sportunterricht

Monatsschrift zur Wissenschaft und Praxis des Sports mit Lehrhilfen

Offizielles Organ des Deutschen Sportlehrerverbandes e.V. (DSLV)

10

Oktober 2019
68. Jahrgang

Fabian Muhsal
Skateboard fahren genetisch nachvollziehen

hofmann. VERLAG

Steinwasenstraße 6–8 • 73614 Schorndorf
Telefon (0 71 81) 402-0 • Fax (0 71 81) 402-111

www.hofmann-verlag.de
sportunterricht@hofmann-verlag.de

Skateboard fahren genetisch nachvollziehen

Ein Praxisbeispiel (nicht) nur für die universitäre Vermittlung

Fabian Muhsal

In Anlehnung an die Artikel von Dorn und Görgens (2017), die sich in dieser Zeitschrift mit der historisch-genetischen Vermittlung von Skateboard fahren auseinandergesetzt haben, ist am Institut für Sportwissenschaft und Bewegungspädagogik der TU Braunschweig ein Seminar mit dem Titel „Auf Rollen und Rädern" entstanden. In einer Kombination von Werkstattunterricht und genetischer Vermittlung beschäftigten sich die Studierenden mit der Genese verschiedener Rollgeräte.
Ziel war es, nicht nur die Geschichte des Skateboards nachzuvollziehen, sondern auch die Faszination dieser außergewöhnlichen Art der Fortbewegung zu vermitteln. Letztendlich sollten die angehenden Lehrer*innen befähigt werden, auch in der Schule vergleichbare Angebote anbieten zu können. Wie in verschiedenen Artikeln bereits angemerkt, findet das Lern- und Erfahrungsfeld „Rollen, Fahren, Gleiten" kaum Beachtung im Schulsport (vgl. u. a. Hübner & Wulf, 2009), trotz Verankerung in der Mehrheit der Lehrpläne der einzelnen Bundesländer. Maximal in Form von Rollbrettern erleben die Kinder das mühelose Dahingleiten ohne weitere Lokomotion, wie es bei Scherer (2009) so anschaulich beschrieben wird. Bevor im Folgenden das Seminar sowohl auf der didaktischen als auch auf der praktischen Ebene vorgestellt wird, soll kurz der Begriff des Werkstattunterrichts und damit verbunden der Begriff der Bewegungswerkstatt erläutert werden.

Fabian Muhsal
Masterstudium für das Lehramt an Grundschulen. Ein Jahr wissenschaftlicher Mitarbeiter an der TU Braunschweig. Zur Zeit Referendariat.

f.muhsal@live.de

Grundgedanke des Werkstattunterrichts

Lern- und Zukunftswerkstätten setzen bei der Unzufriedenheit der Menschen mit den vorherrschenden gesellschaftlichen Lebensumständen an. Aus einer Bestandsaufnahme der aktuellen Situation ergibt sich das Verlangen nach Veränderung (vgl. Hildebrandt-Stramann, 1999, S. 145). Auf die Schule und den Unterricht bezogen, lässt sich mit Hagstedt (1990, S. 18) Folgendes sagen: „Gepaart mit der Reformidee nach erfahrungsoffenem und schülerorientiertem Unterricht entstanden aufgrund des zunehmenden unbefriedigenden Schulalltags Lernwerkstätten als Anlaufstellen für einzelne Lehrerinnen und Lehrer und ganze Kollegien zur Entwicklung neuer Unterrichtsformen, Vermittlungskonzepte und praktischer Unterrichtsmaterialien".

Ziel dieser Werkstätten und der Nutzung im Unterricht ist, dass die Schüler*innen lernen, kritisch eine konsumorientierte Haltung zu reflektieren und „sich handelnd und begreifend mit ihren Problemen auseinandersetzen und so über produktives Denken und produktives Machen zu Lösungen ihres Problems gelangen" (Hildebrandt-Stramann, 1999, S. 146).

