

Vermittlungskonzepte im Schulsport.

Die Eignung verschiedener Vermittlungskonzepte für Ultimate
Frisbee in der Schule

Masterarbeit im Unterrichtsfach Sport

von

Willi Linke

Deutsche Sporthochschule Köln

Köln 2019

Betreuer: Dr. Daniel Klein, Institut für Sportdidaktik und Schulsport

Danksagung

In erster Linie möchte ich meiner Frau Katharina Linke danken, die mich nicht nur im Schreibprozess unterstützt, sondern auch maßgeblich mein Leben verändert hat. Durch sie lernte ich den christlichen Glauben kennen, der mich grundlegend verändert hat und ein bereichernder Teil meines Lebens geworden ist. Ein weiterer Dank gilt meiner Familie, die mir durch finanzielle Hilfe das Studieren ermöglicht. Ein besonderer Dank gilt auch meiner Schulfreundin Anja Riedel, deren hilfreiche Hinweise und Korrekturen zur Erstellung der Arbeit beigetragen haben. Zu guter Letzt danke ich Dr. Daniel Klein, der durch seine Betreuungsbereitschaft bei der Entstehung der Arbeit geholfen hat, sowie Dr. Timo Klein-Soetebier, der mich ermutigte mich mit dem Thema auseinanderzusetzen.

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

1.	Einleitung	7
2.	Ultimate Frisbee in der Schule	8
3.	Vermittlungskonzepte	12
	a) Genetisches Lernen	13
	b) Integrative Sportspielvermittlung	16
	c) Spielgemäßes Konzept	22
	d) Teaching Games for Understanding (TGfU)	25
	e) Technical Awareness Approach (TAA)	32
4.	Methodik	35
	a) Erstellung von Kriterien für die Bewertungsmatrix	36
	b) Gewichtung der Kriterien	41
	c) Bewertung der Vermittlungskonzepte	42
5.	Bewertungsmatrix	51
6.	Ergebnisse	53
7.	Diskussion und Einordnung der Ergebnisse	53
8.	Fazit	56
9.	Literaturverzeichnis	58
10.	Anhang	66

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1:	Koordinative Fähigkeiten und ihre Sportspielübergreifenden Erscheinungsformen für die Zielschussspiele, nach Zimmermann (1982).	17
Tabelle 2:	STXBALL für die Schule in Anlehnung an Barret & Collie (1997).	29
Tabelle 3:	Taktische Probleme mit Übertragung auf Ultimate in Anlehnung an die Tabelle "Tactical Problems, Movements, and Skills in Soccer von Griffin, Mitchell & Oslin (1997, S. 11).	34
Tabelle 4:	Argumentenbilanz und Bewertung der Vermittlungskonzepte hinsichtlich der Erfüllung der Kriterien.	48
Tabelle 5:	Bewertungsmatrix nach Haberfellner et al. (1999), angepasst und ausgefüllt.	52

Abkürzungsverzeichnis

bzw.	Beziehungsweise
ca.	Circa
DFV	Deutscher Frisbeesportverband
et al.	et alii (und andere)
Hrsg.	Herausgeber
LuL	Lehrerinnen und Lehrer
NRW	Nordrhein Westphalen
s.	Siehe
S.	Seite
SotG	Spirit of the Game
SuS	Schülerinnen und Schüler
TAA	Technical Awareness Approach
TGfU	Teaching Games for Understanding
u. a.	und andere
usw.	und so weiter
vgl.	vergleiche
WFDF	World Flying Disc Federation
z.B.	Zum Beispiel

1. Einleitung

Der Schulsport ist in der derzeitigen Gesellschaft ein wichtiger werdendes Fach. Studien wie die KiGGS-Studie belegen, dass derzeit jedes vierte bis fünfte Kind bzw. Jugendlicher im Alter von 5-17 Jahren Übergewichtig ist und rund 9% von Adipositas betroffen sind (Schienkiewitz et al., 2018). Begünstigt werden diese Umstände durch zunehmenden Medienkonsum und Smartphonennutzung. (vom Orde & Durner, 2019; Wartberg, Kriston, Thomasius, 2018) Das Fach Sport hat in der Schule nicht nur die Möglichkeit, sondern auch die Aufgabe die Kinder und Jugendlichen zur Bewegung zu erziehen bzw. den Spaß an dieser zu vermitteln und so diesen Zahlen entgegenzuwirken. Zusammengefasst ist dies der Doppelauftrag des Faches Sport, wie er im Kernlehrplan für Nordrhein Westfalen (NRW) festgeschrieben ist. Dieser beschreibt auf der einen Seite die Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und auf der anderen Seite die Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur. (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung, 2013) Ein wichtiger Teil der Vermittlung von Spaß an Bewegung sind die großen Sportspiele. Während in der Grundschule der Fokus in den Lehrplänen noch auf die allgemeine Spielfähigkeit gerichtet ist und kleine Spiele im Zentrum stehen, finden die großen Sportspiele in NRW erst in der weiterführenden Schule ihren Platz. (Ministerium für Schule und Weiterbildung, 2013) Durch solche Spiele haben Schülerinnen und Schüler (SuS) die Möglichkeit die gleiche Sportart zu treiben, wie medienbekannte Sportlerinnen und Sportler. Vor allem durch Vereinssport ist dies möglich. Darin besteht jedoch die Gefahr, dass die daraus folgenden unterschiedlichen Voraussetzungen zu Frustrationen der SuS bei der Behandlung der Sportarten führen können. (Booth, 1983) Eine Möglichkeit dem entgegenzuwirken ist die Vermittlung neuer, noch unbekannter Sportarten, wie Ultimate Frisbee. Dabei spielen auch die sozialen Aspekte der Sportkultur eine nicht zu vernachlässigende Rolle. Dem Sportunterricht kann das Potenzial zugesprochen werden, gesellschaftliche Normen und Kompetenzen vermitteln zu können. (vgl. Bähr, I. 2008; DFV, 2017; WFDF, 2017) Bei der Vermittlung der Sportspiele stellt sich jedoch den Lehrerinnen und Lehrern (LuL) die Frage, auf

welche Weise diese erarbeitet werden sollen. Vermittlungskonzepte gibt es zahlreiche, mit unterschiedlichen theoretischen Richtungen. Konzepte wie das genetische Lernen orientieren sich an den SuS, das spielgemäße Konzept am Zielspiel und seinen Vorgaben. Eine dritte Gruppe orientiert sich an taktischen Problemen und deren Lösungen. Die Theorien sollen der Methodik Begründung verleihen. Doch gerade bei neuen Sportarten wie Ultimate Frisbee, welches in der Sportdidaktik noch nicht in die Konzeptionen der Vermittlungstheorien eingebunden ist, stellt sich die Frage, ob sich die bestehenden Konzepte für die Vermittlung eignen. Dieser Frage soll im Rahmen dieser Masterarbeit nachgegangen werden. Deshalb werden die Vermittlungskonzepte untereinander, in Bezug auf Ultimate Frisbee, mit Hilfe einer Bewertungsmatrix vergleichbar gemacht. Die Arbeit argumentiert zunächst, warum Ultimate Frisbee in der Schule eine sinnvolle Alternative gegenüber anderen Sportarten darstellt. Anschließend werden die verschiedenen theoretischen Rahmen der Vermittlungskonzepte analysiert und auf Ultimate Frisbee bezogen. Weiterhin werden an Hand einer Analyse der Anforderungen, die Ultimate Frisbee als Sportart mit sich bringt, Kriterien aufgestellt, die erfüllt sein sollen, damit die Sportart vermittelt werden kann. Durch das Abgleichen dieser Kriterien mit der Analyse der Vermittlungskonzepte ergibt sich die Bewertungsmatrix, die die Vermittlungskonzepte in übersichtlicher und vergleichender Weise darstellt und einen Anhaltspunkt bietet, ob und inwiefern sich die Konzepte zur Vermittlung von Ultimate eignen.

2. Ultimate Frisbee in der Schule

Ultimate Frisbee ist eine Mannschaftssportart und im Rahmen des Kernlehrplanes NRW dem Inhaltsbereich Spielen in und mit Regelstrukturen zuzuordnen, da es sich hierbei um ein großes Sportspiel handelt. Das Spielprinzip dieser Sportart ähnelt dem von American Football. Es ist demnach eine Endzonensportart, bei der Punkte erzielt werden können, in dem das Spielgerät in die Endzone des Gegners geworfen und dort gefangen wird. Im Gegensatz zu American Football ist jeder Körperkontakt ein Foul und weiterhin gibt es keine Schiedsrichter. Die Ei-

genverantwortung der SuS steht daher in einem besonderen Fokus. Für die Schule eignet sich Ultimate besonders, da es eine Fairplay-Sportart ist. Im Ultimate werden Regelverletzungen bis in das höchste Spielniveau auf Weltmeisterschaften hinein von den Spielern selbst angezeigt, gelöst und auf eine Spielfortsetzung geeinigt. Die Kooperations- sowie Kommunikationsfähigkeit der SuS ist dafür von zentraler Bedeutung. Zur Klärung von Regelverletzungen gibt es sogenannte „calls“, die im Rahmen des Regelwerkes erklärt werden. Für die SuS im Sportunterricht eröffnet dieser Aspekt eine besondere Herausforderung im Umgang mit Fairplay, dem eigenen Verhalten, sowie dem der Mitspieler. Gespielt wird Ultimate üblicherweise auf einem 100m x 37m großen Feld, wobei sich die Endzonen über 18m an den jeweiligen Enden erstrecken, sodass ein Hauptfeld von 64m x 37m entsteht. Die Mannschaften stehen sich zu je 7 Spielern gegenüber. Die verteidigende Mannschaft beginnt den Punkt mit dem Anwurf, bei dem die Scheibe möglichst weit und hoch der angreifenden Mannschaft zugespielt wird. Daraufhin ist die angreifende Mannschaft in Scheibenbesitz. Fällt die Scheibe auf den Boden oder wird von der verteidigenden Mannschaft abgefangen ist dies ein „turn“ wodurch das Angriffsrecht wechselt und sich die vorherige verteidigende Mannschaft nun im Angriff befindet. Wird ein Punkt erzielt, behält die Mannschaft die Scheibe und startet den nächsten Punkt erneut mit dem beschriebenen Anwurf als verteidigende Mannschaft. Für die Halle gibt es einige Regelanpassungen. Zunächst sind die Mannschaften auf 5 Spieler verringert. Außerdem ist das Feld auf die Größe des Handballfeldes reduziert und die Endzonen sind je 6m tief. Sollte die Scheibe die Decke berühren ist dies ein „turn“. (WFDF, 2017; DFV, 2017) Die Hallenvariante eignet sich für die Schule eher, da es häufiger zu Erfolgserlebnissen in Form von vollendeten Pässen und Punkten kommt. Dies wird bedingt durch die kleinere Feldgröße und die dadurch kürzeren Passwege zum einen und zum anderen durch das Fehlen äußerer Einflussfaktoren wie Wind, die den Flug der Scheibe beeinflussen können. Abgesehen davon ist davon auszugehen, dass das Platzangebot im Schulbetrieb nur in Form einer Halle oder gar nur einem Hallendrittel gegeben ist. Im Rahmen des Inhaltsbe-

reiches „Spielen in und mit Regelstrukturen“ wird innerhalb der Methoden- und Handlungskompetenz davon ausgegangen, dass die SuS sich mit Fairplay und Schiedsrichtertätigkeiten auseinandersetzen. (Kernlehrplan Sport NRW 2013) Diese Aspekte werden im Ultimate bereits im Spielfluss aufgegriffen und bedürfen keiner gesonderten Rolle in Form eines Schiedsrichters. Dies ist als Vorteil gegenüber anderer großer Sportsportarten zu werten. Ohne den Fairplay Gedanken, der im Ultimate Regelwerk als „*Spirit of the Game*“ (SotG) bezeichnet wird, ist ein Spielfluss nicht möglich. Der SotG beschreibt die oberste Regel im Ultimate, in der es darum geht, dass jeder Spieler bzw. jede Spielerin die Regeln anerkennt, die Einhaltung dieser über den sportlichen Erfolg stellt und ehrlich mit seinen Gegenspielern umgeht. Ohne diesen Verhaltenskodex ist ein Spiel ohne Schiedsrichter wahrscheinlich nicht möglich. Auf der anderen Seite bietet dies hervorragende Chancen im Rahmen des Sportunterrichtes die SuS zu selbstbewussten und eigenverantwortlichen Individuen zu erziehen und so dem Doppelauftrag des Sportunterrichts „Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur“ (Kernlehrplan Sport NRW 2013, S. 9) gerecht zu werden. (vgl. Linke, 2015; Linke, 2018; Gerhards 2007, Glindemann, 2001). Ein weiterer Vorteil gegenüber anderen großen Sportspielen, wie Fußball, Handball oder Volleyball ist, dass die SuS oft nur wenige Vorkenntnisse im Bereich Ultimate mit bringen, wodurch alle SuS von vorn beginnen müssen diese Sportart zu erlernen. Parallelen vor allem im taktischen Bereich in der Familie der Mannschaftsspiele bestehen dennoch, sodass die Sportart schnell zu verstehen ist. Lediglich im technischen Bereich in Form des Werfen und Fangens der Frisbee-Scheibe müssen Grundlagen geschaffen werden. (DFV, 2017) Weitere Argumente für die Behandlung von Ultimate in der Schule liefert Jens Gerhards (2007) im Rahmen seiner Arbeit „Neue Sportarten und Bewegungsfelder im Sportunterricht erschließen. Skript zur Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer. Einführung von Ultimate Frisbee“. Gerhards betont, dass es, neben dem bereits erwähnten Fairplay Gedanken und der selbstständigen Lösung von Konflikten, einen positiven Einfluss auf die soziale

Entwicklung der SuS gibt. Des Weiteren hebt er den Aspekt der neuen, unbekannteren Sportart und die daraus resultierende, größere Chancengleichheit innerhalb der Klasse hervor. Auch die hervorragende Eignung zu koedukativen Unterricht spielt eine Rolle. Erkennbar wird dies nicht zuletzt auch dadurch, dass Ultimate bis in die Weltspitze hinein auch in einer Mixed-Division, also gemischtgeschlechtlich gespielt wird. Dieser Umstand ist für einen Teamsport ungewöhnlich und eine Art Alleinstellungsmerkmal von Ultimate. Körperliche Voraussetzungen spielen nach Gerhards eine untergeordnete Rolle, wie die Kooperation innerhalb des Teams sowie die technischen Fähigkeiten an der Scheibe, wodurch eine körperliche Überlegenheit wegen des Geschlechtes zu vernachlässigen sei. Glindemann (2001) hebt noch einmal den Teamaspekt besonders hervor. Er erörtert in seiner Arbeit, dass Einzelaktionen im Ultimate keinen hohen Einfluss auf den Erfolg der Mannschaft hätten. Dies sei vor allem durch die Regel bedingt, dass mit der Scheibe in der Hand nicht gelaufen werden darf, sodass jedes Mitglied der Mannschaft entsprechend seiner Stärken einen Beitrag zum Erfolg des Teams leisten kann bzw. muss. Glindemann beschreibt weiter, dass jeder gemäß seiner persönlichen Stärken eingesetzt werden könne und durch das neue Spielgerät der Frisbee-Scheibe eine neue Art der Kooperation entstehe. Auf Ebene der Kommunikation hebt er die Besonderheit der Sportart, dass Regelverletzungen selbst angezeigt und von den SuS auch eigenständig gelöst werden, hervor. Dieser Aspekt schult neben dem Konfliktverhalten auch die Fair-Play und Frustrationstoleranz. Ein weiteres Argument, welches für Ultimate Frisbee in der Schule spricht, ist der geringe Materialaufwand. Frisbee-Scheiben sind günstig, einfach zu beschaffen und platzsparend zu lagern. Eine einzelne Scheibe kostet ca. 10€ und mehrere sind im Klassensatz meist günstiger. (Gerhards, 2007) In der weiteren Behandlung der Sportart ist es außerdem möglich, die SuS auf kreative Weise einzubinden und das Spiel angepasst an die Klasse zu variieren. Gerhards (2007) beschreibt diesen Aspekt als „no limits“ und meint damit im Einzelnen, dass die Wurf- und Fangtechniken sowie Spielformen frei weiterentwickelt werden können und auch die Teilnahme an Turnieren eine Möglichkeit der

außerunterrichtlichen Betätigung bieten könne. Bei der Vermittlung von Sportsportarten stellt sich jedoch die Frage nach der Art und Weise der Vermittlung bzw. nach welchem Konzept diese erfolgen sollte. Im Bereich Ultimate gibt es dazu einen Fachbrief des deutschen Frisbeesportverbandes von 2017, der sich an Sportlehrerinnen und Sportlehrer wendet und einige Vorschläge für den Unterricht bietet. Diese beschreiben jedoch nur allgemeine methodische Vorschläge und sind nicht explizit an ein Vermittlungskonzept gebunden bzw. an einem solchen orientiert. Im Laufe der nächsten Kapitel werden daher verschiedene Vermittlungskonzepte für Sportsportarten vorgestellt. Diese werden im Anschluss auf Ultimate bezogen. Durch die Analyse der Sportart Ultimate werden Kriterien abgeleitet, die die Vermittlungskonzepte auf unterschiedliche Art und Weise erfüllen. Durch die Gewichtung der Kriterien und die Bewertung der Vermittlungskonzepte kann mit Hilfe einer Bewertungsmatrix ein geeignetes Vermittlungskonzept für Ultimate vorgeschlagen werden bzw. eine Aussage darüber getroffen werden, ob sich die bestehenden Theorien zur Vermittlung von Ultimate eignen.

