

Name:	Klasse: 8C	Thema: Festigen des Werfens und Fangens im Spiel unter Berücksichtigung von Freilaufen und Anbieten
Schule:	Datum:	

Verlaufsplan für den ersten Unterrichtsbesuch:

Phase	Unterrichtsschritte/Inhalte	Aktions-/ Sozialformen	Geräte / Medien	Didaktisch-methodischer Kommentar
Einstieg	Begrüßung, Vorstellung der Personen, Wertgegenstände (Schmuck) und Kaugummi, sportgemäße Kleidung (keine offenen Pullover)	Sitzkreis	Blaue Tüte	
Aufwärmspiel	„Frisbee-Lauf“ → 4 Gruppen (jeweilige Gruppengröße abhängig von Anzahl der Schüler, evtl. 5/6er Gruppen), Schüler stehen sich in einem Abstand von ca. 10m gegenüber (hintereinander), die jeweiligen Laufwege sind mit 2 Hütchen abgesteckt, ein Schüler wirft die Frisbee kontrolliert zum Schüler auf der gegenüberliegenden Seite und läuft seinem Wurf zügig hinterher, sobald Fänger die Frisbee gefangen hat, wirft er sie wieder zur anderen Seite und läuft hinterher; Gruppenzusammensetzung über „Selbst-Wählen-Lassen“, 4 Schülerinnen stellen sich an die Hütchen und wählen die Mannschaften, direkte Zuordnung über Parteibänder,	4 Schülerinnen stellen sich hinter die Hütchen	8 Hütchen 4 Frisbee 1 Tafel Parteibänder Kasten	„Invaliden“ haben die Aufgabe, Hütchen in eine bestimmten Anordnung aufzustellen, Parteibänder werden hinter die Hütchen gelegt(über Tafel), neben den Hütchen befinden sich nun Parteibänder, die den Schülern während der Gruppenzusammensetzung zugeteilt werden. das Gesagte wird mit Hilfe einer Tafel visuell veranschaulicht
Kognitive Phase	Was war hierbei wichtig: Grundelemente werden aufgegriffen → u.a. genaues Werfen, schnelles Weiterlaufen nach dem Passen, Fangen und schnelles Weiterpassen, evtl. Thematisierung der idealen Flughöhe der Frisbee Gleiche Spielform unter Wettkampfbedingungen: „Ich stoppe die Zeit. Ihr habt 3 Minuten. In dieser Zeit versucht ihr nach dem gleichen Prinzip wie vorhin die Frisbee innerhalb eurer Gruppe möglichst häufig hin- und herzuwerfen. Wichtige Anmerkung: „Wenn die Scheibe den Boden berührt, werden die Punkte normal weitergezählt“ Achtet auf die richtige Höhe der Frisbee, ansonsten schadet ihr eurer Mannschaft!“ → kurze Auswertung der gruppenspezifischen Punktestände evtl. Frage: Hat sich durch den Wettkampf an eurer Technik etwas verändert?	Sitzkreis (Frisbees während Gesprächsphasen immer in die Mitte des Sitzkreise)		Wiederholung wichtiger Zusammenhänge zum Spiel aus der Bewegung heraus Wiederholung der Spielform unter Beachtung der herausgearbeiteten Zusammenhänge und unter Wettkampfbedingungen Eingehen auf eine mögliche Beeinträchtigung der Technik durch den Wettkampf
Erarbeitung	Fünfer-Frisbee-Fangen → Wer kann mir die Spielidee erklären? auf jedem Feld spielen 2 Mannschaften gegeneinander: Ziel ist es innerhalb der	„Invaliden“ stellen Hütchen so auf, dass 2 Spielfelder entstehen		Erreichen einer nächsten Stufe, neben der Technik (Werfens/Fangen) sind taktische Elemente wichtig

Phase	Unterrichtsschritte	Aktions-/ Sozialformen	Geräte / Medien	Didaktisch-methodischer Kommentar
Kognitive Phase	<p>eigenen Mannschaft die Frisbee 5mal hin- und herzuspielen, ohne dass die Frisbee den Boden berührt und ohne dass der Gegner die Frisbee fängt; wenn das der Fall ist, erhält die gegnerische Mannschaft die Frisbee, Frage: Welche Regeln sind bereits bekannt? → kein Körperkontakt (eine Armlänge), der Fänger zählt die Punkte – Achtet auf die Höhe der Frisbee!!!</p> <p>Durchführung:</p> <p>Aufgreifen von Problemen, die sich evtl. aus dem Spiel heraus ergeben könnten (Regeländerungen → Spieler darf mit Frisbee nicht laufen, Sekundenregel, kein direkter Rückpass), ansonsten Zentrale Frage: Was ist wichtig für ein gelungenes Zusammenspiel außer Passen, Fangen (bereits in Wiederholungsphase thematisiert) Was macht ihr, wenn ihr die Frisbee im Spiel haben wollt? → Freilaufen/Anbieten: ich muss freien Raum sehen, Realisierung: wo ist mein Gegner, Lauftäuschungen einbauen (Abstoppen, Richtungswechsel, um eigene Achse drehen), Mitspieler muss schnell reagieren, muss das Spielgeschehen im Blick haben</p> <p>Durchführung:</p>	<p>Sitzkreis (evtl. Tafel)</p> <p>Punktuelles Eingreifen der Lehrperson</p> <p>Sitzkreis</p>		<p>Bewusstmachen von Freilaufen und Anbieten, Bewusstmachen individualtaktischer Möglichkeiten</p> <p>Wiederholung des 5er-Fangens unter Berücksichtigung der heraus gearbeiteten Zusammenhänge.</p>
Reflexion	<p>Was nehmt ihr aus der Stunde mit! Nennt nochmals wichtige Punkte, die wir heute erarbeitet haben; möchtet ihr einen Mitschüler besonders loben, der eurer Meinung nach besonders gut mitgemacht habt</p>	<p>Sitzkreis (Parteibänder in Kasten) Invaliden räumen Hütchen weg</p>		<p>Abschließendes Resumee der Stunde; Festigung des sozialen Klassengefüges als wiederkehrendes Abschlussritual</p>