

Schriftlicher Entwurf für den 4. Unterrichtsbesuch am

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: GK 11, 18 SuS, (10m/8w)

Zeit: 8.20 – 9.55 Uhr

Ort:

Fachseminarleiter:

Hauptseminarleiter:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Einführung in das NFL Flag-Football Spiel unter besonderer Berücksichtigung der Kooperation im technisch wie taktisch anspruchsvollen Spiel.

Thema der Unterrichtseinheit:

Wie greifen wir taktisch erfolgreich mit einem Offense Spielzug im Flagfootball an? Selbstständige Erstellung und Erprobung eines Offense-Spielzugs unter besonderer Berücksichtigung der Kooperation und Kommunikation.

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

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

Weitere pädagogische Perspektiven: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern (A)

Inhaltsbereich:

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)

Überblick über das Unterrichtsvorhaben:

1. Einführung in das Flagfootballspiel über vereinfachte Spielformen wie Parteiball und Mattenball
2. Erarbeitung und Erprobung verschiedener Technikelemente des Flaggeziehens mithilfe von kleinen Spielen zur Verbesserung der Spielfähigkeit in der Verteidigung beim Flagfootball.
3. Unbekanntes Flugobjekt?! Übungsformen zum Passen und Fangen des Footballs mit anschließender Anwendung im Spiel unter vereinfachten Regeln.
4. Theorie: Veränderung der offiziellen Regeln des Flagfootballs aufgrund der speziellen Hallensituation unter Beibehaltung der Spielidee, sowie Erlernen der wichtigsten Begriffe des Flagfootballspiels.
5. Erproben, Reflektieren und Anwenden der besprochenen Regelveränderungen ohne Veränderung der Spielidee
6. Theorie: Erarbeitung von grundlegenden Voraussetzungen für das Erstellen eines Spielzuges sowie Wiederholung der erprobten Regeln.
7. **Wie greifen wir taktisch erfolgreich mit einem Offense Spielzug im Flagfootball an? Selbstständige Erstellung und Erprobung eines Offense-Spielzugs unter besonderer Berücksichtigung der Kooperation und Kommunikation.**
8. Anwendung der erprobten Spielzüge in einer Wettkampfsituation (Abschlussturnier) zur Festigung der Kooperation und Kommunikation im Flagfootballspiel.

Verlaufsplan:

Phase	Geplantes Vorgehen/ Inhalt	Organisation/ Material	Meth.-Didaktischer Kurzkommentar
Einstieg	-Begrüßung -Information über das Stundenziel -Flaggengürtel werden verteilt	Sitzkreis Flaggengürtel	Transparenz Motivation, Sensibilisierung
Erarbeitung	Die SuS werden in ihre gewohnten Gruppen (3 Gruppen à 6 SuS) eingeteilt. Auftrag: Erstellt einen erfolgreichen Offence-Spielzug und beachtet dabei die individuellen Stärken eurer Spieler! Ihr könnt den Spielzug mit Hilfe der Linien in der Halle ausprobieren Im Spielzug sollen maximal 3 Pässe gespielt werden.	Spielzugkarte, Folienstifte, 3 Footballs	Zusammenhörigkeitsgefühl in der Gruppe soll gesteigert werden, Zeitersparnis Absprache der Stärken fördert die Kooperation und Kommunikation Durchführung des Spielzugs nimmt die Abstraktion der erstellten Spielkarte und fördert die körperliche Aktivität bei den SuS, didaktische. Reduktion
Erprobung	Spielzüge werden gegen die anderen Teams im Spiel erprobt. Team 1-Team 2 Team 1-Team 3 Team 2-Team 3 Die aussetzende Mannschaft erhält einen Beobachtungsauftrag: Welche Kriterien führen zu einem erfolgreichen Offence Spielzug? Welche Probleme treten bei den Mannschaften auf?	Flaggengürtel, Flagfootball, Parteibänder, 4 Pylonen, 2 Weichbodenmatten Auftragskarte, Papier, Stifte	Hohe Schüleraktivität Beobachtung fördert das Verständnis für den zu erstellenden Kriterienkatalog
Problematisierung	Reflexion der beobachteten Spielzüge; Wann war ein Angriff erfolgreich, wann nicht? Welche Probleme traten bei den Mannschaften im Spiel auf? Er-	Sitzhalbkreis Tafel Klebeband	Kognitive Phase, die SuS denken über ihr Handeln nach und entwickeln Strategien für eine optimierte Umsetzung

