



Schriftlicher Entwurf für den 4. Unterrichtsbesuch am

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: 13 GK 4 (29 SuS¹, 18w/13m)
Zeit: 07.55-08.55 Uhr
Ort:

Fachseminarleiter:
Ausbildungslehrerin:
Ausbildungskordinator:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Einführung in das Sportspiel Flag-Football als Möglichkeit der kooperativen Erarbeitung unbekannter Technik- und Taktikbausteine bei Anpassung des Spiels an die lerngruppenspezifischen Anforderungen

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

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

Leitender Inhaltsbereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)

Weiterer Inhaltsbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)

Überblick über den Verlauf des Unterrichtsvorhabens

Als Voraussetzung für die dem Thema entsprechende Durchführung des Unterrichtsvorhabens sollte zunächst eine möglichst hohe Motivation bezüglich der Arbeit an und mit der neuen Sportart erzeugt werden. Dementsprechend wurde anhand von kleinen wettkampforientierten Spielen das neue Spielgerät (Football) eingeführt. Durch Regelveränderungen geschah die Annäherung an die Spielidee des Flag-Footballs hinsichtlich des Punktgewinns in einer Zone. Durch die Streckung des Spielfelds wurden längere Pässe wichtiger, wobei sich das Problem einer fehlenden Technik für die SuS stellte. Die Erarbeitung der technischen Kriterien für einen gelungenen Pass rückte dadurch in den Mittelpunkt. Die technischen Kriterien für den Wurf mit einer stabilisierend wirkenden Rotation wurden eigenständig in kleinen Gruppen erarbeitet, gesammelt, evaluiert, geübt und in der Spielform „Zonenfootball“ mit lerngruppenspezifischen Regeln angewendet. In der Übungsphase ließen sich Fortschritte bei allen SuS beobachten. Durch den allgemeinen und vor allem selbst erarbeiteten Lernerfolg konnte eine hohe Motivation bei vielen SuS etabliert werden.

¹ SuS= Schülerinnen und Schüler, diese Abkürzung soll im Folgenden vorgenommen werden

In der heutigen Unterrichtseinheit sollen die Flags in das Spiel involviert werden, wobei sich neue Problemfelder abzeichnen: Vermutlich ergeben sich zunächst Schwierigkeiten auf der individualtaktischen Ebene (Flag schützen und Flag ziehen). Die heute entwickelten Übungsvariationen sollen zu Beginn der kommenden Unterrichtseinheit erneut aufgegriffen werden, indem die in der Reflexion genannten neuen Erhöhungen des Schwierigkeitsgrades erprobt werden sollen. Im weiteren Verlauf dieses Unterrichtsvorhabens sollen dann mannschaftstaktische Verhaltensweisen zum Flagschützen im Mattenfootball im Fokus stehen. Daraufhin wird das Zielspiel Flag-Football erprobt, wobei dessen Eignung für den Schulsport diskutiert werden soll.

Thema der Stunde

Vom Leichten zum Schweren – kooperative Entwicklung von Variationsmöglichkeiten der Übung „Gassenlauf“ (bezüglich Aktionsbereich des Defense-Spielers, Spielraum, Anzahl der Defense-Spieler) zur Erhöhung der Anforderungen an den Offense-Spieler hinsichtlich der Erweiterung der individualtaktischen Handlungsmöglichkeiten im Angriff beim Flag-Football

Kernanliegen

Die SuS sollen unter Berücksichtigung eines vorgegebenen Ansatzpunktes die zuvor durchgeführte Übung dahingehend variieren, dass die Anforderungen an die Individualtaktik des Offense-Spielers erhöht werden und die vorgenommene Veränderung der Übung erklären und begründen können.

Angaben zur Lerngruppe

Die recht hohe Anzahl der SuS in diesem Grundkurs von 30 Personen stellt hinsichtlich der Kommunikation untereinander oder des Spielverhaltens miteinander keine in evidenten Probleme dar. Dementsprechend wird davon ausgegangen, dass die in der Erarbeitung gewählte Methode des Gruppenpuzzles ohne, dass sie zuvor eingeübt wurde bei entsprechender Erklärung durchgeführt werden kann (siehe *Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang*).

