



Seminar für das Lehramt  
an Gymnasien und Gesamtschulen

## Schriftlicher Entwurf für den 2.Unterrichtsbesuch am

**Name:**  
**Fach:** Sport  
**Lerngruppe:** 7d (30 SuS, 11w/19m)  
**Zeit:** 12:55 – 14:30 Uhr  
**Ort:**

**Fachseminarleiter:**

### Thema des Unterrichtsvorhabens

Flag Football

### Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive:

Kooperieren, wettkämpfen, sich verständigen (E)

Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern (A)

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

### Thema der Stunde

Selbständige Erarbeitung und Erprobung verschiedener Technikelemente des Flaggeziehens in Kleingruppen als Hilfsmittel zur Verbesserung der Spielfähigkeit in der Verteidigung beim Flagfootball.

### Kernanliegen

Indem sich die SuS in Kleingruppen in der 1 gegen 1 Situation unterschiedliche Technikelemente des Flaggenziehens erarbeiten und erproben erweitern sie ihre Spielfähigkeiten in der Verteidigung beim Flagfootball.

## Geplanter Verlauf

Phase	Unterrichtsgeschehen	Didaktisch-methodischer Kommentar
Begrüßung	<p>Treffen im Sitzkreis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kurzes Vorstellen des Besuches</li> <li>- Grobe Skizzierung des Themas und des geplanten Verlaufs der Stunde</li> </ul> <p>„In den letzten drei Stunden habt ihr unterschiedliche Wurftechniken erlernt und erste Erfahrungen mit den Flags gemacht. Heute geht es darum, dass wir uns gezielter mit dem Ziehen der Flags auseinandersetzen. Wir beginnen mit einem kleinen Spiel, danach machen wir gezielte Übungen zum Flagziehen. Zum Schluss könnt ihr, dass was ihr neues gelernt habt in einem Spiel anwenden.“</p>	<p>Verlauf der Stunde wird SuS transparent gemacht.</p> <p>Der Geräteraum ist zu Beginn geöffnet (Wertsachenkiste) und wird vor der Erwärmung geschlossen. Ein Kasten mit 8 Footbällen und Hütchen stehen in einer Hallenecke, Flaggengürtel liegen bereits geordnet in der Halle und 24 Hütchen sind vorhanden.</p>
Erwärmung, Wiederholung von Regeln, Gruppenbildung, Ausgabe der Flaggengürtel	<p><u>„Sitzfangen“ mit Flaggengürteln</u></p> <p>SuS einer bereits bekannten Gruppe legen schnell Flaggen in einer Farbe an. Die restlichen SuS öffnen den Sitzkreis zu einem Halbkreis mit Blickrichtung zur Demonstrationsgruppe.</p> <p>Zunächst wiederholen die SuS die wichtigsten Regeln im Umgang mit den Flags:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- T-Shirt in die Hose</li> <li>- Flags seitlich und nicht in die Tasche stopfen</li> <li>- Überstehender Riemen des Flaggürtels um Gürtel wickeln</li> <li>- Spieler darf seine Flag nicht mit seiner Hand oder Arm abschirmen bzw. auf den Arm des Gegners schlagen</li> <li>- Körperloses Spiel</li> </ul> <p>Den SuS werden folgende <u>Spielregeln</u> mit Hilfe der Demonstrationsgruppe erklärt :</p> <p>„Das Spielfeld beginnt am hinteren Hallenende und reicht bis zur roten Seitenlinie des Handballfeldes. Es gibt immer einen Jäger und einen Gejagten. Die übrigen Schüler sitzen zu zweit nebeneinander verteilt in der Halle. Der Fänger muss versuchen dem Gejagten zu berühren, wenn er es schafft wechseln sie untereinander die Rollen. Der Gejagte kann sich retten, indem er sich neben ein auf dem Boden befindlichen Pärchen setzt. Der Schüler, der sich auf der anderen Außenseite des Trios befindet wird zum Jäger und der Schüler, der vorher Jäger war wird zum Gejagten.</p> <p>Wenn der Jäger die Flagge des Gejagten abreißt, wird das Spiel unterbrochen.</p>	<p>Verbale Erklärung und visuelle Demonstration erleichtern es den SuS sich an die Regeln zu erinnern und das Spiel zu verstehen.</p> <p>Wiederholung der Regeln ist aus Sicherheitsgründen notwendig.</p> <p>Allgemeine und spezielle Erwärmung; Motivierender Einstieg Spielfeldbegrenzung aus Sicherheitsgründen</p>

