

Inhalt

1 Einleitung | 7

- 1.1 Problemfeld und Erkenntnisinteresse | 7
- 1.2 Forschungsprozess und Aufbau der Arbeit | 15

2 Theoretischer Hintergrund | 21

- 2.1 Schulpädagogische Betrachtungen | 21
 - 2.1.1 Schule als Institution zur Reproduktion und Innovation der Gesellschaft | 22
 - 2.1.2 Die außerschulischen Praxen als Bezugspunkt für die Auswahl von Zielen und Inhalten der Schule | 28
 - 2.1.3 Die außerschulischen Praxen als Ausgangs- und Zielpunkt schulischer Lehr-Lern-Prozesse | 34
 - 2.1.4 Zwischenfazit | 36
- 2.2 Sportdidaktische Betrachtungen | 38
 - 2.2.1 Sportorientierte Konzepte | 39
 - 2.2.2 Kindorientierte Konzepte | 47
 - 2.2.3 Zwischenfazit | 55
- 2.3 Präzisierung des Untersuchungsgegenstandes | 60
 - 2.3.1 Bewegung als Medium der Mensch-Welt-Vermittlung | 60
 - 2.3.2 Bewegung als soziale Praxis | 63
 - 2.3.3 Zwischenfazit | 66

3 Forschungsmethodischer Zugang | 69

- 3.1 Ethnographie als Forschungsstrategie | 70
- 3.2 Beschreibung der Untersuchungsmethoden | 75
 - 3.2.1 Teilnehmende Beobachtung | 76
 - 3.2.2 Interviews | 82
- 3.3 Beschreibung des Untersuchungsfeldes | 85
 - 3.3.1 Lerngruppe | 86
 - 3.3.2 Kontexte von Bewegungspraxen | 88
 - 3.3.2.1 Schulische Kontexte | 88
 - 3.3.2.2 Außerschulische Kontexte | 93
- 3.4 Feldzugang und Beziehungen im Feld | 98
- 3.5 Auswertung der Daten | 105
 - 3.5.1 Auswertungsverfahren | 106
 - 3.5.2 Auswertungsprozess | 108

4 Ergebnisse | 119

4.1 Aktionsformen | 119

4.1.1 Erkunden | 120

4.1.1.1 Ankerbeispiel: „Ich will wissen, ob das stabil ist!“ | 120

4.1.1.2 Ausprägungen | 122

4.1.1.3 Zwischenfazit | 132

4.1.2 Üben | 135

4.1.2.1 Ankerbeispiel: „Das habe ich schon ganz schön gut hingekriegt“ | 135

4.1.2.2 Ausprägungen | 138

4.1.2.3 Zwischenfazit | 149

4.1.3 Trainieren | 153

4.1.3.1 Ankerbeispiel: „Spaßarbeit, nenn ich das auch manchmal“ | 153

4.1.3.2 Ausprägungen | 156

4.1.3.3 Zwischenfazit | 164

4.1.4 Spielen mit etwas | 168

4.1.4.1 Ankerbeispiel: „Boah, das hat gezogen!“ | 168

4.1.4.2 Ausprägungen | 172

4.1.4.3 Zwischenfazit | 183

4.1.5 Spielen als etwas | 187

4.1.5.1 Ankerbeispiel: „Ich bin Anakin Skywalker!“ | 187

4.1.5.2 Ausprägungen | 190

4.1.5.3 Zwischenfazit | 203

4.1.6 Spielen um etwas | 206

4.1.6.1 Ankerbeispiel: „Lasst uns ein Rennen machen!“ | 206

4.1.6.2 Ausprägungen | 208

4.1.6.3 Zwischenfazit | 226

4.2 Beziehungen zwischen schulischen und außerschulischen Bewegungspraxen | 230

4.2.1 Schülervermittelte Beziehungen | 230

4.2.1.1 Hineintragen | 231

4.2.1.2 Hinaustragen | 236

4.2.2 Lehrervermittelte Beziehungen | 241

4.2.2.1 Kultivieren | 242

4.2.2.2 Zeigen | 247

4.2.2.3 Provozieren | 255

5 Fazit | 265

Literaturverzeichnis | 283