Zudem kann die Lerngruppe als generell recht bewegungsfreudig bezeichnet werden. Aus diesem Grund soll in der heutigen Unterrichtseinheit (und auch im Unterrichtsvorhaben) von Problemen, die sich im Kontext des Spiels und somit als bewegungsintensitätsschmälernd herausstellen erfolgen.

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

Bekannte und in nahezu jeder Schulstufe behandelte Sportspiele, wie zum Beispiel Basketball oder Fußball, sind häufig mit Vorurteilen belastet; Aussagen, wie „Ich kann das eh nicht, da brauche ich mich erst gar nicht anzustrengen.“ oder „das haben wir schon so oft gemacht und ich kann es immer noch nicht.“ sind wohl jedem Sportlehrer bekannt.

Die Sportart Flagfootball bietet aufgrund ihrer geringen Popularität in Deutschland eine Vielzahl diverser pädagogischer Ansatzpunkte. Das Fehlen von normierten Vorerfahrungen stellt die Möglichkeit dar, die Spielidee in den Vordergrund zu stellen und somit das Spiel als solches an die Lerngruppe und nicht die Lerngruppe an das normierte Sportspiel anzupassen.²

² vgl. Fortbildungsskript Flag-Football im Sportunterricht. Essen. 2010. S. 1

So kann durch die entsprechende Variation der Spielregeln und das Lernen von Anfang an bei gleichen Voraussetzungen³ ein „Mitnehmen aller SuS“ angestrebt und verwirklicht werden. Somit stellt die Sportart Flag-Football ein vielfältiges Potenzial verschiedener Akzentuierungsmöglichkeiten im Schulsport dar.

Als leitender Inhaltsbereich wurde für dieses Unterrichtsvorhaben zum Gegenstand Flagfootball der Inhaltsbereich *2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen* gewählt, da nicht das normierte Sportspiel, sondern die Spielidee unter Berücksichtigung der Spielbarkeit mit allen Teammitgliedern⁴ im Vordergrund steht. Als weiterer Inhaltsbereich wird der Inhaltsbereich *7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele* aufgegriffen. Als alternatives Sportspiel bringt Flag-Football ebenso wie jedes andere Sportspiel gewisse Regeln mit, die gemäß einer Orientierung an der Spielidee eingehalten werden müssen. Auch die Technik des richtigen Werfens eines Footballs und das individual- und mannschaftstaktische Verhalten im Spiel hinsichtlich des Schützens und Ziehens der Flags sind wichtig für dieses Unterrichtsvorhaben, da hier die Erschließung neuer Techniken und die kognitive Auseinandersetzung mit dem Prozess des Übens schwerpunktmäßig behandelt werden soll (hinsichtlich der geforderten Wissenschaftspropädeutik). In diesem Zusammenhang wird den SuS im gegenwärtigen Unterrichtsvorhaben die Möglichkeit geboten basierend auf den bisher im Sportunterricht (Unterstufe bis Mittelstufe) erworbenen Kenntnisse bezüglich der Erarbeitung von Techniken und Taktiken anzuwenden.

Gemäß den Richtlinien und Lehrplänen für die Sekundarstufe II an Gymnasien und Gesamtschulen in NRW wird dem Unterrichtsvorhaben eine Pädagogische Perspektive übergeordnet. Als leitend wurde hier die Pädagogische Perspektive *E Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen* gewählt. Im Kontext der Erziehung zur Selbstständigkeit sollen in diesem Unterrichtsvorhaben vor allem Methoden des aktiven und selbstständigen Arbeitens stehen⁵, wobei der Fokus (gemäß der Spielidee) auf der kooperativen Erarbeitung von Regeln sowie technischen und taktischen Aspekten liegt. Als Ansporn sollte zudem immer der Wettkampf gegeneinander oder gegen die Zeit stehen. Die Regeln, Techniken und Taktiken werden sukzessive und in Anpassung an in Spielsituationen entstehende Probleme erweitert und entwickelt. Dabei soll ebenso das Üben als Prozess der Steigerung von Schwierigkeit und Komplexität der Anforderung thematisiert werden. Durch diese Vorgehensweise soll den SuS die Notwendigkeit der Regeländerungen und Technik- bzw. Taktikerweiterungen deutlich werden, was sie wiederum dazu veranlassen soll möglichst eigenständig Lösungen zu entwickeln.

