



Seminar für das Lehramt
an Gymnasien und Gesamtschulen

Schriftlicher Entwurf für den 2. Unterrichtsbesuch am

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: Kl. 11, GK (24 SuS, 10 w/ 14m)
Zeit: 14.15 – 15.45 Uhr
Ort: Sporthalle

Fachseminarleiter: Herr Ostermann

Thema des Unterrichtsvorhabens

Flag Football

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern (A)

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

Leitender Inhaltsbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen (7)

Weiterer Inhaltsbereich: Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen (2)

Thema der Stunde: Erarbeitung individualtaktischer Handlungsoptionen als Alternative bzw. Ergänzung zu bisherigen Spieloptionen im Flag Football

Kernanliegen:

SuS sollen in Flag-footballähnlichen Situationen individualtaktische Handlungsoptionen erarbeiten und anwenden, durch die sie trotz Wurfpassverbot den Ballbesitz endzonengerichtet maximieren bzw. einen Touchdown erzielen können.

Überblick über den Verlauf des Unterrichtsvorhabens

Insgesamt sind für das Unterrichtsvorhaben *Flag Football* sechs Unterrichtseinheiten mit jeweils einer Doppelstunde veranschlagt. Bei der Lehrprobe handelt es sich um die vierte Doppelstunde zu diesem Gegenstand.

Da kaum ein Schüler über Vorerfahrungen zum Gegenstand Flag Football bzw. dem Umgang mit dem Spielgerät, d.h. der besonderen Symmetrie des Footballs verfügte, stand in der ersten Unterrichtseinheit die Ballgewöhnung im Vordergrund. Die SuS sammelten hier selbstständig Erfahrungen zum Werfen und Fangen des Spielgeräts bzw. erarbeiteten technische Merkmale für diesbezügliche Anwendungen. Im Laufe der ersten Doppelstunde zu dem Unterrichtsvorhaben wurden diese Merkmale durch einfache Spielformen (Zehnerball, Ultimate Frisbee) intensivierend geübt. Dabei wurden Fachbegriffe wie *Interception* bzw. *Incomplete Pass* u.a. eingeführt.

In der zweiten Doppelstunde wurden eingangs die technischen Merkmale des Werfens und Fangens von den SchülerInnen wiederholt. Im weiteren Verlauf der Doppelstunde wurde durch leicht komplexere Spielformen (Ultimate, Forward Ultimate unter der Prämisse, dass vor weiteren Pässe sich sämtliche Mitspieler einer Mannschaft vor dem Ball zu befinden haben) zunehmend Flag Football spezifische Merkmale wie der immer kleiner werdende Raum in Richtung Endzone bzw. der Aspekt des Raumgewinns thematisiert. Als weitere Einschränkung galt jeweils, dass sich lediglich die Spieler ohne Ball bewegen durften.

In der nachfolgenden Doppelstunde (3.) wurde durch die Spielformen Receiver Ball bzw. Quarterback-Ball das Spiel zunehmend komplexer veranlagt. Die SuS sammelten nun bereits Erfahrungen mit der Einführung von Angriffskommandos durch den Quarterback (Count-Set-Go), der Statik des Spiels durch die Einführung von Versuchen (downs), dem Abstand zum Quarterback bei Anwurf bzw. der Schwierigkeit, innerhalb der bestimmten Anzahl an Versuchen die Endzone zu erreichen. Zudem wurden in dieser Stunde bereits die Flags eingeführt, jedoch ausschließlich um den Quarterback bzw. Receiver beim Pässempfang zusätzlich unter Druck zu setzen, d.h. diesen zum Ballverlust (Fehlversuch) zu zwingen. Insgesamt bot sich mir im Verlauf der Unterrichtseinheit der Eindruck, dass die Statik des Spiels teilweise zur Unzufriedenheit bei den SuS führte, da sich die SuS bislang lediglich nur ohne Ball bewegen durften.

