

Studienseminar für das Lehramt der Sekundarstufe II - Essen -

Schriftlicher Entwurf für den 5. Unterrichtsbesuch am

Referendar:

Fach: Sport

Lerngruppe: 8a (18w/ 12m)

Zeit: 11.00- 12.15

Ort:

Fachleiter:

Ausbildungskordinator:

Fachlehrer:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Einführung des Sportspiels Ultimate Frisbee durch eine spielorientierte Erarbeitung von Regeln und einen Stationsbetrieb zur Präzisierung des Zuspiels unter Berücksichtigung der Kooperation leistungsschwacher und leistungsstarker Schüler und Schülerinnen.

Leitende Pädagogische Perspektive und Inhaltsbereich

- **E:** Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen.
- Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Überblick über das Unterrichtsvorhaben

1. Erarbeitung, Erprobung und Diskussion von benötigten Regeln aus dem Spiel Ultimate Frisbee zur konfliktfreien Durchführung des Spiels ohne Schiedsrichter unter besonderer Berücksichtigung der Selbstorganisation eines Sportspiels.
2. **Üben des zielgenauen Zuspiels mit der Frisbeescheibe mit Hilfe eines Stationsbetriebes zur Erhöhung des Spielflusses im Zielspiel Ultimate Frisbee unter besonderer Berücksichtigung der Kooperation leistungsschwacher und leistungsstarker Schülerinnen und Schüler.**

Thema der Unterrichtseinheit

Üben des zielgenauen Zuspiels mit der Frisbeescheibe mit Hilfe eines Stationsbetriebes zur Erhöhung des Spielflusses im Zielspiel Ultimate Frisbee unter besonderer Berücksichtigung der Kooperation leistungsschwacher und leistungsstarker Schülerinnen und Schüler.

Unterrichtsziel

Die SuS sollen durch kooperatives vertiefendes Üben in leistungsheterogenen Gruppen die Zielgenauigkeit beim Zuspiel aller SuS erhöhen und dadurch in der gemeinsamen Anwendung den Spielfluss im Zusammenspiel Aller im Team verbessern.

Weitere Zielaspekte

Die SuS sollen...:

...selbstorganisiert aufbauen und Übungen anwenden

...sich beim lernen unterstützen

...leistungsschwächere mit einbeziehen, sich als Leistungsschwächere stärker einbringen

Verlauf

Phase	Inhalt	Material	Organisation	Did.- meth. Kommentar
Einstieg	<p>-Die Schüler/innen setzen sich in ihren Gruppen der letzten Stunde bei den entsprechenden Symbolen zusammen, die nicht Teilnehmenden der letzten Stunde zum Symbol AS</p> <p>-Begrüßung</p> <p>-Rückschau letzte Stunde: Was hat den Spielfluss nach der Erarbeitung von Regeln noch gestört?</p> <p>Wie muss gespielt werden, damit alle miteinander in den Teams spielen können?</p> <p>-Nennung des Themas und Klärung des Ziels (das gemeinsame Spiel aller miteinander verbessern)</p> <p>-Erläuterung des Ablaufes zu Aufbau und Erarbeitung</p>	-Symbolkarten	<p>-Sitzkreis in Gruppen der letzten Stunde hinter den Symbolkarten der Gruppen</p> <p>-Schülerbeiträge</p> <p>-Lehrervortrag</p>	<p>-Die Gruppenbildung soll durch die direkte Zuordnung zu den Gruppen der letzten Woche mit Hilfe der Symbolkarten ohne viel Zeitaufwand erfolgen, da die Gruppen letzte Woche funktioniert haben.</p> <p>Die Rückfragen zur letzten Stunde die Klärung von Stundenthema und Ziel sollen den SuS die erwarteten Leistungen transparent machen und die Aufgaben der Erarbeitungsphase als Orientierung ergänzen.</p>
Vorbereitung	<p>Lehreransage:</p> <p>-in den Gruppen sollen die besseren Werfer die Schwächeren unterstützen (mit ihnen zusammen üben, häufiger werfen lassen) die schlechteren müssen Einsatz zeigen.</p> <p>-jede Gruppe baut gleich eine Übungsstation mit Hilfe einer Stationskarte auf.</p> <p>-die Stationen so aufbauen, dass Wurfrichtung zur Wand ist, organisiert euch den Platz selber.</p> <p>-NTs arbeiten mit und helfen so wie die besseren Werfer, Beobachtung besonders auf die Kooperation der SuS in den Gruppen (ausgerichtet auf das Ziel).</p> <p>-nach dem Aufbau kurz versammeln.</p> <p>-Zulassung der Asse in die Gruppen.</p>		-Lehrervortrag	<p>-durch die bereits eingeteilten Gruppen kann direkt auf die Organisation des Stationsbetriebes übergegangen werden.</p> <p>-Nicht teilnehmende SuS sollen durch ihre Mithilfe und Beobachtung die Gruppenarbeit und die Reflexionsphase am Ende der Stunde im Sinne des Stundenzieles unterstützen.</p> <p>-Durch die Erklärungen sollen die SuS zielgerichtet arbeiten können.</p>
Aufbau	-Die Gruppen sollen selbständig und zügig die Stationen aufbauen.	-Stationskarten und das jeweilige Material für den	-Verteilen der Stationskarten; GA	-Der Aufbau durch die SuS soll mit Hilfe der Stationskarten zügig geschehen, aber durch die freie Raumeinteilung ihre Eigenorganisation fordern

