

Leibniz Universität Hannover

Institut für Sportwissenschaft

Ausarbeitung zum Thema: Ist FooBaSKILL für den Sekundarbereich 1 in Niedersachsen geeignet?

Studiengang: FÜBa Englisch/Sport

Semester: WiSe 2017/2018

Name: Marvin Bialucha

Matrikelnummer: 10003343

E-Mail-Adresse: marvin.bialucha@gmail.com

Betreuer: Prof. Dr. Alfred Effenberg

Abgabe: 31.03.2018

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung

2. Hauptteil

2.1 Kerncurriculum Niedersachsen - Sekundarbereich 1

2.1.1 Kompetenzen

2.2 Sportart FooBaSKILL

2.3 Koordinative Fähigkeiten

2.3.1 Koordinative Fähigkeiten nach Hirtz

2.3.2 Altersbezogene Trainierbarkeit

2.4 Heidelberger Ballschule nach Roth

2.5 Eignungsfeststellung

3. Schlussteil

Ist FooBaSKILL für den Sekundarbereich 1 in Niedersachsen geeignet?

1. Einleitung

Das Kolloquiums-Seminar „Weiterführende Themen Sport und Bewegung/Training“ im naturwissenschaftlichen Vertiefungsbereich bei Herrn Prof. Dr. Effenberg im Wintersemester 2017/2018 bot mir bereits Raum für die Auseinandersetzung mit diversen Themenbereichen wie z.B. motorisches Lernen (Lerntheorien) sowie interpersonale Koordination im Fussball und stellte, sofern möglich, stets einen Schulbezug her.

Für vier Tage konnte ich dann Ende Februar 2018 auf der Didacta Bildungsmesse gemeinsam mit einem Kommilitonen (Sport FÜBa; Universität Hannover) und einem der drei Gründungsmitglieder von FooBaSKILL, Roserens, die Sportart FooBaSKILL promoten. Grundlage für uns Sportstudenten war das 21-seitige pädagogische Lehrbuch zur Sportart FooBaSKILL vom Schweizer Bundesamt für Sport (BASPO), welches als Monatsthema seit Dezember 2017 auf der Online-Plattform mobilesport.ch zugänglich ist. Es enthält Informationen über die Sportart, Hilfsmittel (Reglement, Spielfeld, Punktevergabe, Organisationsformen, Material) und Praxis (Planung, Lektion FooSKILL, Lektion BaSKILL, Lektion FooBaSKILL, Spielform für Kinder und Outdoor)¹, sodass der beabsichtigte Bezug zur Schule unmittelbar hergestellt war (Lato, M. & Quaceci, P. & Roserens, P. 2017). Auf der Messe konnten wir neben dem speziell entwickelten Ball auch die beidseitig bespielbaren FooBaSKILL-Tore erproben und erfahren. Die Resonanz der Freizeitinteressierten Sportler, Sportreferendare und erfahreneren Sportlehrer stellte sich als sehr positiv heraus. Unverzüglich sind Bestellungen der speziellen Bälle im zweistelligen Bereich eingegangen. Allerdings stuften diverse Interessenten die Sportart vorerst als große koordinative und kognitive Herausforderung ein. Grundsätzlich wurden noch wenig Erfahrungswerte und wissenschaftliche Informationen im Zusammenhang mit FooBaSKILL erarbeitet, weil die Sportart sehr jung und unerforscht ist. Deshalb wurden tendenzielle Empfehlungen geäußert ab wann und wieso es geeignet ist, obgleich eine Eignung im Schulsport nahe liegt. Da es sich bei FooBaSKILL um eine Kombination der Sportarten Basketball und Fußball handelt und komplexe Bewegungsmuster gefordert sind, sollte eine differenzierte altersbezogene Eignungsfeststellung vorgenommen werden. Deshalb soll diese Hausarbeit die Eignung von FooBaSKILL im Sekundarbereich 1² in Niedersachsen untersuchen und weitere Fragestellungen erarbeiten. Der Bereich der Sek1 wurde ausgewählt, weil hier die optimale Einführung der Sportart vermutet wird. Es handelt sich um ein sportspieldidaktisches Thema.

2. Hauptteil

2.1 Kerncurriculum Niedersachsen - Sekundarbereich 1

Um nachfolgend die Eignung der Sportart FooBaSKILL zu prüfen, muss zunächst auf das Kerncurriculum Bezug genommen werden um eine gewisse Rahmung herzustellen. Sportunterricht soll vor allem Enthusiasmus an Bewegung durch gemeinschaftliche sportliche Aktivität wecken. Die Förderung von Fairness, Teamgeist, Toleranz und Leistungsbereitschaft stellt ein Werte handelndes Erfahren von Sport dar und soll die Transition auch auf andere Lebensbereiche ermöglichen. Da nur das Fach Sport eine holistische, spezifische Persönlichkeitsentwicklung offeriert und motorische, kognitive und sozial-affektive Eigenschaften herausbildet (KC 2007, S.7), sollte FooBaSKILL einen Beitrag zum „Miteinander“ leisten und einen positiven Effekt auf SuS haben.³ Ferner ist der Aufbau kontinuierlichen Sporttreibens für die individuelle „Gesundheit“ anzustreben (Kuhlmann 2006, S. 92). Seit dem KC 2017 finden die pädagogischen Perspektiven von Kuhlmann ganzheitlich Anwendung. Schulsport bedarf außerdem differenzierter Aufgabenstellungen, welche unterschiedliche Handlungsräume eröffnen. Die Auflistung dieser ist dem KC zu entnehmen (KC 2007, S. 9).

