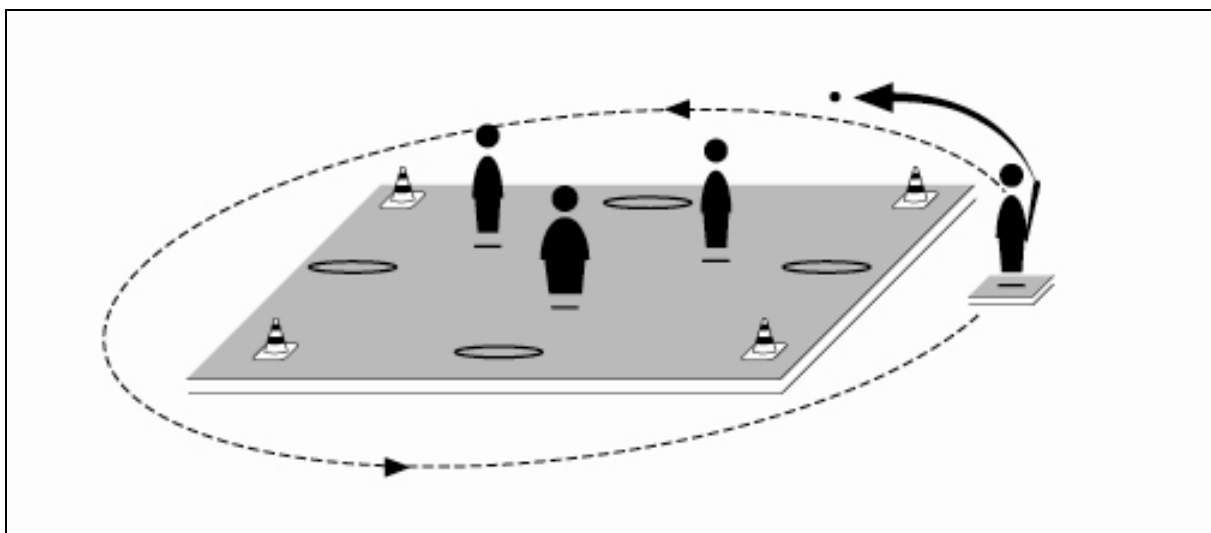


Abb. 15: Illustration Spiel 2 - Rounders

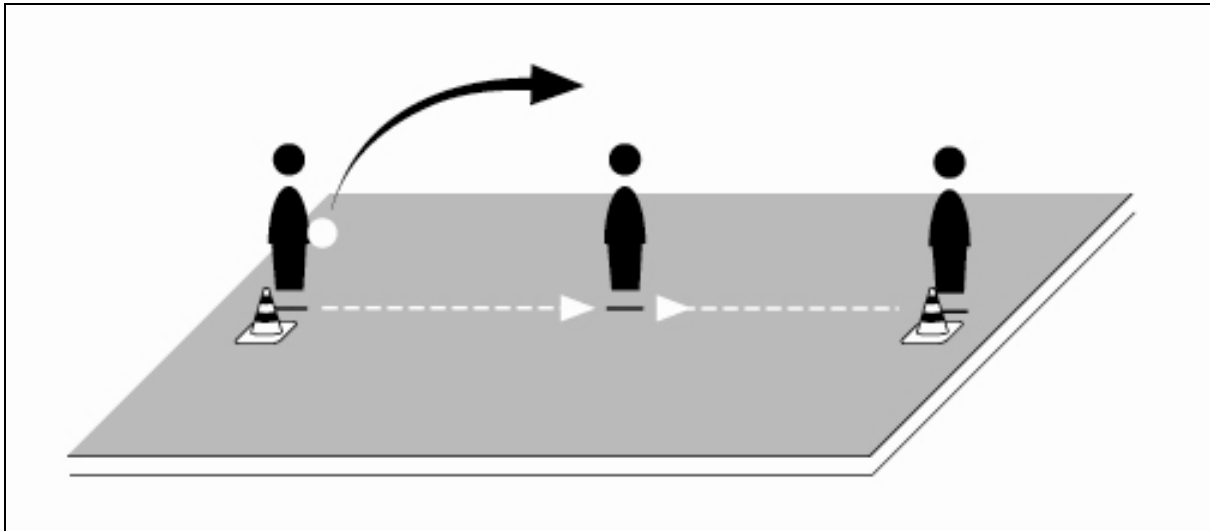


Abb. 16: Illustration Spiel 3 - Feuerball

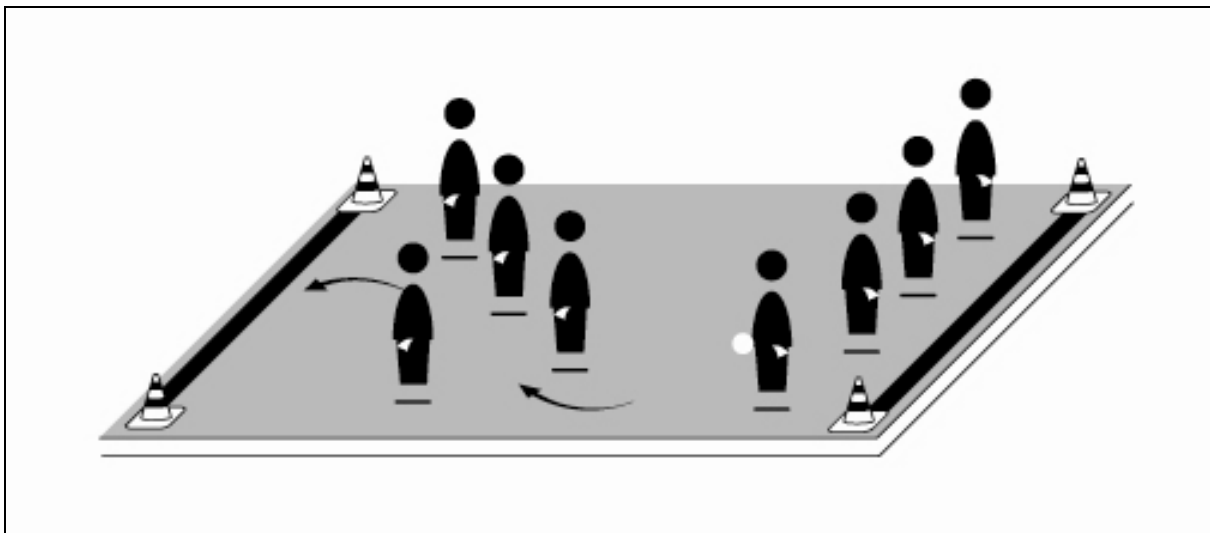


Abb. 17: Illustration Spiel 4 - Zonenball

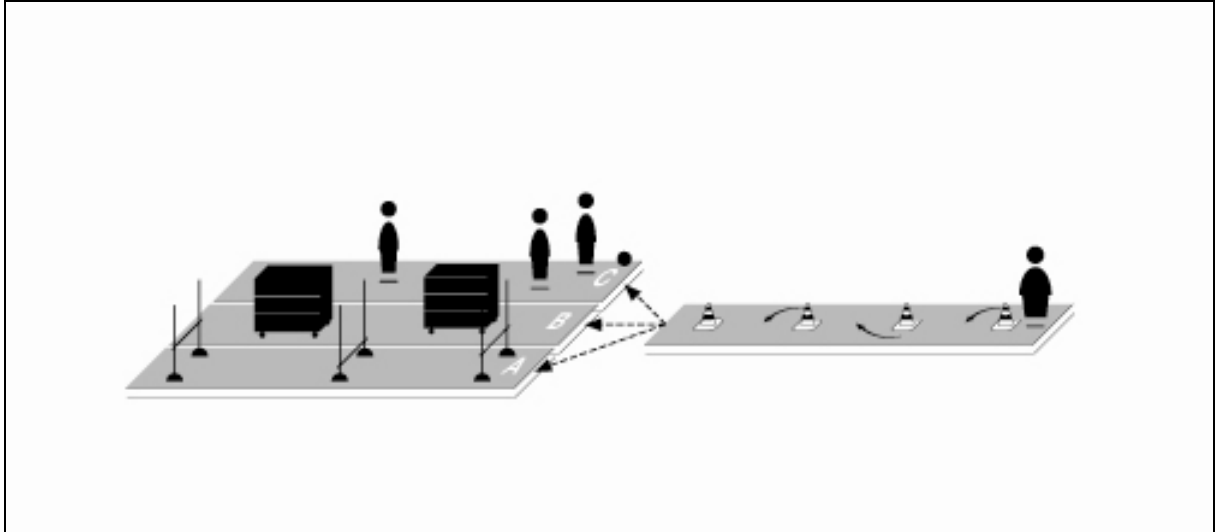


Abb. 18: Illustration Spiel 5 – Alle Wege führen nach Rom

8.2 Fragebogen zur Taktik-, Koordinations- und Technikschiilung im American Football

Sehr geehrter „Football-Experte“,

wir bitten Sie sehr herzlich um Ihre Mitarbeit bei einem Projekt zur Anfängerausbildung in den Sportspielen. Es geht dabei schwerpunktmäßig um die taktische, koordinative und technische Grundschulung. Bisher wurde die Sportart American Football in der Umsetzung unseres Konzepts nicht berücksichtigt, da American Football lange Zeit als Randsportart bezeichnet werden konnte.

Im Rahmen der Integration amerikanischer Sportspiele wollen wir mit dem vorliegenden Fragebogen ermitteln, in wie weit sich unser Konzept mit der Sportart American Football vereinbaren lässt bzw. ob Modifikationen notwendig sind.