	<p>arbeitung der beobachteten Kriterien.</p> <p>Mögliche Antworten: Fakeaktionen, Überraschungseffekt für den Gegner, Raum geschaffen für einen Run, Laufrouen, Anfangsaufstellung, Ballübergabe, Einsatz von Stärken der Spieler, „tödlicher“ Pass, gesamte Umsetzung.</p> <p>Spielzüge der Teams werden an der Tafel aufgehangen, die Antworten werden auf der Tafel gesichert.</p>	<p>Kreide</p> <p>Folienstifte</p>	<p>Tafel als visuelle Hilfe</p>
Erarbeitung II	<p>Jede Gruppe verbessert ihren Spielzug mit Hilfe der erarbeiteten Kriterien, sollte bei einer Gruppe der Spielzug perfekt geklappt habe, soll eine kleine Variante eingeplant werden.</p>		
Anwendung	<p>SuS wenden die verbesserte Spielzugvariante im Spiel an</p> <p>Team 1- Team 2</p> <p>Team 1- Team 3</p> <p>Team 2- Team 3</p> <p>Die Aussetzenden Mannschaft erhält einen Beobachtungsauftrag:</p> <p>Wurden die besprochenen Kriterien im Spielzug umgesetzt? Wurde eine Verbesserung im Spielzug festgestellt?</p>	<p>Flaggengürtel,</p> <p>Flagfootball,</p> <p>Parteibänder,</p> <p>4 Pylonen,</p> <p>2 Weichbodenmatten</p>	
Reflexion	<p>Wann kann ein erfolgreicher Spielzug funktionieren?</p> <p>Wie hat die Kooperation in der Gruppe funktioniert?</p> <p>Wie hat sich der Gegner in der Spielsituation verhalten?</p> <p>Wurden die besprochenen Kriterien im Spielzug umgesetzt? Wurde eine Verbesserung im Spielzug festgestellt?</p>		

Didaktisch-Methodischer Kommentar:

Lerngruppe:

Ich unterrichte die Lerngruppe seit Beginn des 1. Halbjahres dreistündig die Woche. Den sportlichen Leistungsstand der SuS würde ich als durchschnittlich bis gut beschreiben. Die Gruppe zeichnet sich durch ein hohes Engagement für das Fach Sport aus. Auch theoretische Leistungen können bei fast allen SuS beobachtet werden. Vor allem die Jungen zeichnen sich beim Gegenstand Flagfootball durch theoretische Überlegungen aus. Die Kommunikation zwischen Mädchen und Jungen ist in der Gruppe jedoch als problematisch zu sehen, sodass ich die Reihe des Flagfootballs zum Anlass genommen habe die Kommunikation und Kooperation zu verbessern. Zudem ist der GK 11 aus mehreren Klassen zusammengestellt, sodass sich die SuS durch Mannschaftssport besser kennen lernen sollen.

Legitimation des Themas:

Das Thema legitimiert sich über die Richtlinien und Lehrpläne für Gymnasien und Gesamtschulen des Landes NRW über die Inhaltsbereiche „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)“, „das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)“ sowie über die leitenden pädagogischen Perspektiven „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E)“ sowie „die Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern (A)“.¹ Zudem wird die Unterrichtsreihe und Unterrichtseinheit über den schulinternen Lehrplan der Gustav-Heinemann-Schule legitimiert: „Kennenlernen alternativer Sportspiele“.

Stellung der Stunde im Rahmen des Unterrichtsvorhabens:

Das Unterrichtsvorhaben begann mit kleinen Spielen, die die Spielidee des Flagfootballs verdeutlichen sollten.

Da Flagfootball eine technisch anspruchsvolle Sportart ist, standen in den nächsten beiden Unterrichtseinheiten die Technik des Flaggenziehens sowie das Werfen und Fangen des „ungewöhnlichen“ Flagfootballs an.

In den weiteren Unterrichtsstunden wurde das Flagfootballspiel anhand der offiziellen Regeln (9on9) ausprobiert und bestimmte Regelveränderungen unternommen, die zum einem mit

¹ Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen. Sport. Frechen, Ritterbach Verlag, 2001.

dem geringen Platz in einem Hallendrittel zutun haben und zum anderen das Verletzungsrisiko bei den SuS mindern sollten. Aber auch kooperative Regeln wurden erarbeitet:

- Kein Spieler darf „getackelt“ (Festhalten, Umklammern) werden, ansonsten bekommt die angreifende Mannschaft einen neuen „Down“ (Versuch) an der Stelle des Vergehens. Sollte der tackelnde Spieler der letzte Spieler vor der Endzone sein, so muss er für einen kompletten Angriff aussetzen. (Ähnlich einer Notbremse im Fußball)
- Es dürfen, wie beim Rugby, auch Pässe nach hinten gespielt werden, jedoch nur ein Pass nach vorne.
- Mindestens ein Mädchen muss den Ball beim Spielzug gehabt haben.
- Erreichen der Endzone 1 Punkt, Erreichen der Matte in der Endzone 2 Pkt.
- Zu Spielbeginn und nach jedem Touchdown wird der Ball von der verteidigenden Mannschaft eingeworfen. Das angreifende Team muss versuchen den Ball zu fangen und soweit wie möglich an die Endzone zu tragen.
- Ein Team besteht aus 6 Spielern.
- Ein Team hat 3 Downs (Versuche) um einen Raumgewinn zu schaffen.

Die Regeln wurden in einer theoretischen Einheit erarbeitet und in den Praxiseinheiten erprobt und verändert.

Die heutige Stunde wurde in einer weiteren Theorieeinheit vorbereitet. Zum einen wurden die erarbeiteten Regeln wiederholt, zum anderen wurden die SuS mit den Symbolen für die Erstellung eines Spielzugs auf einer Spielzugkarte vertraut gemacht.

In der heutigen Unterrichtseinheit sollen die SuS durch die Erarbeitung eines Offence Spielzugs ihre Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit verbessern. Denn nur wenn alle im Team zusammenarbeiten kann ein gelungener Spielzug erfolgen.

Da ich vermute, dass nicht alle Spielzüge zu 100% funktionieren werden, können die SuS in der letzten Unterrichtseinheit zum Flagfootball ihre Spielzüge verbessern und anschließend in einem Turnier anwenden.

Konzept: Zentrale Inhalte und übergeordneter Zielzusammenhang, didaktische Reduktion, Bezug zur konkreten Lerngruppe

In dieser Unterrichtseinheit werden die SuS in ein Lernarrangement versetzt in dem es unbedingt nötig ist untereinander zu Kommunizieren und zu Kooperieren um einen Erfolg zu erzielen. Vor allem ist es bei einer Spielsituation mit nur 6 Spielern enorm wichtig, dass jedes

Mannschaftsmitglied eine Rolle zugeordnet bekommt. Da die Gruppen so gewählt wurden, dass sich in jedem Team zwei Mädchen befinden, kann ein erfolgreicher Spielzug nur dann funktionieren, wenn die Mädchen mit ihren Stärken integriert werden. Ziel der Stunde ist es nicht einen perfekten Spielzug zu zeigen, sondern die SuS sollen sich in der Gruppe so organisieren, dass die Grundlage für einen erfolgreichen Spielzug gelegt werden kann. Meine Vermutung ist, dass das Ergebnis der Zusammenarbeit in der Gruppe in einem gut funktionierenden Spielzug im Spiel sichtbar wird.

Da die Lerngruppe sich nicht aus dem Klassenverband kennt und die Jungen Schwierigkeiten habe die Mädchen in Mannschaftsspielen zu integrieren ist diese Unterrichtseinheit ein Hilfsmittel diese Missstände zu reduzieren.

Da die Lerngruppe theoretisch sehr engagiert arbeitet ist die Aufgabenstellung für die drei Gruppen unproblematisch. Nur das Arbeiten mit den Spielzugkarten ist neu für die Lerngruppe. Durch die praktische Umsetzung soll diese Abstraktheit der Spielzugkarten in der Erarbeitungsphase erleichtert werden.

Methodische/mediale Entscheidungen

Auf eine allgemeine Erwärmung am Anfang der Stunde wird verzichtet, da sie keinen Nutzen für die darauffolgenden Phasen erwirkt. Zudem wird Zeit für den gesamten Stundenverlauf eingespart. Das Stundenthema wird, um das Stundenziel zu erreichen, zu Beginn transparent gemacht. Es dient zugleich als Motivation für die SuS, da sie von sich aus geäußert haben, mal einen „echten“ Spielzug eigenständig entwickeln zu wollen.

In der Unterrichtseinheit zur Erprobung der eigenständig erarbeiteten Regeln wurden 3 Teams gebildet. Die Mädchen wurden gleichmäßig auf die Teams verteilt. Der Auftrag eigenständig gleich starke Teams zu bilden ist der Lerngruppe gut gelungen. Die Teams werden auch in dieser Stunde wieder zusammenarbeiten. Dies fördert zum einem das Zusammenhörigkeitsgefühl im Team und es kommt im Stundenverlauf zu keinem Zeitverlust durch das Wählen neuer Teams.