Generell ist im Schulsport zu beachten, dass SuS innerhalb von Sportgruppen über ein äußerst heterogenes Leistungsvermögen verfügen. In der Sek 1 bestehen Sportgruppen aus SuS von Haupt-, Realschule und Gymnasium, wobei die motorische Leistungsfähigkeit der Individuen grundsätzlich ähnlich ist.⁴ Eine primäre Differenzierung der SuS liegt hier im Bereich der kognitiven, nicht aber motorischen Leistungen vor. Offensichtlich ist, dass kognitiv leistungsstarke SuS das Gymnasium besuchen, semi-leistungsstarke die Realschule, während Leistungsschwächere in der Hauptschule angesiedelt sind. Folglich ist allgemein anzunehmen, dass leistungsschwächere SuS mehr Hilfestellung (Anleitung und Methodik) zur kognitiven Verarbeitung, auch im Sportunterricht, benötigen. Die sportbezogenen Differenzen der SuS (individuelle motorische Fähigkeiten, Kenntnisse und Fertigkeiten) gibt es aufgrund unterschiedlicher Sportbiografien, nicht aber aufgrund der Schulzweigverortung, weil SuS unabhängig des Schulzweiges andere Erfahrungswerte im schulischen und außerschulischen Bereich sammeln (KC 2007, S. 7-8). Die innere Differenzierung der Schülerstruktur wird deshalb der heterogenen Schülerstruktur gerecht. Lehrer sind angehalten individuell auf die Bedürfnisse einzugehen. Ein besonderer Fokus sollte auf leistungsschwächeren SuS liegen und demnach umfassende Übungsangebote

und zugeschnittene Unterrichtsstunden bieten. Leistungsstärkeren SuS ist ein Angebot über die gewöhnlichen Anforderungen hinaus zu bieten, um eine höhere Komplexität, Vertiefung und Erweiterung zu erschließen. SuS sollen darüber hinaus die Unterrichtsplanung mitgestalten, um Verantwortung zu übernehmen. Eine eigene Schwerpunktsetzung ist folglicherweise möglich (KC 2017, S. 9-10).

2.1.1 Kompetenzen

Im KC werden inhaltsbezogene und prozessbezogene Kompetenzen unterschieden, deren Synergien ein erfolgreiches Handeln in Anwendungssituationen, Sportpraxis, ermöglichen. Prozessbezogene Kompetenzen umfassen insgesamt die drei Bereiche Methoden- Sozial- und Selbstkompetenz. Einerseits sollen Erkenntnisse gewonnen werden, d.h. ein situationsadaptiertes und geschicktes Bewegen entwickeln sowie die Erweiterung von Bewegungs- und Materialerfahrungen. Andererseits gilt es Beziehungen zu entwickeln. Dies bedeutet soziale Entwicklung durch Miteinander und Gegeneinander in einem Wechselspiel unter Einfluss von Regeln, allgemeinen Verhaltenserwartungen und der Übernahme von Verantwortung. Weiterhin forciert man das „Lernen lernen“ durch Beobachten und Nachahmen, eigenständige Gestalten von Lernsituationen, die Veränderung dieser und Reflexionsphasen. Die Reflexion stellt das signifikante Kriterium, die Grundlage kognitiver Auseinandersetzung im Sportunterricht dar und spielt somit in jeder Sportunterrichtsstunde eine entscheidende Rolle. Zu berücksichtigen ist, dass Reflexion erworbenen Wissens und Könnens in einem anderen Abstraktionsgrad in den drei Schulformen erfolgt. Zur Selbstkompetenz gehört auch Bewegungen zu evaluieren, sich selbst genauso wie Andere realistisch einzuschätzen. Anforderungen von Bewegungssituationen müssen bewertet werden können (KC 2007 und 2017).

Inhaltsbezogene Kompetenzen strukturieren das Fach Sport in die sieben Erfahrungs- und Lernfelder in denen die prozessbezogenen Kompetenzen entstehen und sind dem Bereich Sachkompetenz zu verorten. SuS sollten bestenfalls ihre körperliche Leistungsfähigkeit steigern, konditionelle und koordinative Fähigkeiten altersgemäß entwickeln, grundlegende Bewegungstechniken und Taktikverhalten sowie spielspezifische Fähigkeiten und Fertigkeiten anwenden. FooBaSKILL ist dem Lernfeld „Spielen“ zuzuordnen, welches in drei Niveaustufen differenziert wird. Vorgegeben sind erwartete Kompetenzen am Ende von Schuljahrgang Sechs, Acht und Zehn. Zu beachten ist, dass der Hauptschulabschluss bereits in der 9. Klasse erreicht wird. Die aufgeführten Kompetenzen sollten deshalb zuerst erworben werden. Mindestens drei Erfahrungs- und Lernfelder werden ver-

bindlich von der jeweiligen Fachkonferenz festgelegt (KC 2017, S. 11-15). Das Lernfeld „Spielen“ ging früher systematisch, problem- und übungsorientiert vor (KC 2007). Ende des Jahrgangs Neun müssen mindestens zwei Zielschussspiele, ein Rückschlag- und ein Endzonenspiel behandelt worden sein. Am Ende des 10. Jahrgangs muss ein drittes Rückschlagspiel behandelt worden sein. Vereinfacht gesagt sind die erwarteten Kompetenzen hier die Entwicklung allgemeiner und sportspielspezifischer Spielfähigkeit, die Praktizierung von Fairplay und die Akzeptanz und Durchführung der Schiedsrichtertätigkeit (KC 2017, S. 14).

Auf die Teilthematik „Vorbereitung auf das Prüfungsfach Sport in der gymnasialen Oberstufe“ wird nicht eingegangen, weil keine unmittelbare Notwendigkeit der Verknüpfung mit FooBaSKILL besteht. Der ergänzende Theorieunterricht behandelt theoretische Themen zu Sport und Gesellschaft, Training, Gesundheit, Wirtschaft und Umwelt, sodass ein praktischerer Fokus für FooBaSKILL in der Sek 1 besteht (KC 2017, S. 8).

Nach der genauen Betrachtung des KC der Sek 1 lässt sich abschließend sagen, dass nicht nur motorische, koordinative Fähigkeiten altersgemäß entwickelt werden sollen, sondern auch Mehrperspektivität aufgrund wachsender Heterogenität eine zunehmende Rolle im wertegebundenen Sportunterricht, der einem ausgeprägten reflektierten Handeln aller Beteiligten unterliegt, einnimmt. Die Betrachtung von Inklusion, sonderpädagogischen Aspekten und sprachlich-kulturellen Herausforderungen der Flüchtlingswelle kann im Rahmen dieser Hausarbeit nicht stattfinden.

