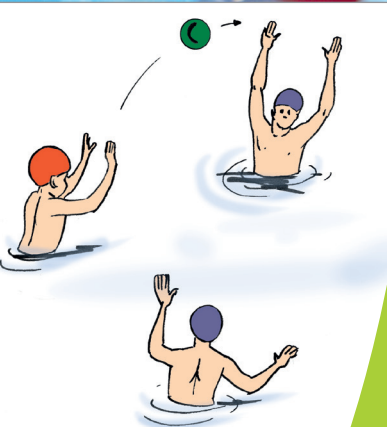




16

Klaus Daniel

Mannschaftsspiele für Freizeit und Sport



Mannschaftsspiele dienen u. a. dem Erwerb spielbestimmender Fertigkeiten. Grundsätzlich ist es für Spielanfänger hilfreich, wenn in den ersten Mannschafts- und Parteispielen die an Land erprobten und im Organisationsablauf bekannten Spiele in das Wasser übertragen werden, weil so auch Spielidee und Regeln schon bekannt sind. Diese werden durch Spielvariationen ergänzt, die der neuen Umgebungssituation angepasst sind. Die Gesamtheit der physikalischen Eigenarten des Wassers erschwert das Spiel und führt zu neuen koordinativen Herausforderungen. Es können zunächst auch alle Spiele und Spielformen im stehetiefen Wasser durch Laufen erprobt werden, bevor man im schwimmtiefen Wasser die balltechnischen Fertigkeiten mit den spieltypischen Schwimmbewegungen koppeln lernt. Auch die scheinbar unbekümmerten Spielaktivitäten des Kleinkindes können im Mannschaftsspiel entsprechend angewandt werden, um Spielhandlungen für ein Mannschaftsspiel zu entwickeln. Eine derartige Überlegung kann natürlich nur als eine von mehreren möglichen Sinnperspektiven des Spielens gelten. In einer solchen Entwicklung zunehmender Ansprüche bleibt es jedem Spielenden selbst vorbehalten, sein Spielen lediglich als zweckfreies Handeln zu belassen oder sich für Spiele zu entscheiden, die dem sportlichen Fortschritt dienen.

Spielerisches Handeln führt zu besonderen persönlichkeitsbildenden Erfahrungen und zur Förderung der Kreativität. Dafür lassen sich einige Lernziele formulieren (nach Winnicott 1973, Heimlich 1993):

- Die Spielgruppe soll eine allgemeine Spielfähigkeit entwickeln, bei der gemeinsame Situationen bzw. Regeln vereinbart und spielgemäße Fertigkeiten entwickelt werden.
- Die Spielpartei soll ein Misslingen der zuvor geplanten Spielsituationen erkennen und durch verändertes Zielverhalten reagieren können.
- Die Spielgruppe soll Spielstörungen durch gemeinsame Entscheidungen beseitigen.
- Die Mannschaft soll Niederlagen gemeinsam zu akzeptieren und zu bewältigen lernen. Misslungene Lösungen sollen analysiert und möglichen anderen Lösungen gegenüber gestellt werden.
- Im Spielverlauf sollen die Beteiligten Gefahrenquellen und mögliche Verletzungen erkennen lernen.
- Jeder soll den Gegner respektieren und Rücksicht im Sinne von „Fairplay“ nehmen und selbst erfahren.
- Die Spielteilnehmer sollen erkennen, dass im Verlauf des Spiels Regeln entstehen, die man gemeinsam festlegen und deren Veränderung das Spiel steuern kann.
- Die Mitspieler sollen im Rahmen der akzeptierten Regeln kreative Spielstrategien finden.

Damit wird ein Ziel der folgenden Auswahl an Mannschaftsspielen deutlich: Aus der eher kindlich orientierten Spiel- und Experimentierphase mit dem Ball soll nun die jeweilige Spielidee gerade mithilfe des Balls realisiert werden.

Für die Auswahl der Spiele stellen sich Fragen zu übertragbaren Lerninhalten:

1. Welche gemeinsamen Grundsituationen eines Mannschaftsspiels liegen überhaupt vor?
2. Welche koordinativen Fähigkeiten und Fertigkeiten sind für „Ballspielen im Wasser“ nötig und welche sind eventuell für das spätere sportliche „Wasserballspiel“ herauszuarbeiten?
3. Welche konditionellen Fähigkeiten müssen entwickelt werden, um ein Mannschaftsspiel im Wasser auszuüben und „durchzustehen“?
4. Welches Verhalten mit Ball/am Ball, mit Partnern/zum Partner hin, am Gegner, zum Ziel (Tor) hin und im Raum/Spielfeld ist im Einzelnen für erfolgreiches Mannschaftsspiel im Wasser zu entwickeln?

Die Antworten hierzu sollen in Kapitel 19 gefunden und methodisch erarbeitet werden. Mögliche Inhalte – wie sie auch schon beim Spielen mit dem Ball (s. Kap. 8) herausgestellt wurden – sollen zusammengefasst dem Transfer zum sportlichen Wasserballspiel dienen.