In der heutigen Unterrichtseinheit sollen die SuS im Gegensatz zu der zuvor vorgenommenen Entwicklung von technischen Kriterien zum gelungenen Wurf, eine bekannte Übung dahingehend variieren, dass eine Progression hinsichtlich der Schwierigkeit der Anforderungen an den Offense-Spieler in der Übung ersichtlich wird.

Auch hier soll problemorientiert vorgegangen werden: Zu Beginn der Unterrichtseinheit erhalten alle SuS zwei Parteibänder, die aufgrund der materiellen Bedingungen als Flag fungieren müssen. Nach einem kurzen Hinweis zur Verwendung der Flags (in die Hose stecken, T-shirt in die Hose stecken) sollen diese in das bekannte Spiel „Zonenfootball“ involviert werden. Die dazu notwendige Regeländerung wird von der Lehrperson vorgegeben: Ballverlust

³ hier ist zunächst das Fehlen von Vorerfahrungen gemeint,; natürlich abgesehen von der motorischen Heterogenität in der Lerngruppe

⁴ vgl. RuL. 1999. S. 40

⁵ vgl. RuL. 1999. S. 19

bei gezogenem Flag, Defense muss Flag gut sichtbar in die Luft halten, Flag zurückgeben und an entsprechender Stelle weiterspielen, nun darf mit dem Ball gelaufen werden, 3-Pässe-Regel fällt demnach weg. Die eben genannten Regeländerungen ließen sich bei anderer Akzentuierung der Unterrichtseinheit in der Vorgehensweise der reflektieren Praxis erarbeiten. Aus Zeitgründen und vor allem wegen der anderen Schwerpunktlegung dieser Unterrichtseinheit werden diese Regeln vorgegeben.

Die SuS spielen auf zwei Spielfeldern, wobei die Zone zum Punktgewinn verkleinert wird. Dadurch soll der Raum für die Spieler vor der gegnerischen Zone verkleinert werden, wodurch das Flagziehen vereinfacht wird. Auch die hohe Anzahl der Spieler pro Team leistet einen Beitrag zur Enge mit verbundenem Flagverlust. Vermutlich werden einige SuS zu Beginn dieser Phase versuchen das Spiel mit langen Pässen zu starten. Aufgrund fehlender motorischer Fähigkeiten und der fehlenden Regel, dass der Passspieler nicht angegriffen werden darf, sollte den entsprechenden SuS klar werden, dass zunächst mit sichereren kurzen Pässen gespielt werden sollte. Erst wenn dies gegeben ist kann das hinsichtlich der Problemfindung erwünschte „Gewusel“ mit erleichtertem Flagziehen entstehen.

Bei der gewählten Vorgehensweise der Erprobungsphase besteht zudem die Gefahr, dass sich die SuS mannschaftstaktisch absprechen und so vor der Punktezone postieren, so dass kein gegnerischer Spieler eine Chance hat den Football dort abzulegen. Dem soll dadurch vorgebeugt werden, dass zwei Matten als Zonen, die nicht unmittelbar nebeneinander liegen, zwei Möglichkeiten des Punktgewinns anbieten. Das gewählte Spiel zur Erprobung und Problematisierung hinsichtlich des gewählten Themas der Unterrichtseinheit ist recht riskant. Eine Problematisierung, in der zunächst nur das Flag-Spiel im Sinne von „Schwänzchenfangen“ durchgeführt wird, erscheint vielleicht eindeutiger und zielführender. Da allerdings in diesem Unterrichtsvorhaben von der immer gegenwärtigen Spielsituation ausgegangen werden soll, wird durch die oben benannten Regeln und Zoneneinschränkungen der Aufwurf des gewollten Problems angestrebt.

