

Unterrichtsskizze

Lerngruppe: 13 GK (6m/12w)

Thema der Stunde: Vom Werfen zum Schlagen – Einführung der Schmetterschlagbewegung im Volleyball zur Erweiterung des technischen Repertoires beim Spiel über die Positionen 2 und 4 sowie des Aufschlags (als Beitrag zu einem wettkampfgerechten Volleyballspiel)

Ziel der Stunde: Die SuS sollen die Grobform der Schmetterschlag-Armbewegung in Kleingruppen selbständig erarbeiten, wesentliche Bewegungsmerkmale abgeleitet aus dem Werfen erläutern und in Übungs- und Spielsituationen anwenden.

Phase	Inhalt	Organisation
Einstieg	Begrüßung, Bekanntgabe der Thematik	Sitzkreis in einer vom Vorhang entfernten Ecke
Allgemeine Erwärmung	Einlaufen im Kreis mit Wechsel der Beanspruchungsformen	Die SuS laufen einzeln im Kreis ca. 2 min in Ausdauer-tempo, auf ein Signal sollen sie die Bewegungsform ändern und variieren. Nach einer halben Minute wechselt es wieder zur normalen Laufform, die wiederum ca. eine halbe Minute beibehalten wird. Ca. 6-8 Bewegungsformen sollen in diesem Wechsel durchgeführt werden, zum Ende hin in Partnerarbeit mit synchroner Bewegungsausführung.
Spezifische Erwärmung	Laufen mit Richtungswechsel und Technikbewegungen (unteres und oberes Zuspiel) bei jedem Wechsel	L orientiert die Gruppe an einer Linie am Hallenende und läuft vor-/rückwärts bzw. seitwärts. Die Gruppe soll den Laufbewegungen folgen und die Position zum Lehrer und zu den anderen SuS halten. L macht die volleyballspezifischen Bewegungen bei Richtungswechsel vor und die Schüler machen diese nach.
Einstimmung	Einspielen mit Ball	Jeweils zwei SuS bekommen einen Ball, suchen sich einen freien Raum in der Halle und spielen sich den Ball mit den Grundtechniken Pritschen und Baggern zu. Bälle, die nicht volleyballspezifisch gespielt werden können, werden gefangen. Der Ball darf nicht zu Boden fallen oder unkontrolliert in der Halle „herumfliegen“. L gibt Korrekturhinweise und sichert die bewegungsqualität. Währenddessen bauen nicht aktive SuS die Pfosten der Netzanlage auf.
1. Übungsphase mit integrierter Lernerfolgskontrolle	Überwiegend oberes Zuspiel mit Seitwärtsbewegung	SuS sammeln sich an einem Kopfende der Halle, stehen sich partnerweise gegenüber und bewegen sich volleyballspielend zum anderen Kopfende der Halle. Nach dem Durchqueren gehen die Paare an den Ausgangspunkt zurück und halten den Ball fest. Ziel: Der Ball darf zwischendurch nicht gefangen werden oder zu Boden fallen. L macht am Rand Notizen über die Bewegungsqualität bei den Paaren, die sich ausdrücklich in dieser Stunde dafür anmelden. Danach kompletter Netzaufbau.
2. Übungsphase	Paarweises Spielen	Partner stehen an einer Netzseite auf den Positionen 1

	am Netz über die Positionen 1, 2, 4 mit unterem und oberem Zuspiel	und 3. 1 spielt zu 3, 3 spielt auf 2 und 2 spielt über das Netz. 3 wechselt nach dem Zuspiel auf 2 unter dem Netz die Position und nimmt den von 3 gespielten Ball über das Netz mit einem unteren Zuspiel an, welches der Partner nach Unterqueren des Netzes auffängt. Die Partner bleiben dann auf dieser Seite, stellen sich an der Angriffslinie an und wechseln für den folgenden Durchgang die Positionen.
Kognitive Phase	Bewegungsvorstellung schaffen über eine reduzierte Bildreihe zur Schmetterschlagbewegung	Die Gruppe trifft sich im Halbkreis sitzend und wird in vier Gruppen eingeteilt, die jeweils eine Reihenabbildung erhalten. Die nichtaktiven SuS werden in die Gruppen integriert. Die SuS werden aufgefordert die dargestellte Bewegung zu beschreiben und wesentliche Bewegungsmerkmale herauszustellen. Die drei Hauptphasen der Bewegung sollen unterschieden und bezeichnet werden.
Erarbeitung I	Arbeitsauftrag: Gruppen sollen aus einer Zuwurfübung weitere zwei Übungen entwickeln, um zur Ausführung der Zielbewegung zu gelangen, die anschließend präsentiert werden sollen	Die Gruppen gehen in die Hallenecken, beginnen mit der Zuwurfübung und entwickeln dort mit Absprache und Ausprobieren zwei weitergehende Übungen. L beobachtet den Lernprozess und gibt ggf. Hilfen.
Präsentation	Einzelne Übungen werden präsentiert und bewertet	Die Gruppen werden zusammengerufen und eine Gruppe beginnt mit der Ergebnispräsentation. Die anderen Gruppen ergänzen die Präsentation mit ihren Übungen. Anschließend wird kurz diskutiert und 1-2 Übungen als besonders geeignet herausgegriffen.
Übungsphase	Partnerweises Üben der ausgewählten Übungen	Partner finden sich zusammen, verteilen sich in der Halle und probieren die Übungsformen aus, evtl. anschließendes Feedback in der Großgruppe
Anwendung	Spiel 6:6 mit wett-kampforientierten Spielregeln	Alle Bälle werden unter die Bänke gelegt. Zwei Teams werden vom L. eingeteilt. Überzählige Spieler wechseln mit der Aufgabe ein. Nicht aktive SuS übernehmen die Schiedsrichterfunktion. Spiel mit fester 3. Sonderregel: Ein Spielzug mit Spiel über die 3 auf 2 oder 4 mit anschließendem Schmetterschlag bekommt einen Sonderpunkt.
Abschlussreflexion	Einschätzung des Lernprozesses und der Lernergebnisse und Ausblick auf die kommende Stunde	Gruppe trifft sich im Sitzkreis. Der Abbau erfolgt durch die nichtaktiven SuS.