Infolgedessen sind für diese Doppelstunde (4.) die Erarbeitung weiterer individualtaktischer Handlungsoptionen als Alternative bzw. Ergänzung zu den bisherigen Pässen des Quarterbacks vorgesehen. Durch die stundenspezifische Einschränkung in den Übungsformen, dass

der Ball nicht geworfen werden darf, sollen die SuS Alternativen wie das Laufen mit Ball bzw. der Ballübergabe in Bedrängnissituationen als Mittel des Raumgewinns bzw. Aspekt der mannschaftsinternen Ballsicherung für sich erarbeiten. Auch wenn die Ballübergabe an den Mitspieler nicht den offiziellen Flag Footballregeln entspricht, halte ich diese Handlungsalternative für eine zunehmende Dynamisierung des Spiels im Anbetracht der Lerngruppe für sinnvoll, notwendig und legitim. Durch die Anwendung dieser Optionen in den nachfolgend beschriebenen Flag Football ähnlichen Situationen (vgl. Verlaufsplan) sind die SuS verstärkter den stundenspezifischen Bewegungen und Aktionen, Laufen mit Ball bzw. Ballübergabe an Mitspieler, ausgesetzt. Gleichzeitig ist durch das Fehlen der footballspezifischen Versuche (downs) die Frequenz dieser Aktionen deutlich höher. Durch das Spiel auf zwei kleine Matten wird dabei die zunehmende Enge des Raumes bei Annäherung an die Endzone des wirklichen Spiels simuliert. Anhand der Punktsteigerung innerhalb der Spielform im Verlauf der Unterrichtseinheit, durch eine höhere Beteiligung von Mitspielern an den einzelnen gelaufenen Angriffen sowie einem, unter zeitlichen Gesichtspunkten längeren Ballbesitz innerhalb der jeweiligen Mannschaft wird die Erarbeitung und Umsetzung der individualtaktischen Handlungsoptionen sicht- und messbar. Als zentrale Einschränkungen innerhalb der Spielformen dienen folgende Regeln: Der SuS darf mit dem Football in der Hand in jegliche Richtung laufen. Sollte es dem Gegenspieler gelingen, eine Flag des ballführenden Spielers zu ziehen, führt dies zum Ballverlust der angreifenden Mannschaft. In Bedrängnis darf der Football jedoch zur mannschaftsinternen Ballsicherung unabhängig von der Laufrichtung des Mitspielers an diesen übergeben werden.

Als didaktische Reserve soll im Fall von zur Verfügung stehender Restzeit eine Integration der Aspekte ins reguläre Flag-Football Spiel theoretisch und praktisch thematisiert werden.

In der vorletzten Unterrichtsstunde zum Thema Flag Football sollen die Optionen des Laufens mit Ball bzw. der Ballübergabe an Mitspieler im Angriff endgültig in das reguläre Spiel integriert werden. Die SuS verfügen somit im Zuge ihrer Angriffsbemühungen über die Alternative des langen Passes (eingübt in den Std. 1-3) bzw. der Option des Laufens mit Ball (4. Unterrichtsstd.). Im Spiel sollen die SuS diese Handlungsoptionen vertiefend üben und durch Erarbeitung taktischer Spielzüge sinnvoll anwenden. Die entworfenen Spielzüge sollen die SuS in den Spielen demonstrieren.

Abschließend wird die Unterrichtsreihe Flag Football durch ein Turnier beschlossen. Durch das Spielen in den Mannschaften der vorausgehenden Stunde können die SuS auf ihre erstellten Taktiken zurückgreifen und diese weiter anwenden.