In der Problematisierung soll herausgestellt werden, dass die Flags zu schnell gezogen werden. Nur die besonders schnellen kommen durch, für die anderen ist das recht neuartige Spiel mit dem fremden Spielgerät in Verbindung mit den neu eingeführten Flags zu komplex. Im Anschluss an die Problematisierung kann direkt aufgegriffen werden, wie es einige SuS (mit Absicht wird hier nicht das Wort „Team“s ausgesprochen) doch geschafft haben mit dem Ball an der Defense vorbei zu gelangen. Hier wird vermutlich von den motorisch erfahrenen SuS die Möglichkeiten der Körpertäuschung und des seitlichen Drehens benannt. Diese Punkte sollen in einer kurzen Phase ausprobiert werden. Diese Phase ist wichtig, da die SuS hier die Übung „Gassenlauf“ (siehe *Anhang*) durchführen, die sie im weiteren Verlauf der Unterrichtseinheit als Ausgangsbasis für die Übungsvariation heranziehen sollen. Um eine sportliche Tätigkeit üben zu können, muss transparent sein, was genau geübt werden soll. Daher muss eine kurze Thematisierung dessen erfolgen. Mit dem Ziel den Schwerpunkt der heutigen Unterrichtseinheit nicht zu verrücken oder einen zweiten in Erscheinung treten zu lassen, soll die Technik des Flagziehens und Flagschützens nicht erarbeitet werden, lediglich kurz angesprochen und daraufhin **geübt** werden. Eine Einführung der Flags in der vorangegangenen Unterrichtseinheit wäre hier hinsichtlich der Eindeutigkeit der Schwerpunktsetzung sinnvoll gewesen, konnte wegen des kurzfristigen Ausfalls der Unterrichtseinheit aufgrund von simultan stattfindenden Klausuren allerdings nicht erfolgen. Da die Technik des Flagziehens und Flagschützens auf das individualtaktische Verhalten (Körpertäuschung und vor allem Wegdrehen, beziehungsweise Ziehen des Flags, wenn der Offense-Spieler am Defense-Spieler vorbei läuft) reduziert werden kann, kann die Erarbeitung eben dieser Elemente im Grundkurs der Jahrgangsstufe 13 übersprungen werden, solange diese Elemente ange-

sprochen und in der Übungsphase geübt werden. Als Voraussetzung für sinnstiftendes Üben gilt zu Wissen, was genau geübt werden muss. Daher muss die kurze Thematisierung der Technikelemente erfolgen.

Das Ziel der hier gewählten Übung „Gassenlauf“ besteht darin durch eine mit Hütchen markierte Gasse zu gelangen, in der ein Defense-Spieler steht, ohne dass das Flag gezogen wird. Um die Komplexität dieser Übung möglichst gering zu halten, darf der Defense-Spieler zunächst nur einen Sternschritt tätigen.

Wenn jeder die Übung ein bis zweimal durchlaufen hat, schließt sich eine kurze kognitive Phase an. Hinsichtlich des Übungsgeschehens wäre es sinnvoll diese Übung länger durchlaufen zu lassen, bis jeder Schüler und jede Schülerin einen deutlichen motorischen Fortschritt zeigt. Da in dieser Unterrichtseinheit exemplarisch vorgegangen werden soll, wird die erste „Übungsphase“ zur „Kennenlerphase der Übungsorganisation“. Hier soll im Sitzkreis herausgestellt werden, dass nun eine Steigerung der Schwierigkeit der Übung geschehen muss, um einen Übungsfortschritt zu erzielen. An dieser Stelle sollen die SuS zusammenfassen, welche Aspekte ihnen einfallen, die in einer Übung (allgemein) verändert werden können, um diese zu erschweren.

Da bisher nur die Thematisierung von Technik und Regeln im Zentrum des Unterrichts standen, wird davon ausgegangen, dass nicht viele Punkte gesammelt werden können. Aspekte, wie Bewegungsräume oder Spielerzahl könnten eventuell genannt werden.

Um den SuS eine Hilfestellung für die anschließende Erarbeitungsphase zu geben, in der eine neue Struktur, nämlich nicht die Technik, sondern das Üben an sich aufgeschlüsselt werden soll, erhalten die einzelnen Gruppen Hilfskarten. Auf diesen ist ein bestimmter Aspekt aufgezeichnet, der variiert werden soll, wodurch dann die Übung schwerer werden soll. Durch die Hilfskarten wird gleichzeitig der Situation vorgebeugt, dass alle Gruppen die gleiche Übung entwickeln. In diesem Falle wäre die Phase, in der sich die SuS die Übungen gegenseitig vorstellen und erklären überflüssig.