3. Vermittlungskonzepte

Vermittlungskonzepte beschreiben im Allgemeinen die Theorie, auf deren Grundlage ein Sportspiel gelehrt bzw. gelernt werden soll. Dabei gibt es prinzipiell verschiedene Ansätze. Den subjektbezogenen Ansatz, der sich einerseits in der Vermittlung an der Spielidee des zu vermittelnden Spiels und andererseits an den Bedürfnissen und Fähigkeiten der Lernenden bzw. SuS orientiert. Hierunter fällt z.B. das genetische Lernen. Weiterhin gibt es den Integrativen Ansatz, bei dem weitestgehend ein Fokus auf die Integration verschiedener Spiele in die Vermittlung gelegt wird. Das bedeutet, dass hier von einer Verwandtschaft der Sportspiele ausgehend, grundlegende Fähigkeiten gelehrt werden, die in der weiteren sportspielspezifischen Ausbildung verwendet werden können. Beispiele für diesen Ansatz sind neben der integrativen Sportspielvermittlung aus der deutschen Forschung auch das Teaching Games for Understanding (TGfU) und der Tactical Awareness Approach (TAA) aus der nordamerikanischen Forschung. Ein dritter

Ansatz in der Vermittlung von Sportspielen ist der sportspielspezifische. Bei diesem werden ausgehend von der Zielsportart Handlungsprobleme analysiert und unter besonderer Berücksichtigung der Spielidee und im Rahmen von Spielformen gesondert behandelt. Ein Beispiel hierfür ist das spielgemäße Konzept. (vgl. Sinning, 2008)

In der aktuellen didaktischen Forschung ist man sich einig, dass das Spielen in der Vermittlung eine zentrale Rolle spielt. Daher werden im Rahmen dieser Arbeit in erster Linie Vermittlungskonzepte beleuchtet, bei denen das Spielen im Vordergrund steht und nicht das isolierte Üben von Techniken. Im Folgenden werden die eben genannten Vermittlungskonzepte hinsichtlich ihrer Herkunft näher erklärt, sowie die zugrunde liegenden theoretischen Annahmen erörtert. Anschließend soll jedes Konzept kurz auf Ultimate Frisbee angewandt werden, um so eine Perspektive für die spätere Bewertung der einzelnen Vermittlungskonzepte hinsichtlich ihrer Eignung für Ultimate Frisbee zu erlangen.

a.) genetisches Lernen

Das Konzept des genetischen Lernens geht vom Individuum des Lernenden aus. Dietrich (1984a) sieht als Grundlage des Prinzips des genetischen Lernens, dass das „Spielen von einzelnen Menschen in Kooperation mit anderen und unter Einbeziehung ihrer subjektiven Erfahrungen und aktuellen Befindlichkeiten immer neu hergestellt werden muss“ (Dietrich, 1984a, S. 21). Das bedeutet, dass nicht die Lehrperson dafür verantwortlich ist, dass es zu einer Spielsituation kommt, sondern die Lernenden. Gemäß dem Sprichwort „der Weg ist das Ziel“ postuliert das genetische Konzept, dass der Lernweg hin zum Spiel der entscheidende Schritt im Lehr- Lernprozess ist. Dabei sei es jedoch wichtig, dass dieser Weg von den Lernenden beschritten wird und so wenig wie möglich durch die Lehrperson vorgegeben ist. Dadurch soll ein grundlegendes Verständnis für das entstandene Spiel entstehen, welches die SuS auf besondere Weise an das entwickelte Spiel bindet. Soll ein bestimmtes Spiel als Ergebnis des Lehr- Lernprozesses anvisiert werden, so ist es notwendig, dass die SuS eine klare Vorstellung dessen besitzen. Weiterhin ist der Prozess nur dann erfolgreich, wenn die Probleme,

die im Spiel entstehen entsprechend aufgedeckt werden und die Anpassungen, die durch die SuS vorgenommen werden auch entsprechend aufgehen. Sinning (2008) sieht in diesem Zusammenhang in erster Linie die Lehrperson in der Verantwortung. Durch die sokratische Methode, also das gezielte Fragenstellen, durch das die SuS auf eine eigene Erkenntnis stoßen sollen, muss die Lehrperson dem Entwicklungsprozess des Spiels eine Richtung vorgeben bzw. ihn auf eine Weise steuern, dass nicht die starken SuS ihre Interessen durchsetzen, sondern die Gruppe als Ganzes das Spiel weiterentwickelt. (vgl. Sinning 2008) Aus dieser Vorgehensweise ergibt sich die Möglichkeit für die Lernenden, Probleme im Rahmen des Spielgeschehens eigenständig zu erkennen und zu bearbeiten. Durch die offene Gestaltung des Lehr- Lernprozesses ist der Lernweg individuell und an die Gruppe angepasst. Dazu bietet sich eine problemorientierte Herangehensweise an. Bei dieser sollen die SuS eine Lernsituation entproblematisieren. Dabei können diese auch vorsätzlich vor ein Problem gestellt werden, damit die Lernenden grundlegende Probleme erkennen und bearbeiten können. (vgl. Lange, 2006). Daraus können sich herausfordernde Situationen für die Lehrperson ergeben, wenn die SuS nicht in dem Maße zielorientierte Lösungsvorschläge anbieten, wie sie möglicherweise sinnvoller oder zeitsparender wären. Diese Umwege im Lehr- Lernprozess sollten im Rahmen des genetischen Konzepts aber zugelassen werden und sind sogar erwünscht, diese sollten jedoch wieder durch die sokratische Methode überprüft und reflektiert werden. (vgl. Sinning, 2003) Brodtmann und Landau (1982) wiesen im Zusammenhang mit problemorientiertem Lernen darauf hin, dass SuS mit Vorerfahrungen, vorrangig Vereinssportler, selten offen sind für einen anderen Lehr- Lernweg, als jenen den sie bereits durch den Vereinssport kennengelernt haben. Diesem Problem soll ebenfalls dadurch entgegengewirkt werden, dass diese vorgefertigten Lösungswege ebenso wie die von den SuS entwickelten hinterfragt, erprobt und angepasst werden sollen. Adden (1978) schlägt in diesem Zusammenhang vor, dass die Lehrperson durch Beiträge in den Lösungsprozess eingreifen und ihm so eine Richtung vorgeben kann. Dieser Eingriff soll jedoch nur im Rahmen der

sokratischen Methode erfolgen. Ein aktives Beeinflussen des Lehr-Lernprozesses durch die Lehrperson soll nur in Verbindung mit Techniken bzw. der technischen Umsetzung bestimmter, für das Spiel wichtiger Handlungen erfolgen, falls diese nicht durch die Lernenden selbst entwickelt werden können. (vgl. Sinning 2008) Für das genetische Konzept ist weiterhin von zentraler Bedeutung, dass stets das gesamte Zielspiel in seiner Struktur erhalten bleibt, damit die SuS von Anfang an ein Verständnis für dieses erkennen und entwickeln können. Didaktische Reduktionen sollten daher nur im Rahmen der Größe des Spielfeldes, des Spielgerätes sowie der Teamgrößen erfolgen. Diese können dann im Rahmen des Lernprozesses abgebaut werden, bis das Zielspiel wiederhergestellt ist. (vgl. Loibl, 1994) Ein weiterer Punkt der nach Loibl (1991) dafür spräche, die Struktur des gesamten Spieles von Beginn an zu vermitteln liegt darin, eine Verängstigung, Resignation oder Überforderung der SuS zu vermeiden. Aus der Behandlung der Gesamtstruktur ergebe sich eine Lernmotivation, da die SuS auf Grund der Erfahrungen im Spiel die Sinnhaftigkeit des Technicklernens u.ä. erkennen würden. Gleichzeitig sollen die Erfahrungen des Erlernens einer Technik an Spielsituationen geknüpft werden, wodurch die SuS das Erlernte in einen Kontext mit einer Spielsituation setzen können. (vgl. Sinning, 2008)

Die Übertragung des genetischen Lernens auf Ultimate ist nur eingeschränkt möglich, da es immer individuell auf die SuS ankommt, wie ein Lehr- Lernprozess gestaltet ist. Die Lehrperson hat nicht die Möglichkeit den Lernweg vorher zu planen, lediglich eine Antizipation dessen ist möglich. Eine didaktische Reduktion für Ultimate zu finden, in der die Gesamtstruktur des Spiels erhalten bleibt ist jedoch möglich. Wie bei jedem vorgestellten Konzept kann die Größe der Teams, des Feldes und des Spielgerätes im Rahmen einer didaktischen Reduktion angepasst werden. Hinsichtlich des Spielgerätes erscheint eine Anpassung jedoch nicht sinnvoll, da eine verkleinerte oder vergrößerte Frisbee-Scheibe auch mit einer Veränderung der Flugeigenschaften und damit einher gehend auch der Wurf- und Fangtechniken verbunden ist und somit ein Stück weit die Struktur des Spiels verloren ginge. Eine Ver-

kleinerung des Feldes erscheint sinnvoll um die Pass- und Laufwege zu verkürzen. Kürzere Pässe sind einfacher zu spielen als längere. Die Teamgröße zu verkleinern ist ebenso ein sinnvoller Schritt, da die einzelnen SuS öfter in die Situation gebracht werden die Scheibe zu werfen oder zu fangen. Dies bietet gleichermaßen Raum über die Techniken zu reflektieren und ein eventuelles Techniktraining im Sinne einer Wurfschule einzuschieben. Letztlich sind die ausgearbeiteten Übungsformen des Fachbriefs Ultimate (2017) oder die anderen Ausarbeitungen zu Ultimate in der Schule (Gerhards, 2007 oder Glindemann, 2001) nicht oder nur in stark abgewandelter Form anwendbar. Die Spielformen hingegen sind mit jeweiliger didaktischer Reduktion möglich, unterscheiden sich jedoch nicht selten von der Gesamtstruktur des Zielspiels, wodurch auch diese nur bedingt einsetzbar sind.

b.) Integrative Sportspielvermittlung

Die integrative Sportspielvermittlung beschreibt ein Vermittlungskonzept im Rahmen des Sportunterrichtes bei dem zwischen Zielschusspielen und Rückschlagspielen unterschieden wird. Als Grundlage zur Untersuchung dient hier das Werk von Adolph und Hönl (1998). Innerhalb der Zielschussspiele wird in Wurf- und Torschussspiele unterteilt. Zu den Wurfspielen gehören Handball und Basketball, zu den Torschusspielen Fußball und Hockey. Ultimate Frisbee ist im Rahmen dieser Zuordnung den Wurfspielen zuzuordnen. Die integrative Sportspielvermittlung geht nun davon aus, dass die Sportspiele innerhalb ihrer Verwandtschaften überschneidende Anforderungen an die SuS stellen und somit eine Vermittlung angestrebt wird, die von der isolierten Behandlung eines Spieles absieht und eine übergreifende, allgemeine Schulung der Fähigkeiten in den Mittelpunkt stellt. Begründet wird diese Verwandtschaft der Sportspiele über im Spielgeschehen vorkommende Grundsituationen, die sich stark ähneln. Eine grundlegende Gemeinsamkeit ist dabei (1) der Zielschuss, also das Befördern des Spielgerätes an einen bestimmten Ort auf dem Spielfeld zur Erzielung eines Punktes bzw. für die verteidigende Mannschaft die Verhinderung desselben. Eine zweite Grundsituation ist (2) das Herausspielen von Gelegenheiten für den

Zielschuss und gleichermaßen die Verhinderung dieser und zu guter Letzt (3) der Aufbau eines Angriffs hin zum Herausspielen einer Gelegenheit als dritte Grundsituation und auch hier übereinstimmend mit den anderen, die verteidigende Form dessen, als Störung des Spielbaus. Diese Grundsituationen kommen in allen Mannschaftsspielen, die einen Zielschuss beinhalten vor, sodass hier von einer Verwandtschaft ausgegangen werden kann und so Ähnlichkeiten bei den Anforderungen vermutet werden können. Eine weitere Möglichkeit Überschneidungen zwischen den Zielschussspielen nachzuweisen, ist die koordinativen Fähigkeiten zu beleuchten und die jeweiligen Anforderungen zu analysieren. Dies sei in folgender Tabelle, die von Zimmermann 1982 entwickelt wurde abgebildet und erweitert durch die Ergänzung, inwiefern eine Frisbee-Scheibe in Bezug auf Ultimate Frisbee, diese beeinflussen können.

Kurzbeschreibung	Koordinative Fähigkeiten	Sportspielübergreifende Erscheinungsformen in Zielschussspielen	Übertragung auf das neue Spielgerät: Frisbee-Scheibe
Fähigkeit zur Bestimmung und Veränderung der eigenen Position und Bewegung in Raum und Zeit, bezogen auf das Spielfeld, die Mitspieler, die Gegner und das Spielgerät.	Orientierungsfähigkeit	Sie äußert sich z.B. im Wahrnehmen und Anspielen des freien Mitspielers, im Erkennen und Lösen von Überzahlsituationen sowie im situationsadäquaten Freilauf- und Deckungsverhalten.	Bei dieser Fähigkeit ändert sich nichts im Vergleich zu anderen Sportarten.
Fähigkeit, kurz vor und während einer Aktion aufgrund einer plötzlich auftretenden Situationsveränderung die eigene Aktion umzustellen oder anzupassen.	Umstellungsfähigkeit	Sie äußert sich z.B. im Erkennen und Ausführen der zweckmäßigen Zielschussbehandlung, im Treffen der richtigen Entscheidung zwischen Dribbling, Abspiel oder Zielschuss.	Da Ultimate Frisbee eine Endzonensportart ist verändert sich das Ziel von einem Tor in eine Zone. Weiterhin ist ein Dribbling nicht möglich, wodurch dieser Entscheidungsaspekt wegfällt. Dafür kommt die Umstellung von Angriff zu Verteidigung hinzu, durch den

Kurzbeschreibung	Koordinative Fähigkeiten	Sportspielübergreifende Erscheinungsformen in Zielschusspielen	Übertragung auf das neue Spielgerät: Frisbee-Scheibe
			Wechsel des Angriffsrechtes bzw. <i>turn</i> .
Fähigkeit zur schnellen Einleitung und Ausführung zweckmäßiger Spielhandlungen auf erwartete oder unerwartete Aktionen von Ball, Mit- oder Gegenspieler.	Reaktionsfähigkeit	Sie äußert sich z.B. im schnellen Reagieren auf die Finte des Gegenspielers, auf einen abgefälschten Ball sowie in vielen Abwehraktionen des Torhüters.	Bezieht sich im Ultimate in erster Linie auf das Spiel ohne Scheibe in der Rolle des Verteidigers, in der auf die Bewegung des Angreifers reagiert werden muss.
Fähigkeit, eine optimale Genauigkeit und Feinabstimmung der Kraft-, Zeit- und Raumparameter einzelner Teilbewegungen, Bewegungsphasen oder Gesamtbewegung mit und ohne Ball zu erreichen.	Differenzierungsfähigkeit	Sie äußert sich z.B. im genau dosierten Zuspiel zum Mitspieler, in gefühlvollen Zielschussaktionen sowie in variationsreichen Dribblings auf engem Raum.	Ist im Bereich Ultimate Frisbee von besonderer Bedeutung, vor allem beim Spielen unter windigen Bedingungen.
Fähigkeit zur zweckmäßigen Abstimmung von Teilkörper- oder Einzelbewegungen bei der Auseinandersetzung mit Ball und Gegner.	Kopplungsfähigkeit	Sie äußert sich z.B. im Kombinieren von Finte und Folgebewegungen wie Abstoppen und/oder Richtungsänderung, von Sprung und Folgehandlung wie Werfen, Fangen oder Köpfen des Balles.	Große Ähnlichkeiten lassen sich hier feststellen. Das Fangen der Frisbee-Scheibe im Sprung ist ein wichtiger und häufig vorkommender Aspekt. Genauso wie das Antäuschen eines Wurfes und das anschließende Werfen in eine andere Richtung.
Fähigkeit, den charakteristischen Wechsel in einem Bewegungsablauf zu erfassen und	Rhythmisierungsfähigkeit	Sie äußert sich z.B. im Dribbling, bei Täuschungshandlungen sowie beim Anlauf zum Absprung um einen Ball in der Luft	Ist für Ultimate in Übereinstimmung nur im Bereich des Sprunganlaufes zu übernehmen.

Kurzbeschreibung	Koordinative Fähigkeiten	Sportspielübergreifende Erscheinungsformen in Zielschusspielen	Übertragung auf das neue Spielgerät: Frisbee-Scheibe
Bewegungen auf einen bestimmten Rhythmus abzustimmen.		Anzunehmen oder zu Spielen.	
Fähigkeit, den gesamten Körper im Gleichgewichtszustand zu halten oder während und nach Bewegungshandlungen diesen Zustand zu erhalten bzw. wiederherzustellen.	Gleichgewichtsfähigkeit	Sie äußert sich z.B. im Zweikampf mit und ohne Ball, beim Annehmen und Spielen des Balles im Sprung und bei schnellen Drehungen und Richtungsänderungen.	Ultimate besteht im Angriffsspiel aus zahlreichen schnellen Richtungswechseln um sich von seinem Verteidiger zu lösen. Die Gleichgewichtsfähigkeit spielt dabei eine große Rolle.

