

Monatsschrift zur Wissenschaft und Praxis des Sports mit Lehrhilfen

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

12

Dezember 2019
68. Jahrgang



Iris Schüller
Fairness und Fairplay

Fairness und Fairplay

Herausfordernde Spielsituationen gemeinsam bewältigen

Iris Schüller

Einleitung

„Es kann keinen echten Sport ohne Fairplay geben“ – der Sportfunktionär Willi Daume (1913–1996). Zur Präzisierung der Begriffe ist es notwendig die beiden verwandten Begriffe Fairness und Fairplay voneinander abzugrenzen. Das Sportwissenschaftliche Lexikon (2003) definiert Fairness als „... die Tugend des Sports. Sie ist die moralische Haltung, durch die sowohl das Reglement im Einzelnen wie auch die sportliche Einstellung als solche gewahrt werden“. Demgegenüber wird Fairplay im Sportwissenschaftlichen Lexikon (2003) als das „Verhalten, das über die Einhaltung von Regeln hinausgeht und damit die positive Überwindung eines gegebenen Bedingungsgefüges (z. B. eine faire Geste im Wettkampf) darstellt“, beschrieben.

Der Unterschied zwischen den Begrifflichkeiten Fairness und Fairplay liegt demnach darin begründet, dass der Begriff Fairness im Allgemeinen, die auf die Situation anwendbaren und gesellschaftlich akzeptierten Wertvorstellungen meint. Im Gegensatz dazu wird unter Fairplay der Einsatz von Handlungsweisen gemäß dieser Wertvorstellung verstanden.

Die gültigen Wertvorstellungen im Rahmen der Fairness beinhalten zum Beispiel die Chancengleichheit, die Einhaltung von Regeln und die Achtung der Schiedsrich-

terurteile (Deutscher Olympischer Sportbund, 2017). Nach diesen Wertvorstellungen richten sich die Gebote – der Verhaltenskodex – des Fairplay nach Kuchler (1969) (s. Abb. 1).

Auch innerhalb von Teams können diese Kompetenzen eine Rolle spielen. So ist in wettbewerbsfreien Spielformen und damit allen im Organisationsraum Schulsport umgesetzten Spielformen, sowohl der Kooperationsgedanke, als auch das Wetteifern in gemäßigem Rahmen vertreten.

Während das Wissen um die Werte Fairness und die Handlungsweisen des Fairplay rein lehrerzentriert vermittelt werden kann, ist die Motivation zur Umsetzung und das Repertoire verschiedener Handlungsweisen nur durch eigene Erprobung der Spieler*innen zu erlernen. Ein reines Lernen von Begrifflichkeiten und Üben von Verhaltensweisen führt zu keinen großen Lerneffekten. Daher müssen Situationen und Anreize geschaffen werden, um faires Verhalten herauszufordern.

Da es sich bei den oben benannten Lernbereichen der Fairness und des Fairplay nicht um sportartspezifische Werte und Gebote handelt, sind diese als generalisierte Begrifflichkeiten auf alle sportlichen Handlungsfelder übertragbar und die vorgestellten Vermittlungsansätze werden deshalb unabhängig von sportlichen Handlungsfeldern konzipiert.



Iris Schüller

Wissenschaftliche Mitarbeiterin und Dozentin an der Fakultät für Sport- und Gesundheitswissenschaften der Technischen Universität München

Georg-Brauchle-Ring 60/62
80992 München

iris.schueller@tum.de

Abb. 1:
Verhaltenskodex
(Kuchler, 1969)

- Anerkennung der Spielregeln, Vereinbarungen und Spielsituationen.
- Als-ob-Haltung im Kampfe [der Wettbewerb im Spiel ist nur gespielt].
- Wertschätzung der Gegner*innen als Partner*innen.
- Wahrung der gleichen Chancen.
- Begrenzung des Gewinnmotivs.
- [...] (richtige) Haltung in Sieg und Niederlage.
- Verzicht auf ungleiche Vorteile.
- Echten Einsatz der eigenen Kräfte.
- Verzicht auf Kritik und Protest, außer in vorgesehenen Formen.