Durch die unterschiedlichen Übungen sollen die SuS vielfältig, aber trotzdem auf der gleichen (oder ähnlichen) Schwierigkeitsstufe üben, wobei die jeweiligen Gruppen begründen und erklären sollen, inwiefern deren Übung schwieriger geworden ist.

Um zu garantieren, dass alle SuS mitarbeiten und mitdenken, soll die Erarbeitung der Übungsvariationen mit der anschließenden Präsentation und Übung nach der Methode des Gruppenpuzzles geschehen. Wie bereits unter *Angaben zur Lerngruppe* beschrieben, sollte die Durchführung dieser Methode in dieser Lerngruppe bei entsprechender Phasierung und Erklärung möglich sein:

Zunächst bleiben die SuS in den Anfangsgruppen zusammen und erhalten 10 Minuten Zeit die entsprechende Übung zu entwickeln. Daraufhin wird kurz im Stehkreis die nächste Gruppenphase angesagt. Hierzu sollen die SuS in ihren bisherigen Gruppen Nummern ziehen und sich dementsprechend zusammenordnen. Zur Erleichterung und zur Zeitersparnis werden hierfür Hütchen arrangiert, auf die die jeweilige Nummer angebracht wurde. Dort befindet sich die Station an der vorgestellt, erklärt und geübt werden soll. Ein Pfiff signalisiert den Wechsel der Station. Eine Station stellt den Übungsraum der jeweiligen Gruppe dar. Als Grund für die Erarbeitung in vier statt fünf Gruppen ist hier zu nennen, dass aufgrund der Klausurphase die Möglichkeit besteht, dass einige SuS fehlen und somit ein Gruppenpuzzle in 5er Gruppen unmöglich werden könnte. Als weiterer Grund für die gewählte Gruppengröße ist die knappe Zeit zu nennen.

Die bereits erwähnten Hilfegebungen in Form von Aspekten, die in der Übung variiert werden sollen, werden im Folgenden kurz benannt:

Ansatzpunkte zur Variation der Übung	Möglichkeiten
Gruppe 1: Aktionsbereich des Defense-Spielers	Der Aktionsbereich des Defense-Spielers kann vergrößert werden: Linie als Möglichkeit der Horizontal- oder Vertikalbewegung (eins von beidem) <u>Erhöhung der Schwierigkeit:</u> Durch größeren Aktionsbereich wird der Bewegungsraum für den Offense-Spieler kleiner
Gruppe 2: Spielraum	Die Größe der Gasse wird nach hinten hin enger, oder insgesamt enger <u>Erhöhung der Schwierigkeit:</u> Nur durch ein verbessertes individualtaktisches Handeln kann die Übung erfolgreich verlaufen, da die Nähe zum Defense-Spieler größer ist
Gruppe 3: Anzahl der Defense-Spieler	Slalom an zwei Defense-Spielern vorbei <u>Erhöhung der Schwierigkeit:</u> Überzahlsituation der Defense-Spieler schafft längeren Handlungszeitraum für den Offense-Spieler. Durch den Slalom wird zudem das Wegdrehen gefördert.
Gruppe 4: Aktionsbereich des Defense-Spielers	Da dieser Ansatzpunkt der Variation der Übung vielfältige Möglichkeiten bietet, soll dieser von 2 Gruppen erarbeitet werden. <u>Erhöhung der Schwierigkeit:</u> Durch größeren Aktionsbereich wird der Bewegungsraum für den Offense-Spieler kleiner

Dass es für vier verschiedene Gruppen nur drei verschiedene Ansatzpunkte gibt, lässt sich wie folgt begründen: Diese Ansatzpunkte können in korrekter Variation eine annähernd gleichwertige Erhöhung der Schwierigkeit der vorgegebenen Übung erzielen. Der Ansatzpunkt Nr. 1 (Aktionsraum des Defense-Spielers) kann vielfältig variiert werden und soll demzufolge zweimal angeboten werden. Zudem lässt das Vorhandensein einer doppelten Station die Möglichkeit offen, die Ideen von SuS aus der ersten kognitiven Phase aufzugreifen, falls hier weitere gleichwertige Variationsmöglichkeiten genannt werden.

