

Schriftlicher Entwurf für die 2. Lehrprobe am

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: Grundkurs 11, 26 Schülerinnen (13) und Schüler (13)

Zeit:

Ort: , schuleigene Zweifachsporthalle – ein Hallenteil

Fachlehrer: Bedarfsdeckender Unterricht

Hauptseminarleiterin:

Fachleiter:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Über Kleine Spiele zum Großen Sportspiel (Zielspiel) Basketball

Thema der Unterrichtseinheit

"Doctor, if that is so, we can invent a new game that will meet our needs."

Die selbstständige Weiterentwicklung und dementsprechende Reglementierung des Spieles Mattenball mit besonderer Akzentuierung dreier vorgegebener Bedingungen zum Verständnis der Grundidee des Basketballspiels und zur Hinführung zu eben diesem.

Kernanliegen

Die Schülerinnen und Schüler sollen in Gruppenarbeit Regeln unter Berücksichtigung der vorgegebenen Rahmenbedingungen entwickeln sowie Zielstationen aufbauen und diese (Regel und Zielstationen) im Spiel gegen eine andere Gruppe erproben und ggf. verändern, um die erarbeiteten Regeln anschließend mit dem Großen Sportspiel Basketball in Beziehung zu setzen.

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Pädagogische Perspektive A: „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern“

Pädagogische Perspektive E: „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“

Inhaltsbereich 1: „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen“

Inhaltsbereich 2: „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen.“

Inhaltsbereich 7: „Spielen in und mit Regelstrukturen“

Kurssituation

Der Grundkurs Klasse elf Sport besteht aus 26 Schülerinnen und Schülern. In diesem Kurs befindet sich ein hoher Anteil neuer Schülerinnen und Schüler, d. h. die Schülerinnen und Schüler haben zuvor nicht die Sekundarstufe I der Erich Kästner-Gesamtschule besucht, sondern kommen von anderen Schulformen oder Schulen.

Diese neue, zu Beginn des Schuljahres gruppenkleinere, Zusammensetzung erforderte zunächst Kennenlern-Spiele, um ein Gruppengefühl zu fördern bzw. die Schülerinnen und Schüler erst einmal miteinander bekannt zu machen. Nach dieser Phase kamen aufgrund von organisatorischen schulinternen Gründen neun weitere Schülerinnen und Schüler eines Parallelkurses hinzu, was eine kurze Wiederholung der bereits durchgeführten Spiele erforderte.

Eine offensichtliche Problematik zeigte sich bereits bei den ersten Gruppenbildungsprozessen: die Damen und Herren versuchten stets, untereinander, d. h. fernab vom anderen Geschlecht, zu bleiben. Der Kurs begründete dies mit Berührungängsten. Ziel der vorangegangenen Stunden war es somit zudem, Schülerinnen und Schüler kooperieren und Mannschaften bilden zu lassen, die immer einen Anteil von mindestens zwei andersgeschlechtlichen Gruppenmitgliedern hatten. Dass dies anscheinend noch nicht zur gewünschten Lösung gereicht hat, zeigte sich zum einen bei Gruppenbildungsprozessen an Mannschaften, die nur eine Spielerin oder Spieler bzw. überproportional viele Damen bzw. Herren hatten, zum anderen äußerste ein Schüler in der letzten Sportstunde einen abfälligen, Frauen diskriminierenden, Satz.

Aus motorischer Sicht zeigt sich die Gruppe in einem vertretbaren Rahmen heterogen (Freizeit- vs. Vereinssportler). Als Ausnahmen sind Schülerin K. zu nennen, die aufgrund einer seit längerem bekannten Hyperflexibilität und dementsprechender Krankengeschichte bereits Verschleißerscheinungen unter anderem bei den Disken in den Handgelenken aufweist, die in Zukunft operativ behandelt werden müssen, weshalb ihr besonders Fertigkeiten wie Fangen und Passen schwer fallen, und Schüler M., der einen grobmotorischen Eindruck macht und bei dem anhand des durchgeführten Münchener Fitnesstests nach Irrgang und Rusch bspw. massive Probleme in der Stützmuskulatur (Halten im Hang nicht möglich) deutlich wurden sowie Schülerin E., die momentan unter massiven Kreislaufstörungen leidet.

In sozialer Hinsicht macht, mit Ausnahme der deutlich gestörten Beziehung zwischen Schülerin S. und Schüler N. sowie des Frauen diskriminierenden Schülers, der Kurs einen guten Eindruck. Gewisse Regeln und Absprachen, die bspw. Fairness oder Gleichheit betreffen, wurden in stillem Einvernehmen von allen umgesetzt bzw. befolgt.

