



Seminar für das Lehramt
an Gymnasien und Gesamtschulen

Schriftlicher Entwurf für den 3. Unterrichtsbesuch am

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: Klasse 7.4 (28 SuS, 11 w/17 m)
Zeit: 09.50-10.50 Uhr
Ort:

Fachlehrerin:
Hauptseminarleiter:
Fachleiter:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Entwicklung kooperativer Fähigkeiten im Spiel und im Team anhand des Flagfootballs, insbesondere im Entwickeln und Durchführen von Spielzügen

Überblick über das Unterrichtsvorhaben

1. Gewöhnung an und Üben mit dem Football
2. **Einführung grundlegender Merkmale des Flagfootballs anhand vereinfachter Spielformen**
3. Hinführung zum Zielspiel (Flagfootball) mit besonderer Betonung der Flags
4. Einführung und Üben zweier exemplarischer Spielzüge im Flagfootball
5. Kooperative Arbeitsformen zur selbstständigen Erarbeitung und Präsentation eigener Spielzüge im Flagfootball
6. Kooperative Arbeitsformen zur selbstständigen Erarbeitung und Präsentation eigener Spielzüge im Flagfootball
7. Anwendung entwickelter und erprobter Spielzüge im Flagfootball (Turnier)

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche der Stunde

Leitende Pädagogische Perspektive: A – Wahrnehmungsfähigkeit verbessern,
Bewegungserfahrungen erweitern

Weitere Pädagogische Perspektive: E – Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Leitender Inhaltsbereich: 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen

Ziel des gesamten Unterrichtsvorhabens ist jedoch, Perspektive E bei den SuS zu schulen.

Thema der Stunde

Einführung grundlegender Merkmale des Flagfootballs anhand vereinfachter Spielformen

Kernanliegen

Die SuS erfahren und üben vier für das Flagfootballspiel grundlegende Begriffe (Endzone, *Snap*, Raumgewinn, *Downs*). Somit wird die Grundlage dafür gelegt, dass die SuS im Laufe des Unterrichtsvorhabens selbstständig kooperativ Spielzüge entwickeln.

Ergänzende Zielaspekte

Die SuS können die vier Begriffe benennen.

Geplanter Verlauf

Phase	Geplantes Vorgehen / Inhalt	Unterrichtsform/ Medien/ Geräte	Didaktisch-methodischer Kommentar / Organisation
	Begrüßung und Organisatorisches	Sitzkreis	
Einstieg	Parteiball	2 Felder, 4 Teams, 2 Footballs, Parteibänder, Pylonen zur Spielfeldbegrenzung	bekanntes Spiel zum Aufwärmen, auf dem im späteren Verlauf aufgebaut wird
Spielphase	Ultimate (große Endzone)	1 Feld (ganzes Hallendrittel), 4 Teams (gleiche wie vorher), 1 Football, Parteibänder, Turnmatten als Endzone	gleiche Regeln wie Parteiball, aber zielorientiert durch Änderung im Erzielen der Punkte; Einführung der Endzone
	Ultimate Snap (kleinere Endzone)		wie Ultimate, aber bei jedem Ballgewinn wird mit <i>Snap</i> wieder gestartet; Einführung des <i>Snap</i> ins Spiel und der Anspiellinie
	Quarterbackball		Endzone bleibt erhalten; Einführung des Raumgewinns und der <i>Downs</i>
Abschluss	Reflexion	Sitzkreis	heute erarbeitete und geübte Merkmale des Footballs werden reflektiert (Endzone, <i>Snap</i> , Raumgewinn, <i>Downs</i>)

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

Es handelt sich um eine siebte Klasse, die bereits eine Doppelstunde von mir unterrichtet wurde. Die Klasse ist in allen Fächern sehr unruhig, was nicht an einzelnen SuS liegt, sondern daran, dass ein Großteil der Gruppe im Sportunterricht in Gesprächsphasen (z. B. Reflexionen, Erklärungen usw.) oder in Pausen während Spielen und Übungen mit Privatgesprächen beschäftigt ist oder sich sehr leicht von anderen ablenken lässt. Andererseits ist diese Klasse zum überwiegenden Teil sportbegeistert, sodass die SuS, sobald eine Bewegungsauf-

