Lernen am gemeinsamen Gegenstand

Ralf Laging & Reiner Hildebrandt-Stramann

**Inhaltsverzeichnis**

1. Einführung 3

2. Konzeption eines gemeinsamen Bewegungsvorhabens 3

3. Praxisbeispiele 4

3.1 Kraft von Luft und Wasser spüren 4

3.2 Turnerische Kunststücke erfinden 6

3.3 Korfball spielen 7

4. Literaturverzeichnis 8

1. Einführung

Das Bewegungslernen findet im Sportunterricht in der Regel an einem gemeinsamen Gegenstand statt. Die Vermittlung erfolgt mit Hilfe differenzierter Zugänge, wie sie in den Stufenmodellen der Bewegungsfelder für eine inklusive Unterrichtsplanung vorgeschlagen werden. Der jeweils gewählte gemeinsame Gegenstand wird durch die Grundthemen der beschriebenen Bewegungsfelder repräsentiert. An den fachlichen Gegenständen – wie das „Laufen, Springen, Werfen“, „Bewegen an Geräten“, „Bewegen im Wasser“ oder „Spielen“ macht der Sportunterricht die Phänomene der Sport- und Bewegungskultur für alle in differenzierter Weise zum Thema. Insofern lernen alle mit unterschiedlichen Zugängen an gemeinsamen Gegenständen der curricular verdichteten Sport- und Bewegungskultur. Darauf verweisen die basalen, elementaren, primaren und sekundaren Zugänge der Stufenmodelle.

Gleichwohl wird das *Lernen am gemeinsamen Gegenstand* im Sportunterricht dann besonders intensiv und authentisch, wenn sich die Schülerinnen und Schüler in einem gemeinsamen Vorhaben den Gegenstand auf ihre Weise mit ihren differenzierten Interessen und Deutungen aneignen und als gemeinsames Ergebnis hervorbringen. Im Kern solcher Unterrichtsvorhaben geht es (in der Vorhaben-Konzeption von Adolf Reichwein, 1993, erstmals 1937/38 erschienen) um das Schaffen eines Werkes, dass von der Idee bis zur Realisierung auf Eigenständigkeit und gemeinschaftliches Tun beruht. Es verlangt von den Lernenden eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Phänomen und den sich stellenden Fragen und Aufgaben an der Sache. Im Gegensatz zu den organisierten Projekten im Rahmen von Projektwochen zu Schulsportfesten, Wettkämpfen oder Trendsportarten finden Vorhaben eher im Fachunterricht oder fächerverbindenden Unterricht statt. Auch die Sportdidaktik hat hierfür eine Konzeption und zahlreiche Praxisbeispiele entwickelt. Die Konzeption eines Bewegungsvorhabens und drei Praxisbeispielen sollen im Folgenden vorgestellt werden (vgl. Laging, 1996).

1. Konzeption eines gemeinsamen Bewegungsvorhabens

Kern eines Bewegungsvorhabens ist das Lernen an einem gemeinsamen Gegenstand der Bewegungsfelder, der von der ganzen Klasse oder einzelnen Lerngruppen bearbeitet wird. Dabei geht es um relativ komplexe Ganzheiten, so wie sie den Kindern und Jugendlichen in der phänomenalen Sport- und Bewegungswelt begegnen. Die Sache des Vorhabens entsteht in einem gemeinsamen Verständigungsprozess zwischen Lernenden und Lehrenden und unter den Lernenden selbst. Es kann um interessante *Begegnungen* aus der Sport- und Bewegungskultur (z.B. Slackline im Park, Zirkuskünste, Tanzen, ein spannendes Sportspiel), bestimmte *Anlässe* (z.B. Schulfest, Olympische Spiele, regionale Sportereignisse) oder auch äußere *Anstöße* (z.B. Anfrage für eine Aufführung, Angebot zur Mitgestaltung eines Schulhofs oder eines kommunalen Bewegungsparks, Ausschreibung regionaler Wettkämpfe) gehen. Der *gemeinsame Gegenstand* ist insofern immer eng mit der Lebens- und Bewegungswelt von Kindern und Jugendlichen verbunden (Ballspiele, Bewegungskunststücke, Spielen, etwas weit wegwerfen, Bewegen im Wasser). Ein Bewegungsvorhaben entwickelt sich in einem gemeinschaftlichen Verständigungs- und Planungsprozess der Klasse oder der einzelnen Lerngruppe. Voraussetzung ist das Interesse der Lernenden an dem gemeinsamen Gegenstand bzw., dass eine Lehrkraft die Lernenden hierfür gewinnt. Daher:

Bewegungsvorhaben …

1. umfassen die Erarbeitung einer gemeinsamen Bewegungsaktivität aus der Sport- und Bewegungskultur von Kindern und Jugendlichen.
2. enthalten komplexe thematische Zusammenhänge, die als bewegungskulturelle Phänomene eine gewisse Ganzheit bilden.
3. haben statt einer bewegungstechnischen Struktur ihren Bezugspunkt in der subjektiven Bedeutung des Bewegungskerns (Was ist das Staunende und Faszinierende an dieser Bewegungsaktivität?).
4. entwickeln sich entweder aus unmittelbar formulierten Interessen und Bedürfnissen der Schüler\*innen oder werden von der Lehrkraft angestoßen, sie können auch auf aktuelle Anlässe zurückgehen.
5. entstehen durch die behutsame Begegnung mit der erlebten und erfahrenen Bewegungswelt. Einzelne Ereignisse, Hinweise und Beobachtungen verdichten sich sukzessive zu einem Vorhaben.
6. verlangen eine genaue Planung unter Beteiligung der Lernenden in einem gegenseitig akzeptierten Verständigungsprozess.
7. erfordern ein unmittelbares Eingehen der Schülerinnen und Schüler auf die vereinbarte Bewegungssache durch elementare Lernformen (Erkunden, spielerisches Erproben und Experimentieren). Die weitere Bearbeitung der Bewegungs- und Spielprobleme erfordert von der Lehrkraft unterstützende Lernhilfen durch angeleitetes Versuchen und Üben mit einschlägigen Lernvorschlägen.
8. vermitteln „nebenbei“ die notwendigen Kenntnisse an der Sache durch selbständige Erarbeitung der Themen. Eine systematische und geistige Ordnung des Ganzen setzt erst am Ende des Vorhabens als „nachprägende Arbeit“ der Lehrkraft ein, z. B. in einem Unterrichtsgespräch, durch die Ordnung der Sache auf einem Plakat oder einem Arbeitsblatt. Möglich ist auch die Weiterführung oder „Nachbearbeitung“ des gemeinsamen Gegenstands in einem anderen Fach im Sinne eines fachübergreifenden Unterrichts.
9. Praxisbeispiele

Im Folgenden werden drei Praxisbeispiele in Kurzform vorgestellt, die auf publizierte Originalbeiträge zurückgehen. Das erste Beispiel bezieht sich auf einen fächerübergreifenden Unterricht in der Grundschule, das zweite und dritte Beispiel ist in der Sekundarstufe entstanden und thematisiert zum einen das gemeinschaftliche Turnen an Geräten und zum anderen die Spielentwicklung eines eher ungewöhnlichen koedukativen Sportspiels.

## Kraft von Luft und Wasser spüren

Originalbeitrag: Hildebrandt, R. & Stramann, B. (1996). Die Kraft von Luft und Wasser spüren. sportpädagogik, 20 (6), 41-45.

Bewegungsaktivitäten haben immer auch mit Naturgesetzmäßigkeiten zu tun, die nicht bewusst reflektiert werden, weil sie zur Bewegung gehören, die aber doch als Phänomen auffallen, beschreibbar und spürbar sind. Auf- und Vortrieb oder Widerstand durch Wasser und Luft sind solche Phänomene, die mit Kindern in einem fächerübergreifenden Unterricht thematisiert werden können. Das hier beschriebene Beispiel findet in einem 4. Schuljahr (denkbar ist auch das 5. oder 6. Schuljahr) in einem Verbund von Sport- und Sachunterricht statt. Das Unterrichtsvorhaben umfasst je eine Doppelstunde Sport- und Sachunterricht sowie zwei Experimentiertage, jeweils im Umfang von ca. vier Unterrichtsstunden, die einen Verbund aus Sportunterricht (in der Sporthalle und im Schwimmbad) und Sachunterricht bilden.