Didaktische Vorgaben

Aufgrund der Eigenschaft der Erich Kästner-Gesamtschule als Projektschule für das Fach Sport als viertes Abiturfach, ist es erforderlich, dass in der Orientierungsphase den Schülerinnen und Schülern möglichst viele Inhaltsbereiche und pädagogische Perspektiven näher gebracht werden. Da fast ein Drittel der Unterrichtszeit zum Schwimmen aufgebracht werden muss, was auch aufgrund einer Raumproblematik begründet ist, ist es erforderlich, die anderen Inhaltsbereiche in knapp bemessener Zeit zu behandeln. Im schulinternen Curriculum ist die Hinführung zu einem großen Sportspiel (Basketball) durch Kleine Spiele erwünscht.

Aufgrund dessen habe ich mich dazu entschieden, als Hinführung zum Zielspiel Basketball das Grundmodell des Mattenballs zu verwenden und durch Regelveränderungen die Grundidee auch anderer Sportspiele wie z. B. des Handballs, des Feldhockeys sowie des angedachten Rugbys aufzuzeigen. Dabei sollen die Schülerinnen und Schüler weitestgehend selbstständig u. U. mit vereinzelt Rahmenvorgaben die Grundstruktur der Spiele erkennen, die Grundidee verstehen und die Reglementierung als sinnvoll und veränderbar erleben.

Als pädagogische Perspektiven erschienen mir in diesem Vorhaben die obligatorische Perspektive A „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern“ sowie die Perspektive E „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ naheliegend. In gewisser Weise kommt aufgrund der marginalen Regelvorgaben in den ersten Spielen (mit Ball darf nicht gelaufen werden, Ball muss auf der Matte abgelegt werden) eigentlich noch die Perspektive C „Etwas wagen und verantworten“ hinzu, aber durch stillschweigend vereinbarte Regeln (auf die Frage „Warum haben Sie ihren Partner nicht einfach umgerannt“ kam die Antwort, dass dies unfair sei und man sei schließlich kein „Asi“), trat diese Perspektive in den Hintergrund.

Sowohl für die Thematik Kleine Spiele als auch Große Sportspiele kommt hier der Inhaltsbereich sieben „Spielen in und mit Regelstrukturen“ in Betracht („Dieser Inhaltsbereich umfasst die als Sportspiele geläufigen Partner- und Mannschaftsspiele einschließlich ihrer Vorformen. [...] Spiele sind im hier gemeinten Sinn durch [...] ein historisch gewachsenes Regelwerk charakterisiert.“). In Berücksichtigung der Bedeutung des Entwickelns von Regeln als Hinführung zum Zielspiel bewegt sich dieses Unterrichtsvorhaben in großen Bereichen im Inhaltsbereich 2 „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen.“ Da der Inhaltsbereich 1 „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen“ grundlegend für alle weiteren Inhaltsbereiche ist, wird er hier nicht weiter aufgeführt.

Bisheriger Unterrichtsverlauf

In den Vorstunden spielte der Kurs Mattenball und veränderte wenig die Regeln (siehe Gruppenarbeitsheft). Besonders in den letzten Stunden wurde durch das Aufzeigen von Problemen, wie z. B. die niedrige Erfolgsbeteiligung weiblicher Mannschaftsmitglieder und die physische Benachteiligung derer an der Matte zum Punkt-

erfolg, der Kurs dazu aufgefordert, die Regeln zu verändern (in Aspekten wurden Vorläufer der Wurfzone ähnlich dem Handball entwickelt).

Weitere Regeln wie z. B. das Aus bei Überschreitung des Balles über eine Grenze und Einwurf der Partei, die nicht zuletzt den Ball berührt hat, wurden unabgesprochen ausgeübt. Anscheinend verfügt das Mattenballspiel über soviel Potenzial, dass zunächst die Spielfreude die bestehenden Probleme in den Schatten drängte.

Die beiden von mir vorgegebenen Regeln wurden deshalb gestellt, da mir das Risiko zu hoch erschien, in einer neuen Gruppe ohne Regeln zu spielen. Zudem musste ich mir zunächst ein Bild über die motorischen, psychischen und sozialen Voraussetzungen machen.

Die Vorgabe, mit dem Ball nicht laufen zu dürfen, hat zudem den Vorteil, dass das häufig unerwünschte Dribbeln des Basketballs zum Korberfolg, im Gegensatz zum schnellen Passspiel, zunächst ausgeschlossen wird.

