

Anhang 2

Genetische Spielvermittlung

Genetische Spielvermittlung orientiert sich an der Selbstständigkeit der Schüler. Ausgehend von einer Spielsituation, die von den Schülern als unbefriedigend bzw. problematisch wahrgenommen wird, werden selbsttätig und in sozialer Interaktion problemlösende Veränderungen des Ausgangsspiel erarbeitet und erprobt (genetisches Lehren).

Die Lehrkraft hat hierbei eine begleitende, im Hintergrund indirekt lenkende und an Gelenkstellen durch gezielte Fragen wesentliche Impulse gebende Funktion (sokratisches Lehren).

Wichtig ist, dass anhand beispielhafter Probleme und deren Lösungsstrategien grundlegende Erkenntnisse gewonnen werden können (exemplarisches Lehren).

Im Rahmen von Spielvermittlung geht es hierbei um die Entwicklung einer allgemeinen Spielfähigkeit am Beispiel eines speziellen Sportspiels, d.h. um die Fähigkeit, Spiele zu initiieren, zu verändern und aufrechtzuerhalten, in dem Regeln und Spielprozesse entwickelt und modifiziert werden.

Ein idealtypischer Ablauf einer genetischen Spielvermittlung stellt sich wie folgt dar:

Eine Spielhandlung (Phänomen) wird von den Schülern als Problem wahrgenommen. Eine gemeinsam erarbeitete Lösung wird erprobt und geübt, aus dem ein weiteres Phänomen entstehen kann, das als neues Problem zu einem weiteren Lösungsversuch führt usw.