Bewegungswerkstätten beziehen diese Gedanken nun auf den Sport und die vorherrschenden Sportkonzepte. Schüler*innen sollen zu „Herstellern ihrer Bewegungswirklichkeit" (Hildebrandt-Stramann, 1999, S. 146) werden. Nach den didaktischen Prinzipien von „Denken" und „Machen" können sich die Schüler*innen von den Abhängigkeiten eines sportiven Systems lösen, welches sich in sportiven Räumen und Geräten manifestiert (vgl. ebd.). Durch das selbstständige Herstellen der Bewegungsgeräte können die Schüler*innen Geräte erschaffen, die ihre persönlichen Bedürfnisse befriedigen und individuelle Bewegungslösungen ermöglichen.

Im Bereich der Primarstufe sind diese Bewegungswerkstätten noch auf grundlegende Formen und Alltagsmaterialien beschränkt. Mit steigender Kompetenz im Umgang mit Materialien kann aber in Werkstätten tatsächlich gearbeitet und so auch Sportgeräte hergestellt werden.

Werkstattarbeit im Seminar

Ausgehend von den Anfängen des Skateboard-Fahrens wurden spezifische Boards aus den jeweiligen Epochen

Abb. 1

gebaut. Das erste Skateboard wurde aus einer Dachlatte in Kombination mit einem Rollschuh gebaut (Abb. 1).

Diese Rollschuhe waren in den 60er-Jahren weit verbreitet. Um ein Skateboard nach kalifornischem Beispiel zu erhalten, wurden die beiden Teile des Rollschuhs unter ein Brett oder eine Holzlatte genagelt. Gerade in Deutschland, wo es zu der Zeit nur sehr teuer importierte Skateboards gab, war dies das gängige Mittel, um ein Skateboard nachzubauen.

Abb. 2

Im Laufe der Zeit wurde das Material immer besser und günstiger, dies auch auf Grund zunehmender Kommerzialisierung des Sports. Die Rollen wurden nicht mehr aus Metall oder Hartplastik, sondern aus Gummi hergestellt, was für eine bessere Haftung auf der Straße und ein weicheres Fahrgefühl sorgte. Im Seminar wurde dies durch die Kombination von Holzbrett, Achsen und Rollen aus dem Skateshop nachgestellt (Abb. 2).

Abb. 3

Als letzter Schritt der Entwicklung ist das heute bekannte Skateboard (Abb. 3) gebaut worden. Die Einzelteile wurden komplett im Skateshop gekauft, allerdings von den Studierenden zusammengebaut, damit auch hier ein Gefühl für die Bestandteile entstehen kann (Abb. 4+5).

Abb. 6

Ein anderer Trend ist das Longboard-Fahren. In dem Gerätepool des Instituts waren schon Longboards vorhanden, die nur noch renoviert werden mussten. Um aber auch dort noch eine Variation mit einzubauen und um die Entwicklung des Materials auch hier deutlich zu machen, wurden zusätzlich Achsen und Rollen aus dem Skateshop unter sehr lange Bretter geschraubt. So ergaben sich zum einen überdimensionierte Boards (Abb. 6), zum anderen wurde den Teilnehmern aber auch bewusst, dass die neueren Boards flexibler und leichter sind, was sich natürlich auf das Material zurückführen lässt.

Abb. 4+5

Bewegungsvermittlung im Seminar

Angepasst an die Eigenschaften des Materials entstanden in der jeweiligen Zeit auch unterschiedliche Bewegungslösungen mit den verschiedenen Brettern. Diese dienten den Studenten*innen als Orientierungspunkte beim Bewegungslernen. Dargestellt wurden die Bewegungsformen in verschiedenen Videosequenzen aus den jeweiligen Epochen. Die Videos zeigten Sportler aus den verschiedenen Zeiten, die die Möglichkeiten des vorhandenen Materials ausreizen, um Kunststücke zu zeigen. Aufgabe war es zunächst, diese Tricks zu ordnen und Obergruppen zu finden. Hilfreich war es, zunächst die Hauptbewegungen ausfindig zu machen. So findet man in Videos aus den 70er Jahren vor allem Tricks auf dem Brett, sowie Kurvenfahrten. In der heutigen Zeit sind Sprünge und Flips häufiger, auch weil sie erst durch die Wölbung des Skateboards und die Erfindung des Ollies[1] möglich wurden.

