

# Entwicklung eines goalballspezifischen Leistungstest

Oliver Höner, Thomas Hermann, Thomas Prokein

Schlüsselwörter: AcouMotion, Sehgeschädigtensport, Sonifikation

Visuelle Information gilt allgemein als die bedeutendste Informationsquelle im Sportspiel. Im Leistungssport der Menschen mit Sehschädigung führt dies zwangsläufig zur Notwendigkeit, herkömmliche Diagnose- und Trainingsformen der Sportspiele spezifisch anzupassen. So können traditionelle Leistungskomponenten des Sportspiels wie die Orientierungs- und Antizipationsfähigkeit in Sportspielen für Sehgeschädigte wie dem paralympischen Goalball nicht mit herkömmlichen visuell-basierten Tests der Sportspießforschung diagnostiziert oder trainiert werden.

In einem interdisziplinären Forschungsprojekt werden die adaptierbaren Stärken des auditiven Wahrnehmungssystems sehgeschädigter Menschen zum Anlass genommen, neue Diagnose- und Trainingsformen zu entwickeln, die auf Basis non-visueller, auditiver Information durchgeführt werden können. Hierzu wird ein aus Hard- und Softwarekomponenten bestehendes System "Acou--Motion" (vgl. Hermann, Höner & Ritter, 2005) eingesetzt, das aus einer Computersimulation, einer echtzeitfähigen Bewegungssensorik sowie einer modellbasierten interaktiven Sonifikation besteht und die technischen Möglichkeiten akustischer Datenpräsentation für die Entwicklung blindenspezifischer Leistungstests nutzt.

In einer Pilotstudie mit Nationalspielerinnen des paralympischen Sportspiels Goalballs wird das System AcouMotion erstmals eingesetzt, um einen goalballspezifischen Leistungstest zu entwickeln, mit dem sich die Fähigkeit der auditiven Orientierungsfähigkeit im Raum unter Zeitdruck erfassen lässt. Darauf aufbauend werden Möglichkeiten sonifikations-basierter Trainingsformen sowie der Entwicklung neuartiger, auditiver Sportspiele für den Sehgeschädigten-Sport diskutiert.

Hermann, T., Höner, O. & Ritter, H. (2005). AcouMotion - An Interactive Sonification System for Acoustic Motion Control. Zur Veröffentlichung eingereicht.