Tabelle 1: nach Zimmermann (1982) Koordinative Fähigkeiten und ihre Sportspielübergreifenden Erscheinungsformen für die Zielschusspiele.

Auf Grundlage dieser beiden Methoden des Vergleiches (situations- und anforderungsbasiert) zwischen den Sportarten begründen die Autoren der integrativen Sportspielvermittlung ihr Konzept. Weiterhin wird von Adolph und Hönl auf andere Didaktiker, vor allem aus den 70er und 80er Jahren hingewiesen, die die Spielfähigkeit als Grundlage für die integrative Sportspielvermittlung betrachten. So setzen Hartmann (1975) und Cachay und Kleindienst (1975) im Rahmen der Spielfähigkeit hohe Prioritäten im Bereich der kommunikativen und interaktionistischen Aspekte der Sportspiele und stellen somit die sozialen Aspekte dieser in den Vordergrund der Vermittlungsambitionen. Bereits 1977 fordert Brettschneider eine umfassende Betrachtung und Verbindung aller in Frage kommenden Aspekte der Spielfähigkeit und betont die Wichtigkeit aller Ansätze mit der Begründung, dass die hohe Komplexität der Sportspiele es nicht zulasse sich auf einen Ansatz zu beschränken. Stiehler, Konzag und Dößler (1988) setzen ihren Schwerpunkt bei der Spielfähigkeit auf die technomotorischen sowie kognitiv – taktischen Fähigkeiten und setzen auf eine ökonomische und effektive Vermittlung dieser beiden Komponenten. Dietrich (1984b) schließlich schafft ein Verständnis von Spielfähigkeit an dem sich ein Großteil der Sportdidak-

tik orientiert und unterscheidet zwischen der allgemeinen und der speziellen Spielfähigkeit. Diese Fähigkeiten sind dabei zentral, um Sportspiele spielen zu können. Unter der allgemeinen Spielfähigkeit versteht Dietrich die Fähigkeit, ein Spiel zu verändern bzw. weiterzuentwickeln, aber auch die Wiederaufnahme des Spiels nach einer Störung und ganz allgemein auch die Bildung von Mannschaften, das Einigen auf ein Spiel und die Fähigkeit ein Spiel in Gang zu setzen. Dabei geht er nicht nur davon aus, dass die SuS nicht nur Teilnehmer eines Spieles sind, sondern auch Akteure, die das Spiel aktiv gestalten. Unter der speziellen Spielfähigkeit versteht Dietrich die technischen und motorischen Fähigkeiten, sowie theoretisches Hintergrundwissen zur spezifischen Sportart, wie Regelkenntnis, das Wissen um die Spielidee und Erfahrungen bezogen auf bestimmte Spielsituationen. Hagedorn erweitert diesen Ansatz 1990 mit dem Hinweis, dass diese beiden Formen der Spielfähigkeit nicht strikt getrennt voneinander zu berücksichtigen sind, sondern auch das Eine im Anderen enthalten sein kann bzw. ein Aspekt auch für die andere Form der Spielfähigkeit eine Voraussetzung darstellen könnte.

Im Folgenden sei ein Modell der Integrativen Sportspielvermittlung von Adolph und Hönl (1998) vorgestellt, das Kasseler Modell, welches im Rahmen des Sportinstitutes der Universität Kassel entwickelt und sowohl im universitären Rahmen als auch im schulischen Bereich Anwendung findet. Dabei wird auf ein 3-Stufen Modell zurückgegriffen, welches in der Grundstufe auf die Vermittlung von allgemeinen grundlegenden Lern- und Leistungsvoraussetzungen zurückgreift. Diese Stufe beinhaltet einfache Spiele und Übungen, bei denen in Rückbezug auf Tabelle 1, Aspekte geschult werden, die in allen Sportspielen einer Familie eine Rolle spielen. Im Schwerpunkt geht es dabei um Erfahrungen mit unterschiedlichen Spielgeräten und die Verbesserung des Gefühls für Räume, Mit- und Gegenspieler. In der zweiten Stufe werden dann erst die für die integrative Sportspielvermittlung typischen sportspielübergreifenden Komponenten der Spielfähigkeit geschult. Dabei geht es vor allem um die koordinativen Fähigkeiten, die auf kreative Weise von den SuS umgesetzt werden können. Weiterhin sind sie angehalten

die Spiele weiterzuentwickeln, zu verändern und auf Regeleinhaltung zu achten. Die technischen Grundfertigkeiten der verschiedenen Sportarten sollen durch diese Veränderungen Beachtung finden. Weiterhin betonen die Autoren die Wichtigkeit, die Inhalte aus der ersten Stufe auch in die Inhalte der weiteren Stufen einfließen zu lassen, um so einem generellen Defizit bezogen auf die Spielfähigkeit entgegenzuwirken. Diese zweite Stufe wird als Grundlage für die Vermittlung von spezifischen Sportspielen genutzt und würde demnach in der Vermittlung von Ultimate eine zentrale Rolle spielen. Die Autoren gehen davon aus, dass mit Abschluss dieser Stufe alle grundlegenden Fähigkeiten der miteinander verwandten Sportspiele erlernt sind und somit für die SuS die Möglichkeit bestehe, jedes Spiel der Familie erlernen zu können. Dabei ist die Zielsetzung der Vermittlung, dass Basisqualifikationen anfängergerecht für eine Gruppe der Spiele gelehrt werden, damit im weiteren Verlauf die SuS durch besagte Qualifikationen an mehreren Sportarten teilhaben können. So wird von der Verwandtschaft der Sportarten ausgehend eine Vermittlung erreicht, bei der die SuS zunächst „spielen lernen“ und anschließend über das Gelernte in eine spezifische Sportart geführt werden. Damit ist die integrative Sportspielvermittlung, das Kasseler Modell im Besonderen, ein Gegenentwurf zur isolierten Sportspielvermittlung, bei der eine spezifische Sportart von Anfang an festgelegt ist und nur im Rahmen dieser erlernt werden soll.

Die Integrative Sportspielvermittlung auf Grundlage der Ausführungen von Adolph und Hönl (1998) wird auf Ultimate übertragen. Das Konzept beginnt mit der grundlegenden Erforschung verschiedener Spielgeräte, wodurch die SuS Erfahrungen mit diesen sammeln können. Dies wirke den schlechteren Vorerfahrungen der Lernenden entgegen, die nach Küpper (1991) eine Folge mangelnder außerschulischer Aktivität der Kinder seien. Eine These, die durch aktuelle Ergebnisse der KiGGS Studie gestützt werden kann. (Schienkiewitz, Damerow & Schaffrath Rosario, 2018) Des Weiteren spielt die im Sportunterricht für die Sportspiele zur Verfügung stehende Zeit eine Rolle. Für die meisten Unterrichtsvorhaben werden sechs bis acht Doppelstunden veranschlagt.

Würden die Sportarten isoliert unterrichtet, so käme es seltener zu einem guten Ablauf des Zielspiels, da zu viele Grundtechniken vermittelt werden müssen. In einem integrativen Konzept würden diese Grundfertigkeiten sportspielübergreifend vermittelt, sodass in der spezifischen Vermittlung für diese Grundlagen weniger Zeit aufgewendet werden muss. Ein weiterer Aspekt ist die unterschiedliche Interessenslage der SuS. In einer isolierten Vermittlung könnte es den Kindern schwer fallen, ungewünschte Sportarten über den Zeitraum eines Unterrichtsvorhabens zu spielen. Bei einer übergreifenden Vermittlung wird es den SuS ermöglicht Verwandtschaften zwischen den Sportarten zu erkennen, um so Vorurteilen entgegenzuwirken.

c.) Spielgemäßes Konzept

Das spielgemäße Konzept ist eine Kombination der Zergliederungsmethode und der Konfrontationsmethode. Als Konzept ist es von Dietrich, Dürrwächter und Schaller (1976) vorgestellt worden und versucht diese beiden Methoden unter Berücksichtigung der positiven Eigenschaften beider zu kombinieren. Dabei definieren die Autoren die Zergliederungsmethode als die bewusste Herausnahme der Komplexität des gesamten Zielspiels und die isolierte Übung technischer und taktischer Grundelemente. Diese sollen im Rahmen von Übungsreihen zunächst erlernt und einstudiert werden, bevor sie im Spiel umgesetzt werden können. (vgl. Dietrich et al., 1976 & 2007; Stöcker, 1966) Bei der Konfrontationsmethode unterscheiden die Autoren zwischen verschiedenen Ansätzen dieser. Ein Ansatz beschreibt das Spielen des „kompletten Zielspiels“, ein anderer die Variation des Zielspiels in kleineren Spielformen, bei denen bestimmte Aspekte durch Regelanpassungen oder Veränderungen der Rahmenbedingungen zu einer Verringerung der Komplexität und damit verbunden der Schwierigkeit des Spiels führen. Eine weitere Ansatz der von den Autoren beschrieben wird, ist die indirekte Konfrontationsmethode, bei der durch eine Spielreihe, angefangen mit kleinen Spielen, hin zum Zielspiel die SuS an das Sportspiel herangeführt werden. (vgl. Dietrich et al. 1976 & 2007; Söll, 1996) Das spielgemäße Konzept versucht nun diese beiden Methoden miteinander

zu verbinden. Dies geschieht über die Kopplung von Übungs- und Spielreihen, die im Wechsel und aufeinander aufbauend im Unterricht thematisiert werden. Im Rahmen dieser Grundstruktur werden von verschiedenen Autoren noch weitere Ansätze vorgeschlagen, die die Vorgehensweise des spielgemäßen Konzeptes unterschiedlich gewichten und interpretieren, wodurch drei Modelle entstehen, die in der Forschung als additives, expansives und komplikatives Modell bekannt sind. (Schaller, 1974) Ein Beispiel für das additive Modell liefert Stöcker (1966) am Beispiel Basketball, bei dem gezielt Übungsreihen behandelt werden sollen, die wiederkehrende Handlungen des Zielspiels repräsentieren. Die Übungsreihen sollen in einem weiteren Schritt zu einer Spielform zusammengefasst werden, wodurch eine Reihe hin zum Sportspiel entsteht. Dieses Modell orientiert sich eher an der Zergliederungsmethode. Für das expansive Modell liefert Dietrich (1968) selbst ein Modell am Beispiel Fußball. Im Rahmen dieses Modells werden Grundsituationen des Spiels analysiert und an Hand von Spielformen und Übungsreihen thematisiert. Als Beispiel für das komplikative Modell kann Dürrwächter (1993) herangezogen werden, der am Beispiel Volleyball zeigt, dass im Zielspiel auftretende Probleme, in Verbindung mit taktischen Fragen oder der Umsetzung bestimmter Techniken, im Rahmen von Übungsreihen gezielt geübt und anschließend wieder in das Spiel eingebracht werden können. Dieser Wechsel von Spiel und Übung kann vereinfacht als Hauptstraße mit Umleitungen verstanden werden. Dabei ist das Zielspiel bzw. die Spielreihe hin zu diesem die Hauptstraße, die bei auftretenden Problemen durch Umleitungen über die Übungsreihen wieder erreicht werden kann.

Das spielgemäße Konzept konzentriert sich in erster Linie auf das zu vermittelnde Zielspiel selbst, orientiert sich an seinen Strukturen und analysiert diese im Hinblick auf die Spielidee. Daraus ergeben sich Handlungsstrukturen, die gezielt im Rahmen von Spiel- und Übungsreihen thematisiert und explizit geübt werden. Im Rahmen der Vermittlung von Badminton beispielsweise tritt im Spiel das Problem auf, dass die SuS keinen Clear Schlag beherrschen. Dadurch ergibt sich auf der Hauptstraße des Zielspiels ein Hindernis. Dieses kann durch eine Um-

leitung durch die Erhöhung des Netzes und das Spiel über einen imaginären Wassergraben, wie bei Rhexus und Luhn (2012) beschrieben, erreicht werden. So bleibt den SuS keine andere Möglichkeit als den Clear Schlag dauerhaft zu spielen. Die gewählten Reihen sollten sich jedoch stets an den Voraussetzungen der SuS orientieren und entsprechend angepasst werden. Inwiefern die SuS in den Lehr- Lernprozess eingebunden werden sollen, wird im Rahmen des Konzeptes nicht weiter ausgeführt, kann aber von der Lehrperson entsprechend ermöglicht werden. (vgl. Sinning, 2008)

Für die Anwendung des Konzeptes auf Ultimate kann nicht auf Forschungsliteratur zurückgegriffen werden. Es existieren keine Erfahrungen über die Effizienz der Ausführungen in der Praxis. Im Rahmen des spielgemäßen Konzeptes im Modell des komplikativen Ansatzes soll es dazu kommen, dass Probleme beim Spielen des Zielspiels auftreten, welche dann über die genannten Umleitungen in Form von Übungen oder Spielformen gezielt geübt werden. Daher sind die Schwierigkeiten im Spiel von und mit Anfängern von zentraler Bedeutung für diesen Ansatz. Eines der größten Probleme im Spiel stellt hier die technische Grundfertigkeit des Werfens dar. Durch das neue Spielgerät und der anzunehmenden geringen Erfahrung der SuS mit einer Frisbee-Scheibe ist davon auszugehen, dass es in diesem Bereich zu größeren Schwierigkeiten im Spielfluss kommen kann. Dazu bieten sich verschiedene Übungsformen aber auch Spielformen an. Im Rahmen der Übungsreihe kann eine „Biathlon Staffel“ angeboten werden, bei der die SuS mit der Scheibe in ein Ziel werfen müssen. Diese Spielform hat den Vorteil, dass eine weitere technische Grundfähigkeit, das Fangen der Scheibe, nicht nötig ist. Für eine fortgeschrittene Übung, die auch das Fangen trainiert, kann ein einfacher Wurfkorridor geschaffen werden, bei dem partnerweise die Scheibe hin und her geworfen werden soll. Eine Fehlerrückmeldung bietet dabei die Flugbahn der Scheibe, sowie die Stabilität in der Luft. Eine allgemeine Fehlerkorrektur kann durch die Lehrperson durchgeführt werden. Das Werfen kann weiterhin mit einer Übung aus dem Fachbrief Ultimate (2017), mit dem sogenannten „australischen Warmlaufen“ oder dem „Pilz“ geübt werden. Bei diesen Übun-

gen werden auf Spieler in Bewegung geworfen, was eine Steigerung in den Anforderungen bedeutet und gleichzeitig ein Schritt näher an eine Spielsituation darstellt. Der „Pilz“ kann gleichermaßen auch als Spielform gesehen werden, wenn er in Teams gegeneinander gespielt wird. Ein weiterer Aspekt der im Rahmen des kompletten Ultimate Spiels im Zusammenhang mit dem Werfen als Schwierigkeit auftreten könnte, ist das Werfen unter Zeitdruck. Diesem kann jedoch durch eine Regelanpassung, beispielsweise die Wegnahme eines Wurfverteidigers entgegen gewirkt werden. Ein anderes Problem, welches beim Spiel mit Anfängern auftreten kann ist das Fangen der Frisbee-Scheibe. Dies kann zunächst auch mit Hilfe des Wurfkorridors im Rahmen einer Übung trainiert werden. Weitere Möglichkeiten bestehen darin, zwei SuS gegeneinander nach einem langen Pass laufen zu lassen. Dabei wird neben dem Fangen an sich, gleichzeitig das Lesen der Flugbahn der Scheibe geschult sowie die entsprechende Positionierung um eine gute Fangposition zu erreichen. Eine andere Möglichkeit dies im Rahmen einer Spielform zu thematisieren wäre das Spiel „Felddurchquerung“ aus dem Fachbrief Ultimate (2017) zu spielen, wobei die Verteidigenden Spieler aus dem Spiel genommen werden. Dadurch wird die Drucksituation beim Fangen herausgenommen, wodurch das isolierte Üben des Fangens möglich wird.

d.) Teaching Games for Understanding (TGfU)