Es soll ein experimenteller Zugang zu dem Naturphänomen „Kraft“ (Widerstand, Auftrieb) in Bewegungssituationen angeboten werden, der zu Entdeckungen und konstruierendem Umgang mit dem Phänomen führt. So sind die Kinder insbesondere an den Experimentiertagen in Aktivitäten eingebunden, die ihnen eine Verbindung von „Bauen und Bewegen“ abverlangt.

Das Unterrichtsvorhaben beginnt mit dem Thema „Wasser hat Kraft“. Dazu reflektieren die Kinder im Schwimmunterricht den Wasserwiderstand im Rahmen von verschiedenen Fangspielen im Flachwasser. Für die Kinder verursacht der Widerstand des Wassers zunächst einmal körperliche Anstrengung, die zum Anlass für Fragen an das Phänomen genutzt werden. Die folgende Sachunterrichtsstunde richtet die Aufmerksamkeit der Kinder noch einmal auf die entstandene zentrale Frage, nämlich: „Wie viel Kraft hat das Wasser?“ Zur Klärung dieser Frage werden von den Kindern Experimente vorgeschlagen. Letztlich entscheiden sich die Kinder gemeinsam mit der Lehrerin für drei Experimente, die am Experimentiertag im Schwimmbad gemeinsam durchgeführt werden:

1. Experimente mit unterschiedlichen Bällen im Wasser
2. Experimente mit verschiedenen Auftriebshilfen im Wasser
3. Experimente mit sich selbst im Wasser

Immer geht es um die Frage, wie viel Kraft jemand braucht, um einen Gegenstand (Ball) oder sich selbst bzw. andere (behutsam) unter Wasser zu drücken bzw. wie gut das Wasser einen selbst mit oder ohne Auftriebshilfen tragen kann.

Mit den reichhaltigen Erfahrungen aus den Experimenten im Wasser reflektieren die Kinder direkt im Anschluss daran die Frage nach der Kraft des Wassers. Dabei werden die Phänomene beschrieben und der Sachverhalt in Merksätzen festgehalten: „Die Kraft nennt man Widerstand“ oder: „Die Kraft nennt man Auftrieb“.

Mit diesen Erfahrungen gehen die Kinder der Frage nach, ob denn Luft auch Kraft bzw. Widerstand hat. Ähnlich wie im Schwimmbad werden jetzt in der Sporthalle Fangspiele arrangiert. Die Kinder werden nach dem Widerstand der Luft gefragt. Zunächst wird ein möglicher Widerstand verneint, weil ja Luft nicht wie das Wasser „bremsen“ kann. Doch dann fällt einigen Kindern ein, dass man bei Gegenwind einen großen Widerstand hat. Auch hier entwickeln die Kinder im Unterrichtsgespräch Experimente, die am zweiten Experimentiertag ausprobiert werden sollen. Dazu stehen Fahrräder, Inliner/Rollschuhe und Tücher zu Verfügung. Die Kinder werden zunächst mit Schwungtuchspielen konfrontiert, um sich mit dem Widerstand der Luft auseinanderzusetzen („Luft einfangen“, „Luft drücken“). In weiteren Experimenten geht es darum, auf Rollschuhen und mit dem Fahrrad den Luftwiderstand durch Segeltücher zu vergrößern. Die Kinder ziehen die Tücher aufgespannt hinter sich her und spielen „Luft einfangen“ und „bremsen“. Die Erfahrungen werden anschließend ausgewertet und in einen Bau von Fallschirmmodellen überführt. Sie reflektieren auf einem Arbeitsblatt die Bedeutung der Tuchgröße in Bezug auf den Luftwiderstand.

In diesem Unterrichtsbeispiel sind die Lernenden entdeckend und auch bauend tätig gewesen, sie schaffen in ihrem Tun ein Werk. Sie experimentieren mit einem Naturphänomen und konstruieren Bewegungssituationen. Der gemeinsame Gegenstand „Kraft und Widerstand“ wird leiblich-sinnlich in Erfahrung gebracht und in einem fächerübergreifenden Kontext reflektiert und aufgearbeitet. Die Kinder sind in die Gestaltung des Unterrichts einbezogen, ihre Fragen und Ideen sind wichtig und werden gemeinschaftlich zu einem Ergebnis mit auch praktischen Werkstücken geführt.