Da sich im Football das Anforderungsprofil einzelner Positionen markant unterscheidet, wird im Folgenden ebenfalls eine Unterscheidung zwischen den Positionen *Quarterback*, *Defense-Front*, *Offense-Line* und *Backs (Defense & Offense!)* getroffen. Auf eine weitere Unterscheidung wird sowohl aufgrund der Übersichtlichkeit, als auch aufgrund ähnlicher oder identischer Anforderungen, die an diese Position geknüpft sind, verzichtet. Der Umkehrschluss von einem offensiv formulierten Baustein zu einem Defensiven wird daher ausdrücklich gestattet. Die Bitte bezieht sich nun konkret darauf, dass Sie den nachfolgenden Fragebogen sorgfältig ausfüllen und keine Frage auslassen.

Im Voraus vielen Dank für Ihre Mühe!

Zunächst einige Fragen zu Ihrer Person:

1. Sie sind

weiblich männlich

2. Bitte geben Sie ihr Alter an:

3. Welche sportbezogene Ausbildung haben Sie?

Diplomtrainer

A-Lizenz

B-Lizenz

C-Lizenz

Sportstudium sonstiges: _____

4. Kennen sie die Heidelberger Ballschule?

Ja, ich habe mich schon damit detaillierter befasst und damit gearbeitet.

Ja, ich habe schon einmal davon gehört.

Nein, das Konzept kenne ich nicht.

5. Taktikbaustein 1: Ziel ansteuern

Definition: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, den Zeitpunkt und den Ort einer Abschlusshandlung auszuwählen.

5.1 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

6. Taktikbaustein 2: Ball dem Ziel annähern

Definition: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, den Ball in einen Angriffs- bzw. Abschlussraum zu transportieren.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

7. Taktikbaustein 3: Lücken ausnutzen

Definition: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, in der Auseinandersetzung mit Gegenspielern (individuell) Zwischenräume für die Chance eines Abspiels oder Punktgewinns zu nutzen.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

8. Taktikbaustein 4: Anbieten und Orientieren

Definition: Taktische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, zum richtigen Zeitpunkt eine optimale Position auf dem Spielfeld einzunehmen.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

9. Taktikbaustein 5: Ballbesitz kooperativ sichern

Definition: Taktische Aufgabenstellungen, bei der es darauf ankommt, im Zusammenspiel mit Partnern den Ballbesitz zu sichern und Angriffsaktionen einzuleiten