Nachdem diese Bewegungen identifiziert wurden, ging es an das eigenständige Erproben. Dazu sollten sich die Studenten pro Epoche drei Tricks notieren, gestaffelt nach leicht, mittel, schwer. Im Laufe der Stunde sollten diese dann geübt werden. Wie geplant stießen die Studierenden dabei auf verschiedene Probleme, die dann im Gespräch mit anderen oder durch kreative Bewegungslösungen behoben wurden. Dieses problemorientierte Arbeiten hilft, die Genese der Sportart nachzuvollziehen.

Zum besseren Verständnis soll hier ein Kreislauf des genetischen Lernens exemplarisch dargestellt werden.

In einem der Videos sieht man, wie ein Skater sich auf dem Skateboard mehrfach um die Körperlängsachse dreht. Die ersten Skateboardküren bei Wettbewerben ähnelten oft noch denen von Eiskunstläufern. Man sieht in einem der Videos einen Skater viele Pirouetten drehen, während das Skateboard nur auf der Hinterachse steht. Einige Studenten*innen haben sich diesen Trick ausgesucht, um es selbst zu versuchen. Dabei stießen sie auf unterschiedliche Probleme. Je nach Brett, war es schwer die Vorderachse durch Druck auf das Tail (hinterer Teil des Skateboards) hochzuheben. Wenn das Tail nur sehr kurz im Verhältnis zum Rest des Brettes ist, muss sehr viel Kraft aufgewendet werden. Außerdem eignen sich unterschiedliche Rollen unterschiedlich gut. Bei den Rollen aus Hartplastik rutscht man öfter weg in der Drehung, bei den Rollen aus Gummi weniger. Zusätzlich zu diesen Materialerfahrungen, die den Studenten*innen, die Grenzen bestimmter Materialen aufzeigten, konnten die Studierenden auch Erfahrungen über sich selbst und das eigene Bewegungskönnen sammeln. Ganze Umdrehungen um die Längsachse fielen vielen sehr schwer, weswegen zunächst nur Teildrehungen geübt wurden. So mussten die Studierenden die gegebenen Bedingungen an ihr Können anpassen, Tricks vereinfachen, sich Hilfe holen, etc. Die so gefundenen Lösungen wurden dann weiter geübt und führten wiederum zu weiteren Problemen, wenn die Tricks erweitert wurden. Wenn z. B. der Ollie als Trick geklappt hat, kann der Sprung in die Höhe noch mit einer Drehung des Brettes kombiniert werden. Neue Probleme verursacht auch das Ausprobieren der bekannten Tricks während des Fahrens, oder auch rauf oder runter von Hindernissen.

