

Studienseminar für das Lehramt

an Gymnasien und
Gesamtschulen
Hindenburgstr. 76-78
45127 Essen



Schriftlicher Entwurf für den 4. Unterrichtsbesuch am

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: 6a (30 SuS, 13w/17m)

Zeit: 10.00 – 11.35

Ort:

Fachseminarleiter:

Hauptseminarleiter:

Fachlehrerin:

Thema des Unterrichtsvorhabens:

Wir entwickeln ein Klassenspiel:

(Sport-)Spiele verändern und die eigene Kreativität entdecken –
Ein Unterrichtsvorhaben zur Entwicklung, Modifizierung,
Beschreibung und Verwirklichung verschiedener Spielideen am
Beispiel „Brennball“, um die Spielmöglichkeiten mit
verschiedenen Materialien sowie unterschiedlichen Regeln in
ihrer Vielfalt zu entdecken sowie als freudvoll zu erleben und die
„beste“ Variante zur Durchführung eines Turniers auszuwählen.

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive: (E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Weitere Pädagogische Perspektiven: A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern
(B) Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten

Leitender Inhaltsbereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Weiterer Inhaltsbereich: Wissen erwerben und Sport begreifen

Überblick über den Verlauf des Unterrichtsvorhabens:

1. Was ist ein „gutes“ Spiel? - Entwicklung von Kriterien und Prinzipien für ein „gutes“ Spiel (2 Stunden)
2. Wir entwickeln „unser“ Spiel – Erarbeitung, Kooperation und Verständigung bei der Planung, Entwicklung und Modifizierung eines selbständigen Spiels am Beispiel „Brennball“. (2 Stunden)
3. **Wir probieren unsere „Brennball-Varianten“ aus – Präsentation und Erprobung der zuvor erfundenen bzw. veränderten Spiele und anschließende Verständigung über die gemachten Erfahrungen sowie Bewertung/Überprüfung der Spiele im Hinblick auf die zuvor erarbeiteten Kriterien, um die „beste“ Variante zur Durchführung eines Turniers auszuwählen. (2 Stunden)**
4. Das beste Spiel, damit gestalten wir ein Turnier! - Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen bei der selbständigen Organisation, Planung und Durchführung eines Turniers mit dem zuvor gewählten „besten“, selbst entwickelten Spiel. (2 Stunden)

Kernanliegen der Unterrichtseinheit:

Die SuS sollen die verschiedenen Spielmöglichkeiten entdecken, indem sie die Spielideen der anderen SuS aufnehmen, erproben und im Hinblick auf die erarbeiteten Kriterien bewerten.

Ergänzende Zielaspekte:

Die SuS sollen

- ihre Spiele präsentieren, (den Ablauf) organisieren, reflektieren und verantworten
- bei der Vermittlung und Durchführung der selbst entwickelten Spiele kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- ihr Spielverhalten kritisch hinterfragen und reflektieren
- die „beste“ Variante für das sich anschließende Turnier auswählen

Geplanter Unterrichtsverlauf

Phase	Geplantes Vorgehen	Unterrichtsform/ Medien/Geräte	Didaktisch-methodischer Kommentar
Einstieg/ Eröffnung	<p>Sitzkreis, gewohnte Begrüßungsform und Bekanntgabe des Stundenthemas, Überblick über Stundenverlauf</p> <p>è Präsentieren, Erklären, gemeinsames Ausprobieren und Bewerten der Spiele</p>	<p>Sitzkreis S-L-Gespräch</p> <p>Plakat - Kriterien</p>	<ul style="list-style-type: none"> - informierender Unterrichtseinstieg → Transparenz über Verlauf und Ziel der Stunde - Hauptkriterien wurden in vorangegangenen Stunden gemeinsam erarbeitet und für die Spiele festgelegt
Aufwärmen	<p>Kettenfangen</p> <p>kurze Wiederholung der Regeln und Vereinbarungen, Bestimmung der Fänger</p> <p>2 SuS halten sich an der Hand und versuchen, die restlichen SuS zu fangen. Gefangene SuS reihen sich an der Kette an. Sobald an einer Kette ein vierter Schüler gefangen wurde, bilden sich daraus zwei 2er-Ketten. Wenn alle SuS gefangen wurden, kommen sie im Sitzkreis zusammen.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Erwärmung • Motivation/freudvoller Beginn • Spiel fordert und fördert Miteinander/Kooperation/Absprache, kooperatives Verhalten der Fänger • Spiel wurde in vorangegangenen Stunden mit unterschiedlichen Regeln (Regelvorschläge, Regeländerungen durch SuS) gespielt → heute gespielte Variante wurde von Klasse als „beste“ und sinnvollste festgelegt • falls das Spiel den eingeplanten, zeitlichen Rahmen übersteigt, wird es vom Lehrer mit Begründung vorzeitig abgebrochen
Hauptphase: Präsentation & Reflexion	<p>Jede Gruppe präsentiert ihr Gruppenspiel, erklärt zusätzliche Regeln, Vorbereitung des Spielfeldes.</p> <p>Gruppe 1: Tennis-Kids orange, Gruppe 2: Die Pondas – blau, Gruppe 3: Wild cats - pink</p> <p>Spielvermittlung</p>	<p>gruppen- spezifisches Spielmaterial, Aufbaupläne, Gruppenkarten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • eigenverantwortliche und selbständige Durchführung und Organisation → Kooperation und Koordination, Verständigung, Förderung des verantwortungsvollen Miteinanders, selbständig Spielgeschehen organisieren • Präsentation durch Gruppensprecher: Vermeidung