2.2 Sportart FooBaSKILL

Die Wortbestandteile der Sportart FooBaSKILL erklärt die neue, in der Schweiz bereits anerkannte Sportart aus dem Jahr 2017. Es handelt sich um eine Kombination aus Fussball und Basketball, die explizit für den Schulsport entwickelt wurde. Das Spielprinzip sieht ein Basketballspielfeld, in der Turnhalle oder draußen, vor. Für gewöhnlich wird 4 gegen 4 gespielt, aber die Anzahl der Spieler kann beliebig gestaltet werden. Ein Spiel dauert 10 Minuten, wobei es zwei Halbzeiten á 5 Minuten gibt. Der Anstoß erfolgt per Sprungball wie im Basketball. In der einen Spielfeldhälfte ist es nur erlaubt Basketball zu spielen, in der anderen nur Fussball, sodass jeder Spielfeldhälfte eine Sportart gewidmet ist. In der Praxis hat dies zur Folge, dass die Mittelfeldlinie den Sportartwechsel einleitet. Folglich greift eine Mannschaft in Halbzeit eins auf der Basketballseite an und verteidigt auf der Fussballseite, während die andere Mannschaft in umgekehrter Weise agiert (diese

verteidigt de facto den Basketballkorb und greift auf der Fussballseite an). Wenn die Halbzeit vorbei ist, gibt es einen Seitenwechsel und die Aufgaben changieren.

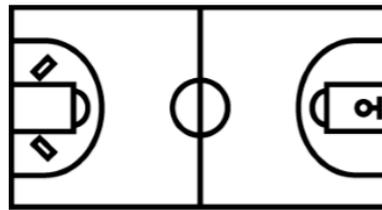


Abb. 1: FooBaSKILL Spielfeld. Fussballhälfte links, Basketballhälfte rechts (Lato, M. & Quaceci, P. & Roserens, P. (2017).

Obwohl auf der Basketballseite ein herkömmlicher Korb ist, befinden sich auf der Fussballseite zwei Tore. Diese bestehen entweder aus zwei Schwebenkästen mit jeweils einem Multifunktionskegel oder speziellen FooBaSKILLToren (vorne und hinten beschießbar).



Abb. 2: Tormodell mit Pylone, links und Tormodell mit FooBaSKILL-Tor, rechts (foobaskill.com).

Für FooBaSKILL wurde eigens ein neuer Ball entwickelt, dessen Eigenschaften glatte Oberflächenelemente eines Fußballs und griffige Oberflächenelemente eines Basketballs sind, auch „SkillTheBall“ genannt.⁵ Auf der Messe konnte ich nach kurzem Testen feststellen, dass sich der Ball sowohl sehr gut mit dem Fuß passen (vermutlich auch Schießen), als auch mit der Hand Prellen ließ.

Weiterhin ist beabsichtigt, dass SuS gegen die Wände spielen, die Bestandteil des Spielfelds sind. Dadurch sollen kreative Möglichkeiten im Spiel entstehen. Ein *differenziertes Punktesystem* ermöglicht, dass man 1, 2 oder 3 Punkte auf beiden Spielfeldhälften erzielen kann. Es gibt Regeln für Anfänger und Fortgeschrittene.⁶ Wirft ein Spieler gegen das Basketballbrett oder passt er gegen den Schwebekasten, erhält das Team einen Punkt. Analog gibt es zwei Punkte für ein Team, wenn der Rebound vom eigenen Mitspieler unter Kontrolle gebracht wird (2. offensive Absicht). Über einen Korbwurf oder auf der Fussballseite beim Herunterschießen der Pylone oder Treffen des Tores werden 3 Punkte erzielt. Bei einem Punkterfolg erhält das verteidigende Team den Ball und beginnt eine neue Spielsituation, indem es den Ball mit beiden Händen auf den Boden legt. Daraufhin

wird der erste Pass gespielt. Um auf der Basketballseite zu punkten, muss sich der Spieler zwingend in dieser Spielfeldhälfte befinden (vice versa und analog beim Fussball). Das

abgestufte Punktesystem soll eine motivierende Wirkung zur aktiven Teilnahme, auch bewegungszurückhaltender SuS bewirken und gleichzeitig den Erfahrungsbereich von SuS erweitern die nur eine Sportart bevorzugen.⁷ Das Ziel der Sportart, neben dem Punkterzielen, ist die umfassende motorische und koordinative Entwicklung der Spieler. SuS sollen aktiv sein, gefordert und gefördert werden durch die Einbindung des Ober- und Unterkörpers. Durch das Spielprinzip wird die Ausführung neuer Bewegungsmuster erforderlich, sodass SuS sich neue Lösungsansätze für die Bewegungsaufgaben erarbeiten müssen. Zusätzlich findet parallel ein kognitives Umdenken aufgrund des Sportartwechsels statt.

2.3 Koordinative Fähigkeiten

2.3.1 Koordinative Fähigkeiten nach Hirtz

Das Hauptaugenmerk aus Sicht der Erfinder von FooBaSKILL ist die umfangreiche Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten. Sie beziehen sich auf die fünf koordinativen Fähigkeiten von Hirtz (1977), nicht auf die sieben von Blume (1978). Dies ist in der Schweiz wohl gängige Praxis, findet in dieser Arbeit jedoch keine weitere Beachtung, da die Schwerpunktsetzung der Eignungsfeststellung der Sportart in der Sek 1 obliegt. So ist die altersbezogene Trainierbarkeit wichtiger.

2.3.2 Altersbezogene Trainierbarkeit

Angesichts der Tatsache, dass jeder Mensch in seiner (neuro-)physiologischen und morphologischen Entwicklung individuell ist, lassen sich ausschließlich Mittelwerte (pauschalisiert) für die altersbezogene Trainierbarkeit feststellen. Diese bieten jedoch Orientierung, sodass diese Terminologie im Rahmen dieser Arbeit verwendet wird. Die intraindividuelle Plastizität koordinativer Fähigkeiten wird in zwölf Phasen eingeteilt. Phase 5, frühes Schulkindalter (7-10 Jahre), weist große Steigerungsraten auf, während Phase 6, spätes Schulkindalter (Mädchen: 10-11/12; Jungen: 10/11-12/13 Jahre) als optimales Alter zur Grundlagenentwicklung mit der besten motorischen Lernfähigkeit determiniert wird (erste Geschlechterdifferenzierung). Die meisten SuS werden im Alter von sechs oder sieben eingeschult, sodass diese mit zehn oder elf bei optimalem Verlauf in die Sek 1 versetzt werden. In der Pubeszenz folgt anschließend eine Umstrukturierung motorischer Fähigkeiten (Mädchen: 11/12-13/14; Jungen: 12/13-14/15), während in der Adoleszenz die geschlechtsspezifische Ausprägung und Individualisierung bei einem wiederholten, ähnlich

signifikanten Anstieg koordinativer Fähigkeiten wie in Phase 5 erreicht werden kann (Mädchen: 13/14-17/18; Jungen: 14/15-18/19; Ludwig, G. & B. 2002, S. 98-99; Winter, R. 1998).⁸

Bei Überführung in die Sek 1 kommen Mädchen bald bereits in die Pubeszenz-Phase. Jungs hingegen sind zu diesem Zeitpunkt oft noch in Phase 6. Grundsätzlich sind jedoch beide Geschlechter größtenteils der Pubeszenz- und Adoleszenz-Phase in der Sek 1 einzuordnen.