Im Anschluss an die Phase des Gruppenpuzzles erfolgt eine kurze Reflexion, in der eine weitere Möglichkeit der Steigerung der Schwierigkeit genannt werden soll, die in allen Übungen Einzug halten kann, und diese ohne Umbau erschwert: Zeitdruck beziehungsweise Wettkampf könnten hier genannt werden.

Eine Möglichkeit die geübten individualtaktischen Handlungsmöglichkeiten anzuwenden, ergäbe sich demnach in der Spielform „der Gewinner bleibt“. Sollte noch Zeit verbleiben, kann diese Spielform im Sinne einer weiteren Progression im Übungsverlauf an einer von den SuS gewählten Station erfolgen.

In Anbetracht der fehlenden Zeit kann die Durchführung des Wettkampfes voraussichtlich nicht erfolgen. Daher wird genau dieser Aspekt in die folgende Unterrichtseinheit übernommen. Hier eröffnete sich die Möglichkeit, dass alle Gruppen die jeweils entwickelte Übungsvariante erschwert, indem der Wettkampf als Dimension involviert wird. Eine weitere Variante wäre, dass sich die SuS in einer Abstimmung einigen, welche Übung ihnen hinsichtlich der Verbesserung der individualtaktischen Fähigkeiten am besten gefallen hat und diese dann im Klassen-Wettkampf durchzuführen.

Geplanter Verlauf

Phase	Sachaspekt	Organisation	Didaktisch-methodischer Kommentar
Erprobung	<p>Nach einer kurzen Erklärung zum richtigen Tragen der Flags wird das bekannte Spiel Zonenfootball erstmals mit Flags gespielt.</p> <p>In dieser Spielform werden weitgehend die im vorherigen Unterricht entwickelten Regeln beibehalten. Einzige Änderung: Durch die Einführung des Flags dürfen die Spieler mit dem Ball laufen bis das Flag gezogen wird. Die flagfootballspezifischen Regeln bezüglich des Flagziehens und -schützens werden kurz benannt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Das Flag darf von der Offense nicht aktiv geschützt werden 2. Das Flag muss von der Defense nach dem Ziehen sichtbar in die Höhe gehalten werden, die Defense erhält den Football. 	<p>Vier Mannschaften spielen auf zwei Feldern. Die Einteilung der Mannschaften erfolgt nach dem Zufallsprinzip (Abzählen). Jeder Spieler erhält dazu zwei Flags.</p> <p>Kenntlichmachen der jeweiligen Mannschaftsspieler mit Leibchen</p>	<p>Die Erprobung dient gleichsam der Erwärmung. Durch das kleine Spielfeld und die entsprechende geringe Distanz können auch Pässe erfolgen, bei denen die Rotation gering ist. Dadurch stellt sich das Problem der noch verbesserungswürdigen Wurftechnik nicht, sondern das angestrebte Problem (siehe <i>Sachaspekt</i>).</p> <p>Durch die zusätzliche Begrenzung des Raumes zum Punktgewinn durch Matten entsteht eine Verdichtung der Spieler vor dieser Zone, wodurch das Problem der schnell zu ziehenden Flags offensichtlich werden soll.</p>
Problematisierung	<p>Das in der Erprobung deutlich gewordene Problem wird herausgestellt: Die Flags werden schnell gezogen. Oder: Nur die besonders schnellen kommen durch, dementsprechend wird das Spiel einseitig. Als Schlussfolgerung soll herausgestellt werden, dass die neue komplexe Spielsituation in einer Übungsphase reduziert werden muss, indem zunächst das Spiel mit den Flags (= schützen und ziehen) isoliert geübt werden soll. Frage an die erfolgreichen: wie habt ihr das Flag geschützt/gezogen? Damit deutlich ist, was geübt werden soll</p>		<p>Wichtig ist in dieser Phase, dass die SuS durch eine gegebenenfalls geleitete Gesprächsphase nicht auf das Entwickeln einer Mannschaftstaktik festlegen.</p>
„Übung“ ⁶	<p><u>Arbeitsauftrag:</u> Bleibt in euren Teams zusammen und absolviert die Übung „Gassenlauf“. Wendet dabei das Wegdrehen, beziehungsweise das Mitdrehen beim Flagziehen an.</p>	<p>Der Übungsaufbau erfolgt durch die jeweiligen Teams, die sich die benötigten Hütchen eigenständig abholen.</p>	<p>Der Defense-Spieler darf nur einen Sternschritt machen, so dass die Komplexität und Schwierigkeit der Übung zunächst niedrig bleibt und im weiteren Schritt leicht erschwert werden kann.</p>
Kognitive Phase	<p>Um einen Übungsfortschritt zu erzielen muss die Übung schwerer werden. Erster Arbeitsauftrag (für die kognitive Phase):</p>		