Verlauf

Phase	Inhalt	Sozial- und Aktionsform	Geräte/Medien	Kommentar
Vorab	SuS spielen und werfen sich selbstständig mit den Footbällen ein	Kleingruppen	alle Footbälle	Da einige SuS aufgrund vorheriger Freistunden bereits früher als die aus dem Unterricht kommenden SuS in der Halle sind, spielen und werfen sich die SuS selbstständig mit den Footbällen ein.
Einstieg	<ol style="list-style-type: none"> 1. offizielle Eröffnung der Unterrichtsstunde durch Pfiff; Begrüßung; 2. grober Ausblick auf Stundenverlauf; 3. Kurze Verknüpfung mit der letzten Stunde: Wiederholung der aufgestellten Regeln zum Umgang mit den Flags; 4. Erklärung Aufwärmspiels „Jägerballvariation in Mannschaften“ durch Referendar; 5. Einteilung der vier Mannschaften, Ausgabe der Flags. 	Sitzkreis		<p>Zu 1: durch Pfiff bekommen die Schüler das Signal, dass die Stunde beginnt.</p> <p>Zu 2: Der konkrete Stundeninhalt wird dabei noch nicht genannt. Dies erfolgt innerhalb der 1. kognitiven Phase.</p> <p>Zu 3: In der vergangenen Unterrichtsstunde wurden folgende Regeln zu den Flags erarbeitet: Flags müssen mind. 30 cm rausgucken, Flags dürfen nicht durch festhalten gesichert werden, wurde Flag gezogen, muss es sichtbar über den Kopf gehalten werden.</p> <p>Zu 5: Die vier spielstärksten SuS bilden die Kapitäne der einzelnen Mannschaften, alle anderen SuS werden durch Abzählen zugeordnet => spart Zeit und Diskussionen.</p>
Aufwärmen	<p>Jägerball als Mannschaftsspiel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eine Mannschaft wirkt zunächst als Hasen, die andere Mannschaft agiert als Jäger. 2. Aufgabe der Jäger ist es, schnellstmöglich die Flags aller Hasen zu ziehen. 3. Welche Mannschaft schneller alle Flags der Gegner gezogen hat, ist der Sieger. 4. Invaliden fungieren als Schiedsrichter und Zeitnehmer. 5. (optional): Sollte aufgrund der hohen Zahl an Fänger das Aufwärmspiel zu schnell vorbei sein, 	4 Mannschaften verteilt auf 2 Spielfelder	Flags, 2 Spielfelder, Hütchen	Da beim Flag Football das Ziehen der Flags beim ballführenden Spieler zum Ballverlust der Mannschaft führt, sind die SuS gezwungen, den Gegenspielern möglichst so auszuweichen, dass diese nicht die Flags ziehen können. Insofern dient diese Spielform neben der reinen physiologischen Erwärmung besonders der psychosozialen Aktivierung der SuS für den Stundeninhalt. Neben der rein motorischen Aktivierung für die Ausweichbewegungen werden die SuS