2.4 Heidelberger Ballschule nach Roth

Die Heidelberger Ballschule bietet seit 1998 Programme für Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter an und forciert die frühzeitige, langfristige motorische Entwicklung von Kindern und Jugendlichen mit verschiedenen Bällen, um für das restliche Leben des Sportlers optimale Bedingungen zu schaffen. Prof. Dr. Klaus Roth begleitet die Ballschule seit Beginn des Konzeptes wissenschaftlich, sodass eine Weiterentwicklung und Ausdifferenzierung über die Jahre statt gefunden hat (s. Schlussteil). Tatsächlich ist die Heidelberger Ballschule deswegen im Rahmen dieses Themas interessant, weil es FooBaSKILL einordnet und gleichzeitig den Anspruch hegt *für jegliche Kinder* zu sein, d.h. von Kindern mit motorischen Defiziten bis hin zu talentierten mit Leistungspotential, denn es geht in der Ballschule nicht um die Ausbildung von Profis, sondern vielmehr motorische Universalisten, die sich vielseitige Veranlagungen aneignen. Dadurch lässt sich auf leistungsschwächere und leistungsstärkere SuS eingehen (KC 2017). Durch Anwendung der *integrativen Sportspielvermittlung* sollen generalisierte Kompetenzen erlernt werden, die ein zügiges und effektives Lernen in allen Sportarten ermöglichen. Roth geht davon aus, dass es allgemeine Kompetenzen gibt, die sich auf jegliche Sportart transportieren lassen. Diese werden zurückgeführt auf *Verwandschafts-* bzw. *Ähnlichkeitsmerkmale* der Sportspiele. Man beruft sich hier auf retrospektive Befragungen und fokussierte Interviews mit Profisportlern aus diversen Sportarten (Basketball, Handball, Fussball etc.). Die hier angewandte integrative Sportspielvermittlung sieht nicht vor mit einzelnen, klassischen Zielchusspielen oder Rückschlagspielen, Lernfeld „*Spielen*“ (KC 2017), bei der motorischen Entwicklung von Kindern anzufangen, sondern mit Sportspielen die Anforderungen der herkömmlichen Sportspiele simultan und in generalisierterem, unspezifischerem Umfang

vereinen. Diese können als Transferspiele bezeichnet werden. Bezugnehmend auf die Abbildung 3 lassen sich von unten nach oben drei Ebenen feststellen. Die Vorgehensweise mit sportspielübergreifendem Lernen zu beginnen und sportspielgerichtetem Lernen fortzuführen, verspricht sportspielübergreifende Kompetenzen zu entwickeln.

„Mit dem Leitsatz ‚vom Allgemeinen zum Spezifischen‘ ist die Überzeugung verbunden, dass die Spiele durch zum Teil identische oder zumindest ähnliche Anforderungsmerkmale charakterisiert sind“ (Roth & Hahn, 2007, S. 5).

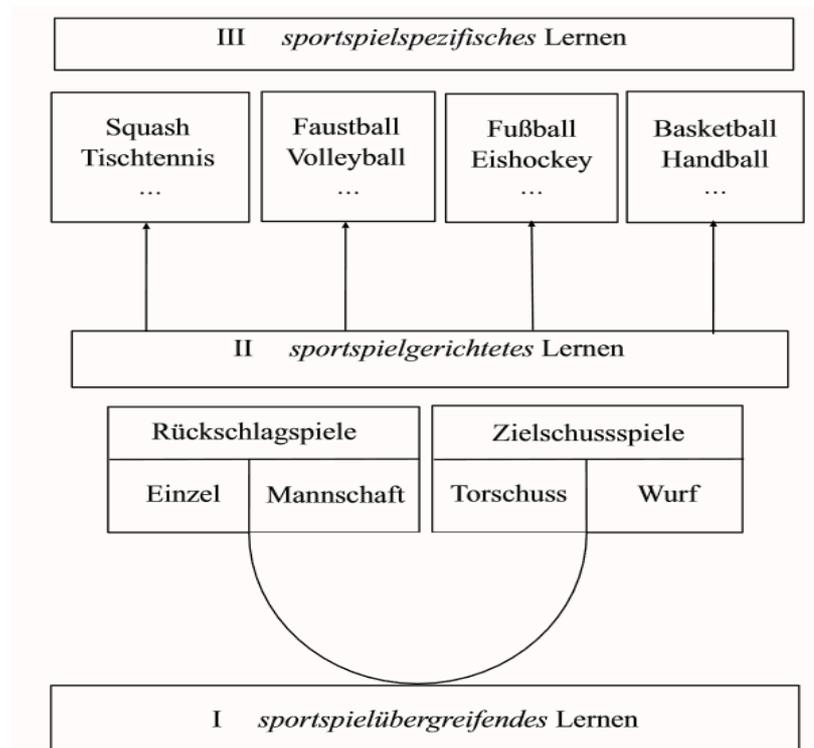


Abb.3: Der integrative Weg vom Allgemeinen zum Spezifischen (Hahn C. & Roth, K. 2007)