	<p>Die Flagge wird zurückgegeben und wieder befestigt, dann übernimmt der Gejagte die Rolle des Jägers. Es wird mit einem Jäger und einem Gejagten begonnen, dann kommt noch jeweils einer hinzu.“</p> <p><u>Verteilung der Flaggengürtel</u></p> <p>Die SuS finden sich in den bereits bekannten vier Großgruppen (7-8 SuS pro Gruppe) hintereinander zusammen, wobei die SuS die die Gruppen gewählt haben („Spielführer“) vorne stehen. Die jeweiligen „Spielführer“ erhalten durch einen „Invaliden“ oder den Lehrer die bereits vorbereiteten Flaggengürtel für die gesamte Gruppe. Zwei Gruppen erhalten Flaggengürtel mit gelben Flags, die anderen beiden Gruppen erhalten rote Flags.</p> <p>Die Gruppen sollen sich nebeneinander aufreihen. Die beiden äußeren SuS einer Reihe bilden mit jeweils einem innen stehenden Schüler ein Pärchen, die sich in der Halle verteilen sollen. Ein Pärchen wird bestimmt, dass als Jäger und Gejagter beginnt.</p> <p>Erwärmung mit „Sitzfangen“.</p>	<p>In der Eingewöhnungsphase konzentration auf einen Fänger, dann Erhöhung der Intensität, damit sich möglichst viele SuS bewegen.</p> <p>Zeitersparnis durch bereits bekannte Gruppen.  Einbindung der Invaliden  Erhöhung der Selbständigkeit innerhalb der Gruppen + Abgabe von Arbeit an die SuS  Farbliche Angrenzung der Gruppen erleichtert Überblick bei den folgenden Übungen und gibt SuS Orientierung.  Zeitersparnis bei Pärchenbildung und zufällige Pärchenbildung.</p>
--	--	---