	spielen zusätzlich die jeweiligen Sieger- bzw. Verlierermannschaften der einzelnen Spielfelder gegeneinander			emotional auf eine der zentralen motorischen und emotionalen Anforderungen der Unterrichtsstunde, dem Ausweichen der Gegenspieler, vorbereitet. Durch die Spielweise als Mannschaft können sich die SuS zudem auf ihre Mitspieler in der Unterrichtsstunde einstellen.
Kognitive Phase I: Problematisierung	1. Reflektion der bisher bekannten Eigenarten des Flag Footballs. Dann Aufwerfen der Zentralen Fragestellung durch Referendar als Hinführung zum Stundenschwerpunkt: „Gibt es eine Möglichkeit, das Spiel zu dynamisieren bzw. sich maximal der Endzone nähern ohne zu passen, d.h. sich den Ball zuzuwerfen?“ Erwartete Antwort der SuS: <i>„Durch Laufen mit Ball bis in die Endzone.“</i> (eventuell wird bereits auch Variante der Ballübergabe genannt). 2. Erklärung der nachfolgenden Spielform, Festhalten der stundenrelevanten Regeln an der Tafel.	Halbkreis vor der Tafel	Tafel	Zu 1: Vermutlich werden die SuS zunächst ausschließlich das Laufen mit Ball und noch nicht die Möglichkeit der Ballübergabe an die Mitspieler nennen. Zu 2: Die leitenden Spielregeln der Unterrichtsstunde „Der Football darf nicht geworfen werden“/ „abgezogene Flags = Ballverlust“/ „abgelegter Ball auf Matte = 1Punkt“ wird an der Tafel für spätere Verweise festgehalten.
Praktische Erarbeitung (1.) durch ausgedachte Spielform	„Mattenball“ (selbst ausgedacht) 1. Jede Mannschaft spielt in einem rechteckigen Spielfeld auf zwei parallel zueinander liegende Turnmatten, die hier jeweils als Endzone dienen; 2. Aufgabe der Mannschaften ist es, den Football <u>auf</u> einer der gegnerischen Turnmatte abzulegen (= 1P); 3. der ballführende Spieler darf sich optional aussuchen, welche der beiden Matten er ansteuert; 4. wird dem balltragenden Spieler die Flag entrissen, führt dies zum Ballverlust; 5. der Ballbesitz wechselt an den Spieler, der zuvor die Flag entrissen hat; 6. der nachfolgende Gegenangriff wird durch Ballübergabe an einen Mitspieler begonnen (vgl. Angriff im Originalspiel), es müssen sich jedoch nicht alle Spieler vor dem Ball befinden (=Abweichung zum Normalspiel).	4 Mannschaften verteilt auf 2 Spielfelder	8 Turnmatten, 2 Spielfelder, 2-4 Footballs, Hütchen (Begrenzungen)	Zu 1-3: Anstatt einer Linie existieren in dieser Spielform zwei Turnmatten als Endzone. Die Mannschaften haben somit durch die beiden Matten zwei Optionen per Ablage des Footballs auf einer Matte zu punkten. Die Entscheidung für das Spiel auf zwei Matten liegt in der Flag Football spezifischen Eigenart der Raumverkleinerung im Zuge der statischen Annäherung an die Endzone begründet: Beim offiziellen Flag Football wird mit jeder Annäherung an die Endzone der zur Verfügung stehende Spielraum immer geringer. Da bei dieser Spielform durch die Nichtberücksichtigung der eigentlichen Flag-Footballspezifischen Versuche (downs) die gegnerische Mannschaft keine Zeit zur Defensivaufstellung hat, soll

	<p>7. Die Gegenspieler müssen im Umkreis von ca. 2-3m Abstand bei Spielbeginn halten.</p> <p>8. eventuelle Variation: auf Pfiff wechseln im Rechteck die zu bespielenden Matten;</p> <p>9. eventuelle Option: 2 Footbälle</p>			<p>der zur Verfügung stehende Spielraum mit Annäherung der Angreifer an die Matten durch die Sicherung durch die Verteidiger zunehmend verringert werden. Das Ablegen des Balles wird so erschwert. Gleichzeitig bietet sich dem Angreifer eine Handlungsalternative, sollte der Raum um die zunächst anvisierte Matte mit Verteidigern zu sehr bedeckt sein.</p> <p>Im richtigen Spiel besitzt der Angreifer diese Alternativen durch die natürliche Breite der Endzone.</p> <p>Zu 4: Durch dieses Spiel werden die ballführenden Spieler Flag-Football typischen Zweikämpfen ausgesetzt. Durch die geringe Größe der Endzonen merken die SuS schnell, dass sie alleine den Ballbesitz nur schwer behaupten können.</p> <p>Zu 5-7: Durch diese Regeln wird verhindert, dass der Spieler mit Ball sofort attackiert, d.h. keinerlei Raumgewinn erzielt.</p> <p>Zu 8: Eventuell werden die zu bespielenden Matten gewechselt (vgl. Anhang). Dadurch ändern sich die Abstände der Matten zueinander, so dass sich die SuS neu orientieren müssen.</p> <p>Zu 9: Für eine zunehmende Schüleraktivierung wird eventuell mit zwei Footbällen gespielt</p>
<p>Kognitive Phase II: Reflexion und Weiterentwicklung der aufgeworfenen Handlungsoptionen</p>	<p>1. „Welche Erfahrungen habt ihr gemacht? Nennt mögliche Probleme die aufgetreten sind.“ Erwartete Schülerantworten: <i>Zu eng; man verliert schnell die Flags; man bekommt zu selten den Ball; es fallen kaum Punkte;...</i></p> <p>2. (falls Ballübergabe in der 1. kognitiven Phase noch</p>	<p>Sitzkreis um die Tafel herum</p>	<p>Tafel</p>	<p>Zu 1: SuS sollen Spiel reflektieren. Dabei sollen sie feststellen, dass Alleingänge nicht unmittelbar zum Erfolg führen.</p> <p>Zu 2: SuS sollen erschließen, dass sie in Bedrängnis durchaus den Ball an Mitspieler abgeben dürfen, nur nicht werfend.</p>