Ebene 1 soll der Erlernung jeglicher, allgemeiner Bedingungen zum Spielen von Sportspielen dienen, für die Ebene 2 als Grundlage fungieren und ist im Alter von sechs bis acht Jahren vorgesehen. Auf Ebene 2 wird dann zu Sportspielen einer Kategorie gewechselt, die ein größeres Verhältnis von Similarität als vorher zeigen. Die Kombination von Kompetenzen zweier Sportarten entweder aus dem Bereich der Rückschlagspiele oder Zielschussspiele findet statt (sportspielgerichtetes Lernen). Auf Ebene 3 wird final und in späteren Entwicklungsständen sportspielspezifisch gelernt (Kompetenzen einer einzelnen Sportart). Die Teilspezialisierungen der Ebene 2 und auch der Ebene 3 sind ab dem Alter von Acht in einem sukzessiven Übergang zu realisieren. Ab einem bestimmten Zeitpunkt streben SuS danach die Zielspiele selbst zu spielen, sodass dem auch Einhalt geboten werden muss (ballschule.de 2018). Zustimmung findet die Auffassung, dass die sport-

spielübergreifenden Kompetenzen nicht externen, räumlich-temporellen Spielabläufen unterliegen, sondern der „internen Handlungsregulation“ (Roth, K. & Hahn, C. 2007, S. 6). In diesem Kontext ist auf Basis von Befragungen von Experten das Lehrmodell der Ballschule - das *ABC des Spielens* entstanden. Es umfasst die Bausteine *Taktik (A)*, *Koordination (B)* und *Technik (C)* und wird in einer 3 x 7 Matrix erfasst (S. Anhang). Der Kompetenzerwerb aller drei Bausteine erfolgt vorrangig durch eigenes Experimentieren und Ausprobieren. In der Vergangenheit hatten SuS mehr Raum sich selbst auf Schulhöfen, in Parks oder auf der Straße sportlich auszuleben, sodass diese abnehmenden Tendenzen Berücksichtigung in der Ballschule erhalten. Die konkreten Vermittlungsformen der drei Bausteine sind beim Taktikbaustein *Bausteinspiele*, während es bei den Koordinations- und Technikbausteinen *Bausteinübungen* sind. Die *Bausteinspiele* müssen einen eigenen Charakter besitzen und sollen nicht der konkreten Präparation auf klassische Zielspiele dienen. Für diese Spiele wird ein unkompliziertes Regelwerk gefordert, das schnell zugänglich und ohne umfangreichen Geräteaufbau umsetzbar ist. Die *Bausteinübungen* sehen eine Akzentuierung übergreifender Fertigkeiten vor. Elementare Spieltechniken weisen Austauschbarkeit auf und werden nicht explizit in methodischen Schritten, sondern implizit erlernt. Diese gesamte Vorgehensweise soll zahlreiche Lösungsideen zur Bewältigung von Bewegungsaufgaben fördern und ermöglichen (Kröger, & Roth, K. 2007). Zu berücksichtigen ist, dass Expertenbefragungen und Reaktionszeitstudien ergaben, dass beim Feld der Rückschlagspiele *motorische Anforderungen* im Vordergrund stehen. Prozentuale Gewichtungen für die drei Bausteine wurden ermittelt und stellten fest, dass der Koordinationsbaustein mit 45% am Größten ausgeprägt ist, der Technikbaustein mit 38% und der Taktikbaustein mit 17% hingegen geringer. Im Kontrast dazu stehen die Zielschussspiele, die hauptsächlich *taktischen Anforderungen* unterliegen. Die Koordination wird mit 20%, die Technik mit 29% und die Taktik mit 51% eingestuft (Roth, K. & Hahn, C., 2007, S.6).

2.5 Eignungsfeststellung

Betrachtet man nun in diesem Zusammenhang FooBaSKILL, fällt auf, dass die Sportart einerseits aufgrund der Kombination zweier Zielschussspiele gewissermaßen in das Schema der Ballschule einzuordnen ist (Transferspiel) und dass es tatsächlich Kompetenzen ausbildet, die für andere Sportspiele transferierbar sind, weil sowohl Ober- als auch Unterkörper einbezogen werden, technisch-koordinative und taktische Elemente aus dem Torschuss- und Wurfspielsport Anwendung finden. Der speziell entwickelte Ball kombiniert Basket- und Fußball und bietet SuS die Gelegenheit einen neuen Ball kennen-

zulernen. Als Alternativen würden sich ein normaler Fußball oder Basketball anbieten. Ein Fußball scheint praktikabel, jedoch ist dieser aufgrund der glatten Oberfläche vor allem für kleine Hände eher ungeeignet, weil die Griffigkeit fehlt und nicht prellfähig wie ein Basketball ist. Mit einem Basketball dauerhaft Fußball zu spielen wird nicht angemessen sein. Neben dem Ball entspricht auch die Spielfelderweiterung durch die Wände den Vorstellungen der Ballschule, da kreative Möglichkeiten zum Experimentieren entstehen. Geht man davon aus, dass FooBaSKILL eine eigene Sportart ist, kann es jedoch nicht der angesprochenen Terminologie der Sportspiele zugeordnet werden. Es handelt sich viel mehr um eine Cross-Over Sportart, die einem Verschmelzungsprozess von Basketball und Fußball unterliegt (Pape-Kramer, S. 2004). Inwiefern dadurch die koordinativen Fähigkeiten, die technischen und taktischen Bausteine besser entwickelt werden als bei der separaten Durchführung beider einzelnen Sportarten bleibt jedoch aus wissenschaftlicher Sicht offen und könnte beispielsweise in Beobachtungsstudien erforscht werden. Fest steht jedoch, dass die Bausteine in anderer Art und Weise entwickelt werden. Weiterhin wählen die Erfinder einen anderen Ansatz als die Ballschule. So wird im pädagogischen Lehrbuch empfohlen, zunächst jeweils eine Lektion zu Fußball und Basketball zu lehren, bevor eine Unterrichtseinheit zu FooBaSKILL folgt (Lato, M. & Quaceci, P. & Roserens, P., 2017, S. 10). So gesehen, könnte man vermuten es würde der Ansatz von Ebene 3 zu Ebene 2 gewählt, spezifisch zu allgemein. Theoretisch müsste man hier aber eine Zwischenebene oder differenziertere Kategorisierung für Cross-Over-Sportarten hinzufügen. Diesbezüglich wäre eine weitergehende Analyse der Lektionen sinnvoll, um die Hinführungsweise zu FooBaSKILL genauer zu betrachten. In diesem Zusammenhang lässt sich also diskutieren, ob FooBaSKILL eine eigene Zielsportart nach dem Schema in Abbildung 3 ist, denn die Heidelberger Ballschule sieht eigentlich vor, dass Wurf- oder Torschussspiele einen getrennteren Fokus erhalten. Ob die Sportart auch im Breitensport seine dauerhafte Berechtigung findet und eine eigene Zielschusssportart ist, lässt die Frage offen, ob es nur aus Gründen der Entwicklung generalisierbarer Kompetenzen oder seiner selbst wegen im Schulsport gespielt werden sollte.