Das Konzept des Teaching Games for Understanding, kurz TGfU, ist ein von Thorpe und Bunker, später in Zusammenarbeit mit Almond, in den 80er Jahren entwickeltes Vermittlungskonzept. Griffin und Patton fassten die Geschichte des Modells im Sammelband „Teaching Games for Understanding“ (2005) zusammen. Im Kern ging es den ursprünglichen Autoren darum, das Lehren und Lernen von Sportspielen zu Konzeptualisieren und im Rahmen dieser, die Lehrperson zu einem Moderator des Lehr- und Lernprozesses zu verändern, in dem die SuS aktiv in diesen eingebunden sind. (vgl. Griffin & Patton, 2005) Dem Konzept lag die Annahme von Bunker, Thorpe und Almond (1984) zu Grunde, dass die Lernenden durch die Gestaltungsmöglichkeiten im Lehr- Lern-

prozess und die Möglichkeit Entscheidungen für diesen zu treffen, dazu beitragen könne, dass die SuS auch im Rahmen einer Spielsituation eher in der Lage seien, angepasst zu entscheiden. So ergibt sich ein Spiel- und SuS zentrierter Lehr- und Lernansatz für Sportspiele in dessen Hintergrund sich ein konstruktivistischer Ansatz des Lernens befindet. (Griffin & Patton 2005) Hintergrund der Entstehung des TGfU war der Vorschlag von Bunker und Thorpe (1982) die Spielvermittlung im Sportunterricht zu wandeln. Neu war zu der Zeit der Ansatz weg von der spielzentrierten und von Spielsituationen isolierten Vermittlung von Techniken und der damit verbundenen Strukturierung von Unterrichtseinheiten, hin zu einem technisch-taktisch zentrierten Ansatz und die damit verbundenen Fähigkeiten in Spielsituationen einzubinden. Hierzu haben sie Vermittlungsansätze verschiedener Autoren aus den 60er und 70er Jahren zum TGfU zusammengefasst. Einige seien hier erwähnt. So beeinflusste Wade (1967) die Entwicklung des Konzepts durch seine Einführung von Prinzipien des Fussballspiels. Morris (1976) nahm an, dass die Vermittlung von Sportspielen Möglichkeiten für pädagogisches Handeln bieten würden und diese daher eine besondere Rolle im Unterricht spielen sollten. Weiter schlugen Mauldon und Redfern (1981) vor, spielerische Fähigkeiten im Rahmen von Spielstrukturen zu vermitteln. Auf Grundlage dieser Vorschläge, gemeinsam mit den persönlichen Hintergründen von Thorpe und Bunker als Sportlehrer und den damit verbundenen Erfahrungen in der Vermittlung von Sportspielen, entwickelten sie erste Ansätze für das spätere TGfU Modell (1982, 1984, 1986 & 1989). In Zusammenarbeit mit Almond, der eine theoretische Basis für das Konzept beitrug (Almond, 2001) entstand das TGfU. Die grundlegende theoretische Annahme des Vermittlungskonzeptes sieht Sportspiele als eine Aktivität des Problemlösens, wodurch offensichtlich wird, dass es bei dem Konzept um ein Taktikbasiertes Modell handelt, welches die Akteure dazu befähigen soll, situationsangepasste und –gerechte Entscheidungen zu treffen. (Griffin & Butler, 2005)

Das Modell von 1982 sieht 6 Schritte in der Vermittlung vor. (1) Im ersten Schritt soll das Spiel eingeführt werden, das bedeutet die Spielidee

soll den SuS vorgestellt und verständlich gemacht werden. Im Anschluss wird das Sportspiel auf das Können und der Entwicklung der SuS hin angepasst, ohne dass der Charakter der Sportart verloren geht. (2) Die SuS an die Regeln des Sportspiels herangeführt werden. Das bedeutet sie sollen alle Kenntnisse darüber erlangen, welche Voraussetzungen für die Herstellung des Spieles nötig sind. Darunter fallen neben dem Regelwerk auch die Art und Weise der Punkterzielung oder das Kennenlernen des Spielfeldes o.ä. (3) Die SuS bekommen ein Verständnis von taktischen Grundsätzen des Sportspiels, z.B. Räume sehen und nutzen bzw. die Verteidigung dieser Räume. Als Kern dieses Schrittes wird die Erkenntnis gesehen, dass taktische Grundsätze das Umsetzen des Spielprinzips vereinfachen sollen. (4) Der vierte Schritt betrifft die Entscheidungsfindung der SuS. Hierbei soll die Reflexionsfähigkeit der SuS gefördert werden, in dem sie Fragen beantworten sollen. Beispielsweise in welcher Spielsituation welche Handlungsweise die Beste sei und wie diese technisch umgesetzt werden soll. Durch diese Reflexion soll erreicht werden, dass die SuS auch in zukünftigen Situationen angepasste Entscheidungen treffen können. (5) Aus der theoretischen Beantwortung der Frage des vierten Schrittes, wird eine praktische Übung, in der die technische Umsetzung trainiert werden soll. Den Autoren ist es hierbei jedoch wichtig, dass auch diese technische Fähigkeit im Rahmen einer Spielform trainiert wird und nicht in einer vom Spiel losgelösten, isolierten Übungssituation. (6) Nun geht es um die Leistung bzw. der Bewertung dieser. Die Autoren schlagen die Festlegung von Kriterien vor, die an den Zielen des Spiels orientiert und gleichzeitig auf das Unterrichtsvorhaben bzw. die Unterrichtsstunde angepasst sind. Nach der Vorstellung der Autoren sollen diese 6 Schritte mit von ihnen beschriebenen 4 pädagogischen Prinzipien verknüpft werden. Das erste Prinzip (A) beschreibt die Spielerprobung, wobei die SuS parallelen zwischen verschiedenen Spielen entdecken sollen. Das zweite Prinzip (B) schreibt vor, dass Verschiedene Spielformen in abgewandelter Form das behandelte Sportspiel präsentieren sollen, wobei eine gleiche oder ähnliche taktische Struktur zu beachten ist. Hintergrund dieses Prinzips ist, dass nicht nur im Rahmen des Zielspiels ge-

übt werden soll, sondern auch in verschiedenen anderen Kontexten. Der dritte Punkt (C) behandelt taktische Problemstellungen. Diese können erreicht werden, in dem bestimmte Spielsituationen durch Anpassung von Rahmenbedingungen erzwungen werden, in denen taktisches Verhalten geübt werden soll. Sinnvolle Möglichkeiten sind in diesem Zusammenhang die Anpassung der Größe des Spielfeldes, der Mannschaftsgröße oder der Tore, die auch in ihrer Anzahl variiert werden können. Im vierten und letzten vorgestellten pädagogischen Prinzip (D) geht es um die Anpassung der taktischen Komplexität des Spiels an das Alter der SuS, sowie deren Spielniveau um eine Überforderung der Lernenden zu vermeiden. Ein stark vereinfachtes Schema der Schrittfolge des TGfU wird 1997 von Griffin, Mitchell und Oslin vorgestellt, die das Konzept in drei Schritte zusammenfasst und kreisförmig darstellen. Ausgehend von einer Spielform wird überschneidend zum sechsschrittigen Schema die Frage an die SuS gerichtet, welche Entscheidungen wann getroffen werden sollen und in einem weiteren die technische Umsetzung dieser Entscheidung thematisiert, bevor die reflektierten Handlungsweisen erneut in einer Spielform angewandt werden sollen, wodurch der Kreis geschlossen wird. (vgl. Griffin, Mitchell & Oslin 1997)

Da im Rahmen des TGfU Konzeptes keine expliziten Vorgehensweisen bei der Vermittlung von Ultimate Frisbee ausgearbeitet sind, wird im Rahmen dieser Arbeit, eine Spielform aus der Vermittlung von Ultimate auf das TGfU Konzept übertragen. Dabei finden die Grundsätze des TGfU, also die Bewahrung des Spielcharakters und die Übertreibung taktischer Situationen, um den SuS das Verstehen der Spielsituation zu ermöglichen und gleichermaßen die Anpassung der Spielform auf die Fähigkeiten der SuS, besondere Beachtung. Hierfür wird eine Spielform gewählt, die im Fachbrief Ultimate „Felddurchquerung“ (DFV, 2017, S. 9) genannt wird. Dabei soll die Scheibe in kleinen Mannschaften zu zwei oder drei Spielern von einer Feldseite zur anderen gebracht werden, unter der Berücksichtigung der Regel, sich mit der Scheibe in der Hand nicht zu bewegen bzw. nur die Möglichkeit eines Sternschrittes zu haben. Die Feldgröße beschränkt sich auf ca. 15x25m, wobei dies an den gegebenen Platz und die thematisierte taktische Situation ange-

passt werden kann. Auf taktischer Ebene werden Elemente der Zielsportart aufgegriffen, der Unterschied zwischen Werfer und Fänger, das Freilaufen bzw. Lösen vom Gegenspieler, sowie die Beförderung der Scheibe hin zu einem bestimmten Ort auf dem Spielfeld, in diesem Falle die andere Seite des Feldes, im Zielspiel die Endzone des Gegners. Aus taktischer Sicht der verteidigenden Mannschaft wird das Stören des Angriffs thematisiert, sowie die Verteidigung des Werfers und eines Läufers. Somit wird der Charakter der Wettkampfsportart erhalten und die Spielform lässt sich durch weitere Regelanpassungen an die Fähigkeiten der SuS anpassen. Durch die Limitierung der Mitspieler auf zwei oder drei je Team ergibt sich eine hohe Wiederholungszahl in Wurf- und Fangtechniken und damit verbunden die Möglichkeit, technische Fähigkeiten im Rahmen der Spielsituation zu üben. In der folgenden Tabelle wird die Spielform in verschiedenen Schwerpunktsetzungen in einen Kontext zum TGfU Konzept gesetzt. Als Vorlage dient dazu eine Tabelle von STXBALL, einer Variation von Lacrosse für die Schule, entwickelt von Barrett und Collie (1997). Dabei werden taktische Probleme aufgegriffen, die auf Ultimate übertragen bzw. auf die taktischen Begebenheiten von Ultimate angepasst werden.

Taktisches Problem	Spielform	Spielbezogene Übung auf taktischer Ebene	Spielbezogene Übung auf technischer Ebene	Modifizierte Spielform in Hinblick auf Zielspiel
Bewegung im Feld; Räume schaffen und belaufen	Felddurchquerung. Teamgröße 3v3. Feld 15x25m. Regeln: kein Körperkontakt, kein Laufen mit Scheibe, ohne Stallcount	Ein Werfer zwei Läufer/Fänger. Ein Läufer kann Räume schaffen, die der zweite belaufen kann. Welche Räume sind gefährlich? Überzahlspiel.	Pässe auf bewegte Spieler, Fangen mit und ohne Gegenspieler. Hinzunehmen des Zeitdrucks für den Werfer durch Einführung des Stallcounts. Verteidiger zählt Werfer an, indem er mit dem Wort „Zähle“ beginnt und im	Spiel von einer Feldseite zur anderen, ohne Endzone, 3v3, Spiel mit halbaktiver Verteidigung, Variation der Höhe des Stallcounts, Spiel ohne Scheibe mit Fokus auf Cuts und Timing der Angebote.

Taktisches Problem	Spielform	Spielbezogene Übung auf taktischer Ebene	Spielbezogene Übung auf technischer Ebene	Modifizierte Spielform in Hinblick auf Zielspiel
			Sekundentakt bis 10 zählt). 1v1 Laufspiele um das Cutting zu trainieren.	
Spiel in die Breite; Spielverlagerung	Felddurchquerung mit Korridoren (5m) auf den Seiten. Feld: 30x25m (BxL) Regeln: Teamgröße 3v3/4v4/5v5, kein Körperkontakt, kein Laufen mit der Scheibe, Stallcount (auf 6-10), extra Punkt für jede erfolgreiche Spielverlagerung	Nutzung der gesamten Spielfeldbreite um sich einen Vorteil zu verschaffen (mehr Punkte), Timing von Angeboten der Läufer auf die entsprechende Spielverlagerung.	Pässe in den Lauf in der Breite des Spielfeldes. Brechen eines Markers (Wurfverteidigers) durch Antäuschen (faken) von Würfeln und anschließendem Wurf. Spiel ohne Scheibe Freilaufen in der Breite.	Felddurchquerung mit 4v4 oder 5v5. Regeln: kein Körperkontakt, kein Laufen mit Scheibe, Stallcount (10). Bedingung zur Punkterzielung: min. eine erfolgreiche Spielverlagerung.
Spiel in die Tiefe	Felddurchquerung, Feld. 10x40m (BxL). Regeln: kein Körperkontakt, kein Laufen mit Scheibe, Stallcount (6-10)	Gefährliche Angebote in die Tiefe planen bzw. vorbereiten und laufen.	Würfe in die Tiefe aus statischen und dynamischen Positionen, weite Pässe werfen bzw. die Flugbahn der Scheibe lesen und fangen.	Felddurchquerung, 3v3/4v4. Regeln: kein Laufen mit Scheibe, kein Körperkontakt, ohne aktive Wurfverteidigung. Bedingung zur Punkterzielung: Maximale Anzahl an Pässen festlegen um Spiel in die Tiefe zu forcieren.
Erschweren des Angriffs des Gegners und holen einer Defence	Felddurchquerung 3v3/4v4. Regeln: kein Körperkontakt, kein Laufen mit Scheibe,	Einführung der Teamverteidigung mit einer offenen und einer geschlosse-	Üben der Wurfverteidigung, Einführung von Prinzipien dieser, Üben	Felddurchquerung mit Fokus auf die Verteidigung. 3v3 oder 4v4. Nur das ver-

Taktisches Problem	Spielform	Spielbezogene Übung auf taktischer Ebene	Spielbezogene Übung auf technischer Ebene	Modifizierte Spielform in Hinblick auf Zielspiel
	Mannverteidigung, Scheibe auf dem Boden ist ein turn.	nen Seite; Feldverteidiger verteidigt die vom Wurfverteidiger geöffnete Seite.	der Positionierung im Feld in der Mannverteidigung im Spiel ohne Scheibe	teidigende Team kann punkten nach erfolgreicher Defence.
Verteidigung in der Tiefe	Felddurchquerung, Feld: 10x40m (BxL). 3v3/4v4. Regeln: kein Körperkontakt, kein Laufen mit Scheibe, Mannverteidigung, Fokus auf Spiel in die Tiefe	Positionierung im Feld um Pass in den gefährlichen Raum bzw. in die Tiefe zu verhindern, „dahinter“ verteidigen um kürzeren Weg in die Tiefe zu haben.	Lesen der Flugbahn der Scheibe und Abschätzen des Ziels der Scheibe um Positionierung im 1v1 zu üben. Fang- und Sprungübungen, Timing im Absprung.	Felddurchquerung mit Fokus auf die Verteidigung. 3v3 oder 4v4. Nur das verteidigende Team kann punkten nach erfolgreicher Defence, möglicher extra Punkt durch Verteidigung auf einen tiefen Pass.
Räume eng machen und verteidigen	Felddurchquerung 15x25m (BxL)., 4v4/5v5. Regeln: kein Körperkontakt, kein Laufen mit Scheibe, Zonenverteidigung.	Verteidigung von gefährlichen Räumen und Passwegen. Räume der Offensive eng machen.	Überzahlspiel des Angriffs, sodass Verteidigung gezwungen ist Räume zu verteidigen. Gemeinsames verschieben in der Defensive	Felddurchquerung mit Bedingung für die Verteidigung nur Zonenverteidigung zu spielen.

Tabelle 2: STXBALL für die Schule in Anlehnung an Barret & Collie (1997).

Die Tabelle zeigt, dass es im Rahmen des TGfU möglich ist, an Hand einer Spielform verschiedene taktische Problemstellungen des Zielspiels aufzugreifen und zu thematisieren. Durch die Probleme ergeben sich Übungsfelder sowohl auf taktischer als auch auf technischer Ebene, die in einer Modifikation der Spielform gezielt trainiert werden können. Durch die Anpassung der Spielfeldgröße ist es außerdem möglich die Rahmenbedingungen so zu verändern, dass bestimmte taktische

Probleme hervorgehoben werden können, die dann wiederum in einer Spielform aufgegriffen werden können.

e.) Tactical Awareness Approach (TAA)

Der TAA ist ähnlich wie das TGfU ein Vermittlungskonzept, das von der Verwandtschaft verschiedener Sportsportarten ausgeht und die Vermittlung von taktischen Problemen in den Vordergrund stellt. Entstanden ist er in den 80er Jahren aus der Rolle der Spiele heraus, die im Sportunterricht der USA vertreten waren. Die Intention des Konzepts ist ein effektives Unterrichten und stellt ein Gegenentwurf zu der bis dahin üblichen, getrennten Vermittlung von Technik und Taktik dar. (Piggot 1982) Griffin, Mitchell und Oslin (1997) entgegnen der Kritik an Sportspielen, sie förderten elitäres Denken wodurch schwächere SuS weniger Teilhabe am Sportunterricht hätten, dass sie ihr Potenzial im Bereich der Freude an Bewegung und Unterricht und im Rahmen der pädagogisch-erzieherischen Aspekte entfalten und dies sowohl auf persönlicher, als auch sportlicher Ebene eine Rolle spielen. Sie begründen weiterhin ihren taktikorientierten Ansatz damit, dass es SuS schwer fallen würde, erlernte Techniken mit taktischen Situationen des Spielgeschehens zu verbinden. Die Lösung des Problems sei daher eine Einbettung technischer Übungsreihen in einen taktischen Kontext. Dadurch würde auch das Spielverständnis der Lernenden gefördert, welches maßgeblich an der Leistungsfähigkeit der SuS beteiligt und deren Verbesserung Ziel des TAA ist. Die Autoren schlagen weiterhin die Orientierung an taktischen Problemen vor. Dies trage dazu bei, dass die SuS über ihr eigenes Handeln reflektierten und so eigenständige Lösungsansätze eines taktischen Problems entwickelten. Daraus ergäben sich auch Ansätze technische Fähigkeiten, die für das Spielen der Sportart wichtig sind, im Rahmen von Übungsreihen unter der Berücksichtigung des Taktikbezugs zu trainieren. Als Beispiel stellen die Autoren ein taktisches Problem aus dem Fußball vor. Fußball ist in der Einteilung der Sportarten nach Almond (1986) an dem sich auch Griffin et al. orientieren, ein „Invasion Game“, also ein Spiel bei dem es um die Eroberung von Räumen geht. Durch das Nutzen derselben kommt es zu einer Angriffssitu-