	<p>nicht genannt wurde;) „Gibt es noch weitere Möglichkeiten mit dem Football zur Endzone zu kommen bzw. den Ballbesitz zu erhöhen, ohne sich den Ball zuzuwerfen?“ (Verweis auf die Regeln an der Tafel) Erwartete Antwort der SuS: „Den Ball in Notsituationen an Mitspieler übergeben.“ 3. Gemeinsame Erarbeitung potentieller Handlungsoptionen für Läufer und Mitspieler:</p> <ul style="list-style-type: none"> - freier Spieler läuft direkt hinter ballführendem Spieler und kann Ball so übernehmen; - Footballabgabe mit langem Arm (erhöht die Reichweite, Ball ist aber nicht so gut gesichert); - Ball möglichst schnell in Bedrängnis abgeben; - Mitspieler können von rechts (links) nach links (rechts) kreuzen – eröffnet Spielraum; - Ballführende Spieler kann bei Bedrängnis nach hinten ausweichen: Spielraumeröffnung; - Ballführende Spieler kann auf eigene Mitspieler zulaufen; Mitspieler steuern ballführenden Spieler an (eventuelle Schülerdemonstrationen) 			Zu 3: potentielle Handlungsoptionen sind keine Vorgaben, sondern sollen SuS Vielfalt der Handlungsoptionen bzw. spielfördernde Konsequenz aus der Ballübergabe verdeutlichen.
Erarbeitung II	<p>1. Umsetzung der besprochenen Aspekte in der bekannten Spielform „Mattenball“ (2. potentielle Variation: mind. 3 Spieler müssen vor Punktgewinn den Ball erhalten haben)</p>	4 Mannschaften verteilt auf 2 Spielfelder	2 Spielfelder, Hütchen, 2 Footballbälle, Flags, 8 Turnmatten	Zu 1.: SuS sollen nun gezielt die Ballübergabe in Bedrängnissituationen umsetzen, um Punkte zu erzielen. (Zu 2: SuS sind so gezwungen sich am Spiel zu beteiligen und erarbeitete Handlungsoptionen umzusetzen)
Abschlussreflexion	<p>1. Reflektion des Stundeninhalts 2. Überlegt, welchen Nutzen der Stundeninhalt für unser Flag-Footballspiel haben könnte. Wie lässt sich das Erarbeitete integrieren?</p>	Sitzkreis		Zu 1: SuS sollen Option der Ballübergabe als hilfreiche Handlungsoption wahrnehmen. Zu 2: dient als Ausblick auf die nachfolgenden Stunden.
Didaktische Reserve	Theoretische & praktische Übertragung der Aspekte auf die bisherigen Inhalte zum Flag Football	4 Mannschaften,	2 Footballbälle, Hütchen,	Stundeninhalte werden in richtiges Flag Football Spiel integriert

Aufbau des Spielfeldes für Mattenball



Spielablauf:

- Team 1 (2) muss versuchen, Football auf Matte 2 (1) oder 3 (4) ablegen
 - danach muss Team 1 (2) nun versuchen, Football auf Matte 1 (3) oder 2 (4) abzulegen.
- => Änderung der Distanzen zwischen den Matten führt zu veränderten Raumwegen (vgl. Annäherung an die Endzone in Abhängigkeit zum Spielzugbeginn im Flag Football).