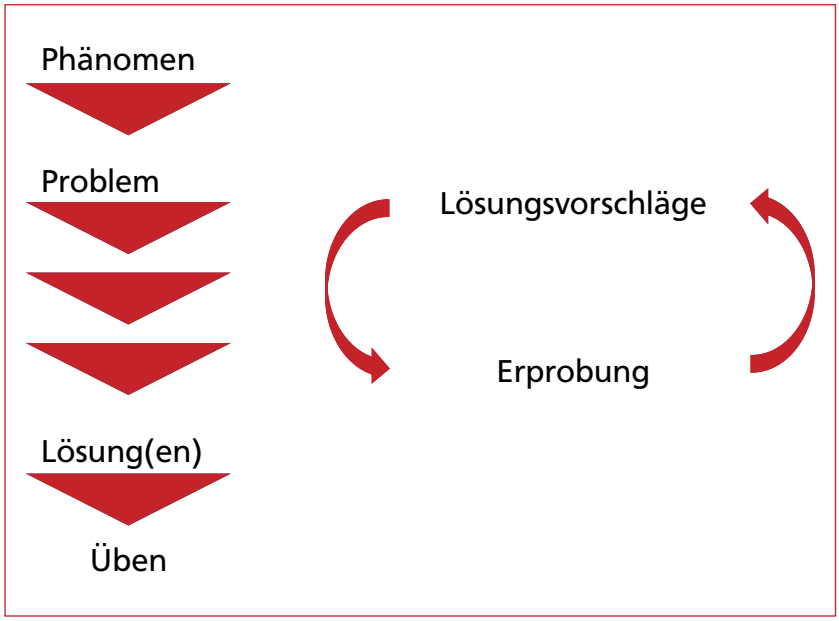

Abb. 7: Ablaufschema des genetischen Lehrens (Loibl, 2001, S. 48)

Der Kreislauf von Phänomen, Problem, Lösung des Problems, Üben der Lösung und Entstehung eines neuen Phänomens entspricht dem genetischen Lernen. An den Problemen eines Phänomens orientiert wird nach Lösungen gesucht, diese geübt, bis es zu neuen weiteren Problemen kommt (s. Abb. 7).

Möglicher Übertrag in die Schule

Die Umsetzung in der Schule könnte ähnlich verlaufen, wie bereits bei Dorn und Görgens vorgestellt. In dieser Einheit wurde das Vorhaben noch um den Werkstattgedanken erweitert. Die Kinder erfahren die unterschiedlichen Materialien schon während des Bauens und können die Bretter nach eigenen Vorstellungen gestalten. Sie spüren, wie sich Holz verarbeiten lässt,

[1] Der Ollie ist ein Skateboard-Trick, bei dem das Brett zunächst mit dem hinteren Fuß in die Luft katapultiert wird. In der Luft muss dann mit dem vorderen Fuß das Brett in die Waagerechte gezogen werden, damit das Brett komplett den Boden verlässt. Dieser Trick ist der Ausgangspunkt für viele andere Tricks, die dann ein Drehen des Brettes um die verschiedenen Achsen anschließen. Vor der Erfindung des Tricks wurden die meisten Bewegungen auf dem Brett ausgeführt. Das Brett verließ den Boden nur selten und dann meistens durch Hinzunahme der Hände oder dem Abstellen eines Fußes auf dem Boden.

Anmerkung

Das Arbeitsblatt kann unter https://www.hofmann-verlag.de/index.php/sportunterricht/zusatzmaterial im Originalformat heruntergeladen werden.

können die Länge des Brettes auf ihre Körpergröße anpassen, merken, dass ein Brett ohne Griptape nicht befahrbar ist. Vor allem aber lernen sie, warum die heutige Form für viele Skater die Beste ist und wie viele Tricks erst dadurch möglich geworden sind. Sie durchdringen das Thema Skateboard nicht nur auf der Ebene der Bewegung, sondern lernen auch Materialkunde, Geschichte und viele andere Ebenen dieses Themas kennen.

Außerdem lernen die Schüler*innen kritisch über Material nachzudenken: Was passt am besten zu meinen Bedürfnissen?

Im Bereich Longboard könnten diese Überlegungen beispielsweise so aussehen: Möchte ich mit meinem Brett auch Tricks machen können, dann wähle ich ein eher kürzeres Brett, welches Drehungen leichter zulässt. Außerdem bietet sich ein Deck an, was vorne und hinten gleich geformt ist, sodass ich nicht immer wieder das Brett drehen muss. Möchte ich hingegen lieber schnell fahren, benötige ich ein längeres Brett, was mehr Stabilität beim Fahren gibt. Zudem sollte es höhere Steifheit besitzen, damit kleine Unebenheiten mich nicht aus dem Gleichgewicht bringen.

Mit einer derartig genetisch strukturierten Vorgehensweise könnte es gelingen, dass Schüler*innen zu einem kritischen Umgang mit konfektionierten Sportgeräten und Materialien gelangen.