ation, welche zu einem Torabschluss genutzt werden kann. Ein zentrales taktisches Problem des Fußballspiels sei es daher, nicht nur in Ballbesitz zu sein, sondern diesen auch zu halten. Dies kann durch verschiedene technische Fähigkeiten realisiert werden. Dazu gehören neben den Fähigkeiten ohne Ball, wie das Freilaufen bzw. Lösen vom Gegenspieler, auch technische Aspekte am Ball, wie Dribbling oder Passspiel. Kommen die SuS zu der Erkenntnis, dass die beiden Letztgenannten von zentraler Bedeutung für das taktische Problem sind, so ergeben sich Ansätze diese im Rahmen von Übungsreihen zu trainieren. Durch die vorangegangene Erkenntnis der SuS, stellen diese einen direkten Bezug zur taktischen Grundsituation des Ballbesitzes her und können Übungen mit einer Spielsituation verknüpfen. (vgl. Griffin, Mitchell & Oslin, 1997) Gestützt wird dieses Beispiel auch durch die Ausführungen von French und Thomas (1987), die die Frage „was zu tun sei“ als zentral für das Lösen einer Spielsituation sehen. Weiter heißt es, dass spielerische Fehler in einem Mangel an Wissen begründet seien. Dieser Aspekt verdeutlicht die inhaltliche Nähe des TAA zum TGfU, bei dem ein großer Schwerpunkt auf der Entscheidungsfindung liegt. Weiterhin ist auch bei diesem Konzept der Dreischritt von der Spielform zur Frage „Was ist zu tun?“ hin zur Frage „Wie soll das Was umgesetzt werden?“ zurück zur Spielform von zentraler Bedeutung. (vgl. Griffin, Mitchell & Oslin, 1997; Bunker & Thorpe, 1986) Ein weiterer Punkt, der die große Ähnlichkeit zwischen den beiden Konzepten stützt, ist die Annahme der familiären Verwandtschaft der Sportarten. Daraus ergeben sich Möglichkeiten aus dem gleichen Vermittlungsansatz heraus in unterschiedliche Zielspiele einzutauchen. (vgl. Werner & Almond, 1990) Wie beschrieben orientiert sich der TAA auch an der Klassifikation der Spiele nach Almond (1986) wobei von Griffin et al. (1997) die Möglichkeit betont wird, die gleichen taktischen Probleme in unterschiedlichen Spielen behandeln zu können. McPherson (1994 & 1995) untermauert die Wichtigkeit der Entscheidungsfindung weiter. In ihrer Untersuchung wurden starke und schwache SpielerInnen hinsichtlich ihrer Entscheidungen und der technischen Umsetzung dieser beobachtet. Sie stellt einen Zusammenhang zwischen der Qualität der Ent-

scheidung bezogen auf die jeweilige Spielsituation und dem Verständnis des Spiels her. So würden gute SpielerInnen über ein höheres Verständnis für das Spielprinzip verfügen als schwächere. Ein weiterer Aspekt, der für die Autoren von zentraler Bedeutung für die Entwicklung des TAA war, ist ein anschauliches Beispiel von Booth (1983). Es wird eine klassische Vermittlungssituation in der Sportart Volleyball, in der die SuS technische Grundfähigkeiten einzelnen durch Zuspiele an die Wand üben, beschrieben. Im Laufe des Lehr- Lernprozesses kommt es bei den SuS zu der Frage „warum das gemacht wird?“ bzw. „wann gespielt würde?“. Dadurch entstehe bei den Lernenden eine Frustration, die schwächeren bekämen den Eindruck, Volleyball bestehe aus Zuspielen an die Wand, während die stärkeren keine Verbindung zwischen den Übungen und ihrer Spielstärke herstellen könnten. Das Verständnis für die Übung und die Einbettung in den taktischen Kontext fehle. Diesem Beispiel soll der TAA Griffin, Mitchell und Oslin (1997) nach entgegenwirken. Der Ansatz biete die Möglichkeit Sportspiele auf interessante Weise zu vermitteln. Andere Autoren stützen die Erkenntnisse durch ihre eigenen Ergebnisse und Untersuchungen. (Berkowitz, 1996; Burrows, 1986; Griffin, Oslin & Mitchell, (1995); Mitchell, Griffin & Oslin, 1994)

Abschließend soll ein Überblick über taktische Probleme im Ultimate Frisbee geschaffen werden, die im Rahmen des TAA eine Rolle in der Vermittlung spielen können. Da die Sportart in der Klassifizierung der Spiele nach Almond (1986) in den Bereich der „Invasion Games“ fällt, orientiert sich die folgende Tabelle an Griffin, Mitchell & Oslin (1997, S. 11), die die für Fußball zentralen taktischen Aspekte beschrieben haben.

Taktisches Problem	Fähigkeiten ohne Scheibe	Fähigkeiten an der Scheibe
Offensive <ul style="list-style-type: none"> - In Scheibenbesitz bleiben - Die Endzone angreifen - Räume schaffen - Räume nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Unterstützung des Werfers durch Angebote - Das Schaffen von Räumen für eigene Mit- 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze und lange Pässe mit Vor- und Rückhand - Fangen der Scheibe - Das Brechen der Wurfverteidigung

Taktisches Problem	Fähigkeiten ohne Scheibe	Fähigkeiten an der Scheibe
	<ul style="list-style-type: none"> - spieler Wahrnehmen von Räumen, die belaufen werden können - Lösen vom Gegenspieler in der Endzone 	<ul style="list-style-type: none"> (Markers) durch Antäuschen und Ausfallschritte - Wahrnehmung des freien Mitspielers
Defensive <ul style="list-style-type: none"> - Verteidigung gefährlicher Räume oder seines Gegenspielers - Verteidigung in der Endzone - Scheibengewinn 	<ul style="list-style-type: none"> - Verhindern von Pässen durch Verteidigung der Passwege - Durch Verteidigung der gefährlichen Räume den Gegner zu vielen Pässen zwingen (Verlangsamung des Angriffs) - Verteidigung des eigenen Gegenspielers und Antizipieren der nächsten Laufwege - Positionierung im Feld im Sinne der Mannschaftstaktik - Eigenen Mitspielern bei der Verteidigung ihrer Gegenspieler helfen (Kommunikation mit Mitspielern) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wurfverteidigung - Dem Werfer das Passen so schwer wie möglich machen - Verhindern eines Passes auf eine Seite im Sinne der Mannschaftstaktik - Antizipieren von Passwegen und das Abfangen der Scheibe

Tabelle 3: In Anlehnung an die Tabelle "Tactical Problems, Movements, and Skills in Soccer von Griffin, Mitchell & Oslin (1997, S. 11).

Die in der Tabelle genannten Gesichtspunkte sind Ausdruck unterschiedlicher Leistungsniveaus und sind für Anfänger nicht immer notwendig um das Spiel spielen zu können.

4. Methodik

Diese Arbeit setzt sich das Ziel, die vorgestellten Vermittlungskonzepte hinsichtlich ihrer Eignung für Ultimate Frisbee hin zu untersuchen. Dazu

wurde als Methode eine Bewertungsmatrix nach dem Vorbild von Haberfellner et al. (1999) gewählt. Diese Matrix eignet sich dazu, verschiedene Kriterien, aus denen die Sportart Ultimate Frisbee besteht, hervorzuheben und zu gewichten. Grundlage dieser Gewichtung ist ein Zusammenspiel der in der Literatur vorliegenden Vorschläge für die Vermittlung von Ultimate Frisbee und die Einschätzungen des Autors. Dabei erfolgt die Gewichtung dadurch, dass die einzelnen Kriterien zueinander in Relation gesetzt werden, d.h. alle Kriterien haben in Summe einen Wert von 100. Nach der Festlegung der Kriterien, deren Gewichtung und Übernahme in die Matrix, erfolgt auf Grund der vorgestellten Eigenschaften der Vermittlungskonzepte eine Bewertung dieser, hinsichtlich der Berücksichtigung der gewählten Kriterien. Diese Art der Bewertung ergibt sich aus dem Raum, der den Kriterien von den Vermittlungskonzepten in ihrem theoretischen Rahmen eingeräumt werden kann und wird in Form einer Argumentenbilanz vorgenommen. (Haberfellner, et al., 1999) Dieser Bewertung liegt eine Skala von 1 - 4 zu Grunde, wobei ein höherer Wert einer besseren Erfüllung des Kriteriums entspricht. Die einzelnen Stufen gehen von „1-nicht erfüllt“, „2 - in geringem Maße erfüllt“ über „3 - in hohem Maße erfüllt“ bis „4 - erfüllt“. Im Anschluss wird ein Produkt aus der Gewichtung und der Bewertung gebildet, wodurch sich für jede Art der Vermittlung pro Kriterium ein Wert ergibt. Addiert man diese Werte so wird ein Gesamtwert gebildet, der eine Aussage darüber trifft, in wie fern sich ein Vermittlungskonzept für die Sportart Ultimate Frisbee eignet oder ob dies nicht der Fall ist. Je höher dieser Wert ausfällt, desto besser eignet sich das Konzept. Grundlage der Bewertung der Vermittlungskonzepte ist eine Tabelle, die die Inhalte dieser in Hinblick auf die Erfüllung der Kriterien zusammenfasst.

a) Erstellung von Kriterien für die Bewertungsmatrix

Im Folgenden werden aus der Analyse der Anforderungen von Ultimate Frisbee Kriterien für die Bewertungsmatrix hergeleitet. Die Analyse beruht dabei auf unterschiedlichen Autoren.

Zunächst sollen die Rahmenbedingungen für die Vermittlung dargestellt werden, d.h. es wird der Frage nachgegangen, welche Voraussetzungen erfüllt werden müssen, damit Ultimate Frisbee gespielt werden kann. Ein Aspekt der in diesem Zusammenhang häufig erwähnt wird, ist die Einhaltung des „Spirit of the Game“ (SotG). Dieser spielt bei der Behandlung von Ultimate Frisbee eine übergeordnete Rolle. Auch im Regelwerk der Sportart nimmt dieser eine solche Position ein. Inhalt dieses SotG ist das soziale Miteinander der Akteure. Crocket (2015) führte diesbezüglich ein Studie durch, bei der er Frisbee Spieler befragte, wie sich der SotG aus ihrer Sicht äußert. Dabei ist eine zentrale Aussage: „I won't do a reckless maneuver when I can avoid it, even I fit means I lose a point because of it, just because it's not worth hurting someone“ (S. 96). Die Aussage beschreibt den Kern des SotG. Gewinnen soll bei Ultimate nicht im Fokus stehen, sondern ein von Respekt geprägtes, friedliches Miteinander. Für die Umsetzung der Spielidee ist der Aspekt allerdings nicht Voraussetzung. Um dieser Anforderung, die von der Sportart gestellt wird gerecht zu werden, bedarf es einen Raum sozialen Lernens. Dieser kann über kooperatives Lernen gegeben werden. Ein Vermittlungskonzept sollte daher die Möglichkeit beinhalten oder fokussieren, das soziale Lernen zu behandeln. Für die Achtung des SotG gibt es einige Voraussetzungen die verdeutlichen, welche Gesichtspunkte konkret durch das Vermittlungskonzept ermöglicht werden sollten. Dazu gehört die Regelkenntnis. Im Regelwerk von Ultimate Frisbee steht dazu in Regel 1: „All players are responsible for administering and adhering to the rules“ und weiter „It is trusted that no player will intentionally break the rules“. (vgl. WFDF, 2017) Der deutsche Frisbeesportverband hat in seinem Fachbrief (2017) zehn einfache Regeln aufgestellt, die im Vergleich zum kompletten Regelwerk einige Vereinfachungen enthalten. Dabei sind die ersten sieben Regeln eine Beschreibung von äußerlichen Rahmenbedingungen wie Feldgröße oder Abläufe. Die Regeln acht bis zehn betreffen dann die SuS direkt. Die Kontaktlosigkeit des Sportes wird betont, sowie eine Definition des Foulspiels gegeben und die Selbstverantwortung eines jeden Spielers in den Vordergrund gestellt. Letzteres steht in Zusammenhang mit dem

Fehlen eines Schiedsrichters. Dieser Gesichtspunkt betont die Wichtigkeit der sozialen Komponente in der Behandlung von Ultimate Frisbee, so dass diese als erstes Kriterium für die Bewertungsmatrix festgelegt wird. Das beinhaltet kooperative Lernformen, wie und auf welche Weise die SuS im Rahmen des Unterrichts miteinander kommunizieren können bzw. sollen und welchen Einfluss diese Kommunikation letztlich auf das Unterrichtsgeschehen nimmt. Im Rahmen der Inhaltsfelder des Lehrplanes von NRW wird dieses Kriterium als „Kooperation und Konkurrenz“ bezeichnet. Ebenso wichtig sind die Kompetenzerwartungen des Lehrplanes, in denen zu diesem Kriterium die Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz im Rahmen der Anwendung von Spielregeln und ihrer Funktion betont wird, sowie das Spielen eines Mannschaftsspiels in fairer und mannschaftsdienlicher Form. Weiterhin kann dieses Kriterium durch die geforderte Methodenkompetenz begründet werden, in der vom Spiel geforderte Kommunikationsformen angewandt werden sollen. Gleichermaßen spielt die Urteilskompetenz eine Rolle. Bei dieser sollen Spielsituationen oder Kooperationsbereitschaft beispielsweise anhand des Regelwerkes beurteilt werden. (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung, 2013)

Ein weiteres Kriterium liegt in der Vermittlung der koordinativ-technischen Anforderungen der Sportart. Wie in Tabelle 3 deutlich geworden ist, gibt es verschiedene taktische Probleme im Ultimate, welche durch technische Grundfertigkeiten gelöst werden können. So spielen das Werfen und Fangen für die Lösung des Problems des Scheibenbesitzes eine zentrale Rolle für das Zustandekommen eines Spieles. Ohne die Fähigkeit einen Pass zu werfen und diesen auch zu fangen, ist es nicht möglich Ultimate Frisbee zu spielen. Wie und auf welche Weise werden diese Fähigkeiten vermittelt bzw. wie werden die SuS mit diesen Techniken konfrontiert? Otero (2016) beschreibt diese Fähigkeiten als individuelle Techniken. Als Lehrplaninhalt ist dieser Aspekt im Inhaltsfeld „Bewegungsstruktur und Bewegungslernen“ anzusiedeln. Die Kompetenzerwartungen des Lehrplanes sind in dieser Hinsicht auch eindeutig. So heißt es, dass „grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten [...] in spielerisch-situationsorientierten Hand-

lungen [angewendet, benannt und erläutert]“ werden sollen. (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung, 2013, S. 26)

Die Vermittlung von Fähigkeiten im kognitiv-taktischen Bereich spielen eine weitere wichtige Rolle für die Sportart Ultimate-Frisbee. Dabei geht es um die Vermittlung der Spielidee und das Verständnis der SuS für taktische Probleme. Wissen die SuS wie das Spiel funktioniert, welche Handlungen dazu führen, dass ein Spiel zu Stande kommt bzw. welche Bedingungen erfüllt sein müssen, damit es zu einer Spielsituation kommt? Weiterhin geht es um die Wahrnehmung des Feldes, der Scheibenposition, sowie der Räume auf dem Feld. Diese zu vermitteln steht auch in der Anfängermethodik, die vom Frisbeesportverband vorgeschlagen wird, als eines der zentralen Ziele bei der Vermittlung von Ultimate fest. (vgl. DFV, 2017) Otero (2016) sieht diese Fähigkeiten sowohl im Rahmen der individuellen als auch der kollektiven Techniken. Dabei orientiert er sich an der Definition von Riera von 1995, in der kollektive Techniken alle Aktionen beinhalten, an denen zwei oder mehr Spieler mit der gleichen Zielsetzung beteiligt sind. Dies beinhaltet sowohl defensive, als auch offensive Fähigkeiten. Hierbei spielen vor allem die Gründe einer Handlung auf dem Feld eine Rolle, sowie das gemeinsame Lösen einer Aufgabe bzw. der Erzielung eines Punktes. Weiterhin weisen die Kompetenzerwartungen des „Spielens in und mit Regelstrukturen“ auf die Wichtigkeit dieses Kriteriums hin, da es hier heißt, dass sich die SuS „in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten“ sollen. (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung, 2013, S. 26)

Ein weiterer Aspekt in der Vermittlung von Ultimate Frisbee sind die physischen Anforderungen. Die Sportart ist eine schnelle Teamsportart, bei der unterschiedliche Bewegungsabläufe eine Rolle spielen. In der Bewegung ohne Scheibe sind schnelle Tempo- und Richtungswechsel entscheidend für den Erfolg eines Angriffs oder auch einer Verteidigung. (vgl. DFV, 2017) Dabei spielt auch das Inhaltsfeld „Leistung“ des

Kernlehrplans NRW eine Rolle. (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung, 2013)

Ein letztes Kriterium soll nicht aus den Rahmenbedingungen des Ultimate abgeleitet werden, sondern aus dem Doppelauftrag des Sportunterrichtes aus dem Kernlehrplan für NRW. Der Sportunterricht soll die SuS in der Entwicklung fördern und gleichermaßen eine „Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur“ ermöglichen. (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung, 2013) Das bedeutet eine Erziehung der SuS in und durch Sport hin zu Individuen, die sich körperlich betätigen und zentrale Inhalte der gesellschaftlichen Sportkultur kennen. Daraus folgt eine Komponente für die Vermittlung von Sportspielen, bei denen es wichtig ist, die SuS zu erreichen, die sie motiviert sich auch in ihrer Freizeit sportlich zu betätigen. Dies kann dadurch gelingen, dass der Unterricht Spaß macht. Durch einen hohen Anteil an spielerischen Komponenten und Erfolgserlebnissen kann dies erreicht werden. (Gabler, 2004) Das bedeutet, dass der Raum zum Spielen eine wichtige Rolle bei der Vermittlung von Ultimate einnehmen sollte. Dies steht auch in Übereinstimmung mit den Empfehlungen des DFV (2017).