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

10. Taktikbaustein 6: Ballbesitz individuell sichern

Definition: Taktische Aufgabenstellungen, in 1-gegen-1-Situationen, also in der Auseinandersetzung mit einem Gegenspieler, den Ballbesitz zu behaupten und Angriffsaktionen einzuleiten.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

11. Taktikbaustein 7: Spielerfahrung

Definition: Vermögen eines Spielers in Wettkampfsituationen unter Einbeziehung von Kenntnissen und konventionellen Strategien die ‚richtige‘ taktische Entscheidung zu treffen (*Spielintelligenz*) sowie für die Spielsituation ungewöhnliche (Originalität), vielfältige (Flexibilität) und angemessene (Flüssigkeit) Lösungsideen zu entwickeln (*Spiel Kreativität*).

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

12. Welchem Taktikbaustein schreiben Sie die größte Bedeutung innerhalb aller Bausteine zu? Nummerieren Sie die Bausteine nach dem Grad der Bedeutung für ein Vermittlungskonzept im American Football (1. = wichtigster Baustein, 6. = am wenigsten wichtiger Baustein). Bitte tragen Sie diesen Wert in die zweite Spalte ein.

Taktikbausteine	Bedeutung für American Football (Rangfolge)
Ziel ansteuern	
Ball dem Ziel annähern	
Lücke ausnutzen	
Anbieten und Orientieren	
Ballbesitz kooperativ sichern	
Ballbesitz individuell sichern	
Spielerfahrung	

Im Folgenden wird im Prinzip nach dem Gleichen gesucht, wie bei den letzten Fragen. Statt um Taktikbausteine geht es jetzt um so genannte Koordinationsbausteine. Gemeint sind bestimmte *Anforderungsbedingungen*, unter denen Koordinationsleistungen im Sportspiel zu erbringen sind. In der ersten Projektphase gehen wir vorläufig von *sechs* – aus unserer Sicht – wesentlichen Koordinationsbausteinen aus. Sie stellen nach vorherrschender Meinung typische Druckbedingungen dar, mit denen ein Sportler in seinem Sportspiel konfrontiert wird. Wir möchten Sie um Ihre Meinung zu den Bausteinen in Bezug auf die Sportart

13. Koordinationsbaustein 1: Zeitdruck

Definition: Koordinative Aufgabenstellungen, bei denen es auf Zeitminimierung bzw. Geschwindigkeitsmaximierung ankommt.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

14. Koordinationsbaustein 2: Präzisionsdruck

Definition: Koordinative Aufgabenstellungen, bei denen es auf höchstmögliche Genauigkeit ankommt.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

15. Koordinationsbaustein 3: Komplexitätsdruck

Definition: Koordinative Aufgabenstellungen, bei denen es auf die Bewältigung vieler hintereinander geschalteter (sukzessiver) Anforderungen ankommt.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

16. Koordinationsbaustein 4: Organisationsdruck

Definition: Koordinative Aufgabenstellungen, bei denen es auf eine Bewältigung vieler gleichzeitiger (simultaner) Anforderungen ankommt.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

17. Koordinationsbaustein 5: Belastungsdruck

Definition: Koordinative Aufgabenstellungen, bei denen es auf die Bewältigung von Anforderungen unter physisch-konditionellen Belastungsbedingungen ankommt.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

18. Reihen Sie nun in gleicher Weise – wie vorhin die Taktikbausteine – die vorgestellten Koordinationsbausteine. Nummerieren Sie die Bausteine nach dem Grad der Bedeutung für ein Vermittlungskonzept im American Football (1. = wichtigster Baustein, 6. = am wenigsten wichtiger Baustein).