Unterrichtsinhalte im schulischen Sportunterricht

In der folgenden Tabelle ist ein möglicher Unterrichtsverlauf dargestellt. Mit dem Wechsel zwischen Bauen und Erproben können die Jugendlichen den Umgang mit dem Material kennenlernen und es ihren Bedürfnissen anpassen. Durch die verschiedenen Videos können unterschiedliche Bewegungsformen erkannt werden, die dann in die Sporthalle übertragen werden sollen. Die dabei entstehenden Probleme sind dann die Ausgangslage für das genetische Lernen, wie oben beschrieben.

Literatur

Dorn, E. & Görgens, J. (2017). Skateboarding nach dem historisch-genetischem Prinzip. *sportunterricht, 66* (8), 237-242.

Hildebrandt-Stramann, R. (1999). *Bewegte Schulkultur* (S. 145-151). Butzbach-Gridel: Afra-Verlag.

Hübner, H. & Wulf, O. (2009). Strategien und Erfahrungen mit kommunaler Sportstättenentwicklung in Deutschland. In E. Balz & D. Kuhlmann (Hrsg.), *Sportentwicklung* (S. 141-157). Aachen: Meyer & Meyer.

Loibl, J. (2001). *Basketball – genetisches Lehren und Lernen: spielen – erfinden – erleben – verstehen.* Schorndorf: Hofmann.

Scherer, H.-G. (2009). Gleiten, Fahren, Rollen. In R. Laging. (Hrsg.), *Inhalte und Themen des Bewegungs- und Sportunterrichts* (S. 214-242). Baltmannsweiler: Schneider.

Tab. 1: Übersicht über eine mögliche Einheit zum Thema „Skateboarding"

Stunde	Unterrichtsgeschehen	Raum	Benötigtes Material
1	Einführung in das Thema „Werkstattarbeit" • Warum Werkstätten? • Geschichte der Werkstattarbeit • Einweisung in die Geräte und die Werkstatt	Werkstatt	• Präsentation über die Entstehung und die Funktionsweise von Werkstattunterricht • Im Verlauf benötigte Werkzeuge wie Bohrmaschine, Kreissäge etc.
2	Bauen von Prototypen aus jeder Epoche eins in kleinen Gruppen	Werkstatt	Rollschuhe, Bretter, Achsen, Rollen etc. (s. Bilder oder Beschreibungen im Artikel)
3	Ausprobieren der Prototypen und Anfertigen von Notizen zur Veränderung Mögliche Veränderungen: • Längere Wheelbase • Griptape auf die Bretter kleben • Kürzere/Längere Bretter verwenden	Sporthalle	Notizzettel
4 + 5	Bauen von angepassten Boards aus jeder Epoche – je nach Möglichkeiten 3–5 Boards von jedem Typ	Werkstatt	s. o.
6	Erproben der unterschiedlichen Bewegungsformen anhand der Videos auf dem Arbeitsblatt	Sporthalle	AB + Boards
7 + 8	Üben der ausgewählten Tricks – ggf. Vereinfachungen mit dem Sportlehrer besprechen	Sporthalle	Ausgefülltes AB aus der vorherigen Woche + Boards
9	Vorführen der gelernten Tricks – ggf. als Kür verpackt, dann noch mehr Zeit zum Üben lassen	Sporthalle	Boards

Arbeitsblatt

Skateboarding im Laufe der Geschichte – Kannst du aus jeder Epoche Tricks nachmachen?

Schaue dir die verschiedenen Videos an. Trage in die Tabelle die Hauptbewegungen ein, die in den jeweiligen Videos besonders häufig auftauchen.

Wähle anschließend an dein Können angepasst je einen leichten (Einsteiger), einen etwas schwereren (Fortgeschritten) und einen schweren (Profi) Trick aus jeder Epoche.

Übe die Tricks.

Freestyle mit Rodney Mullen

Kreativ Skating mit Richie Jackson

Street mit Christopher Chann

Anfänge des Skatens mit den Mädchen und Jungs

	Freestyle	Kreativ	Street	Anfänge
Hauptbewegungen				
Einsteiger				
Fortgeschritten				
Profi				