	-Nachfrage nach den Aufgaben und dem Stundenziel -Anfang, Wechsel durch Pfiff nach 4 Minuten	Aufbau der Station -Frisbees	-kurz versammeln	und stärken. -Durch die erneute Nachfrage soll sichergestellt werden, dass alle SuS mit den Aufgaben und dem Ziel vertraut sind.
Erarbeitung	Stationsbetrieb zum Verbessern des gezielten Zuspiels aller durch kooperierendes Üben stärkerer und schwächerer SuS in den Teams der Anwendungsphase	-Frisbees; Stationskarten	-GA -Wechsel der Stationen auf Pfiff	- Im Stationsbetrieb sollen die SuS ihr gezieltes Zuspiel üben, wofür von ihnen Einsatz, Kooperation und Lernbereitschaft vorausgesetzt wird.
Abbau	SuS bauen die Stationen wieder ab an denen sie enden.		-nach Schlusspfiff Ansage zum Abbauen und...	
Vorbereitung	-was sollte jetzt bei der Anwendung zu beobachten sein? (Es muss mit allen zusammen gespielt werden, es muss besser gepasst und gefangen werden, die Scheibe fliegt seltener runter) -NTs und alle die zuschauen bekommen Beobachtungsauftrag: 1. Kommen die Pässe bei den Mannschaftsmitgliedern wirklich besser an? 2. Wurden alle Spieler ins Spiel mit einbezogen? Kurze Wdh. der Regeln	-Symbolkarten -Regelplakat	...Sammeln Beobachtungsauftrag für die Spielphase geben	-Die SuS sollen überlegen, welche Besonderheiten in der Anwendung zu beobachten sein müssten, um die Anwendung auf das Stundenziel ausgerichtet verfolgen zu können. Durch die kurze Wiederholung der Regeln soll den SuS das noch neue Spiel wieder in Erinnerung gerufen werden, damit sie es eigenständig ausführen können und sich in unklaren Situationen einigen können.
Anwendung	Spiel: Kreuz gegen Herz Pik gegen Karo -Beobachtung	-Spielfeld Frisbee	-bekannte Regeln auf Plakat, bekanntes Feld -alle nicht Beteiligten versammeln sich am hinteren Spielfeldrand zum beobachten	-Die zeitweise nicht aktiven SuS sollen durch ihre Platzierung am Rand das Spielgeschehen nicht behindern, aber trotzdem freie Sicht auf das Spielfeld haben. Die Anwendung soll den SuS ermöglichen die geübte Bewegung bei der Zielbewegung in den Teams zu erproben.
Reflexion	-Fazit der Teams zum Stundenziel. -Lehrerimpulse: Haben sich die Zuspiele verbessert? Kamen mehr Pässe an? Wurden alle Spieler mit ins Spiel einbezogen? Haben sich alle Spieler mit ins Spiel eingebracht? Sind die Verbesserungen durch die Übungsformen erreicht worden, durch die Organisationsform, durch die Kooperation in den Gruppen?		-Sitzkreis in der Mitte	-In der Reflexion sollen Erarbeitung und Anwendung mit dem Ziel abgeglichen werden, damit die SuS mögliche Erfolge/ Misserfolge einschätzen und Ursachen möglicher Erfolge/ Misserfolge der Erarbeitung reflektieren können -In der Reflexion soll jede Mannschaft ein Fazit ziehen, wonach die SuS als einzelne weiter bewerten/ einschätzen sollen, um die Reflexionsphase stärker zu ordnen.