<p>Aufbau Erprobungsphase</p>	<p>Treffen im Sitzhalbkreis am Geräteraum mit Rücken zum Geräteraum Lehrer erklärt mit Hilfe eines Plakats den Aufbau und die Übung. A) Wenn „Invaliden“ vorhanden sind, wird ihnen bereits während der Erwärmung der Aufbau erklärt und sie erhalten kleinen Aufbauplan. Wenn sich die anderen SuS im Halbkreis zusammenfinden, bauen die „Invaliden“ die Hütchen auf (insgesamt 12 Hütchen für vier Stationen). B) Wenn keine Invaliden vorhanden sind, dann wird kurz der Aufbau erklärt, zwei SuS bauen nur die zweite Station auf und setzen sich wieder hin.</p> <p>Übung wird mit Hilfe der Plakatskizze erklärt und eine Gruppe soll die Übung langsam demonstrieren: Ein Verteidiger steht zwischen zwei Hütchen etwa 6m von einer Gruppe von Angreifern mit zwei Footballen entfernt (Hütchen). Der Angreifer läuft gerade auf den Verteidiger zu und entscheidet sich erst im letzten Moment (etwa 1,5 m vor dem Verteidiger) ob er rechts oder links an ihm vorbeiläuft. Der Verteidiger soll versuchen eine Flagge des Angreifers abzureißen. Die Angreifer laufen im ersten Durchgang etwas langsamer und ohne Finten oder Drehungen am Verteidiger vorbei. Es wird immer gewechselt, wenn alle Mitglieder der Gruppe an einem Verteidiger vorbeigelaufen sind. Im zweiten Durchgang können sie versuchen das Abreißen einer Flagge dem Verteidiger zu erschweren. In einem weiteren Durchgang kann die Verteidigungszone etwas verbreitert werden. Es wechselt immer der erste Angreifer mit dem Verteidiger und der Verteidiger schließt sich hinten an. Der nächste Angreifer darf erst immer dann starten, wenn der Verteidiger die abgerissene Flagge zurückgegeben hat und dem Angreifer ein Startzeichen gibt. Die ersten beiden Angreifer besitzen jeweils einen Football. Nach einem Angriff läuft der Angreifer mit dem Ball immer rechts an der jeweiligen Station vorbei, übergibt (nicht werfen!!!) den Ball an einen vorderen Angreifer in der Gruppe und reiht sich in den Halbkreis der Gruppe ein.</p> <p>Ab dem zweiten Durchgang hat immer der Schüler gewonnen, der die meisten Flags abreißen konnte.</p>	<p>Gruppe erhält direkten Blick auf die Station an der der Aufbau und die Übung demonstriert werden. Visuelle Unterstützung der Erklärung durch das Plakat und die Demonstration einer Gruppe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A) Invaliden werden ins Geschehen eingebunden und ersparen Zeit.</li> <li>B) Aufbau und Ablauf an den Stationen wird zunächst an einer Station exemplarisch dargestellt. Erst im Anschluss wird der Aufbau beendet, da ansonsten die SuS zweimal in den Sitzhalbkreis kommen müssen.</li> </ul> <p>Ansteigender Schwierigkeitsgrad für die Verteidiger.</p> <p>Verwendung des Footballs führt zu größerer Motivation</p> <p>Übergabe des Footballs aus Sicherheitsgründen.</p> <p>Angreifer sollen immer rechts herum die Station durchlaufen, damit sich die einzelnen Gruppen nicht gegenseitig behindern.</p>
<p>Problemtisierung</p>	<p>Treffen im Stehkreis und Reflexion der unterschiedlichen Erfolgsquoten der Verteidiger. „Bei einigen habe ich gesehen, dass sie noch Schwierigkeiten haben Flaggen abzureißen. Woran könnte das gelegen haben?“</p>	<p>SuS sollen die Probleme beim Flaggeziehen bewusst artikulieren. SuS sollen durch den Plan daran glauben, dass sie</p>

	<p><u>Mögliche Antworten:</u> „Die Angreifer haben sich gedreht; Verteidiger haben zum falschen Zeitpunkt zugegriffen.“</p> <p><u>Problem:</u> Durch Finten und Drehungen des Angreifers verändert sich ständig die Position der Flagge und es ist schwierig sie abzureißen.</p> <p><u>Plan:</u> „Heute werden wir Techniken zum Flagziehen erarbeiten, die es uns ermöglichen können, leichter einen Angreifer zu stoppen.“</p>	sich verbessern können, dass man das Problem lösen kann.
Erarbeitung	<p>Arbeitsauftrag: „Entwickelt und erprobt in den Kleingruppen Techniken, die es dem Verteidiger erleichtern eine Flagge abzureißen. Ihr müsst die Technik präsentieren und erläutern können.“</p> <p>Zeitvorgabe: etwa 5Min.</p>	SuS sollen sich die Vorgehensweise bewusst machen und voneinander lernen, da es wahrscheinlich SuS gibt, die die Techniken bereits beherrschen, sich aber dessen nicht bewusst sind und die Mitschüler somit auch nicht korrigieren können.
Präsentation	<p>Treffen im Sitzhalbkreis mit Blickrichtung zu einer Station. Zwei Gruppen präsentieren und erläutern ihre Lösungen. Die restlichen Gruppen können ergänzen. Zusammenfassung der Einzeltechniken und Einigung auf Bewegungsmerkmale, die in der Folgezeit geübt werden sollen.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Flagge erst dann greifen, wenn der Angreifer am Verteidiger vorbeiläuft</li> <li>2. Notfalls Distanz durch Side-Step verkürzen</li> </ol>	
Übungsphase I	<p>Gruppen wiederholen die Übung an den Stationen. An den Stationen, wo die Techniken gezeigt werden, erfolgt der Übergang zur Übung „Shotgun-Drill“. Bei heterogenen Gruppen kann diese Variante auch nur bei einzelnen SuS durchgeführt werden. Die Übung verläuft wie die vorhergehende, allerdings wird die Frequenz erhöht. Hat der erste Angreifer die Hälfte der Strecke zurückgelegt, startet bereits der zweite usw. Nur die ersten beiden Angreifer laufen mit dem Football, die anderen deuten dies nur an. Der Schüler, der die meisten Flaggen abreißt hat gewonnen.</p>	Bewegungsmerkmale sollen in bekannter Übung zunächst erlernt und/oder verbessert werden. Differenzierung
Übungsphase II	<p>Treffen im Sitzhalbkreis</p> <p>Übung „Go for Touchdown“</p> <p>Treffen im Sitzhalbkreis am Geräteraum mit Rücken zum Geräteraum</p> <p>Lehrer erklärt mit Hilfe eines Plakats den Aufbau und die Übung.</p>	

