Stufenmodelle für den inklusiven Sportunterricht

Einreichungsfassung vom 09.02.2023

Eingereicht von Ralf Laging & Reiner Hildebrandt-Stramann

**Inhaltsverzeichnis**

1. Grundthema D3 „Treffen und Ausweichen“ 2

1. Grundthema D3 „Treffen und Ausweichen“

Die Besonderheit dieses Grundthemas besteht darin, dass die Absicht, etwas/jemanden mit oder ohne ein Spielobjekt zu treffen, immer zugleich damit verbunden ist, selbst dieser Absicht entgehen zu wollen, also treffen und nicht getroffen werden. Diese Spielstruktur findet sich vor allem in Fang- und Abtreffspielen (z. B. Jägerball), aber auch im Baseball- oder Schlagballspiel, bei denen ein Objekt getroffen und der Gegner durch Aufsuchen eines Freimals ausweichen muss, um nicht abgeschlagen zu werden oder für die andere Mannschaft einen Punkt verursachet zu haben, es also eine indirekte Beziehung der Struktur „*Treffen und Ausweichen*“ gibt. Besonders deutlich wird das Spielproblem beim „Treffen und Ausweichen“ in den klassischen Fang- und Abtreffspielen, bei denen die Rollen des/der Abschlagenden und des/der Ausweichenden, also des/der Läufer/s/in und des/der Fänger/s/in ständig wechseln (analog beim Abtreffen mit dem Ball). Die Spielfähigkeit zeigt sich darin, als Fänger\*in anderen hinterher zu jagen, dabei das Tempo variieren und systematisch die Richtung wechseln und umgekehrt als Läufer\*in vor dem/der Jagenden flüchten und auf die Aktionen des/der Jagenden mit eigenen Wechseln beim Tempo und der Richtung reagieren zu können, was zugleich eine hohes Maß an antizipatorischen Fähigkeiten verlangt. Um dies zu lernen, braucht es wechselnde, dem Spielniveau der Lernenden ständig angepasste Arrangements zur Spielfeldgröße, zur Spielerzahl und zu den Regeln des Spiels. Bei Hazelebach (1995, S. 33-35) findet sich eine Prozessbeschreibung mit Spielideen, wie Abschlagspiele als Korridorspiele so gestaltet werden können, dass alle mitspielen können.

**Tabelle zu D3 in Excel**