Zusammenfassend lassen sich folgende fünf Kriterien für die Bewertungsmatrix festlegen. Zentrale Aspekte dieser, die für die Bewertung der Vermittlungskonzepte eine Rolle spielen, sind jeweils stichpunktartig beschrieben, wobei sich diese stets auf die Vermittlung der genannten Inhalte beziehen.

1. Soziales Lernen

- Kommunikation der SuS untereinander
- Kooperation der SuS untereinander
- Beurteilung von Spielsituationen hinsichtlich der Regelkenntnis
- Eigenverantwortliches Handeln
- Spielen in fairer und mannschaftsdienlicher Form

2. Koordinativ-technisches Lernen

- Wurftechniken
- Fangtechniken

- Spielerisch situationsorientierte Handlungen
3. Kognitiv-taktisches Lernen
 - Umsetzen der Spielidee
 - Wahrnehmen taktischer Probleme
 - Taktisch angemessenes Verhalten in Spielsituationen
 4. Physische Anforderungen
 - Steigerung der Laufgeschwindigkeit
 - Lauftechniken bzw. Richtungswechsel
 5. Doppelauftrag Lehrplan
 - Spaß an Bewegung
 - Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur
 - Spielerische Komponenten der Vermittlung

b) Gewichtung der Kriterien

Die Gewichtung der einzelnen Kriterien erfolgt auf der Grundlage der Forderungen des Fachbriefs Ultimate. Dabei werden technische Voraussetzungen für die Vermittlung von Ultimate in den Vordergrund gestellt. Eine Umsetzung der Spielidee ist ohne die Fähigkeiten Werfen und Fangen nicht möglich. Da im Regelwerk jeder Bodenkontakt der Frisbee-Scheibe ein „turn“ ist, wird die Wichtigkeit dieser beiden Aspekte deutlich. (DFV, 2017; WFDF, 2017) Daher wird dem Kriterium im Bereich des koordinativ-technischen Lernens eine hohe Bedeutung zu Teil. Ein weiterer wichtiger Aspekt sind die kognitiv-taktischen Aspekte der Vermittlung. Im Bereich der Spielfähigkeit nach Dietrich (1984b) werden diese vor allem deutlich. Die Forderung des Lehrplans, sich in verschiedenen Situationen taktisch angemessen zu verhalten, ist dabei ebenso zu beachten. (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung, 2013) Erst wenn diese beiden Kriterien erfüllt sind, kommt ein Ultimate Spiel zustande. Der Aspekt des sozialen Lernens, der für den Charakter der Sportart sehr wichtig ist, spielt in der Gewichtung der Kriterien der Vermittlung keine übergeordnete Rolle, da es nicht entscheidend für das Zustandekommen einer Spielsituation ist. Dennoch ist dies ein nicht zu vernachlässigender Aspekt. Vor allem im Bereich der Urteilskompetenz im Lehrplan ist der Charakter der Sportart wichtig. Die SuS sollen

Fairness und Kooperationsbereitschaft einschätzen können. (Ministerium für Schule und Weiterbildung, 2013) Da diese Punkte sehr wichtig für den Ablauf und die Wiederaufnahme einer Spielsituation im Ultimate sind, wird diesem Kriterium eine wichtigere Rolle zugetragen, als den beiden übrigen. (vgl. Linke, 2018) Die Vermittlung physischer Fähigkeiten steht, vor allem in der Anfängermethodik der Spielsportart Ultimate, nicht im Vordergrund. (DFV, 2017) Sie sind nicht Voraussetzung für die Herstellung des Spiels. Im Gegenteil ist die geringe Bedeutung der physischen Fähigkeiten ein Argument für die Verwendung der Sportart Ultimate im Unterricht. (vgl. Gerhards, 2007; Glindemann, 2001) Diesem Kriterium wird daher im Vergleich weniger Relevanz beigemessen. Die Rahmenvorgaben des Lehrplanes sind kein Kriterium welches von der Sportart vorgegeben wird, dennoch aber entscheidend für den Entschluss, eine bestimmte Zielsportart für den Unterricht auszuwählen. Daher wird dieser Aspekt in der Bewertungsmatrix berücksichtigt.

c) Bewertung der Vermittlungskonzepte

Die Bewertung erfolgt an Hand der im Rahmen der Arbeit vorgestellten Theorien der Vermittlungskonzepte und deren Übereinstimmung mit den eben genannten Kriterien, die für die Vermittlung von Ultimate erarbeitet wurden. Als Methode wird dabei eine Argumentenbilanz nach Haberfellner (1999) gewählt. Die Aussagen, die die Vermittlungskonzepte betreffen, beruhen auf ihrer Analyse in dieser Arbeit.

Genetisches Lernen

Das soziale Lernen wird vom Vermittlungskonzept zu großen Teilen erfüllt. Die Kommunikation und Kooperation der SuS wird durch den Grundsatz von Dietrich, dass das „Spielen von einzelnen Menschen in Kooperation mit anderen und unter Einbeziehung ihrer subjektiven Erfahrungen und aktuellen Befindlichkeiten immer neu hergestellt werden muss“ (Dietrich, 1984a, S. 21) erfüllt. Dies setzt gleichermaßen auch ein eigenverantwortliches Handeln der Lernenden voraus, da sie selbst für das Zustandekommen eines Spiels und dessen Aufrechterhaltung zuständig sind. Da die Regeln eines Spiels bei diesem Konzept durch

die SuS selbst erarbeitet werden, ist eine Orientierung an und Einhaltung der Regeln des Zielspiels nicht zwangsläufig gegeben. Wohingegen ein Spiel in fairer und mannschaftsdienlicher Form durch die Gruppe eingefordert und so erfüllt wird. In Bezug auf das soziale Lernen sind somit vier der fünf Eigenschaften gegeben, so dass für dieses Kriterium eine „3-in hohem Maße erfüllt“ gegeben werden kann. Durch die Fokussierung des Konzeptes auf das Spielen, kann davon ausgegangen werden, dass ein spielerisch situationsgerechtes Handeln thematisiert werden kann. Da die SuS den Lehr- Lernweg in eigenverantwortlicher Weise gestalten und die Lehrperson nur als Moderator in diesen eingreifen soll, wird der Vermittlung von Wurf- und Fangtechniken nicht unbedingt Raum gegeben. Diesem Umstand geschuldet kann dem Vermittlungskonzept daher keine „4“ gegeben werden, sondern eine „3“. Für das kognitiv taktische Lernen sollten das Umsetzen der Spielidee, die Wahrnehmung taktischer Probleme und ein taktisch angemessenes Verhalten im Fokus der Vermittlung stehen. In Bezug auf das Vermittlungskonzept sind diese Punkte durch den spielerischen Schwerpunkt als erfüllt an zu sehen. Selbst wenn die SuS nicht durch ihre eigene Wahrnehmung auf ein taktisches Problem oder das angemessene Verhalten in selbigem aufmerksam werden, so kann dies mit Hilfe der sokratischen Methode durch die Lehrperson erreicht werden. In diesem Zusammenhang kann daher eine „4-erfüllt“ vergeben werden. Im Bereich der physischen Anforderungen fällt es schwer, Raum im genetischen Konzept zu finden. Zwar können die SuS auf die körperlichen Voraussetzungen hingewiesen werden, durch die starke Fixierung auf die spielerische Vermittlung und den direkten Bezug zum Spiel ist es jedoch kaum möglich, den Raum dafür einzuräumen. Daher wird hier eine „2- in geringem Maße erfüllt“ vergeben. Das letzte Kriterium bezieht sich auf den Lehrplan NRW, bei dem es weniger um die Vermittlung von Ultimate direkt, als um den Spaß an Bewegung und Spiel zu vermitteln, geht. Hier zeichnet sich das genetische Konzept wiederum durch seine offene, spielerische Gestaltung aus und ermöglicht es den SuS die Bewegung in einer freudbetonten Weise kennenzulernen. Der Vermittlung der Sportkultur von Ultimate jedoch wird das Konzept nicht

von alleine gerecht, da die Orientierung am Zielspiel nicht gegeben sein muss. Daher wird auch in dieser Kategorie eine „3“ vergeben.

Integrative Sportspielvermittlung

Das soziale Lernen steht laut Cachay und Kleindienst (1975) in Form von kommunikativen und interaktionistischen Aspekten im Vordergrund der Vermittlung. Dies kann durch die Definition der Spielfähigkeit von Dietrich (1984b) weiter begründet werden. (s. dazu Kap. 3 b) „Integrative Sportspielvermittlung“) Im Rahmen der Spielfähigkeit stehen damit auch Kommunikation und Kooperation im Zentrum der Vermittlung des Konzeptes vor allem in Form der Anpassung des Spiels durch die SuS. Weiterhin wird durch die für das Konzept zentrale Spielfähigkeit auch das eigenverantwortliche Handeln gestärkt. Auch der Punkt des Spielens kann als erfüllt angesehen werden, da dieses ein zentraler Punkt im Lehr-Lernprozess sein soll. Die Bewertung der Spielsituation unter Berücksichtigung der Regelkenntnis ist in der Konzeption nicht eindeutig erkennbar, die integrative Sportspielvermittlung lässt in der Einführung des Spiels in der dritten Stufe seiner Vermittlung aber Raum für die Einführung von Regelstrukturen. Da die Einschätzung von Spielsituationen jedoch Teil des Verständnisses der Spielfähigkeit sind, genauso wie der Umgang mit Regeln, kann davon ausgegangen werden, dass auch dieser Punkt zutrifft. Daher kann im Bereich des sozialen Lernens eine „4“ gegeben werden. Im Bereich des koordinativ-technischen Lernens kann dem Vermittlungskonzept keine „4“ zugesprochen werden. Dies liegt in erster Linie daran, dass davon ausgegangen wird, technische Grundfertigkeiten im Rahmen von Spielen zu vermitteln, die miteinander verwandt sind. Dies ist auf taktischer Ebene der Fall, durch das neue Spielgerät jedoch ist eine Vermittlung von Wurftechniken nur eingeschränkt möglich, zumindest, wenn die Fähigkeiten der anderen Sportarten auch behandelt werden sollen. Fangen jedoch bezieht sich auf grundlegende koordinative Fähigkeiten im Bereich der Hand-Auge Koordination. Diese Bewegung auf ein neues Spielgerät zu beziehen, liegt im Bereich des Möglichen. Die spielerisch orientierte Vermittlung der Techniken kann gewährleistet sein, sofern

diese Spiele mit dem entsprechenden Spielgerät durchgeführt werden. Diesem Kriterium wird daher eine „3“ in der Bewertung gegeben. Das taktische Lernen steht durch die Vermittlung verwandter Spielsportarten in einer übergeordneten Position. Das führt dazu, dass die SuS umfassend auf die Spielidee, sowie taktische Probleme und das angemessene Verhalten in verschiedenen Situationen vorbereitet werden. Die „4“ ist daher offensichtlich. Im Bereich der physischen Anforderungen kann das Vermittlungskonzept durch die Konzentration auf die koordinativen Fähigkeiten im ersten Schritt des Lehr- Lernprozesses ebenfalls beide Kriterien erfüllen, so dass auch hier die Bewertung mit einer „4“ erfolgt. Der letzte Aspekt der Kriterien für die Bewertungsmatrix muss genauer analysiert werden. Für die Autoren des Konzeptes ist die spielerische Komponente der Vermittlung zentral und dadurch auch der Spaß an der Bewegung im Fokus. In der Theorie wird jedoch weniger auf die Charakteristika von spezifischen Sportarten eingegangen. Die Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur kann durch die Behandlung der verwandten Sportspiele erfolgen, ist aber kein explizites Ziel des Konzeptes. Somit wird dieser Kategorie eine „3“ zugeordnet.

Spielgemäßes Konzept

Dadurch, dass die SuS in diesem Konzept nicht in die Gestaltung des Lehr- Lernprozesses eingebunden sind, wird weniger Wert auf die Kommunikation und Kooperation der SuS gelegt, als in den anderen Vermittlungskonzepten. Weiterhin steht der spielerische Aspekt nicht so sehr im Fokus des Interesses, wodurch das eigenverantwortliche Handeln weniger vorkommt, da von den SuS weniger Spielsituationen eigenständig geklärt werden müssen. Da das Konzept aber eine Verbindung von Übungs- und Spielreihen vorsieht, bleiben diese Gesichtspunkte nicht gänzlich unberührt. Außerdem kann je nach Auslegung des Konzeptes die Rolle der Spielreihen unterschiedlich ausfallen. Daher ist eine Bewertung schwierig. Wenn die Stichpunkte, die für das soziale Lernen festgelegt wurden beleuchtet werden, dann ergibt sich jedoch die Bewertung „2-in geringem Maße erfüllt“. Der koordinativ technische Bereich sticht bei diesem Konzept hervor. Dies liegt vor al-

lem daran, dass Übungsreihen und die Vermittlung der Grundtechniken einen hohen Stellenwert einnehmen. Da diese Techniken zumindest theoretisch auch mit Spielsituationen gekoppelt werden sollen, kann dieser Punkt als „4-erfüllt“ angesehen werden. Durch die Orientierung am Zielspiel und dessen Spielidee steht auch die Umsetzung dieser im Fokus des Vermittlungskonzeptes. Durch den geringeren Fokus auf spielerische Aspekte ist jedoch die Schulung und Wahrnehmung taktischer Probleme nicht so ausgereift wie in den anderen Konzepten. Daher wird hier eine „3“ gewählt. Die physischen Anforderungen spielen durch die starke Konzentration am Zielspiel eine größere Rolle als bei den anderen Konzepten. Sie können im Rahmen von Übungsreihen thematisiert werden, die in den Anforderungen des Spiels begründet sind. Daher kann diesem Punkt eine „4“ gegeben werden. In Bezug auf den Lehrplan stellt sich dieses Konzept den Auftrag, das Zielspiel in seinem Charakter zu vermitteln. Weiterhin sollen die Spiel- und Übungsreihen an den Interessen der SuS angepasst werden, wodurch der Spaß an der Bewegung nicht unberücksichtigt bleibt. Wie bei den anderen Kategorien fällt der geringere spielerische Anteil ins Gewicht, so dass auch in dieser Kategorie eine „3“ vergeben wird.

Teaching Games for Understanding (TGfU)

Das Konzept legt hohen Wert auf die Reflexionsfähigkeit der SuS, welches in den 6 Schritten der Vermittlung erkennbar wird (vgl. Kapitel 3 d „TGfU“). Es wird verlangt, dass die SuS ihre Erfahrungen kommunizieren und reflektieren und daraus neue Schritte für den Lehr- Lernprozess ableiten. Daher ist von einem hohen Maß an Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit der SuS auszugehen. Gleichzeitig steht das Spielen im Zentrum der Vermittlung, wodurch die SuS häufiger in die Situation kommen, Spielsituationen hinsichtlich der Regelkenntnis zu beurteilen und im Rahmen dieser Bewertung eigenverantwortlich zu handeln. Damit geht auch ein faires und mannschaftsdienliches Verhalten einher. Daher kann die Kategorie soziales Lernen mit einer „4“ bewertet werden. Im Bereich der technischen Anforderungen sieht das Konzept im vierten und fünften Schritt seiner Vermittlung zunächst die Beantwor-

tung der Frage nach der technischen Umsetzung einer Handlungsentscheidung vor und im Anschluss auch die Verwirklichung der technischen Umsetzung im Rahmen einer Spielform. Das hat zur Folge, dass die technischen Aspekte durchaus Beachtung finden und diese in einem direkten Bezug zu einer Spielsituation behandelt werden. Da das Erlernen von Wurf- und Fangtechniken jedoch einer hohen Anzahl an Wiederholungen bedarf und diese in einer Spielform nicht so effektiv erreicht werden können, wie in einer Übungsform, kann diesem Bereich eine „3“ gegeben werden. Das kognitiv taktische Lernen ist der Kernpunkt des TGfU und ist Teil jedes Vermittlungsschrittes. Den Autoren Griffin und Buttler (2005) ist es wichtig, dass alle Fähigkeiten im Rahmen von Spielformen vermittelt werden und sehen Sportspiele als Aktivität des Problemlösens. Dadurch wird die taktische Grundausrichtung des Konzeptes deutlich. Die gleichzeitige Fokussierung auf ein Zielspiel ermöglicht die Umsetzung der Spielidee. Durch die Reflexion der taktischen Probleme in einer Spielform wird auch die Wahrnehmung dieser geschult, sowie ein angemessenes Verhalten in einer entsprechenden Situation. Dieser Kategorie kann demzufolge eine „4“ gegeben werden. Im Rahmen der physischen Anforderungen werden vom Konzept in der theoretischen Basis keine Vorschläge gemacht. Eine gezielte Schulung dieser Fähigkeiten ist nicht vorgesehen. Lediglich die Vermittlung durch das Spielen des Spiels kann daher berücksichtigt werden. Daher wird dieser Bereich mit einer „2“ bewertet. Die Erfüllung des Doppelauftrages erreicht das TGfU vollumfänglich. Der Spaß steht durch den spielerischen Fokus im Vordergrund. Die Orientierung am Charakter des Zielspiels spielt eine große Rolle, wodurch die Kultur vermittelt werden kann. Eine „4“ ist daher in dieser Kategorie geboten.