„Ultimate Frisbee“

„Ultimate Frisbee“ wurde in den USA als Sportart entwickelt, die ein relativ neues Spielgerät mit bekannten Spielprinzipien verband. Durch die einfachen Bewegungsabläufe und die bekannte Spielidee ermöglichte diese Sportart ein einfaches Zusammenspiel in koedukativen und/ oder bei bekannten Sportspielen stark heterogenen Gruppen. Die Sportart ist in Deutschland immer noch nur wenigen Schülerinnen und Schülern bekannt, was in den meisten Schulgruppen ähnliche technische Grundvoraussetzungen zur Folge hat. Der Trendsportcharakter und der Bekanntheitsgrad der Frisbee als „Spielgerät“ im Urlaub ergeben in den meisten Schülergruppen einen Motivationsfaktor.

Die Sportart verbindet außerdem eine große Bewegungsintensität mit einem selbstverantworteten körperlosen Einsatz. Werden mit den Schülerinnen und Schülern die nötigen Regeln zum selbstverantworteten Spiel gemeinsam erarbeitet, kann so das soziale Verhalten gefördert werden und in weiteren Unterrichtsreihen auf andere Mannschaftsspiele übertragen werden.

Das Spielfeld besteht aus einer Spielzone und zwei Endzonen. Die Frisbee muss von den Spielern in der gegnerischen Endzone gefangen werden, um einen Punkt zu erzielen. Ziel des Spiels ist es mehr Punkte als der Gegner zu haben.

Mit der Frisbeescheibe darf dabei jedoch nicht gelaufen werden und der Gegner darf nicht berührt werden.

In der 8a wurde die Variante eingeführt, dass die Frisbeescheibe durch einen Unbeteiligten eingeworfen wird und das Spiel so beginnt. Nach einem Punkt wechselt der Scheibenbesitz (Turnover) und die angreifende Mannschaft fängt an ihrer Endzone den Angriff an. Bei jedem Foul kommt es ebenfalls zu einem Turnover, wobei das Spiel dann an der jeweiligen Stelle fortgesetzt wird. „Aus“ wurde von den Schülerinnen und Schülern nicht eingeführt, da in der Halle mit Bande gespielt werden kann.

Ultimate Frisbee legitimiert sich für den Schulsport durch den Inhaltsbereich 7 „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ der Richtlinien und Lehrpläne für Sport an Gesamtschulen (RuL 2001).

Didaktisch- methodischer Begründungszusammenhang

Die Unterrichtsreihe umfasst nur 2 Doppelstunden, in denen die SuS sich möglichst selbständig Regeln erarbeiten und ihr kooperatives Zusammenspiel von schwächeren und stärkeren SuS und technisches Zusammenspiel verbessern sollen. Diese Unterrichtsinhalte können für die Klasse ein „neues“ Sportspiel gewährleisten, dass ohne großen Materialaufwand und mit unterschiedlichen personalen und äußeren Bedingungen schnell durchführbar ist. Die Verantwortung für die Fairness im Spiel tragen dabei die Spieler selber. In weiteren Unterrichtseinheiten wären noch die, in eigenständig organisierten Sportspielen, Regeln zu thematisieren gewesen, die sich immer wieder den personalen und äußeren Bedingungen anpassen müssen. So wäre bei der Durchführung auf dem Sportplatz eine Regel für ein mögliches „Aus“ notwendig geworden. Auch hätten verschiedene Spielerzahlen möglicherweise neue Regeln gefordert. So wäre den SuS bewusst geworden, dass sie zwar selber die Regeln bestimmen können, diese aber klar definiert sein müssen und sie auch ohne Schiedsrichter an diese gebunden sind.

Die Klasse 8a setzt sich aus 18 Schülerinnen und 12 Schülern zusammen. Die Leistungen und die Leistungsbereitschaft im Bereich der Sportspiele unterscheiden sich extrem. Während ein Großteil der Schüler aktiv Fußball spielt und dieses Sportspiel ohne Schiedsrichter selbstorganisiert im Sportunterricht durchführen kann, ist das Potential Sportspiele koedukativ durchzuführen sehr gering. Auch wenn einige Schülerinnen ebenfalls im Verein Fußball oder Handball spielen, bleibt der Wunsch bei den Schülerinnen und besonders bei den Schülern nach geschlechtsspezifischen Mannschaften.