gabe klar ist, diese engagiert durchführen. Deshalb habe ich dieses Unterrichtsvorhaben gewählt, um die SuS dahin zu führen, dass sie letztendlich auf das Unterrichtsziel bezogen kommunizieren und kooperieren. Als Gegenstand habe ich Flagfootball einerseits gewählt, weil hier höchstwahrscheinlich noch keine SuS Vorerfahrungen haben und somit taktisch alle auf etwa dem gleichen Level sind, wenn es später in dem Vorhaben darum gehen wird, Spielzüge zu entwerfen und durchzuführen. Zum anderen bietet sich dieses Spiel meiner Meinung nach im Sportunterricht besonders an, weil auf der einen Seite Körperkontakt untersagt ist und somit koedukativer Unterricht auch bei älteren Lerngruppen gut möglich ist, es auf der anderen Seite jedoch auch ein Spiel ist, das intensiv geführt wird und die SuS vor körperliche Herausforderungen (vor allem in Bezug auf Ausdauer, Schnellkraft und Koordination) stellt. Die heutige Doppelstunde sind zwei Kurzstunden à 30 Minuten, d. h. abzüglich des Waschens und Umziehens bleiben etwa 45 Minuten Unterrichtszeit. Da es sich um eine unruhige Lerngruppe handelt, der es schwer fällt, sich in Gesprächsphasen zu konzentrieren (s.o.), wird in der heutigen Stunde erst einmal sehr geschlossener Unterricht stattfinden. Die Spielformen sind so gewählt, dass sie derart aufeinander aufbauen, dass von einem Spiel zum nächsten nicht viele Erklärungen notwendig sind und somit die kognitiven Phasen auf ein Minimum begrenzt werden. In der vorigen Stunde haben die SuS bereits den Umgang mit dem für sie ungewohnten Football erfahren, sowie den sogenannten *Snap*¹ kennen gelernt und geübt, der in der heutigen Stunde wieder aufgegriffen werden wird. Die SuS sollen Schritt für Schritt zum Flagfootballspiel hingeführt werden, wobei das Zielspiel noch nicht das Ziel der heutigen Unterrichtseinheit ist, da dies aufgrund der Komplexität des Spiels eine Überforderung der SuS darstellen würde. So wird heute z. B. ohne die Flags und das Laufen mit dem Ball in der Hand gespielt, um erst einmal den Grundgedanken zu vermitteln. Und auch, um die Regeln möglichst einfach zu halten, um so von Anfang an einen flüssigen Spielablauf erreichen zu können. Dies ist gerade in dieser Lerngruppe immens wichtig, um die Motivation in dieser Stunde hoch zu halten und Lust auf kommende Unterrichtseinheiten zu machen, um somit eventuelle Unterrichtsstörungen zu minimieren. Den SuS soll deutlich werden, dass sie sich mit jeder Unterrichtsstörung selbst schaden, weil die dort vertane Zeit von ihrer Spielzeit abgeht. Dazu ist es notwendig, dass sie heute möglichst viel spielen.

Sobald die SuS die Sporthalle betreten, sollen sie sofort beginnen, selbstständig zu joggen, wobei das Tempo keinerlei Rolle spielt und sie sich auch untereinander unterhalten können. Zum einen findet somit ein erstes Aufwärmen statt, zum anderen kommen die SuS nicht in die Versuchung, auf die Tribüne zu klettern, miteinander zu ringen, andere SuS in die am Hallenrand postierten Weichbodenmatten zu schubsen usw., was vorher in dieser Klasse zu beobachten war während die Lehrkraft die Umkleidekabinen abschloss. Die gemeinsame Begrüßung findet dann im Sitzkreis statt. Dies stellt für mich die optimale

Zum Einstieg wärmen sich die SuS mit dem Spiel Parteiball auf. Beim Parteiball spielen zwei Teams gegeneinander. Wer es schafft, sich innerhalb seines Teams zehnmals den Ball ohne Unterbrechung zuzupassen, erhält einen Punkt und der Ballbesitz wechselt. Laufen mit Ball, Doppelpässe und Körperkontakt sind untersagt. Berührt der Ball den Boden, wechselt der Ballbesitz. Das Spiel ist der Klasse bekannt und es muss nur noch einmal darauf hingewiesen werden, dass der Ballbesitz bei Bodenkontakt des Balls wechselt. Der Bodenkontakt des Balls ist nämlich auch ein wichtiger Moment im Flagfootball. Die Klasse wird in vier Teams aufgeteilt. Dies geschieht durch Abzählen, da es eine schnelle Methode darstellt, die zufällige Teams bildet, in denen Jungen und Mädchen gemischt sind. Die Teams erhalten zur Kenntlichmachung Parteibänder und bleiben die ganze Stunde über bestehen, es sei denn, es treten besondere Probleme disziplinarischer Art auf oder dass ein sich als Team wesentlich stärker/schwächer als die anderen herausstellt. In diesen Fällen würden ein oder zwei von mir

¹ Mit dem *Snap* beginnt jeder Spielzug. Hierbei beugt sich der *Center* breitbeinig vorne herüber und wirft den vor ihm liegenden Football durch seine Beine zum hinter ihm stehenden *Quarterback*.

bestimmte SuS die Teams wechseln. Da das Spiel mit seinen Regeln schon ausreichend bekannt ist, ist es möglich, alle vier Teams gleichzeitig spielen zu lassen, je zwei gegeneinander. In der Mitte der Halle dienen Pylonen zur Abtrennung der beiden Felder.