Die altersbezogenen Einordnungen der Ballschule, genauso wie die Erfinder von FooBaSKILL sagen aus, dass die Sportart frühestens ab der 3. Klasse geeignet ist. Die Ballschule beginnt zwar bereits im Kindergarten oder später im Alter von sechs Jahren, aber startet wie bereits erwähnt auch mit dem sportspielübergreifendem Lernen (Ebene 1), sodass das sportspielgerichtete Lernen, Ebene 2, eine Zwischenstufe (wie vorher angeregt) oder das sportspielspezifische Lernen ab der 3. Klasse altersgerecht scheint und an vorhandene Kompetenzen anknüpft (Essig, W., 2007). Wie bereits König und Mem-

merkt in Schulsportstudien feststellten, sollten sukzessiv spezifischere Inhalte in Klasse 3 und 4,

vor allem aber in 5 und 6 vermittelt werden (König & Memmert, 2005, S. 329). Wie im Kapitel „altersbezogene Trainierbarkeit“ erwähnt liegen für die intraindividuelle Plastizität koordinativer Fähigkeiten ab der 2.-3. Klasse gute Bedingungen vor. Da diese ab der 4.-5. Klasse am Besten formbar sind, besteht hier durchaus eine gute Gelegenheit, dass sich SuS in FooBaSKILL ausprobieren und mit den neuen Bewegungsaufgaben auseinandersetzen. Der Kompetenzerwerb aller drei Bausteine soll schließlich primär durch eigenes Experimentieren und Ausprobieren erfolgen. Folgt man dieser Logik, sollte für die Einführung von FooBaSKILL in der Sek 1 kein unmittelbares Problem bestehen. Sicherlich sind dies trotzdem optimale Entwicklungsstände, die wohl kaum der heterogenen Schülerstruktur im niedersächsischen Schulalltag gerecht werden. Daher sollten ausnahmslos immer Einzelfallentscheidungen getroffen werden welchem Entwicklungsstand die SuS entsprechen. Als Hilfe kann dafür die ABC-Matrix der Ballschule dienen (Kap. 2.2.3). Da SuS in die Unterrichtsplanung mit einbezogen werden sollen, kann die Lehrkraft ansonsten fragen, ob FooBaSKILL gespielt werden soll. Abgesehen davon ist bekannt, dass für Zielschussspiele die taktischen Anforderungen von größter Bedeutung sind, wenn es um die Spielfähigkeit geht. Ob aber im Schulsport wirklich umfangreiche Taktikeinheiten durchgeführt werden sollten, lässt sich stark anzweifeln, denn es liegt ein sportpraktischer Fokus vor. Diese Thematik könnte in einer weiteren Arbeit diskutiert werden.

Berücksichtigt man nun zusätzlich das niedersächsische Kerncurriculum, gilt es die allgemeine und sportspielspezifische Spielfähigkeit von SuS zu entwickeln. Wie bereits vorher im Rahmen der Ballschule analysiert, wird diese jeweils bei FooBaSKILL erworben. In der Ballschule wird die Ansicht vertreten, dass die Methodik „Spielen ist wichtiger als Üben“ genutzt werden soll.

„Man ist sich heute über die Tatsache einig, dass man Spielen nur durch Spielen lernt.“ Dies bedeutet nicht, dass Üben überhaupt keine Rolle mehr spielt, sondern lediglich, dass das Spielen im Vordergrund steht“ (Roth & Hahn, 2007, S. 8).

Deshalb soll die Lehrkraft erst bei der Feststellung von Defiziten mit Regeländerungen, Hilfestellungen und Korrekturen reagieren. Ein bewusstes Üben solle erst vorgenommen werden, wenn SuS intrinsisches Interesse bekunden und es als notwendig erachten. Dieses Prinzip schließt das Lernen vom Impliziten zum Expliziten ein, welches aufgrund der größten Lernzuwächse genutzt wird (Roth & Hahn, 2007, S. 7). Dies entspricht den Vorstellungen der Schule, weil der Sportunterricht vor allem auch defizitäreren SuS helfen soll. Während das Kerncurriculum 2007 noch vorsah, dass die erwarteten Kompetenzen im Lernfeld „Spielen“ auf „systematische, problem- und übungsorientierte Vorgehensweise“ erworben werden sollten (KC 2007, S. 16), gibt es seit dem neuen KC keine Vorgabe für die Vorgehensweise mehr. Zu vermuten ist, dass in der Realität im Sportunterricht oft

die Vorgehensweise der Ballschule gelebt wird, da auch im vorherigen KC keine weiterführende Konkretisierung und deswegen ein curricularer Handlungsspielraum bestand. Da Spiele und Übungen in den Lektionen des pädagogischen Lehrbuchs vorhanden sind (Bausteinspiele und –übungen), sollten diese der Lehrkraft helfen FooBaSKILL einzuführen. Das Lehrbuch offeriert zahlreiche Tipps und kann einer Überforderung der SuS entgegenwirken. Gleichzeitig gelingt es dadurch der inneren Differenzierung bzw. Heterogenität der Sportgruppe gerecht werden zu können. So können leistungsstarke Spieler durch das bereits abgestufte Punktesystem eingeschränkt oder die Regeln der Niveaus für Anfänger und Fortgeschrittene angepasst werden. Außerdem besteht die Möglichkeit das Spiel mit Beschränkungszonen zu spielen, um auch leistungsschwächere SuS einzubinden. Hierfür kann das Volleyballfeld oder andere Linien am Boden der Turnhalle genutzt werden (Lato, M. & Quaceci, P. & Roserens, P. 2017, S.4-5, 8). Mehr Torchancen können ermöglicht werden, wenn Schwedenkastenelemente abgenommen werden oder weniger Torchancen wenn die Höhe der Multifunktionskegel variiert wird, also mehr Schwedenkastenelemente aufeinander aufgebaut sind. Sollte FooBaSKILL für leistungsschwächere SuS zu anspruchsvoll sein, können unterentwickelte Kompetenzen zunächst erworben werden und den leistungsstärkeren SuS wird angeboten über die gewöhnlichen Anforderungen hinaus zu experimentieren. Unterschiedliche Handlungsräume und pädagogische Perspektiven können also in FooBaSKILL eingenommen werden, sodass ein Werte handelndes Erfahren von Sport ermöglicht wird. Davon abgesehen sollten die prozessbezogenen Kompetenzen in den drei Lektionen von FooBaSKILL integriert werden. Bei der Untersuchung der Lektionen kann dieser Aspekt holistisch analysiert werden. Da die inhaltsbezogenen Kompetenzen eine Kongruenz zur Ballschule aufweisen, können diese grundsätzlich erworben werden und die langfristige Teilnahme am Sportunterricht sichern. Wie beleuchtet, kann der allgemeinen und sportspielspezifischen Spielfähigkeit, Fairplay-Praktizierung, Toleranz gegenüber Schiedsrichterentscheidungen durch das Lehrbuch nachgekommen werden.