⁶ „Üben“ nur damit klar ist, wie die Ursprungsübung abläuft und transparent wird, was geübt werden soll

	<p>Nennt generelle Möglichkeiten eine Übung im Sport schwieriger werden zu lassen oder: Nennt Aspekte, die hier variiert werden können.</p> <p>SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Personen variieren • Bewegungszonen variieren • Spielraumgröße variieren 		
Erarbeitung	<p>Expertengruppenphase <u>Arbeitsauftrag:</u> Bleibt in euren Gruppen zusammen und entwickelt die bekannte Übung „Gassenlauf“ weiter. Hierzu erhält jede Gruppe einen Aspekt, der verändert werden muss. Am Ende muss jede Gruppe die vorgenommene Erhöhung der Schwierigkeit erklären können. Ihr habt 10 Minuten Zeit.</p> <p>Stammgruppenphase <u>Arbeitsauftrag:</u> Geht nach Nummern zusammen und stellt euch am entsprechendem Hütchen auf. Die Übungsleiter sind immer diejenigen, die die jeweilige Station entwickelt haben.</p>	Hütchen mit angehängten Nummern zeigen an welchen Positionen welche Gruppe üben soll.	Da die Methode des Gruppenpuzzles in dieser Lerngruppe bisher noch nicht durchgeführt wurde, muss hier genaue Hilfestellung gegeben werden: Die Phasenwechsel werden kurz im Stehkreis erklärt. Zudem wird die normalerweise zu Beginn des Gruppenpuzzles stattfindende Stammgruppenphase weggelassen (siehe <i>didaktisch-methodischer Kommentar</i>). Falls in der Erarbeitungsphase ersichtlich wird, dass die angesetzte Zeit von 10 Minuten zu lang ist, soll diese Phase früher beendet werden.
Reflexion	<p><u>Weiterführender Arbeitsauftrag:</u> Nennt einen weiteren Aspekt, den man in alle Übungen einbringen kann, um eine weitere Komplexitätssteigerung zu erzielen!</p> <p>SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeitdruck • Wettkampf 		
Anwendung	Die Eingangsübung wird erneut aufgegriffen und in der Turnierform „der Gewinner bleibt“ auf 3 Spielfeldern gespielt		Falls noch 3 Minuten Zeit sind demonstrieren 3 SuS die Übung unter Zeitdruck. Reicht die Zeit, dass alle SuS einmal (oder mehrmals) am Wettkampf teilnehmen können, soll dies natürlich geschehen. Nicht Spielform von Anfang, da hier noch keine Verbesserung zu sehen wäre

Literatur

Fortbildungsskript Flag-Football im Sportunterricht. Essen. 2010

Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW für das Fach Sport für die Sekundarstufe II. Ritterbach-Verlag. Frechen. 2001

Anhang

Ansatzpunkte zur Variation der Übung Gassenlauf

Ansatzpunkt 1:

Erhöht die Komplexität der Übung, indem ihr folgenden Ansatzpunkt variiert:

Aktionsbereich des Defense-Spielers



Ansatzpunkt 2:

Erhöht die Komplexität der Übung, indem ihr folgenden Ansatzpunkt variiert:

Spielraum



Ansatzpunkt 3:

Erhöht die Komplexität der Übung, indem ihr folgenden Ansatzpunkt variiert:

Anzahl der Defense-Spieler



Ansatzpunkt 4:

Erhöht die Komplexität der Übung, indem ihr folgenden Ansatzpunkt variiert:

Aktionsbereich des Defense-Spielers