Der Kursverband kam in kognitiven Phasen und in Reflexionen zur Erkenntnis, dass gerade durch das körperbetonte Spiel an der Matte Mannschaftsmitglieder und somit im Besonderen die weiblichen Mitspieler benachteiligt würden bzw. seltener zum Punkterfolg kämen. Somit entschied der Kurs, dass jedes Mannschaftsmitglied den Ball vor Punkterfolg berührt haben muss bzw. ein Punkterfolg nur abwechselnd erfolgen kann, d. h. nach erfolgreichem Abschluss durch einen männlichen Mitspieler muss ein weiblicher Spieler den Punkt machen. Beobachter (Invaliden) beobachteten, dass hierdurch das Spiel weniger aggressiv wurde und sich die Kommunikation verbesserte. Durch die Veränderung des Zieles zum Kasten, zum umgedrehten Kasten, zum stehenden Kasten auf einer Bodenturnmatte und Kasten in der Mitte einer großen Fläche von neun Bodenturnmatten, die nicht betreten werden durften, gewann das so entwickelte Spiel an Attraktivität.

Angesprochene Beobachtungen wie z. B. die Regel „Jede/r muss einmal den Ball berührt haben, bevor ein Punkterfolg stattfindet“, die den sowohl bereits jetzt vorhandenen Konter als auch in Zukunft zu erarbeitenden Fastbreak unmöglich macht, wurden vom Kursverband bis jetzt noch nicht als problematisch empfunden.

Des Weiteren werden bereits jetzt Probleme, wie z. B. das mangelnde Freilaufen, sichtbar. Insofern erscheint es mir in Zukunft nützlich, weiter auf das Modell des Mattenballs zurückgreifen zu können, um adäquate Lösungen bzw. Übungen zu finden bzw. durchzuführen und dies zu beheben.

Methodische Anmerkungen

Da in den letzten drei Unterrichtsstunden die Mannschaftsbildung nicht im gewünschten Maße stattgefunden hat und sich zudem ein gleichbleibender Kern von Spielerinnen und Spielern in einzelnen Mannschaften wiederfindet, greife ich in dieser Stunde zum ersten Mal auf das Ziehen von Gruppenkärtchen zurück. Um die gewünschte Durchmischung von männlichen und weiblichen Mannschaftsmitgliedern zu haben, müssen diese Kärtchen aus unterschiedlichen Beuteln gezogen werden, sodass deduktiv die Anzahl der weiblichen und männlichen Schülerinnen und Schülern erfolgt, aber die Zusammensetzung dem Zufall überlassen bleibt.

Der Verlaufsplan zeigt kurze Spielzeiten und häufige Wechsel auf. Diese Entscheidung begründet sich in zwei Dingen: Zum einen sollen die jeweiligen Gruppen beide Ziel-/Wurfstationen erproben, zum anderen sollen die Gruppen unter anderen, nicht von ihnen vorgegebenen, Regeln spielen und wiederum unter den ‚eigentlich‘ für die jeweilige Zielstation entwickelten Regeln spielen. Da jedoch die Bedingungen für alle Gruppen gleich sind, ist davon auszugehen, dass im Spiel keine zu großen Unterschiede entstehen, sodass u. U. auch auf einen Wechsel der Regeln verzichtet werden kann. Dieses muss aber flexibel entschieden werden, da z. B. eine Gruppe auf die Idee kommen kann, das Dribbeln zu erlauben.

Die Ergebnisse der Gruppe werden allen vorgestellt. Da es u. U. eine Vielzahl von Regeln geben wird, die u. U. nicht im Gedächtnis behalten werden können, werden diese in einer vorbereiteten und den ‚Invaliden‘ bereits bekannten tabellarischen Regelübersicht eingetragen. Zudem sollen die Mannschaften Pro und Kontra in der Erarbeitung 2 in vorgefertigten Gruppenheften fixieren oder fixieren lassen (‚Invaliden‘).

Es wird in dieser Unterrichtsstunde auf das System ‚jeder gegen jeden‘ verzichtet, da davon auszugehen ist, dass die Mannschaftsspielerzahl variiert, also z. B. zwei Mannschaften á sechs Spieler und zwei Mannschaften á fünf Spieler haben.

Einstieg in die Stunde

Diese Unterrichtseinheit orientiert sich an den Aufhänger der Lebensgeschichte von James Naismith. Der Kursverband wird vor dieselbe Herausforderung gestellt, der sich auch James Naismith stellen musste.

James Naismith wurde vor ca. 150 Jahren in Kanada geboren. Er studierte dort Theologie. Nach seinem Studium besuchte er mehrere Lehreinrichtungen, so auch das Springfield-College in Massachusetts in den USA, wo er Erziehungswissenschaften studierte (und somit auch Leibeserziehung). Er war den Lehrmethoden des damaligen Direktors Dr. Gulick sehr angetan. In einer seiner Stunden behauptete Gulick, dass quasi alle Spiele bereits erfunden seien und jedes neue Spiel nur eine Rekombination der bereits bestehenden Spiele sei. Naismith spöttelte daraufhin, dass ein Spiel erfunden werden könne, welches den gesamten Bedarf (an Spielen) decken würde.