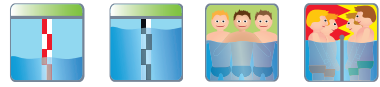
Die pädagogische Zielsetzung der Ball- und Mannschaftsspiele im Wasser ist die sportliche Akzentuierung der Spielaktion. Als Konzept für eine spielnahe Unterrichtsgestaltung gilt: Einem Minimum an allgemeinen Grundlagen für das Bewegen und Ballspielen im Wasser folgt das jeweilige Üben der spieltechnischen Voraussetzungen, um hohe Spielfertigkeit zu erwerben. Wenn sich die Lernenden für weitere Leistungssteigerung in Wassersportspielen interessieren, üben sie bereitwilliger, weil das als notwendige Voraussetzung für bessere Spilleistungen erkannt wird. So kann der Lernfortschritt durch Wechsel von Spiel- und Übungsreihen erreicht werden, der die einzelnen Spielsituationen allmählich komplexer gelingen lässt.

Die bereits erworbenen sportlichen Schwimmtechniken müssen in spielspezifische Techniken umgewandelt werden. Dazu gehören das eigene Bewegen an den Ball, an den Mitspieler und an das Stören durch den Gegenspieler anzupassen. Der erzieherische Aspekt liegt in der Einsicht für den Erwerb der fundamentalen Fertigkeiten im jeweiligen Spiel. In der Bewältigung einiger der hier beschriebenen Spielsituationen wird die Willenskraft gegenüber der eigenen Belastungsgrenze („Schmerzgrenze“) erhöht. Das Durchsetzungsvermögen nimmt allmählich zu.

Hinweis:

Durch Regelvorgaben und/oder durch Regelabsprachen lassen sich alle freizeithlichen Mannschaftsspiele gemäß dem Spiel- und Lernalter auf unterschiedlichem Beanspruchungsniveau erfahren. Sie können jedoch auch als eigenständige Sportspiele durchgeführt werden.

Ball hochhalten



Koordinationsfähigkeit und Reaktionsfähigkeit, Ballgeschicklichkeit beidhändig und partnerbezogene Aufmerksamkeit werden besonders herausgefordert.



1 bis 2 Bälle pro Spielgruppe



Jugendliche/Erwachsene

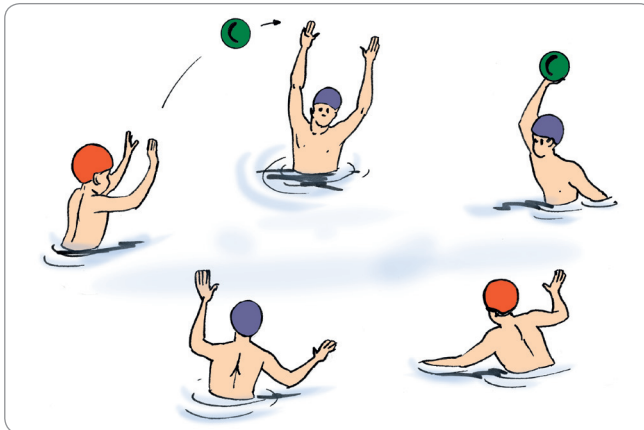


Kreisformation der jeweiligen Gruppe in einer zugeteilten Spielfläche



Die Spielgruppe wird in Kleingruppen von 4–5 Spielern unterteilt, die sich zunächst im stehetiefen und später im schwimmtiefen Wasser in Kreisform aufstellen. Die Abstände zwischen den Spielpartnern betragen ca. ein Meter. Jede Spielgruppe erhält einen Ball. Im Falle gesteigerter Geschicklichkeit wird mit zwei Bällen gleichzeitig gespielt. Nur durch ständiges Wassertreten können Kopf und Arme über Wasser gehalten werden, um den Pass zielgerecht zu spielen. Durch eine symmetrische Schwunggrätsche (Beinbewegung des Brustschwimmens) kann der Spieler weit über die Wasseroberfläche hochschnellen.

Die Spieler versuchen, sich den Ball (bzw. die Bälle) möglichst oft zuzuspielen, ohne dass der Ball die Wasseroberfläche berührt. Die Ballkontakte werden laut mitgezählt. Die Kleingruppe mit den meisten Ballkontakten pro vereinbarter Zeit hat gewonnen.



Es kann selbständig herausgefunden werden, dass das alternierende Wassertreten der symmetrischen Variante vorzuziehen ist. Letztere eignet sich besser zum jeweils einmaligen Hochschnellen.



Mittlere Belastung: Das Wassertreten wird durch das ständige Herausheben beider Arme sowie von Kopf und Schultern (deutlicher Verlust an Auftriebskraft des Wassers) besonders verstärkt.



Für Kindergruppen sollte das gleiche Spiel im stehetiefen Wasser (evtl. bis Schultertiefe) durchgeführt werden, damit das intensive Wassertreten entfällt und sich die Aufmerksamkeit vorrangig auf das zielgenaue Passen und Fangen richtet.