	<p>A) Wenn „Invaliden“ vorhanden sind, wird ihnen bereits während der Übungsphase der Aufbau erklärt und sie erhalten kleinen Aufbauplan. Wenn sich die anderen SuS im Halbkreis zusammenfinden, bauen die „Invaliden“ die Hütchen auf (insgesamt 24 Hütchen für vier Stationen auf zwei Hallendritteln).</p> <p>B) Wenn keine Invaliden vorhanden sind, dann wird kurz der Aufbau erklärt, SuS bauen nur die eine Station auf und setzen sich wieder hin.</p> <p>Übung wird mit Hilfe der Plakatskizze erklärt und eine Gruppe soll die Übung langsam demonstrieren:</p> <p>Es gibt drei Verteidigungslinien, die jeweils ein Schüler verteidigt. Die Angreifer stehen in einer Reihe am anderen Ende der Halle. Der Angreifer muss die drei Verteidigungslinien überwinden, ohne dass ihm eine Flagge gezogen wird. Pro überwundene Verteidigungslinie erhält der Angreifer einen Punkt. Der Angreifer mit den meisten Punkten hat gewonnen.</p> <p>In den Gruppen wird bei den Positionen rotiert.</p> <p>Zum Schluss werden die Hütchen durch den „Invaliden“ bzw. die einzelnen Gruppen eingesammelt und umgestellt. Die beiden Hallen werden durch Hütchen voneinander getrennt.</p>	<p>1 gegen 1 Situation wird in neuer Übung wiederholt. Verteidigungszonen sind breiter als in der vorherigen Übungsphase und „Go for Touchdown“ ist spielnäher.</p> <p>Neue Übung bringt neue Motivation</p>
Anwendung im Spiel	<p>„Flaggen Fangen“ („Schwänzchen Fangen“) in einer Halle.</p> <p>Den SuS werden folgende Regeln erklärt:</p> <p>Jeder spielt gegen jeden. Die Aufgabe besteht darin möglichst viele Flaggen der Mitspieler in drei Minuten zu erobern ohne dass man seine eigenen verliert. Die Flaggen, die man erobert dienen als Flaggennachschub, wenn die eigenen Flaggen geklaut werden. Demjenigen, der eine neue Flagge befestigt, darf keine Flagge entfernt werden. Wer keine Flagge mehr hat scheidet aus.</p>	<p>Zum Schluss spielerische Anwendung der erlernten Techniken unter erschwerten Bedingungen.</p>
Schluss	<p>Stehkreis, Einsammeln der Flagggürtel, Feedback über Gelingen der Stunde seitens der Lehrkraft und Verabschiedung.</p>	