	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppe 1 präsentiert Spielidee an Gruppe 2 und 3 - Gruppe 2 präsentiert Spielidee an Gruppe 1 und 3 - Gruppe 3 präsentiert Spielidee an Gruppe 1 und 2 <p><u>Durchführung:</u> Die jeweils präsentierende Gruppe ist verantwortlich für die Organisation (Punkte zählen, Regeln beachten etc.) und stellt die Schiedsrichter, die anderen beiden Gruppen erproben das Spiel. Die Präsentation erfolgt durch den von der Gruppe gewählten Gruppensprecher. Der ebenfalls gewählte Schriftführer kann helfend eingreifen. Die restlichen Gruppenmitglieder kümmern sich um den Aufbau. Jede spielende Gruppe stellt jeweils einmal die Fänger- und einmal die Läufermannschaft. Im Anschluss an das Spiel und somit zwischen den einzelnen Spielen erfolgt jeweils eine kurze Reflexions- und Bewertungsphase sowie der Umbau der Spielanlagen</p> <p><u>Reflexionsphase:</u></p> <p>Diskussion der einzelnen Spiele. SuS bewerten die Spiele im Hinblick auf folgende, in vorherigen Stunden gemeinsam erarbeitete Hauptkriterien eines guten Spiels sowie ihr eigenes Verhalten.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kriterien für ein gutes Spiel: Spaß haben, alle können mitspielen, Bewegung 2. Verhalten der Spieler: Regeln werden beachtet, fair spielen, Teamwork – wir spielen alle miteinander, keiner wird ausgeschlossen oder beschimpft 		<p>unfreiwilliger Situationen des Präsentierens</p> <ul style="list-style-type: none"> • alle SuS aktiv (auch Invaliden) – Vermeiden einer Situation des Ausgeschlossenseins <p>Reflexion:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS haben die Möglichkeit, ihre gemachten Erfahrungen zu verbalisieren und ihre Entscheidung zu begründen → Bewusstwerdung über eigenen Lernprozess • Aktivierung von Vorwissen und Transferleistung → in vorherigen Stunden gemeinsam erarbeitete Kriterien dienen als Reflexions- und Bewertungsgrundlage • neben für Ziele von UV und UE (Auswahl des „besten“ Spiels) eigentlich primären Kriterien für ein gutes Spiel werden auch die Kriterien bezogen auf das Spielverhalten thematisiert → hier traten in vorangegangenen UE Schwierigkeiten auf → Notwendigkeit der Thematisierung dieser Aspekte → Berücksichtigung in allen Spielphasen und Spielsituationen → Wissen erwerben, Sport begreifen: SuS Notwendigkeit eines fairen Spielverhaltens (Miteinander im Gegeneinander) und der Regelbeachtung stets vergegenwärtigen und bewusst machen → eigenes Spielverhalten der SuS wird reflektiert
Abschluss	Ermittlung des „besten“ Spiels durch eine Schülerabstimmung SuS kreuzen auf vorbereiteten Wahlzetteln ihren persönlichen Favoriten an	Sitzkreis S-L-Gespräch	<ul style="list-style-type: none"> • endgültige Festlegung des Spiels • SuS können sich durch Ankreuzen für ein Spiel