Für die SuS ist insbesondere der Spaß am Sport von großer Bedeutung, um am kontinuierlichen Sporttreiben gefallen zu finden (KC 2017). Auch Prof. Dr. Roth und die Erfinder von FooBaSKILL haben dies erkannt, sodass abschließend gesagt werden kann, dass FooBaSKILL auf Grundideen der Heidelberger Ballschule basiert, zwar eine andere Hinführung zur Sportart wählt, aber gleichzeitig aus zwei Sportarten besteht. Vom Crossover profitieren die SuS nicht nur aus Sicht der Verbesserung der koordinativen und technischen Entwicklung, sondern es bietet auch Gelegenheit taktische Bausteine zu bilden. FooBaSKILL stellt sicherlich eine gelungene Option für die Sek 1 dar und verbindet ein

Zielschuss- und Wurfspiel. Der Zeitpunkt der optimalen Einführung bleibt nach wie vor offen und ist nicht pauschalisierbar.

3. Schlussteil

Resümierend stelle ich fest, dass FooBaSKILL eine praxisorientierte Thematik darstellt und ich als Sportstudierender noch über wenig praxisnahe Erfahrung im Schulsport aus Lehrkraftperspektive besitze. Diese Arbeit hat theoretische Blickwinkel des Kerncurriculums aus Niedersachsen, koordinativer Fähigkeiten und der Heidelberger Ballschule beleuchtet und festgestellt, dass Sportunterricht mit äußerst heterogenen Klassen korrespondiert. Lehrkräfte müssen Unterricht bedarfsgerecht zuschneiden. Eine allgemeingültige Aussage ab wann genau FooBaSKILL geeignet ist, lässt sich nicht treffen, aber spätestens ab der Sek 1 kann es getestet werden. Dennoch impliziert es eine komplexe Herausforderung für SuS. Da die Spielfähigkeit der SuS entscheidend für den Spaßfaktor ist, könnten Beobachtungsstudien, Befragungen oder erste Resonanzen von Sportlehrern, die die Sportart getestet haben, erarbeitet werden. Erste Reaktionen sind vorhanden (Kaufhold, M. 2018). Deutlich wird, dass FooBaSKILL auf jeden Fall ein experimentelles Spielen eröffnet und Bewegungserfahrungen erweitert. Der Zugang zur Sportart ist sowohl für Lehrkräfte als auch SuS schnell und einfach gewährleistet, weil die Adaptabilität der FooBaSKILL-Regeln und Equipment vorhanden sind. Einer allgemeinen Eignung von FooBaSKILL für den Sekundarbereich 1 steht nichts im Weg.

Diskutieren lässt sich im Folgenden darüber inwieweit Cross-Over Sportarten Einzug in der Sek 1 erhalten sollten. Das KC wurde im letzten Jahr modifiziert und versucht auch adäquate Bedingungen für die wachsende Heterogenität im Schulalltag zu definieren. Inklusion, sonderpädagogischen Aspekten und sprachlich-kulturellen Herausforderungen der Flüchtlingswelle werden Berücksichtigung finden müssen. Die Ballschule positioniert sich „für alle zu sein“ und erarbeitete bereits ein zugeschnittenes Integrationskonzept für hyperaktive (Hahn, C. & Roth, K., 2004), adipöse (Hegar, U. 2012) und körperbehinderte Kinder (Essig, K. 2014). Um dem Status quo gerecht zu werden, könnten auch im Rahmen von FooBaSKILL, oder grundsätzlich Cross-Over Sportarten, weitere Hilfestellungen erarbeitet werden. Ein Dialog zwischen den Erfindern und Prof. Dr. Klaus Roth scheint hier sinnvoll. Aus niedersächsischer Sicht des KC's wird im Lernfeld „Spielen“ zusätzlich der Bereich „*Endzonenspiel*“ aufgeführt, der in der Ballschule beim integrativen Sportspielvermittlungs-Modell keine Berücksichtigung findet. Hier besteht ein äußerst interessanter Ansatzpunkt für die zukünftige Forschung im Sportspiel didaktischen Bereich. Darüber hinaus ist aufgrund der engen Verzahnung von Schulsport und Vereinssport dort die Durchsetzungsfähigkeit interessant.

Literaturverzeichnis

Balz, E. & Kuhlmann, D. (2006). Sportpädagogik. Ein Lehrbuch in 14 Lektionen. In Brettschneider, W. & D. Kuhlmann (Hrsg.), *Sportwissenschaft studieren* (S. 92). Aachen: Meyer und Meyer.

Essig, K. (2014). „*Ballschule – umspiel dein Handicap*“ : *Entwicklungsförderung körperbehinderter Kinder : Auswirkungen eines ressourcenorientierten, sportspielübergreifenden Bewegungsprogramms auf motorische und psychosoziale Parameter*. Dissertation, Universität Heidelberg. urn:nbn:de:bsz:16-heidok-170753

Essig, W. (2007). Entwicklung der Spielfähigkeit. *Sport-Info*, 29, 11. Zugriff am 08. März 2018 unter <http://www.lehrer.uni-karlsruhe.de/~za343/osa/spinfo/download/Sport-Info%20Heft%2029%201-2007.pdf>

FooBaSKILL – Video zum Spielverständnis. Zugriff am 12. März 2018 unter <https://vimeo.com/245644454>

Hahn, C. & Roth, K. (2004). Die Ballschule als Integrationskonzept – das ABC des Spielens für hyperaktive Kinder. *Sportunterricht*, 53 (12), 367-372.