## Turnerische Kunststücke erfinden

Originalbeitrag: Pott-Klindworth, M. & Bomfalk, T. (1999). Gemeinsam turnerische Kunststücke erfinden. sportpädagogik, 23 (3), 46-49.

Eine Voraussetzung für Inszenierungen, die der Figur „Bewegungen variieren“ folgen, ist die Loslösung von traditionellen Sport*arten*konzepten. Im Turnen ist dies dann gegeben, wenn es nicht um das normierte Gerätturnen, sondern um ein Erfahrungs- und Lernfeld „Turnen und Bewegungskünste“ geht. In diesem Unterrichtsvorhaben geht es um ein Turnen an und mit sich selbst in kleinen Gruppen. Solche akrobatischen Bewegungskünste können aber genauso dem Turnen zugerechnet werden, wie dies der Fall wäre, wenn es „nur“ um ein Bewegen an Turngeräten ginge.

Die Akrobatik vermittelt ähnliche erlebnisreiche Erfahrungen wie das Turnen: Man wird von den Beinen geholt und ist mit Sensationen des Drehens, Schwingens, Fliegens, Stützens und Balancierens konfrontiert – nur geschieht dies nicht an Geräten, sondern an und mit anderen Menschen. Darüber hinaus geht es gerade bei der Partner- und Gruppenakrobatik um den eigenen und anderen Körper, um gemeinsame Bewegungen, um das gemeinsame Spiel mit dem Gleichgewicht und vor allem um die Sozialbeziehung, die in der Akrobatik in besonderer Weise neben der sprachlich-kommunikativen Komponente immer leiblich bestimmt ist.

Nun lebt die Akrobatik gerade davon, dass sonst bekannte Bewegungen aus dem Turnen und den allgemeinen Körperübungen variiert und auf neue Weise kombiniert werden. Darum geht es in dem folgenden Beispiel als variierendes Bewegen.

Exemplarisch wird am Beispiel einer Doppelstunde gezeigt, wie sich an dem gemeinsamen Gegenstand „Akrobatik“ ein Unterrichtsvorhaben über mehrere Stunden entwickeln kann. Das Beispiel bezieht sich auf ein 7. Schuljahr, denkbar ist dieses Vorgehen aber für die gesamte Sekundarstufe I.

Der Lehrer leitet die Gruppe zunächst mit offenen Aufgabenstellungen an, die jeweils Spielraum für eigene Auslegungen bieten. Es wird eine Geschichte erzählt, deren Handlung die Schülerinnen und Schüler nachspielen sollen. Dabei geht es um phantasiereiche Bewegungsgestaltungen, die mit Körperkontakt, Balance und Sich-Einlassen auf den anderen zu tun haben.

Im nächsten Schritt variieren die Lernenden mit einem Partner/einer Partnerin bekannte Formen des Bodenturnens auf einer Mattenbahn, z.B. wird das ihnen bekannte Rollen (vorwärts oder rückwärts) synchron, mit Handfassung als Doppelrolle usw. ausgeführt. Auf diese Weise entwickelt sich bei den Lernenden der gemeinsame Gegenstand „Akrobatik“. Bevor die ersten akrobatischen Figuren erfunden werden dürfen, stellt der Lehrer einige Sicherheitshinweise für die tragende und turnende Person vor. Alle Informationen werden auf einem Poster ausgehängt.

Die Erfindungen akrobatischer Figuren erfolgt in Vierergruppen. Die Anregung von Bewegungsvariationen erfolgt dadurch, dass den Gruppen über Arbeitskarten eine „Grundposition“ vorgegeben wird, auf die sie ihre eigene Figur aufbauen sollen, die leicht, schwer, lustig, kreativ und variationsreich sein kann, aber für eine Partnerübung geeignet sein muss. Die erfundenen Figuren werden in den Gruppen auf Papier aufgezeichnet. Eine der erfundenen Figuren wird am Ende der Stunde als „Werk“ vorgeführt. Da nur Partnerfiguren erfunden werden, besteht die Aufgabe der beiden weiteren Gruppenmitglieder darin, die Übenden zu unterstützen und konkrete Hilfe zu leisten.

Die Tätigkeit des Lehrers erstreckt sich nach der anfänglichen Anbahnung der Erfindungen auf die Begleitung der einzelnen Gruppen, insbesondere dort, wo der Schwierigkeitsgrad die körperlichen Möglichkeiten der Lernenden übersteigt sowie darin, die Erfindungen zu sichern oder in der Gestalt verbessern zu helfen.