Im Folgenden werden zwei mögliche Ansätze in Anlehnung an ein Fußballkonzept nach Thaler (2011) beschrieben, die zum einen die Reaktionen im Umgang mit Stresssituationen beleuchten und zum zweiten die verschiedenen Rollen und Charaktere von Mitspieler*innen, sowie Gegner*innen als Lernanreiz nutzen.

Stresssituationen schaffen Lernanreize

Spielidee

Die Spieler*innen werden einer Stresssituation ausgesetzt. Diese betrifft verschiedene Teilbereiche der Spielform. Einsetzbar ist diese Modifikation für fast alle Spielformen. Sie eignet sich jedoch besonders für den Einsatz in den großen Mannschaftsspielen. Um einen nachhaltigen Lerneffekt zu erzielen, ist die strategische Vorbereitung auf die Stresssituation und die Reflexion des Ergebnisses essentiell.

Spielregeln

Nachdem die Lehrkraft die neue Spielvorgabe kommuniziert hat, erhalten die Spieler*innen zwei Minuten Zeit sich auf die jeweilige Situation einzustellen und mögliche Strategien zu erarbeiten. Die Teams oder Mannschaften können auch mit verschiedenen Stresssituationen zur gleichen Zeit konfrontiert werden. Je nach Spielform können Stresssituationen den organisatorischen Rahmen (Spielfeld, Zeit, Zielfläche oder Mannschaftsgröße) oder mannschaftstaktische Gegebenheiten (Mannschaftszusammensetzung, fiktive Regelverstöße oder die Punktedifferenz) betreffen.

Mögliche Szenarien

- „Es steht 4 zu 0 für Team xy!“
- „Es sind nur noch 2 Minuten zu spielen!“
- „Team xy verliert eine/n Spieler*in wegen (fiktiven) Foulspiels!“
- „Es gewinnt die Mannschaft, die den nächsten Punkt macht!“
- „Das Spielfeld vergrößert sich oder verkleinert sich!“

Nach dem Ende der Spielform sollte eine Reflexion des Ergebnisses und möglicher Handlungsalternativen erfolgen. Beispiele hierfür wären:

- Wie verändert sich unser Spiel, wenn wir in so eine (Stress-)Situation geraten?
- Was haben wir in der Situation gut gemacht, was eher nicht?
- Wie können wir versuchen mit dem Druck umzugehen?
- Wie können wir als Team gemeinsam trotzdem erfolgreich weiterspielen?
- Wie müssen wir kommunizieren?

- Warum ist es jetzt besonders wichtig, fair zu bleiben, die Regeln einzuhalten (Fairness) und danach zu handeln (Fairplay)?

Ziel der Spielidee

Die Spieler*innen geraten in fiktive Stresssituationen, die sie unter Beachtung der Regeln und unter Berücksichtigung fairer Spielweisen lösen müssen. Sie erhalten neben dem Erwerb der in der Reflexionsphase benannten Begrifflichkeiten der Wertvorstellungen von Fairness auch die Möglichkeit Fairplay in situationsbedingten und geschützten Unterrichtsszenarien einzusetzen.

Verschiedene Rollen fördern Fairplay

Spielidee

Im Rahmen von Sportspielen oder Teamwettbewerben übernehmen die Spieler*innen verschiedene Rollen, die Charaktereigenschaften im Spiel widerspiegeln. Die Anwendung verschiedener Charakter- und Rollenbilder eignet sich je nach Modifikation für die verschiedensten sportlichen Handlungsfelder. Im Folgenden wird ein Beispiel für die Sportspiele vorgestellt. Zur Erreichung eines größtmöglichen Lerneffekts ist die Geheimhaltung der Rollen und die abschließende Reflexion zum Umgang mit den verschiedenen Charakteren zielführend.