Der Arbeitsauftrag soll durch die Absprache der Stärken die Kooperation und Kommunikation in der Gruppe fördern und gleichzeitig den SuS erleichtern Kriterien für einen erfolgreichen Spielzug zu erarbeiten. Die Durchführung des Spielzugs nimmt die Abstraktion der zu erstellenden Spielkarte und fördert die körperliche Aktivität bei den SuS. Die Linien in der Halle sollen den SuS als Orientierungshilfe dienen. Die Spielkarten wurden so erstellt, dass

die SuS die in der letzten Stunde erarbeiteten Symbole verwenden können. Zudem hilft eine Legende die Symbole richtig zu verwenden. Die Vergabe eines Namens für den Spielzug schafft eine Identifikation mit dem erstellten Produkt und bietet in weiteren Stunden eine Orientierung, welchen Spielzug das Team ausführt.

In der Erprobungsphase sind alle SuS aktiv am Spielgeschehen beteiligt. Eine Mannschaft greift an und führt ihren Spielzug durch, die verteidigende Mannschaft versucht den Spielzug zu „lesen“ und die dritte Mannschaft bekommt 2 Beobachtungsaufgaben:

- Welche Kriterien führen zu einem erfolgreichen Offence Spielzug?
- Welche Probleme treten bei den Mannschaften auf?

Am Ende der Phase hat jedes Team alle o.g. Aufgaben einmal übernommen. Zum Beobachtungsauftrag können Notizen gemacht werden.

Ein Angriffsdurchgang ist zeitlich begrenzt. Vermutlich wird eine Mannschaft 3 Downs bekommen, bevor das andere Team ihren Offence Spielzug ausführen kann.

In der Problematisierungsphase werden die Ergebnisse aus der Erprobungsphase zusammengetragen und Kriterien vorgestellt, die Erfolg bei einem Offence Spielzug versprechen. Die Spielzüge der einzelnen Gruppen werden an der Tafel zur besseren Veranschaulichung fixiert. Die erarbeiteten Kriterien werden anschließend zur Sicherung ebenfalls notiert.

In einer weiteren Erarbeitungsphase sollen die SuS nun anhand der Kriterien ihren Spielzug verbessern bzw. bei einem perfekt funktionierenden Spielzug eine Variante in den Spielzug einbauen.

Der „verbesserte“ Spielzug wird nun in der Anwendungsphase erneut erprobt. Die Organisation erfolgt genau wie in der Erprobungsphase, nur mit anderen Beobachtungsaufträgen:

- Wurden die besprochenen Kriterien im Spielzug umgesetzt?
- Wurde eine Verbesserung im Spielzug festgestellt?

Die Fragen des Beobachtungsauftrages werden in der Reflexionsphase erneut aufgegriffen. Der Lehrer leitet die Diskussion durch Impulsfragen an (mögliche Fragen siehe Verlaufsplan). Am Ende sollen die SuS verstanden haben, dass der Erfolg eines Spielzuges von der Kooperation und der Kommunikation in der Gruppe abhängt.

Eventuelle Durchführungsschwierigkeiten:

In der Stunde sehe ich eventuelle zeitliche Durchführungsschwierigkeiten. Gerade in den kognitiven Phasen werde ich versuchen, das Unterrichtsgespräch zielorientiert und kurz gestaltet wird. Zudem ist der organisatorische Rahmen entscheidend. Die Unterrichtsmaterialien werden bereits vor der Stunde an ihrer Stelle platziert.

Ein weiteres Problem könnte in den Gruppenphasen entstehen. Ich habe in Gruppenarbeiten in den vorherigen Stunden festgestellt, dass es den SuS schwer fällt sich auf eine Lösung zu einigen. Ich werde in diesen Fällen die Gruppen unterstützen und zudem immer wieder auf das Zeitmanagement in der Gruppenphase hinweisen.

Literatur:

Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen. Sport. Frechen, Ritterbach Verlag, 2001.

Anhang: Spielzugkarte mit Legende

Name des Spielzugs:

Endzone

LOS --

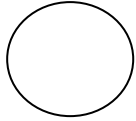


C

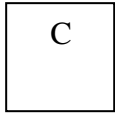
Q

Legende:

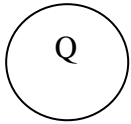
Mitspieler



Center



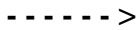
Quarterback



Block



Pass



Laufweg



Gegenspiel