Dieser Erfindungsphase folgt die Vorführung des „Werkes“. Die Partner stellen jeweils eine erfundene Figur vor, die bestaunt, beklatscht und besprochen wird. Darüber hinaus werden die Zeichnungen ausgehängt, so dass für die nächste Übungsphase Anregungen zum Nachmachen und Variieren gegeben werden. In dieser zweiten Arbeitsphase sollen sich die Gruppen für maximal drei Figuren entscheiden und sie mit ihren eigenen Möglichkeiten variationsreich einüben.

Weitere Stunden können sich nach diesem Muster anschließen, bis hin zur Gruppenakrobatik. Die Inszenierungsidee eines solchen Unterrichtsvorhabens mit einem gemeinsamen Gegenstand besteht jeweils darin, eine Ausgangsposition zu bestimmen, von der aus akrobatische Bewegungskunststücke erfunden werden können. Es wird mit dem jeweils vorhandenen Können „gespielt“, es wird „aufs Spiel gesetzt“. Auf diese Weise variieren die Lernenden ihr Bewegungskönnen und komponieren neue Zusammensetzungen. Den Lehrenden bleibt jedoch vorbehalten, solche „Erfindungsstunden“ über offene Aufgabenstellungen anzuregen.

## Korfball spielen

Originalbeitrag: Laging, R. (1996). Freizeitsport im Kursunterricht. Sportpädagogik, 20 (6), 57-58.

In diesem Beispiel geht es darum, die bekannten großen Sportspiele zu verlassen und alte Spiele neu zu entwickeln. Das Unterrichtsvorhaben ist dem Kursunterricht der Oberstufe entnommen, es eignet sich aber genauso gut für die höheren Klassen der Sekundarstufe I. Es geht um die erfinderische Überschreitung bekannter Sportspiele, indem mit dem vorhandenen Können, bestehend aus dem Fangen, Werfen und Zielwurf auf einen Korb oder ein Tor, neue Spiele erprobt und als gemeinsames Werk entwickelt werden. Zu solchen „neuen“ Spielen gehören Spiele wie das Tschoukball-, Korbball- und Korfballspiel. In dem Unterrichtsvorhaben haben die Lerngruppen nach Verständigung auf diesen gemeinsamen Gegenstand die Initiierung des Spiels im Hauptteil der Stunde selbst übernommen. So erstreckt sich das Spielen und Reflektieren dieser Spielvariationen auf ca. sechs Doppelstunden. Der Lehrer übernimmt den spielerischen Einstieg in die Stunde, die Begleitung der Schülerinnen und Schüler als lehrende Expert\*innen und die Auswertung des neuen (nach-)erfundenen Spiels. Alle Spiele werden vor dem Hintergrund von Spielmöglichkeiten in der Freizeit reflektiert. Es geht um den variierenden Umgang mit der grundlegenden Spielfähigkeit und den spieltaktischen Möglichkeiten auf dem gegebenen und mit Regeln versehenen Spielfeld.

Am Beispiel des Korfballspiels soll im Folgenden gezeigt werden, wie sich die Schülerinnen und Schüler ein neues Spiel mit ihren bekannten Spielmöglichkeiten angeeignet haben.

Die anleitenden Schülerinnen und Schüler haben sich mit den Regeln des Korfballspiels befasst, einen entsprechenden Korb mit einem Durchmesser von 40 cm selbst hergestellt und an einem Hochsprungständer in einer Höhe von 3,50 m befestigt. In dieser Doppelstunde erarbeitet die Gruppe die Besonderheiten des Spiels im praktischen Tun. Auf einem Plakat werden folgende Regeln und Hinweise gegeben, die die Gruppe auf der Grundlage bekannter Korfballregeln entwickelt hat:

* Die Körbe werden in einer Höhe von 3,50 m angebracht, so dass auch große Spieler\*innen kaum mehr Wurfvorteile haben. Der Korb hat einen Durchmesser von ca. 40 cm. Der Ball entspricht in seiner Größe einem Fußball.
* Es darf nicht gedribbelt und getippt werden. Der Ball wird geworfen, während der Spieler steht. Gelaufen wird ohne Ball!
* Das Feld wird in eine Angriffs- und Abwehrzone eingeteilt, damit eine Anhäufung der Spieler am Ball verhindert wird. In jeder Hälfte spielen je 2 (3) Mädchen und 2 (3) Jungen beider Parteien. Nach 2 Korberfolgen wechseln die Mannschaftsteile ihre Hälften und damit auch ihre Angriffs- und Abwehrrolle.
* Laut Korfballregeln dürfen Jungen nur Jungen und Mädchen nur Mädchen angreifen.
* Die Spielfeldgröße beträgt draußen 60 x 30m und in der Halle 40 x 20 m.
* Korfball ist wie Basketball ein körperkontaktarmes Spiel. Kein Spieler darf durch Angriff auf den Körper versuchen, in Ballbesitz zu kommen. Der Ball darf nur abgefangen werden.
* Nur wer wirklich frei steht, darf auf den Korb werfen. Jeder Abwehrversuch verbietet dem Angreifer den Korbwurf.
* Taktisch ist es sinnvoll, Paarbildungen („Mann“-deckung) vorzunehmen: jeweils die stärkeren bzw. schwächeren Spieler und die Spieler gleichen Geschlechts finden sich zusammen.

Mit diesen Regeln setzen sich nun alle im praktischen Spielprozess auseinander und versuchen gemeinsam ein neues Spiel entstehen zu lassen. Die Besonderheiten des Korfballspiels ermöglichen es, dass es leicht lernbar und auf jeder Könnensstufe in Gruppen mit den unterschiedlichsten Voraussetzungen sofort gespielt werden kann. Außerdem reduzieren sich die materiellen Bedingungen auf eine bestimmte Spielfeldgröße und zwei Körbe. Die Bodenbeschaffenheit spielt keine Rolle. Die spielerischen Voraussetzungen sind auf das Fangen, Werfen und einen individuellen Korbwurf reduziert. Im taktischen Bereich hat das Freilaufen ohne Ball eine besondere Bedeutung. Am Ende der ersten Korfballstunde zeigen sich Probleme in vier Bereichen:

* Es dauert lange, bis das „Laufen ohne Ball“ eingehalten wird.
* Die Aufteilung des Spielfeldes in Angriff und Abwehr widerspricht den bisherigen Spielerfahrungen.
* Da die Mannschaft nicht gleichmäßig mit Schülerinnen und Schülern beider Geschlechter besetzt werden können, spielen auch Jungen gegen Mädchen.
* Der Körpereinsatz der Jungen entspricht nicht den vorgestellten Regeln.

Die Regeln werden in den nächsten Doppelstunden hinsichtlich der gleichmäßigen Verteilung von Lernenden beiderlei Geschlechts, der Spielfeldgröße und des ungehinderten Korbwurfs den eigenen Verhältnissen und Möglichkeiten angepasst und ständig wieder reflektiert.

So wie diese Lerngruppe, stellen weitere Gruppen in den Folgestunden ihre „neuen“ Spiele vor, erproben und reflektieren sie. Dazu stehen jeder Gruppe der Hauptteil von zwei bis drei Doppelstunden zur Verfügung. Die Spiel- und Bewegungsanleitung wird von der jeweiligen Lerngruppe übernommen. Die Bewegungs- und Spielaktivitäten werden in theoretische Zusammenhänge eingebunden, so geht es etwa um Geschichte, Idee und Formen des Korfballspiels oder anderer Spiele. Das „Werk“ dieses Vorhabens ist es, sich mit vielfältigen Spielmöglichkeiten neuer und unbekannter Spiele in der Freizeit auseinanderzusetzen und diese spielen zu können.

1. Literaturverzeichnis

* Hildebrandt, R. & Stramann, B. (1996). Die Kraft von Luft und Wasser spüren. sportpädagogik, 20 (6), 41-45
* Laging, R. (1996), Bewegungsvorhaben. *sportpädagogik*, 20 (6), 15-27.
* Pott-Klindworth, M. & Bomfalk, T. (1999). Gemeinsam turnerische Kunststücke erfinden. *sportpädagogik*, 23 (3), 46-49.
* Laging, R. (1996). Freizeitsport im Kursunterricht. *sportpädagogik*, 20 (6), 57-58.