Technical Awareness Approach (TAA)

Der TAA hat wie das TGfU eine taktische Ausrichtung der Vermittlung. Daraus ergeben sich die gleichen Argumente im Bereich des sozialen Lernens. Der Dreischritt in der Vermittlung ähnelt zudem der sechsschrittigen des TGfU. Daher wird auch diesem Konzept im Bereich des sozialen Lernens eine „4“ gegeben. Die Vermittlung von Techniken hin-

gegen spielt bei diesem Ansatz eine etwas andere Rolle. Den Autoren ist die Vermittlung der Grundtechniken im Rahmen einer Spielform nicht so wichtig wie den Autoren des TGfU. Vielmehr solle der Bezug zu einer taktischen Grundsituation zentral sein, wie die Technik trainiert bzw. erlernt wird lassen die Autoren offen. (vgl. Griffin, Mitchell & Oslin 1997) Daher gibt das Konzept der Vermittlung von Werfen und Fangen einen größeren Raum als das TGfU, sodass dieser Bereich mit einer „4“ bewertet werden kann. Der kognitiv-taktische Bereich spielt wiederum eine herausragende Rolle. Wie bereits im vorangegangenen Punkt beschrieben, ist den Autoren die Orientierung an taktischen Problemen sehr wichtig. Daraus folgt eine entsprechende Umsetzung der Spielidee. Eine andere würde auch andere taktische Probleme zur Folge haben, was nicht im Interesse der Autoren sein kann. Daher kann dem Konzept auch in diesem Bereich eine „4“ zugesprochen werden. Die physischen Anforderungen spielen durch die Öffnung der Vermittlung gegenüber Übungsreihen eine größere Rolle. Sollten die SuS im Rahmen der Reflexion darauf kommen, dass die genannten physischen Fähigkeiten eine Voraussetzung für das Spiel oder die Lösung eines taktischen Problems darstellen, so wäre der Raum der Vermittlung dieser gegeben. Da das Konzept diesen jedoch nicht von Anfang an vorsieht, wird dieser mit einer „3“ bewertet. Die Erfüllung des Doppelauftrages ist wieder in Übereinstimmung mit dem TGfU einzuschätzen. Daher wird hier eine „4“ gegeben.

In der folgenden Tabelle sollen die Vermittlungskonzepte entsprechend der Erfüllung der Stichpunkte der Kriterien bewertet werden.

Vermittlungskonzept	Kriterium	Eigenschaften des Konzepts	Note
Genetisches Lernen	1. Soziales Lernen	<ul style="list-style-type: none"> - Verlangt Kommunikation und Kooperation der SuS - Fördert eigenverantwortliches Handeln - Keine Orientierung am Regelwerk des Zielspiels 	3
	2. Koordinativ-technisches Lernen	<ul style="list-style-type: none"> - Spielorientierte Vermittlung - Eigenständige Entwicklung des Lehr-Lernweges 	3

Vermittlungskonzept	Kriterium	Eigenschaften des Konzepts	Note
		(eigenverantwortliches Handeln) - Nicht unbedingt die Möglichkeit technische Fähigkeiten zu vermitteln	
	3. Kognitiv-taktisches Lernen	- spielerische Vermittlung dadurch hohe Möglichkeiten der taktischen Vermittlung	4
	4. Physische Anforderungen	- unattraktive Möglichkeit der Übungsformen bzw. schwierige Umsetzung in spielerischer Vermittlung	2
	5. Doppelauftrag Lehrplan	- Fokussierung auf spielerische Aspekte vermittelt Spaß an Bewegung - Orientierung an Kultur des Zielspiels nicht gewährleistet	3
Integrative Sport-spielvermittlung	1. Soziales Lernen	- Kommunikation und Kooperation sind Teil der Spielfähigkeit - Raum für Regeleinführung - Durch spielerischen Fokus wird eigenverantwortliches Handeln, sowie faires Verhalten betont	4
	2. Koordinativ-technisches Lernen	- Vermittlung technischer Fähigkeiten über andere Spiele – kein Scheibenbezug - Fangen im Rahmen der koordinativen Fähigkeiten - spielerische Vermittlung von Grundfertigkeiten	3
	3. Kognitiv-taktisches Lernen	- umfassende Vorbereitung auf Zielspiel durch übergreifende Vermittlung - hoher taktischer Fokus	4
	4. Physische Anforderungen	- Durch übergreifende Vermittlung hohes koordinatives Training - spielerische Möglichkeiten Laufgeschwindigkeit zu verbessern	4
	5. Doppelauftrag Lehrplan	- Spaß steht durch spielerischen Ansatz im Fokus - Charakter von Ultimate kann möglicherweise durch übergreifende Vermittlung nicht dargestellt werden	3

Vermittlungskonzept	Kriterium	Eigenschaften des Konzepts	Note
		- Starker spielerischer Anteil	
Spielgemäßes Konzept	1. Soziales Lernen	- Geringe Einbindung der SuS → wenig Kommunikation & Kooperation - Je nach Auslegung des Konzeptes stärkerer oder schwächerer spielerischer Zugang	2
	2. Koordinativ-technisches Lernen	- Hohes Maß an Raum für Vermittlung technischer Fähigkeiten - Anbindung der Übungsreihen an Spielformen	4
	3. Kognitiv-taktisches Lernen	- geringerer Anteil an spielerischer Vermittlung - Orientierung am Zielspiel (Umsetzen der Spielidee)	3
	4. Physische Anforderungen	- Hoher Anteil an Übungsformen zu Vermittlung von Grundfähigkeiten der Sportart	4
	5. Doppelauftrag Lehrplan	- geringerer spielerischer Zugang, dennoch Spielformen - Charakter des Zielspiels soll wiedergegeben werden	3
Teaching Games for Understanding (TGfU)	1. Soziales Lernen	- Hoher spielerischer Fokus - Reflexion der SuS ist gefordert → hohes Maß an Kommunikation und Kooperation	4
	2. Koordinativ-technisches Lernen	- spielerische Vermittlung der Grundtechniken ermöglicht keine hohen Wiederholungszahlen → nicht so effektiv wie isolierte Übung	3
	3. Kognitiv-taktisches Lernen	- taktische Grundausrichtung des Konzepts - zentrale Vermittlungsambition	4
	4. Physische Anforderungen	- Kann nur im Rahmen des Spielens erreicht werden - Keine gesonderte Übung vorgesehen	2
	5. Doppelauftrag Lehrplan	- Hoher Spielanteil → freudbetonter Ansatz - Orientierung an Zielspiel vermittelt Sportkultur	4

Vermittlungskonzept	Kriterium	Eigenschaften des Konzepts	Note
Technical Awareness Approach (TAA)	1. Soziales Lernen	<ul style="list-style-type: none"> - Hoher spielerischer Fokus - Reflexion der SuS ist gefordert → hohes Maß an Kommunikation und Kooperation 	4
	2. Koordinativ-technisches Lernen	<ul style="list-style-type: none"> - spielerische Vermittlung der Grundtechniken - Raum für Übungsformen mit hoher Wiederholungszahl 	4
	3. Kognitiv-taktisches Lernen	<ul style="list-style-type: none"> - Taktische Grundausrichtung des Konzepts - Zentrale Vermittlungsambition 	4
	4. Physische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> - Kann sowohl im Rahmen des Spielens, als auch in Übungsformen geübt werden - Nicht von Anfang an berücksichtigt 	3
	5. Doppelauftrag Lehrplan	<ul style="list-style-type: none"> - Hohes Maß an spielerischen Elementen → freudbetonter Ansatz - Orientierung am Zielspiel zur Vermittlung der Sportkultur 	4

Tabelle 4: Argumentenbilanz und Bewertung der Vermittlungskonzepte hinsichtlich der Erfüllung der Kriterien.

5. Bewertungsmatrix

Kriterium	Gewichtung (g) $\Sigma = 100$	Genetisches Lernen		Integrative Sportspiel- vermittlung		Spielgemäßes Kon- zept		Teaching Games for Understanding (TGfU)		Tactical Awareness Approach (TAA)	
		n	n*g	n	n*g	n	n*g	n	n*g	n	n*g
1. Soziales Lernen	20	3	60	4	80	2	40	4	80	4	80
2. Koordinativ- technisches Lernen	35	3	105	3	105	4	140	3	105	4	140
3. Kognitiv taktisches Lernen	25	4	100	4	100	3	75	4	100	4	100
4. Physische Anforderungen	5	2	10	4	20	4	20	2	10	3	15
5. Doppelauf- trag Lehr- plan	15	3	45	3	45	3	45	4	60	4	60
Summe	100	320		350		320		355		395	
Rang		4		3		4		2		1	

Tabelle 5: Bewertungsmatrix nach Habermüller (1999), angepasst und ausgefüllt.

- g: Gewichtung des Kriteriums bzw. Bedeutung des Kriteriums für Ultimate Frisbee
- n: Beurteilungsnote/Punkte auf einer Skala von 1-4
- Summe: Summe der gewichteten Kriterien bzw. der Produkte aus n*g.
- Rang: Der Rang, der sich aus der Summe der Produkte aus n*g ergibt.

6. Ergebnisse

Anhand der Bewertungsmatrix sind folgende Ergebnisse zusammenzufassen. Bei einer maximalen Punktzahl von 400, bei der alle Aspekte für die Vermittlung von Ultimate zuträfen, hat das Vermittlungskonzept TAA mit 395 die Höchste. Die Werte setzen sich aus den Noten der Konzepte bezogen auf die einzelnen Kriterien und deren Wichtigkeit für die Vermittlung von Ultimate zusammen. Auf dem zweiten Rang ordnet sich das TGfU mit 355 Punkten ein. Mit 350 Punkten ist die integrative Sportvermittlung auf dem dritten Rang. Den Vierten teilen sich das spielgemäße Konzept sowie das genetische Lernen mit je 320 Punkten. Der erste und die letzten Ränge liegen demnach 75 Punkte auseinander bzw. in Relation zu den 400 möglichen 18,75%. Das bedeutet alle Vermittlungskonzepte haben 80 % oder mehr der maximalen Punktzahl erreicht.

7. Diskussion und Einordnung der Ergebnisse

Die Untersuchung sollte der Frage nachgehen, inwiefern sich die verschiedenen Konzepte für die Sportart Ultimate Frisbee eignen. Auf Grundlage der Ergebnisse der Bewertungsmatrix ist keines der analysierten Konzepte ungeeignet. Alle erhalten im Bewertungsrahmen bis 400 Punkte mindestens 80% der maximalen Punktzahl. Da es sich dabei um Theorien handelt, die sich mit der Lehre von Sportspielen auseinandersetzen ist dies ein zu erwartendes Ergebnis. Dies unterstützt die Wahl der Methode. Für die Vermittlung der Sportart Ultimate eignet sich nach der vorgenommenen Bewertung, mit 395 Punkten, der TAA am besten. Dies hat verschiedene Gründe. Zum einen wurde in der Bewertung ein starker Fokus auf die spielerische Vermittlung der Sportart gelegt. Zum anderen ist die Lehre der technischen Grundfertigkeiten ein entscheidendes Kriterium für das Erlernen der spezifischen Spielfähigkeit für Ultimate Frisbee. Der Raum für Übungsformen, den das TAA ermöglicht, begründet die hohe Bewertung in dieser Hinsicht. Innerhalb des TGfU ist dieser nicht zu gegeben. Das ist der Grund warum das sonst sehr ähnliche TGfU weniger Punkte erreicht hat. Das spielgemäße Konzept hat unterschiedliche Ansätze in seiner theoretischen Aus-

richtung. Je nachdem, auf welche Weise dieses Konzept ausgelegt wird, werden sich die Bewertungen voneinander unterscheiden. Die Werte der Bewertungsmatrix orientieren sich dabei an der additiven Auslegung des Konzepts. Der expansive Ansatz ähnelt dem TGfU, so dass eine Wertung anzunehmen ist, die in diesem Bereich läge. Weiterhin ähnelt das komplikative Modell des spielgemäßen Konzepts eher dem TAA, so dass von einem hohen Wert im Rahmen der Bewertungsmatrix ausgegangen werden kann. Der vergleichsweise niedrige Wert, der in der Matrix letztendlich aufgenommen wurde, kann daher relativiert werden. Die integrative Sportspielvermittlung ist den Werten nach dem TGfU sehr ähnlich. Das liegt in erster Linie an der sportspielübergreifenden Orientierung der Grundfertigkeiten einer Sportart. Bezogen auf Ultimate bedeutet dies, dass Erfahrungen mit einer Frisbee-Scheibe nicht zwangsläufig im Fokus stehen, wenn Fähigkeiten mit herkömmlichen Spielgeräten berücksichtigt bleiben sollen. Das genetische Lernen setzt seinen Fokus vor allem darauf, dass die SuS den Lehr- Lernprozess gestalten. Dadurch ergeben sich gegenüber den anderen Vermittlungskonzepten Nachteile bezüglich der Vermittlung von technischen Grundfertigkeiten. Eine Orientierung am Regelwerk des Zielspiels ist durch die eigenständige Erarbeitung der Sportart durch die Lernenden ebenfalls schwieriger umzusetzen.

Die Ergebnisse dieser Arbeit reihen sich in die didaktische Forschung und auch in die Forderungen des Lehrplans ein. Die spielorientierten Ansätze setzen sich in der Wissenschaft durch. Schröter fordert beispielsweise, dass „die spielbestimmende Handlung immer im Mittelpunkt [der Anfängermethodik] stehen“ soll. (Schröter, 2016, S. 95) Roth formuliert den Grundsatz, dass „spielerisches Probieren vor technisches Studieren geht“ (Roth, 2005, S. 297). Mit der spielbestimmenden Handlung ist dabei eine im Zentrum der Spielidee stehende technische Fähigkeit gemeint, die im Kontext zur Spielsituation vermittelt werden soll. (vgl. Schröter, 2016) Der Lehrplan fordert in seinen Kompetenzerwartungen im Bereich der Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz die Umsetzung technisch-koordinativer und taktisch-kognitiver Fähigkeiten in spielerisch orientierten Situationen, sowie ein angemessenes tak-

tisches Verhalten. Die Wahl eines taktikorientierten Ansatzes der Vermittlung liegt daher besonders nahe. Die Orientierung eines Kriteriums der Bewertung am Lehrplan begründet daher ebenfalls eine höhere Punktzahl der Vermittlungskonzepte, die sich an einer taktischen Herangehensweise orientieren.

Für die Auswahl eines Vermittlungskonzeptes spielen unterschiedliche Faktoren eine Rolle. Zum einen müssen die Vorgaben der Sportart berücksichtigt werden. Daraus ergeben sich bereits unterschiedliche Ansätze und Argumente für die Wahl eines Vermittlungskonzeptes. Diesen Aspekt beleuchtet die vorliegende Arbeit. Zum anderen müssen weitere Gesichtspunkte bei der Wahl der theoretischen Grundlage einer Unterrichtsreihe berücksichtigt werden. Beispielsweise führt Roth (2005) „unterschiedliche Geschmäcker“ für die Wahl der Methoden an. Weiter beschreibt er, dass keine empirischen Befunde vorliegen, die die Wahl einer Anfängerausbildung begründen würden. Die Argumente seien vorrangig auf Basis pädagogischer und psychologischer Untersuchungen in theoretischer Natur vorhanden. (vgl. Roth, 2005) Diese Arbeit ist dabei keine Ausnahme. Auch hier wird lediglich von der Sportart ausgehend die Eignung der verschiedenen Konzepte untersucht. Die individuellen Voraussetzungen einer Lerngruppe, die Vorlieben und -kenntnisse der Lehrperson sowie die Rahmenbedingungen der Schule bleiben unberücksichtigt, sind für die Wahl eines Vermittlungskonzeptes aber nicht weniger entscheidend als die Sportart selbst. Weiterhin werden bei einigen Vermittlungskonzepten durch die Betonung der sportartübergreifenden Ansätze Zeitersparnisse postuliert, die durch verringerte Übung technischer Grundfertigkeiten erreicht werden sollen. Der Zeitaufwand, den die Reflexionsphasen mit sich bringen, die vor allem von den taktisch orientierten Ansätzen gefordert werden, bleibt in der theoretischen Ausarbeitung der Konzepte jedoch unberücksichtigt. Daher kann als Ergebnis dieser Untersuchung keine eindeutige Aussage darüber getroffen werden, welches Vermittlungskonzept sich am besten für die Behandlung von Ultimate Frisbee eignet, sondern lediglich eine Orientierung geboten werden, welches Konzept sich aus welchen Gründen aus der Sicht der Sportart eher anbietet. In dieser Hinsicht

ergibt sich ein Forschungsdesiderat der Sportdidaktik empirischer Untersuchungen der Eignung verschiedener Vermittlungskonzepte betreffend.

Die gewählte Methode dient dazu, einen Überblick über die Kriterien der Vermittlung von Ultimate Frisbee zu erlangen und verschiedene Vermittlungskonzepte hinsichtlich ihrer Eignung für die Sportart zu untersuchen. Zusammenfassend kann dies als gelungen betrachtet werden. Kritisch dazu ist festzuhalten, dass die Methodik von Habermas als nicht leistungsfähig und intransparent beschrieben wird, Entscheidungen aber auf ausreichende Weise begründet werden können. Aus diesem Grund ist das Ergebnis der Untersuchung aber nicht weniger aussagekräftig, da wie beschrieben, die Anforderungen einer Sportart bei der Auswahl eines Vermittlungskonzeptes ebenso eine Rolle spielen, wie die anderen beschriebenen Aspekte. Bei einer feinschrittigeren Wahl der Bewertungsskala für die Vermittlungskonzepte könnte eine differenzierte Aussage über die Eignung der Konzepte getroffen werden. Die grundlegende Erkenntnis, dass sich alle untersuchten Vermittlungskonzepte für die Behandlung der Spielsportart Ultimate Frisbee eignen, würde sich dadurch jedoch nicht verändern.