	<p>Invaliden werten Zettel aus, währenddessen Aufräumen der benötigten Materialien.</p> <p>Sitzkreis: Bekanntgabe des besten Spiels</p> <p>Würdigung der Arbeit der SuS, Ausblick auf die nächste Stunde/Weiterarbeit – Turnier, gemeinsame Verabschiedung</p>	<p>Wahlzettel für die geheime Abstimmung, Stifte</p>	<p>entscheiden → Möglichkeit aller SuS, sich an Auswahl des Spiels mit eigener Meinung zu beteiligen, Aktivität aller SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> • S-Interessen werden berücksichtigt • positive Resonanz → Motivation der SuS für die nächste Stunde • Ausblick auf den weiteren Unterrichtsverlauf → Transparenz für SuS
--	--	--	---

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang:

Die zeitliche Konzeption des Unterrichtsvorhabens beläuft sich auf 4 Unterrichtseinheiten, die sich aus jeweils einer Doppelstunde zusammensetzen. Der Aufbau der vorliegenden Unterrichtseinheiten folgt dem didaktisch-methodischen Wunsch nach Steigerung des Lerninhalts an Komplexität und Selbständigkeit der Schülerleistungen.

Mit der vorliegenden Stunde erfolgt die Erprobung und Demonstration der in der vorangegangenen Doppelstunde entwickelten Spiele. Die Unterrichtseinheit bereitet somit die abschließende Doppelstunde vor, in welcher mit dem gewählten „besten“ Spiel ein Turnier durchgeführt wird.

Das gesamte Vorgehen dieses Unterrichtsvorhabens sowie das dieser Unterrichtseinheit legitimiert sich durch die Richtlinien und Lehrpläne des Faches Sport für die Gesamtschule - Sekundarstufe I, wo unter dem Inhaltsbereich **Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen** gefordert wird, dass SuS „erfahren und begreifen [...], wie sie selbst Spielideen entwickeln und gestalten können“¹. In dieser Stunde erhalten die SuS die Möglichkeit, die von ihren MitschülerInnen erfundenen Spiele zu erproben. Sie können dabei mit unterschiedlichen Spielgeräten/-gegenständen spielen und die Vielfalt der Spielmöglichkeiten entdecken. Hierdurch kann sich die Kreativität und Phantasie der SuS entwickeln und eine selbständige und aktive Auseinandersetzung mit sachlichen und sozialen Zusammenhängen kann gefördert werden. Im Spiel können sich die SuS selbst und ihre soziale und materielle Umwelt erfahren und so ihre Persönlichkeit weiterentwickeln, da sie „durch die Gestaltung ihrer Spiel-Umwelt [...] viel über sich selbst [lernen], vor allem auch über ihre kreativen und sozialen Fähigkeiten“². Zudem leistet diese Unterrichtseinheit sowie das gesamte Unterrichtsvorhaben einen Beitrag dazu, die SuS dahin zu führen, dass sie in der Lage sind, das Spielen so zu gestalten und aufrechtzuerhalten, dass es für alle Beteiligten zu einem gelingenden Spielen wird.³ Grundsätzlich kommt dieser Inhaltsbereich dem Bewegungsdrang und der Spielmotivation sowie dem Spieltrieb der SuS sehr entgegen. Das Gegeneinander, welches Grundlage eines jeden Spielens ist, führt zu einer zusätzlichen

¹ MINISTERIUM FÜR SCHULE, WISSENSCHAFT UND FORSCHUNG DES LANDES NRW (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe I – Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen, Sport. Ritterbach, 2001. S. 46.

² ebd. S. 47

³ vgl. ebd.

Motivationssteigerung, welche allerdings bei einigen SuS regelmäßig zu übersteigertem Ehrgeiz und dementsprechend erhöhten Aggressionen sowie Regelbrüchen führt und daher in den Reflexionsphasen ggfs. thematisiert werden muss.

Ein weiterer Grundsatz der Unterrichtsgestaltung ist das Erfahren und Begreifen, welches sich in dem zweiten, für diese Unterrichtseinheit sowie dem Unterrichtsvorhaben zugrunde liegenden Inhaltsbereich **Wissen erwerben und Sport begreifen** wieder findet. In dieser Unterrichtseinheit können die SuS durch die Erprobung der verschiedenen Spielideen deren Bewegungs- und Handlungsabläufe und deren Wirkungen erfahren und begreifen. Die Erfahrungen erwachsen somit aus dem konkret erlebten Bewegungshandeln. Durch die vorgegebene Zweckgebundenheit (Turnier) der Spielvarianten haben die SuS die Möglichkeit, diese zu reflektieren und daraus Erkenntnisse zu gewinnen, welche dann wieder in Bewegungshandlungen der SuS einfließen können.⁴ Dadurch, dass alle von den SuS erfundenen Spielvarianten vorgestellt und erprobt werden, erfahren zudem alle SuS Anerkennung und Wertschätzung ihrer Arbeit.