Diese Aussage wurde für ihn zum Verhängnis. Da er im Laufe der Zeit Sportlehrer an dem College geworden war, rief ihn eines Wintertages Dr. Gulick zu sich. Er berichtete von einem unmotivierten Sportstudentenkurs, an dem bereits zwei Kollegen gescheitert waren. Der Kurs, bestehend zur einen Hälfte aus Leichtathleten, zur anderen aus Rugby-Spielern, konnte seine Sportarten in der Halle (Winter!) nicht ausführen: Die Leichtathleten konnten kaum Sprung- und Wurftraining machen, da Sandgruben fehlten oder die Halle zu klein war, und die Rugbyspieler kein Rugby spielen, da es häufig zu Rangeleien und Verletzungen kam.

Somit machte man/sich Naismith drei Bedingungen zur Voraussetzung:

Das neue Spiel müsse

- a) verletzungsfrei sein

- b) die drei Bewegungsprinzipien der Leichtathletik (Laufen, Springen, Werfen) berücksichtigen
- c) mit einem Ball gespielt werden.

James Naismith tat sich mit seiner Aufgabe schwer. 60 Minuten vor Beginn der Stunde formulierte er seiner Sekretärin 13 Regeln, die das Spiel beinhaltete.

Die oben genannten Bedingungen bekommen die Schülerinnen und Schüler ebenfalls zur Voraussetzung. Sie unterliegen somit dem gleichen Problem wie Naismith – werden sozusagen in den geschichtlichen Kontext gesetzt.

Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Organisation
Begrüßung	Begrüßung des Kurses, Einstieg über die Geschichte James Naismiths	Sitzkreis
Arbeitsauftrag/ Gruppenbildung	Stellen des Arbeitsauftrages (siehe Anlage) u. U. mit Erwähnung der verschiedenen Arten des Springens (Weit-/Hochsprung)	Schülerinnen und Schülern müssen aus separaten Beuteln Gruppenkärtchen ziehen, durch die sie einer Gruppe zugeordnet werden und sofort zu ihrer Station gehen (Schilder) Arbeitsauftrag zudem auf Gruppenarbeitsblättern aufgeführt; ebenso bereits aufgestellte Regeln (siehe Anlage 1)
Erarbeitung 1	Gruppen beraten untereinander, welche Regeln sie aufstellen und wie sie ihr Ziel ggf. verändern; Regelveränderung bzw. neue Regeln werden im Gruppenheft fixiert	In jeweiliger Gruppe. Vorgabe der Beratungs-/Erarbeitungszeit Ggf. betreuen kranke Schülerinnen und Schüler die jeweilige Station
Aufbau	Gruppen bauen ggf. neu erfundenes Ziel auf	Selbstständig. Abnahme der Station durch Lehrer; verfügbare Materialien an Wand angeschlagen sowie in der Gruppenmappe
Erprobung 0	Gruppen probieren zunächst die aufgebaute Station selbst aus	Kontrolle der Sicherheit des Geräteaufbaus
Stationenrundgang	Gesamter Kurs be-	

	kommt die jeweiligen Stationen und Regeln erklärt	
Erprobung 1a	Gruppe A spielt gegen Gruppe B bzw. Gruppe C spielt gegen Gruppe D	Gespielt wird nach Regeln der Gruppen A und C
Erprobung 1b		Wechsel der Seiten
Erprobung 2a		Gespielt wird nach Regeln der Gruppen B und D
Erprobung 2b		Wechsel der Seiten
Erarbeitung 2	Gruppen beraten untereinander, welche Vor- und Nachteile es gab und was verbessert werden kann/muss	Zwei Arbeitskreise (Gruppe AB & CD)
Erprobung 3a	Wechsel der Spielfelder	Gespielt wird nach Regeln der Gruppen A und C
Erprobung 3b		Wechsel der Seiten
Erprobung 4a		Gespielt wird nach Regeln der Gruppen B und D
Erprobung 4b		Wechsel der Seiten
Erarbeitung 3	Gruppen beraten untereinander, welche Vor- und Nachteile es gab und was verbessert werden kann/muss	Zwei Arbeitskreise (Gruppe AB & CD)
Abbau	Abbau der Wurfstationen	Selbstständig
Reflexion/Abschluss	Wo werden die vorgegebenen Rahmenbedingungen umgesetzt und an welcher Station macht das Spiel richtig Spaß? Welches Spiel hat Prof. Dr. Naismith wohl erfunden? Ausblick und Verabschiedung	Sitzkreis