Hegar, U. (2012). *Ballschule – leicht gemacht Auswirkungen eines Ernährungs- und Bewegungsprogramms auf entwicklungsrelevante Parameter bei übergewichtigen und adipösen Kindern*. Hamburg: Kovač.

Hahn, C. & Roth, K. (2007). Integrative Spielevermittlung. *Sport-Info*, 29, 4-8. Zugriff am 07. März 2018 unter <https://ballschule.de/wp-content/uploads/2015/04/Integrative-Spielevermittlung-Roth-Hahn-29-1-2007.pdf>

Kaufhold, M. (2018). FooBaSKILL am Georgianum. Zugriff am 20.03.2018 unter <http://sport.gymnasium-georgianum.de/ggbaskets-spielen-innovative-sportart-fooBaSKILL/>

König, S. (2007). Integrative Ausbildung im Sportspielunterricht. *Sport-Info*, 29, 8-10. Zugriff am 08. März 2018 unter <http://www.lehrer.uni-karlsruhe.de/~za343/osa/spinfo/download/Sport-Info%20Heft%2029%201-2007.pdf>

he.de/~za343/osa/spinfo/Integrative%20Ausbildung%20im%20Sportspieleunterricht%20Koenig%2029%201-2007.pdf

König, S. & Memmert, D. (2005). Akzeptanz, Machbarkeit und Output – drei zentrale Merkmale für die Evaluation von Unterrichtskonzepten. *Sportunterricht*, 54, 323-330.

Kröger, C. & Roth, K. (2006). Ballschule – ein ABC für Spielanfänger. *Lehrhilfen für den Sportunterricht*, 2006 (9), 9-14.

Lato, M. & Quaceci, P. & Roserens, P. (2017). FooBaSKILL. *Mobilesport.ch*, 12 (2017), 1-21. Zugriff am 05. März 2018 unter https://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2017/12/FooBaSKILL_d-1.pdf

Ludwig, G. & B. (2002). Koordinative Fähigkeiten - Koordinative Kompetenz. In Ludwig, G. & B. (Hrsg.), *Psychomotorik in Forschung und Praxis*. (S. 95-104). Univ., Fachbereich 03, Fachrichtung Psychologie: Kassel.

Niedersächsisches Kultusministerium (Hrsg.): Kerncurriculum für die Schulformen des Sekundarbereichs I. Schuljahrgänge 5 – 10. *Sport*. Unidruck: Hannover 2007. Zugriff am 07. März 2018 unter http://db2.nibis.de/1db/cuvo/datei/kc_sek1_sport_07_nib.pdf

Niedersächsisches Kultusministerium (Hrsg.): Kerncurriculum für die Schulformen des Sekundarbereichs I. Schuljahrgänge 5 – 10. *Sport*. Unidruck: Hannover 2017. Zugriff am 07. März 2018 unter http://db2.nibis.de/1db/cuvo/datei/sp_si_kc_druck_2017.pdf

Pape-Kramer, S. (2004). Crossover-Sport. *Praxisideen – Schriftenreihe für Bewegung, Spiel und Sport*, 13, 6.

Roth, K. (2018). Konzept – Aufbau nach Altersstufen. Zugriff am 14. März 2018 unter <http://ballschule.de/ueber-uns/die-ballschule/>

SkillTheBall – sportartspezifischer Ball für FooBaSKILL. Zugriff am 12. März 2018 unter <https://foobaskill.com/?lang=de>

Winter, R. (1998). Die motorische Entwicklung (Ontogenese) des Menschen von der Geburt bis ins hohe Alter. In K. Meinel & G. Schnabel (Hrsg.), *Bewegungslehre–Sportmotorik* (S. 240). Berlin: Volk und Wissen.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Lato, M. & Quaceci, P. & Roserens, P. (2017). FooBaSKILL. *Mobilesport.ch*, 12 (2017), 3. Zugriff am 05. März 2018 unter https://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2017/12/FooBaSKILL_d-1.pdf

Abb. 2: Zugriff am 06. März 2018 unter foobaskill.com

Abb. 3: Hahn, C. & Roth, K. (2007). Integrative Spielevermittlung. *Sport-Info*, 29, 5. Zugriff am 07. März 2018 unter <https://ballschule.de/wp-content/uploads/2015/04/Integrative-Spielevermittlung-Roth-Hahn-29-1-2007.pdf>

Anhang

- Spielen
- Schwimmen, Tauchen, Wasserspringen
- Turnen und Bewegungskünste
- Gymnastisches und tänzerisches Bewegen
- Laufen, Springen, Werfen
- Bewegen auf rollenden und gleitenden Geräten
- Kämpfen

Abb. 4: Erfahrungs- und Lernfelder aus dem KC der Sek 1 (2017)



Abb. 5: SkillTheBall – sportartspezifischer Ball für FooBaSKILL (foobaskill.com 2018)

Tab. 1: Das ABC des Spielens in der Ballschule Heidelberg (vgl. Kröger & Roth, 1999)

Taktik (A)	Koordination (B)	Technik (C)
Anbieten & Orientieren	Ballgefühl	Flugbahn des Balles erkennen
Ballbesitz individuell sichern	Zeitdruck	Mitspielerpositionen/-bewegungen erkennen
Ballbesitz kooperativ sichern	Präzisionsdruck	Gegenspielerpositionen/-bewegungen erkennen
Überzahl individuell herauspielen	Komplexitätsdruck	Laufweg zum Ball bestimmen
Überzahl kooperativ herauspielen	Organisationsdruck	Spielpunkt des Balles bestimmen
Lücke erkennen	Variabilitätsdruck	Ballbesitz kontrollieren
Abschlussmöglichkeit nutzen	Belastungsdruck	Ballabgabe kontrollieren

Abb. 6: Lehrmodell der Heidelberg Ballschule - das ABC des Spielens (Roth, K. & Hahn, C., 2007)



Abb. 7: Integrative Sportspielvermittlung (Essig, W. 2007)