Die vorliegende Stunde verfolgt folgende, zentrale Intention: Die SuS sollen die verschiedenen Spielmöglichkeiten entdecken, indem sie die Spielideen der anderen SuS aufnehmen, erproben und im Hinblick auf die erarbeiteten Kriterien bewerten. Daneben sollen sie ihre Spiele präsentieren, diese verantworten und reflektieren.

Die Unterrichtseinheit steht an vierter Stelle des Unterrichtsvorhabens und soll die SuS nun zur Präsentations- und Demonstrationsfähigkeit sowie zu einem reflektierten Umgang miteinander führen. Daher legitimiert sich das Thema sowie die Intention dieser Unterrichtseinheit durch die Richtlinien und Lehrpläne des Faches Sport für die Gesamtschule. Die leitende pädagogische Perspektive dieser Unterrichtseinheit sowie des gesamten Unterrichtsvorhabens stellt die Pädagogische Perspektive **(E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen** dar. In der vorliegenden Unterrichtseinheit sollen die SuS ihre Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit im gemeinsamen Tun mit den anderen SuS entwickeln. Hierbei rangiert das Miteinander vor dem Gegeneinander. Die SuS sollen den

⁴ vgl. ebd. S. 50

Unterricht und vor allem das soziale Zusammensein zunehmend selbständig und verantwortungsvoll regeln.⁵ Durch die Auswahl einer bestimmten Spielvariante, dem „besten“ Spiel für das Turnier in der folgenden Doppelstunde, können die SuS sich mit Hilfe der zweckorientierten Bewertung mit den Spielideen ihrer MitschülerInnen auseinandersetzen und hierdurch ihre sozialen Fähigkeiten besonders entwickeln.

Eine weitere Pädagogische Perspektive, die in dieser Unterrichtseinheit zum Tragen kommt, ist die Perspektive **(A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern**. Die Körperwahrnehmung und die Ausprägung der Bewegungsfähigkeit haben eine grundlegende Bedeutung für die Entwicklung und sind daher besonders in den unteren Jahrgängen zu ermöglichen. Die SuS erhalten in dieser Unterrichtseinheit aufgrund der Ausübung der verschiedenen Spielideen die Chance, vielfältige Erfahrungen mit dem eigenen Körper zu sammeln, die auch für ihre außerschulische Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur bedeutsam sind. Durch den Umgang mit verschiedenen Spielgeräten (Tennisball, Volleyball) und deren Behandlung (schießen, werfen), und das Überwinden der einzelnen Bewegungsstationen bzw. Hindernisse mit unterschiedlichsten Bewegungsausführungen (Bänke überlaufen, Bänke überspringen, Barren überwinden, Korbwurf, schwingen, hangeln, kriechen, springen, laufen etc.) können der Erwerb von Bewegungssicherheit, die Verbesserung der Wahrnehmungsfähigkeit, das Ansprechen der Sinne und die Entwicklung koordinativer Fähigkeiten in dieser Unterrichtseinheit gefördert werden.⁶

Leitend für diese Unterrichtseinheit sowie für das gesamte Unterrichtsvorhabens ist die **Verständigung** als grundsätzliches Prinzip eines erziehenden Unterrichts. Durch die vorgegebene Zielbestimmung (Turnier) und die erarbeiteten Kriterien wird die Verständigung zwischen den SuS und der Lehrkraft sowie den SuS untereinander besonders gefördert. Die Notwendigkeit über Absprachen kann realisiert und erfahren werden. Zudem können die SuS begreifen, dass nur durch ein gelungenes Miteinander eine von allen gemeinsam getragene Entscheidung getroffen werden kann. Hierfür sind vielschichtige Verständigungsprozesse notwendig. Zudem sind die SuS regelmäßig gefordert, sich in bestimmten Phasen des Unterrichts an der

⁵ vgl. ebd. S. 42

⁶ vgl. ebd. S. 39

Gestaltung und Organisation zu beteiligen.⁷ So sollen sie lernen, selbständig und selbsttätig verschiedene Spielideen phantasievoll und kreativ für sich und andere zu entwickeln, diese der Gruppe zu präsentieren und auszuführen. Besonders die in der vorangegangenen Stunde im Gruppenzusammenhang erarbeitete Spielidee sowie die Präsentation und Organisation dieser in gemeinsamer Verantwortung der Gruppe (Aufbau, Erklärung der Spielidee, Übernahme von Schiedsrichteraufgaben, Überwachung des Spielablaufs etc.) soll den Zusammenhalt, die Hilfsbereitschaft und Verständigung der SuS untereinander verbessern sowie die Aufmerksamkeit auf mögliche Interessen der MitschülerInnen lenken.

