

Teaching Games for Understanding – 40 Jahre learner and game orientation für eine bessere Praxis

Stefan König¹, Steffen Greve², Jürg Baumberger³ & Simone Bislin³

¹PH Weingarten, ²Leuphana Universität Lüneburg, ³PH Zürich

Vor 40 Jahren haben David Bunker und Rod Thorpe ihren wegweisenden Beitrag zur Spielvermittlung in weiterführenden Schulen publiziert und damit eine Entwicklung in der Didaktik der Sportspiele angestoßen, die nach wie vor in Sportpraxis und Sportwissenschaft relevant ist. Die sportwissenschaftliche Forschung hat sich in diesen Prozess mit verschiedensten Fragestellungen und Studien eingebracht und die ursprüngliche Idee von Bunker und Thorpe in vielfältiger Art und Weise weiterentwickelt, wobei das zentrale Axiom, eine theoretisch-didaktisch reflektierten Praxis, konstant geblieben ist. Letztendlich zeigt sich dies auch darin, dass die seit 2009 global kooperierende Special Interest Group (SIG) TGfU stets den Sportunterricht, die Trainingspraxis sowie die Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften und Trainer*innen im Fokus hat. Die angesprochene, heterogene Interpretation und Weiterentwicklung des TGfU-Ansatzes hat aber auch zu verschiedenen Problemen geführt, welchen sich die SIG TGfU aktuell angenommen hat:

Ein Blick in praxisorientierte Fachzeitschriften und Lehrbücher zeigt eine fast kaum noch zu überblickende Vielfalt an Vermittlungsansätzen für Sportspiele. Dies hat sowohl unter Sportwissenschaftler*innen als auch bei Lehrkräften zu Verwirrung, aber auch zu unterschiedlichen Vorstellungen darüber geführt, an welchen Stellen die jeweiligen Konzepte Alleinstellungsmerkmale aufweisen. Diesen Missstand hat die SIG TGfU unter der Leitung von David Gutiérrez Díaz del Campo veranlasst, eine gemeinsame, strukturierte und international akzeptierte Systematik zu entwickeln, die letztendlich auch klärt, was der Kern eines spielorientierten Vorgehens ist und welche Varianten in der Praxis zum Tragen kommen:

“In order to promote terminological consistency among researchers and practitioners, the TGfU IAB [International Advisory Board] suggests the use of Game-Based Approach (GBA) to refer to the learner-centered teaching and coaching practice in which the modified games set the base and framework for developing thoughtful, creative, intelligent, and skilful players. The TGfU IAB also encourages the use of Game-Based Approaches (GBAs) to refer to several well-established approaches that follow a GBA like TGfU, Game Sense, Play Practice, Tactical Games Model, Ballschool, Invasion Games Competence Model and other similar proposals”. (<http://www.tgfu.info/consensus-statement.html>)

Der Arbeitskreis befasst sich vor dem Hintergrund dieser Begriffsklärung mit verschiedenen Fragen eines Game-Based Approaches im Kontext der Vermittlung von Sportspielen. Dies führt von generellen didaktischen Überlegungen über den Sportunterricht als Lernfeld bis hin zum Taktiktraining im Nachwuchsleistungssport. Den drei Beiträgen wird eine kurze übergreifende Einleitung im Sinne der SIG TGfU zur skizzierten Thematik vorangestellt.