Koordinationsbausteine	Bedeutung für American Football (Rangfolge)
Zeitdruck	
Präzisionsdruck	
Komplexitätsdruck	
Organisationsdruck	
Belastungsdruck	

Im Folgenden wird im Prinzip nach dem Gleichen gesucht wie bisher. Statt um Taktik- oder Koordinationsbausteine geht es jetzt um Technikbausteine. In der ersten – sportspielübergreifenden – Ausbildungsphase gehen wir von sieben – aus unserer Sicht – wesentlichen Technikkomponenten aus. Sie stellen perzeptive und sensomotorische Merkmale dar, mit denen ein vielfältiges und umfassendes „Bau-material“ für Sportspielbewegungen erworben werden kann. Wir möchten Sie wieder um Ihre Meinung zu den Bausteinen in Bezug auf eine *Konzeption für American Football* bitten. Gibt es Ihrer Meinung nach Basiskomponenten, die

19. Technikbaustein 1: Winkel steuern

Definition: Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, die Richtung eines geworfenen Balles präzise zu steuern.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

20. Technikbaustein 2: Krafteinsatz steuern

Definition: Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, den Krafteinsatz eines geworfenen Balles präzise zu steuern.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

21. Technikbaustein 3: Zuspielbahn (Flugbahn) des Balles erkennen

Definition: Perzeptiven Aufgabe, bei der es darauf ankommt, die Weite, die Richtung und die Geschwindigkeit eines zugespielten oder heranfliegenden Balles zu antizipieren und wahrzunehmen.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

22. Technikbaustein 4: Laufweg und -tempo zum Ball festlegen

Definition: Sensomotorische Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, die Richtung und Geschwindigkeit des Laufens zu einem Ball präzise zu steuern.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

23. Technikbaustein 5: Mitspielerposition / –bewegung erkennen

Definition: Perzeptive Anforderung, die Positionen sowie die Laufwege und Laufgeschwindigkeiten eines oder mehrerer Mitspieler(s) zu antizipieren und wahrzunehmen.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

24. Technikbaustein 6: Gegenspielerposition /-bewegung erkennen

Definition: Perzeptive Aufgabenstellungen, bei denen es darauf ankommt, die Positionen sowie die Laufwege und Laufgeschwindigkeiten eines oder mehrerer Gegenspieler(s) zu antizipieren und wahrzunehmen.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

25. Technikbaustein 7: Ballbesitz kontrollieren

Definition: Motorische Aufgabenstellungen verstanden, bei denen es darauf ankommt, flach zugespielte und heran fliegende Bälle an- bzw. mitzunehmen und den Ball kontrolliert zu führen.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

26. Technikbaustein 8: Läuferische Fähigkeiten

Definition: Motorische (koordinative) Aufgabenstellung verstanden, sich geschickt, schnell und mit entsprechend dosiertem Krafteinsatz ohne und in Ballbesitz zu bewegen.

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

27. Reihem Sie nun in gleicher Weise – wie vorhin die Koordinationsbausteine – die vorgestellten Technikbausteine nach dem Grad ihrer Bedeutung für ein Vermittlungskonzept im American Football (1. = wichtigster Baustein, 7. = am wenigsten wichtiger Baustein).

Technikbausteine	Bedeutung für American Football (Rangfolge)
Winkel steuern	
Krafteinsatz steuern	
Zuspielbahn des Balles erkennen	
Laufweg und -tempo zum Ball erkennen	
Mitspielerposition / -bewegung erkennen	
Gegenspielerposition / -bewegung erkennen	
Ballbesitz kontrollieren	
Läuferische Fähigkeiten	

In Bezug auf Kontaktsportarten wie American Football können weitere Kategorien bedeutsam sein. Wir möchten sie daher abschließend bitten, folgende 2 Kategorien hinsichtlich ihrer Bedeutung für ein umfassendes Vermittlungskonzept für American Football zu bewerten:

- Psychosoziale Fähigkeiten
- Regelverstoß

28. Psychosoziale Fähigkeiten

*Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Quarterback** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.2 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für die **Defense-Front** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.3 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für **Offense-Line** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

*5.4 Inwieweit sind Sie der Meinung, dass dieser Baustein für den **Backs (Defense & Offense)** von Bedeutung ist?*

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------

29. Regelverstoß

Inwieweit sind sie der Meinung, dass die Vorteile durch regelkonformes bzw. die Nachteile durch regelwidriges Verhalten beim American Football eine Rolle spielen?

Sehr viel Bedeutung	Viel Bedeutung	Mittlere Bedeutung	Wenig Bedeutung	Keine Bedeutung
------------------------	-------------------	-----------------------	--------------------	--------------------