Spielregeln

Die Spieler*innen erhalten nach Einführung der Spielform Charakterkarten ausgeteilt. (hier sind verschiedenste sportliche Handlungsfelder denkbar: Handball, Basketball, Fußball oder Volleyball, aber auch Stafettenspiele oder Teamwettbewerbe) Die Charakterkarten benennen die jeweilige Rolle und geben Handlungsbeispiele für verschiedene Situationen vor. Es besteht die Möglichkeit verschiedene Charaktere in eine Mannschaft zu integrieren und auch mehr Charakterkarten einer Rolle einzubringen. Die Spieler*innen lesen die Charakterkarten aufmerksam und halten die eigene Rolle im Spielgeschehen geheim.

Mögliche Szenarien (Abb. 2)

Nach dem Ende der Spielform sollte eine Reflexion des Ergebnisses und möglicher Handlungsalternativen erfolgen. Leitfragen für eine Reflexion könnten wie folgt aussehen:

- Wie lief das Spiel eurer Meinung nach gerade?
- Wer hat welche Rollen eingenommen (Ratet!)?






Unterstützer		<ul style="list-style-type: none"> • Das Team ist der Star! • Dein Motto ist „Wir unterstützen uns gegenseitig, feuern uns an, klatschen uns ab und muntern uns auf!“ • Sei begeistert! • Du möchtest möglichst viel mit dem Team absprechen! • Beschwöre euren Teamgeist!
Pokerface		<ul style="list-style-type: none"> • Konzentriere dich nur auf dein Spiel! • Zeige keine Emotionen! • Vermeide den Kontakt zu deinen Mitspieler*innen! • Rede überhaupt nicht mit anderen Spieler*innen oder dem Gegner! • Bleibe immer cool!
Egoist		<ul style="list-style-type: none"> • Spiele nur für dich selbst! DU sollst gut „aussehen“! • Wenn andere Fehler machen, kritisiere sie deutlich, denn sie gefährden dein Ziel! • Gute Aktionen anderer sind selbstverständlich – Lobe sie nicht! • Du willst unbedingt gewinnen!
Ablenker		<ul style="list-style-type: none"> • Klebe an einem/einer deiner Gegenspieler*innen! • Lass ihn/sie nicht aus den Augen! • Folge ihm/ihr überall hin! • Versuche ihn/sie abzulenken und in ein Gespräch zu verwickeln!
Beobachter		<ul style="list-style-type: none"> • Versuche den Ball von dir fernzuhalten! • Wenn er doch auf dich zukommt, darfst du ihn nur einmal berühren und musst ihn dann sofort wieder abgeben. • Andere sollen viel untereinander spielen und dabei gut aussehen, du spielst keine große Rolle!

Abb. 2:
Charakterkarten
in Anlehnung an
Thaler (2011)

- Legt offen, welchen Charakter ihr gespielt habt!
- Wer hat seinen Charakter besonders gut umgesetzt?
- Welche Auswirkungen haben die verschiedenen Verhaltensweisen auf das Spiel?
- Wie kann man gut mit bestimmten Rollen im eigenen Team und in der gegnerischen Mannschaft umgehen?

Ziel der Spielidee

Die Spieler*innen übernehmen Charaktereigenschaften, die spieförderlich oder spiehhinderlich sein können. Durch die Konfrontation mit den unterschiedlichen Spielcharakteren entwickeln die Spieler*innen zum einen die Fähigkeit eigenes Verhalten im Hinblick

auf diese Rollen zu reflektieren und gleichermaßen mit den verschiedenen Rollen umzugehen. Sie erlernen die für erfolgreiches Spielen förderlichen Verhaltensweisen und erproben implizit Fairness und Fairplay.

Literatur

- Deutscher Olympischer Sportbund. (2017). *Eine Frage der Haltung. Fairness und Chancengleichheit im Sport* [Press release].
- Kuchler, W. (1969). *Sportethos*. München: Johann Ambrosius Barth.
- Röthig, P. & Prohl, R. (2003). *Sportwissenschaftliches Lexikon*. Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport (6., völlig neu bearbeitete Auflage). Schorndorf: Hofmann.
- Thaler, E. (2011). Hilfreiche Kopiervorlagen zum Teambuilding. *Fußballtraining*, 6 + 7, 84-85.
- Tixonspb (2019). Zugriff am 10.11.2019 unter https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Buntkickgut_Referee_small.jpg