Danach kommen alle wieder im Sitzkreis zusammen. Da nächste Spiel (Ultimate) wird kurz erläutert. Im Grunde wird es genauso gespielt werden wie das vorherige Parteiball, allerdings mit dem entscheidenden Unterschied, dass Punkte dadurch erzielt werden, dass der Ball in die gegnerische Endzone am Ende des Spielfelds gepasst und dort von einem Teammitglied gefangen wird. Somit lernen die SuS das dem Football zugrundeliegende Prinzip des Punkterfolgs in der Endzone kennen und das Spiel wird vom Raum her zielgerichtet. Die Endzonen an den beiden Längsseiten des Hallendrittels werden durch Turnmatten gebildet und relativ groß gemacht. Somit fällt das Punkterziel erst einmal leichter, sodass auch unterlegene Teams Erfolge verzeichnen können und die Motivation erhöht wird. Hierbei spielen nur noch zwei Teams gleichzeitig.

Sollte es während oder nach dem Spiel keinen besonderen Redebedarf geben (z.B. zur nochmaligen Verdeutlichung von Regeln), werden zwei Teams, die noch nicht gegeneinander gespielt haben, die Endzonen verkleinern (und das eigentliche Spielfeld somit vergrößern), während den anderen beiden die neuen Regeln für das nächste Spiel (Ultimate Snap) erläutert werden. Dieses läuft ganz genauso ab, wie das vorige, nur dass bei einem Ballgewinn durch Bodenkontakt das Team mit Ball nicht einfach weiterspielt, sondern sich Angreifer und Verteidiger so aufstellen, wie es beim Flagfootball zu Beginn eines Spielzugs üblich ist: die Angreifer an der Anspiellinie, die Verteidiger im Abstand von mindestens 5m davor. Dann führt das angreifende Team den in der letzten Stunde geübten *Snap* durch und das Spiel läuft weiter. Die anderen beiden Teams, die die Endzonen verkleinert haben, erhalten den Auftrag, das Spiel ganz genau zu beobachten und herauszufinden, worin der Unterschied zum vorigen Spiel besteht. Bevor sie an der Reihe sind, wird dieser Unterschied geklärt, sodass er allen Spielern bewusst ist.

Im Anschluss an das zweite Spiel finden sich alle SuS im Sitzkreis zusammen und die Regeländerungen für das nächste Spiel (Quarterbackball) werden erklärt. Es wird wieder auf das gleiche Spielfeld gespielt, die Angriffe starten auch wieder an der Anspiellinie mit dem *Snap*, doch diesmal endet der Spielzug, wenn der vom Quarterback geworfene Ball von einem Mitspieler gefangen wird. Dort, wo der Ball gefangen wurde, ist die neue Anspiellinie für den nächsten Angriff und der Fänger stellt sich als neuer Center mit dem Ball hin. Fängt ein/e Gegner/in den Ball, wechselt der Ballbesitz. Berührt der Ball den Boden, hat das angreifende Team einen neuen Versuch (=Down). Um die SuS kognitiv nicht zu überlasten, hat jedes angreifende Team erst einmal beliebig viele *Downs*, um zum Punkterfolg zu kommen, es sei denn, der Gegner fängt den Ball. Sollten Probleme auftreten, wie z.B. dass ein Team nur noch Pässe über ein oder zwei Meter spielt, sodass das gegnerische Team keine Chance mehr hat, an den Ball zu kommen, wird die Anzahl der *Downs* in Absprache mit den SuS begrenzt. Damit werden das Spiel in einzelnen Spielzügen und der Raumgewinn eingeführt, die in folgenden Unterrichtseinheiten erarbeitet werden sollen. Es spielen jeweils die beiden Teams gegeneinander, die vorher noch nicht aufeinander getroffen sind.

Zum Abschluss werden die neu eingeführten Bestandteile des Flagfootballs (Endzone, *Snap*, *Downs*, Raumgewinn) noch einmal reflektiert, d.h. allen SuS sollen wissen, was eine Endzone, ein *Snap* und ein *Down* sind und diese Begriffe mit dem im Unterricht Erfahrenen verknüpfen können. Auch der Raumgewinn des letzten Spiels soll noch einmal kurz, aber deutlich herausgestellt werden, damit er den SuS auch bewusst wird, was für die zukünftige Erarbeitung von Spielzügen und dem Flagfootballspiel generell unerlässlich ist. Nach der Reflexionsphase räumen die SuS die Matten weg.