Daher sollte für die Einführung eines Sportspieles mit der pädagogischen Perspektive der (koedukativen) Kooperation eine Sportart gewählt werden, bei der die Vorerfahrungen sich zumindest annähern und die im Anfangsstadium nur wenig technische Grundlagen voraus setzt, um am Spielgeschehen beteiligt zu werden (Vgl. Spielbeschreibung Ultimate Frisbee). In der ersten Anwendung des Sportspiels Ultimate Frisbee hat sich gezeigt, dass die Schülerinnen und Schüler ohne Schiedsrichter selbst organisiert und in koedukativen Gruppen dieses Sportspiel durchführen können, ohne dass es zu offenen Konflikten kommt.

Insgesamt ist die Bewegungsbereitschaft der Schüler jedoch höher als die der Schülerinnen, wodurch die Mädchen zum Teil überspielt wurden. Daher wurde in der Diskussion eine Regel gefordert, die den Einbezug der Mädchen erreicht. Diese Regel (alle müssen die Scheibe gehabt haben, damit ein Punkt zählt), konnte sich aber in der Klasse nicht durchsetzen. Es wurde in der Folge gefordert, dass die betroffenen Schülerinnen sich mehr einsetzen müssen und dass die Schüler sie ins Spiel einbeziehen. Da insgesamt die Frisbeescheibe häufig zu Boden fiel, wurde von den SuS erkannt, dass das gezielte Zuspiel geübt werden muss.

In der heutigen Stunde sollen also das Zuspiel durch Übungen verbessert werden, allerdings immer unter der Perspektive, dass sich alle verbessern, bzw. die Schwächeren durch die Stärkeren unterstützt werden und so den technischen Vorsprung verkleinern können, so dass auch zwischen Schwächeren und Stärkeren ein flüssiges Zusammenspiel möglich ist. Um die Kooperation effektiv zu gestalten, bleiben die Gruppen der letzten Stunde (ergänzt um die letzte Stunde Fehlenden), da sie gleichmäßig heterogen zusammengesetzt waren. So bleibt weiterer Organisationsaufwand erspart.

Eine Erwärmung ist in der geplanten Form des Stationsbetriebes nicht notwendig, da die SuS keine schnellkräftigen Bewegungen machen müssen. Die Einstimmung geschieht durch die direkte Anwendung der „neuen“ Bewegung des Frisbeewurfes. Der Stationsbetrieb mit vier Variationen des gezielten Zuspiels soll den SuS abwechslungsreiches und motivierendes Üben mit möglichst leicht aufzubauenden und verständlichen Zielübungen ermöglichen. An diesen Stationen wird es zusätzlich zu der expliziten Aufgabe für die stärkeren Werfer den Schwächeren zu helfen auch eine Differenzierung in der Schwierigkeit geben. Bei allen Übungen können die Abstände zum Ziel variiert werden. Um die Kooperation stärker anzureizen lässt sich auch der Hinweis geben, dass die Gruppen versuchen können, so viele Mitglieder des Teams zur erfolgreich zur weitesten Distanz zu bringen.

In kognitiven Phasen zeigten sich nur wenige Schüler und Schülerinnen sehr aktiv. Viele verhielten sich in diesen Phasen passiv bis chaotisch. Daher soll das erste Fazit von den SuS als Spieler ihrer Gruppe eingebracht werden, was ihnen einen Anhaltspunkt an ihrem eigenen Bewegen gibt. Die Schwerpunktsetzung der Stunde sollte deutlich gemacht haben, welche Aspekte der sportlichen Tätigkeit zu beobachten waren und in der Reflexionsphase reflektiert und bewertet werden sollen.

Beobachtungsaufträge Spielphase (Gruppenstatements)

- Sind die Zuspiele zielgenau, kommen sie bei den Mannschaftsmitgliedern an?
 - o Zählt die Pässe, die gefangen worden sind!
- Werden alle Spieler mit ins Spiel einbezogen?
 - o Spielen die Jungen die Mädchen an? Ist der Einsatz hoch genug?

Literatur

- Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung NRW (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe I – Gesamtschule in Nordrhein- Westfalen. Sport. Frechen 2001

Anhang

- Stationskarten