8. Fazit und Ausblick

Die Arbeit analysiert die theoretischen Grundlagen verschiedener Vermittlungskonzepte und untersucht diese hinsichtlich ihrer Eignung für Ultimate Frisbee. Allen Konzepten kann diese nicht abgesprochen werden. Für die sportdidaktische Forschung bietet diese Arbeit daher in erster Linie die Erkenntnis, dass spieltheoretische Vermittlungskonzepte, die sich in ihrer Erarbeitung meist auf herkömmliche Sportarten stützen, auch auf Trendsportarten anwendbar sind und nicht überarbeitet oder erweitert werden müssen. Gleichzeitig wird der Schluss gezogen, dass keine fundierte Aussage darüber, welches Vermittlungskonzept sich am besten für eine Sportart eignet, allein auf Grundlage der sportartspezifischen Kriterien getroffen werden kann. Weiterhin fehlen empirische Untersuchungen im Bereich der Eignung von Vermittlungskonzepten. Die Ausarbeitungen beschränken sich nach Roth auf theoretische

sche Arbeiten. (vgl. Roth, 2005) Eine Grundlage für die Einschätzung, welches Konzept sich für verschiedene Sportarten eignet, kann diese Arbeit ebenfalls bieten. Sie stellt eine Möglichkeit der Bewertung vor, die auf andere Sportarten übertragen werden kann. Die Kriterien aus der Analyse der Vermittlungskonzepte, kann auch in Verbindung mit anderen Spielsportarten bewertet werden. Dazu bedarf es lediglich der Erstellung von Kriterien und der Gewichtung selbiger. Für die vertiefende Auseinandersetzung und eine allgemeingültige Aussage darüber, welche Vermittlungskonzepte sich besser eignen als andere, ist eine theoretische Arbeit dagegen nicht ausreichend. Hierfür bedarf es empirischer Untersuchungen und Ergebnisse im Feld, die diese Arbeit nicht leisten kann. Für Sportlehrerinnen und Sportlehrer, die sich unsicher sind, welches Konzept sich für die Vermittlung von Ultimate Frisbee eignet, kann diese Arbeit einen Ausschlag geben. Für die Forschung jedoch können die Erkenntnisse als Plädoyer gesehen werden, der mangelnden empirischen Fundierung dieses Forschungsfeldes entgegenzuwirken.

9. Literaturverzeichnis

- Adden, W., Leist, K.-H. & Petersen, U. (1978). Problemlösendes Lernen im Sport. *Sportpädagogik*, 2 (2), 16-31.
- Adolph, H., Hönl, M. & Wolf, T. (1998). *Integrative Sportspielvermittlung* (4. Überarbeitete und erweiterte Auflage). Kassel: Universität Kassel, Institut für Psychologie.
- Albert, A. (2012). Spielen in und mit Regelstrukturen. Zielschussspiele. In V. Scheid & R. Prohl (Hrsg.). *Sportdidaktik. Grundlagen – Vermittlungsformen – Bewegungsfelder* (S. 191-205). Wiebelsheim: Limpert.
- Alfermann, D. & Strauß, B. (2001). Soziale Prozesse im Sport. In H. Gabler, J.R. Nitsch & R. Singer (Hrsg.), *Einführung in die Sportpsychologie, Teil 2: Anwendungsfelder* (2. Aufl., S. 73-108). Schorndorf: Hofmann.
- Almond, L. (2001). Teaching for understanding. An historical perspective. Keynote presentation at the Teaching Games for Understanding in Physical Education and Sport International Conference, Waterville Valley, NH, USA.
- Bähr, I. (2008). Soziales Handeln und soziales Lernen im Sportunterricht. In H. Lange & S. Sinning (Hrsg.). *Handbuch Sportdidaktik* (S. 172-193). Balingen: Spitta.
- Barret, K.R. & Collie, S. (1997). Teaching materials for STXBALL-LACROSSE. STX, Inc. & U.S. Lacrosse, Inc.
- Berkowitz, R. J. (1996). A practitioner's journey from skill to tactics. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 67 (4), 27-31.
- Bietz, J. (1998). Sportspielvermittlung – Konzepte, Probleme und Perspektiven. *Sportunterricht*, 47 (7), 267-274.
- Booth, K. (1983). An introduction to netball. *Bulletin of Physical Education*, 19 (1), 44-45.

- Brettschneider, W.-D. (1977). Spezifisches motorisches Leistungsvermögen oder soziale Kompetenz: falsche Alternative oder zentrales Problem der Sportdidaktik? In K. Dietrich & G. Landau (Hrsg.), Beiträge zur Didaktik der Sportspiele Teil III (S. 15-26). Schorndorf: Hofmann.
- Brodthmann, D. & Landau, G. (1982). An Problemen lernen. Sportpädagogik, 6 (3), 16-22.
- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in the secondary school. Bulletin of Physical Education, 18 (1), 5-8.
- Burrows, L. (1986). A teacher's reactions. In R. Thorpe, D. Bunker & L. Almond (Hrsg.). Rethinking games teaching (S. 45-52), Loughborough: University of Technology.
- Cachay, K. & Kleindienst, C. (1975). Soziales Lernen im Sportunterricht. Sportwissenschaft, 5, 3-4.
- Crocket, H. (2015). Foucault, Flying Disc an Calling Fouls. Ascetic Practices of the Self in Ultimate Frisbee. Sociology of Sport Journal, 32, 89-105.
- Deutscher Frisbeesport-Verband (2017). Fachbrief Sport. Ultimate Frisbee. Der ultimative Moment, wenn die Frisbee nach einem Vollsprint im Hechtsprung gefangen wird. Zugriff am 25.10.2018 unter http://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2014/09/Fachbrief_Ultimate_Februar2017.pdf
- Dietrich, K. (1968). Fußball. Spielgemäß lernen. Spielgemäß üben. Schorndorf: Hofmann.
- Dietrich, K. (1984a). Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? Sportpädagogik, 8 (1), 19-21.
- Dietrich, K. (1984b). Sportspiele im Sportunterricht. Sportpädagogik, 8(1), 17-18.

- Dietrich, K., Dürrwächter, G. & Schaller, H.-J. (1976). Die großen Spiele. Wuppertal: Putty.
- Dürrwächter, G. (1993). Volleyball. Spielend lernen. Spielend üben. Schorndorf: Hofmann.
- French, K. E. & Thomas, J. R. (1987). The relation of knowledge development to children's basketball performance. *Journal of Sport Psychology*, 9, 15-32.
- Gabler, H. (2004). Motivationale Aspekte sportlicher Handlungen. In H. Gabler, J. R. Nitsch & R. Singer (Hrsg.), *Einführung in die Sportpsychologie. Teil I: Grundthemen* (S. 197-246). Schorndorf: Hofmann.
- Gerhards, J. (2007), *Ultimate Frisbee. Neue Sportarten und Bewegungsfelder im Sportunterricht erschließen. Skript zur Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer. Einführung von Ultimate Frisbee*, Zugriff am 09.02.2019 unter <http://www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2014/09/Einf%C3%BChrung-von-Ultimate-Frisbee.pdf>
- Glindemann, A. (2001), *Ultimate Frisbee im Schulsport und im Sportunterricht. Examensarbeit*, Universität Hamburg.
- Griffin, L. A., Mitchell, S. A. & Oslin, J. L. (1997). *Teaching Sport Concepts and Skills. A Tactical Games Approach*. Champaign: Human Kinetics.
- Griffin, L. L. & Patton, K. (2005). Two Decades of Teaching Games for Understanding. Looking at the Past, Present, and Future. In L. L. Griffin & J. I. Butler (Hrsg.). *Teaching Games for Understanding. Theory, Research and Practice*. Champaign: Human Kinetics.
- Griffin, L. Oslin, J. & Mitchell, S. (1995). Two instructional approaches to teaching net games. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 66 (1), 65-66.
- Haberfellner, R., et al. (1999). *Systems Engineering. Methodik und Praxis* (10. Auflage). Zürich: Industrielle Organisation Zürich.

- Hagedorn, G. & Andresen, R. (1990). Allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit. 8. Berliner Sportspiel-Symposium 1989. Ahrensburg: Czwalina.
- Hartmann, H. (1975). Förderung der Interaktionsfähigkeit durch Sportunterricht? Perspektiven für inhaltliche und methodische Alternativen. In H. Hartmann (Hrsg.), Emanzipation im Sport. Gießen: Achenbach.
- König, S. (2002). Evaluation von Spielvermittlungskonzepten für den Sportunterricht. In L. Müller, D. Büsch & M. Fikus (Hrsg.), Begründungsdiskurs und Evaluation in den Sportspielen. Abstractband zum 3. Symposium der dvs-Kommission Sportspiele (S.28-29). Bremen: Universität.
- Krick, F. (2012). Spielen in und mit Regelstrukturen. Rückschlagspiele. In V. Scheid & R. Prohl (Hrsg.). Sportdidaktik. Grundlagen – Vermittlungsformen – Bewegungsfelder (S. 206-220). Wiebelsheim: Limpert.
- Küpper, D. (1991). Sportartübergreifende Ansätze – eine Bereicherung für den Schulsport? Sportunterricht, 40(11), 421-424.
- Lange, H. (2006). Im Sportunterricht an Problemen lernen. Probleme erkennen, angehen und lösen als sportartübergreifende Lern- und Bildungsgelegenheit verstehen? Sportpraxis, 47 (3), 4-10.
- Linke, K. (2018). Ultimate Frisbee als Sportart für eine Form der Bewegungstherapie bei Kindern mit Angststörung. Bachelorarbeit, Deutsche Sporthochschule Köln.
- Linke, W. (2015). Einfluss von Fairplay-Sportarten im Sportunterricht an Schulen auf das Verhalten der Schülerinnen und Schüler im Alltag. Bachelorarbeit, Deutsche Sporthochschule Köln.
- Loibl, J. (1990). Den Blick lenken, um zu sehen. Sportpädagogik, 14(1), 21-29.
- Loibl, J. (1994). Genetisches Lehren und Lernen im Sportspiel aus wahrnehmungstheoretischer Sicht. In G. Hagedorn & N. Heyman

(Hrsg.), Sportspiele. Konstanz und Wandel (S.57-69). Hamburg: Czwalina.

Loibl, J. (1991). Erfahrungsorientiertes Lehren und Lernen im Sportspiel Basketball. In W. Schmidt (Hrsg.), Vermittlungs- und Trainingskonzepte im Wandel (S. 64-81). St Augustin: Academia.

McPherson, S. L. (1995). Expertise in women's collegiate tennis. Development of knowledge and skill. Paper presented at the Annual Conference of the North American Society for the Psychology of Sport and Physical Activity, Monterey, CA.

Mauldon, E., Redfern, H.B. (1981). Games Teaching. A new approach for the primary school. London: MacDonald and Evans.

McPherson, S. L. (1994). The development of sport expertise. Mapping the tactical domain. *Quest* 46, 223-240.

Ministerium für Schule und Weiterbildung (2013), Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen. Sport, Zugriff am 09.02.2019 unter: https://www.schulsport-nrw.de/fileadmin/user_upload/schulsportpraxis_und_fortbildung/pdf/G8_Sport_Endfassung2-1.pdf

Mitchell, S. A., Griffin, L. L. & Oslin, J. L. (1994). Tactical awareness as a developmentally appropriate focus for the teaching of games in elementary and secondary physical education. *The Physical Educator*, 51 (1), 21-28.

Morris, G.S.D. (1976). How to change the games children play. Minneapolis: Burgess Publishing Company.

Otero, C. P. T. (2016). Ultimate Frisbee. Training Methodology. Zugriff am 01.02.2019 unter: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/viref/article/view/25961>

Piggot, B. (1982). A psychological basis for new trends in games teaching. *Bulletin of Physical Education*, 18 (1), 17-22.

- Quitsch, G. (1984). Psychologische Aspekte bei der Vermittlung der Sportspiele. *Lehrhilfen für den Sportunterricht*, 33 (5), 73-80.
- Rhefus, R., Luhn, M. (2012). Badminton. In S. König, D. Memmert & K. Moosmann (Hrsg.), *Das große Limpert-Buch der Sportspiele. Regeln, Technik und Spielformen von Mannschafts- und Rückschlagspielen* (S. 349-365). Wiebelsheim: Limpert Verlag.
- Riera, J. (1995). Estrategia, táctica y técnica deportivas. *Apunts Educación Física y Deportes*, 39 (5), 45-56.
- Roth, K. (2005). Sportspiel-Vermittlung. In A. Hohmann, M. Kolb & K. Roth (Hrsg.), *Handbuch Sportspiel* (S. 290-308). Schorndorf: Hofmann.
- Schaller, H.-J. (1974). Vermittlungsmodelle großer Spiele. In K. Dietrich & G. Landau (Hrsg.), *Beiträge zur Didaktik der Sportspiele Teil I*, (S. 89-97). Schorndorf: Hofmann.
- Schienkiewitz, A., Damerow, S., Schaffrath Rosario, A. (2018). Prävalenz von Untergewicht, Übergewicht und Adipositas bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland. Einordnung der Ergebnisse aus KiGGS Welle 2 nach internationalen Referenzsystemen. In Robert Koch-Institut (Hrsg.) *Journal of Health Monitoring* 3, S. 60-74. Berlin. Zugriff am 25.10.2018 unter https://www.rki.de/DE/Content/Gesundheitsmonitoring/Gesundheitsberichterstattung/GBEDownloadsJ/ConceptsMethods/JoHM_03_2018_Gewicht_Referenzsysteme_KiGGS-Welle2.pdf?__blob=publicationFile
- Schmidt, W. (1987a). Kognitionspsychologische Grundlagen der Spielfähigkeit im Fußball. *Sportunterricht*, 36(6), 226-230.
- Schröter, R. (2016). *Planung, Durchführung und Auswertung von Sportunterricht*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren.

- Sinning, S. (2003). Fußball Lehren und Lernen. Handlungsökologische Hintergründe eines spielbezogenen Vermittlungskonzepts. Hamburg: Kovac.
- Sinning, S. (2008). Sportspiele vermitteln – Spiele lehren und lernen. In In H. Lange & S. Sinning (Hrsg.), Handbuch Sportdidaktik (S. 359-384). Balingen: Spitta.
- Söll, W. (1996). SPORTunterricht sportUnterrichten. Handlungsökologische Hintergründe eines spielbezogenen Vermittlungskonzepts. Hamburg: Kovac.
- Stiehler, G., Konzag, I. & Döbler, H. (1988). Sportspiele. Berlin: Sportverlag.
- Stöcker, G. (1966). Schulsport Basketball. Vom Spielen zum Spiel. Schorndorf: Hofmann.
- Süßenbach, J. (2008). Schüler und Sportunterricht. In In H. Lange & S. Sinning (Hrsg.), Handbuch Sportdidaktik (S. 107-116). Balingen: Spitta.
- Thorpe, R. & Bunker, D. (1986). Is There a need to reflect on our games teaching? In R. Thorpe, D. Bunker & L. Almond (Hrsg.), Rethinking games teaching. (S. 25-34). Loughborough, England: University of Technology, Department of Physical Education and Sport Science.
- Thorpe, R. & Bunker, D. (1989). A changing focus in games teaching. In L. Almond (Hrsg.), The place of physical education in schools (S. 42-71). London: Kogan Page.
- Thorpe, R., Bunker, D. & Almond, L. (1984). A change in the focus of teaching games. In M. Pieron & G. Graham (Hrsg.), Sport pedagogy. Olympic Scientific Congress proceedings (Vol. 6, S. 163-169). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Vom Orde, H. & Durner, A. (2019). Grunddaten Jugend und Medien 2019. Aktuelle Ergebnisse zur Mediennutzung von Jugendlichen in

Deutschland. Zugriff am 01.03.2019 unter: https://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Grundddaten_Jugend_Medien.pdf

Wade, A. (1967). The FA guide to training and coaching. London: Heinemann.

Wartberg, L., Kriston, L., Thomasius, R. (2018). Depressive symptoms in adolescents-prevalence and associated psychosocial features in representative sample. Deutsches Ärzteblatt, 115. S. 549-555.

Weichert, W., Wolters, P. & Kolb, M. (2005). Sportspiel im Schulsport. In A. Hohmann, M. Kolb & K. Roth (Hrsg.), Handbuch Sportspiel (S. 205-218). Schorndorf: Hofmann.

Werner, P. & Almond, L. (1990). Models of games education. Journal of Physical Education, Recreation and Dance, 61 (4), 23-27.

World Flying Disc Federation (2017). WFDF Rules of Ultimate 2017. Zugriff am 05.02.2019 unter: http://www.wfdf.org/sports/rules-of-play/cat_view/26-rules-of-play/32-ultimate

Zimmermann, K. (1982). Wesentliche koordinative Fähigkeiten für die Sportspiele. Theorie und Praxis der Körperkultur, 31 (6), 439-443.

10. Anhang

Ich versichere, dass ich diese Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich wiedergegebene Textstellen, auch Einzelsätze oder Teile davon, sind als Zitate kenntlich gemacht.

.....

Köln, den 11.03.2019