Falls sich im Verlauf der Unterrichtseinheit zeigen sollte, dass in einigen Phasen ein erhöhter Gespräch- bzw. Diskussionsbedarf besteht bzw. aufgrund von Verständnis-, Durchführungs- oder Koordinationsschwierigkeiten bzw. länger dauernden Umbauphasen nicht wie erwartet alle Gruppen ihre Spielideen präsentieren und diese erprobt werden können, kann sich der Ablauf der Einheit verzögern. Ist dies der Fall bzw. zeigt sich aus einem anderen Grund, dass die veranschlagte Zeit nicht ausreicht, wird die folgende Doppelstunde für die nicht erfolgten Spielpräsentationen und –durchführungen in Anspruch genommen sowie die Wahl des „besten“ Spiels auf die kommende Stunde vertagt.

Literatur- und Quellenverzeichnis

MINISTERIUM FÜR SCHULE, WISSENSCHAFT UND FORSCHUNG DES LANDES
NRW (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe I –
Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen, Sport. Ritterbach, 2001.

Anhang

Plakat – Kriterien

Gruppenkarten

Wahlzettel

Aufbaupläne

⁷ vgl. ebd. S. 53

1. Kriterien für ein gutes Spiel

- a. Spaß haben
- b. alle können mitspielen
- c. Bewegung

2. Verhalten der Spieler

- a. Regeln werden beachtet
- b. fair spielen
- c. Teamwork – wir spielen alle miteinander, keiner wird ausgeschlossen, keiner wird beleidigt oder beschimpft

Tennis-Ball

Tennis-Kids- orange

<u>Gruppensprecher:</u>	Marlon
<u>Schriftführerin:</u>	Merima
<u>Gruppenmitglieder:</u>	Chris, Jessica, Julia, Kai, Kevin, Marvin, Shella, Tobias

Material:

- Tennisball
- 1 kleiner Kasten
- Basketball
- 4 kleine Matten
- 1 große Matte
- 3 Bänke

Besondere Regeln:

- fair spielen
- Ball so weit wie möglich werfen
- Punkte sammeln
- Zeit: jeweils 4 Minuten

Fußbrennball

Die Pondas – blau

Gruppensprecher: Alex
Schriftführerin: Annika
Gruppenmitglieder: Dustin, Fabi, Hazhan,
Leya, Lisa, Rabea,
Fataullah

Material:

- Volleyball
- 2 kleine Kästen
- 5 kleine Matten
- Reifen
- 1 große Matte
- Ringe
- Barren (Matten)
- blaues Hindernis
- 1 Bank

Besondere Regeln:

- fair spielen
- Ball wird geschossen
- alleine laufen
- Zeit: jeweils 4 Minuten
- Spielidee: Spaß haben

Wild cats ball

Wild cats - pink

<u>Gruppensprecher:</u>	Francesco
<u>Schriftführerin:</u>	Katharina
<u>Gruppenmitglieder:</u>	Cindy, Daniel, Mark, Markus, Melanie, Meryem, Nina, René, Torsten

Material:

- Volleyball
- kleiner Bock
- 4 kleine Kästen
- 5 kleine Matten
- 2 große Matten
- Sprungbrett
- blaues Hindernis
- Barren (Matten)
- Taue

Besondere Regeln:

- fair spielen
- niemanden ausschließen
- Teamwork
- Ball werfen
- Spielidee: Spaß und Fairness
- Zeit: jeweils 4 Minuten

WAHLZETTEL – Das „beste“ Spiel

- o Tennis-Ball
- o Fußball
- o Wild cats ball

Basketballkorb

Matte



Matte



START



Matte



Matte

ZIEL

Weichboden

Aufbauplan Tennis-Ball orange

Matte

Matte

Matte



START



Matte

Matte

ZIEL

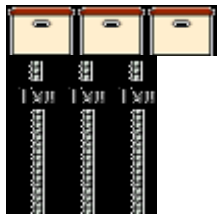
Aufbauplan Fußballbrennball blau

Matte

Matte



START



Weichboden

Sprungland Weichboden

Matte Matte

ZIEL

Matte

Aufbauplan Wild cats ball pink

