



Stundenentwurf für den fünften Unterrichtbesuch im Fach Sport

**Den Gegner im Blick – „Raum sehen“ im Fußball zur
Verbesserung der Handlungsfähigkeit im Spiel an Hand
ausgewählter Übungen**

**Referendarin
Ausbildungsschule**

Studienseminar

Studienseminar Essen
Gym/Ge

Klasse

8a

Anzahl SuS

21

Raum

11 ♀ , 10 ♂

Datum

3-fach Halle

Uhrzeit

08.15 – 9.15

Ausbildungslehrerin

Fachleiter

Schulleiter

1. Thema des Unterrichtsvorhabens

Verbesserung technischer Fertigkeiten und taktischer Handlungsmöglichkeiten im Fußball unter besonderer Berücksichtigung des Raumsehens

2. Thema der Unterrichtseinheit

Den Gegner im Blick – „Raum sehen“ im Fußball zur Verbesserung der Handlungsfähigkeit im Spiel an Hand ausgewählter Übungen

3. Inhaltsbereich und Pädagogische Perspektiven

Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (Inhaltsbereich 7)

- **Wahrnehmungsfähigkeit verbessern**, *Bewegungserfahrung erweitern* (A)
- *Etwas wagen* und verantworten (C)

4. Kernanliegen

Die SuS sollen durch verschiedene, ausgewählte Übungen vermehrt dazu übergehen, den Blick vom Ball weg in den Raum zu nehmen, um den Gegenspieler frühzeitig zu sehen und, daraus resultierend, eher handeln zu können, aber auch um die Mitspieler wahrzunehmen und **mit** ihnen spielen zu können.

5. Eingliederung der Unterrichtseinheit in das Unterrichtsvorhaben

Dies ist die 4. Stunde zum Sportspiel Fußball. Neben einigen technischen Fertigkeiten wurden bereits auch erste taktische Handlungsmöglichkeiten im Spiel erarbeitet.

In der ersten Doppelstunde ging es um den Schuss mit der Fußinnenseite und das Stoppen eines Balls. Ebenfalls angesprochen wurde das Dribbeln des Balles.

In der darauf folgenden Doppelstunde wurde das bereits erlernte aus der ersten Einheit zuerst in einer Pendelstaffel und dann in einem Slalomparcours wiederholt und angewandt. Des Weiteren wurde bereits die erste taktische Möglichkeit, die der Manndeckung, im Spiel heraus gestellt und angewandt. Sowohl in der 1. als auch in dieser Doppelstunde wurde auf kleinen Feldern mit Toren aus Kastenteilen gespielt,

welche von beiden Seiten spielbar waren. Dies diente dazu, erstens alle am Spiel zu beteiligen, da ohne festen Torwart gespielt wurde und zweitens hohe Bälle zu vermeiden. Auf Grund der Tatsache, dass die Kastenteile quer gestellt wurden, waren die Tore nicht ganz kniehoch und das Spielen des Balls über dieser Höhe konnte nicht zum Torerfolg führen.

In der 3. Doppelstunde wurde nach einer kurzen Wiederholung des bisher Erarbeiteten bereits erste Übungen gemacht, die das Thema der kommenden Stunde kurz aufgriffen. Die Spielvariante Zombieball wurde eingeführt und zur Erwärmung und um Regelfragen zu klären gespielt. Auch die Übung zu den Farbkarten wurde bereits einmal gemacht, allerdings unter dem Gesichtspunkt der Schulung der Ballführung in unterschiedlicher Weise. Die SuS bekamen ein akustisches Signal, worauf hin sich die Farbkarte änderte.

Zum Abschluss fand ein Spiel statt. Da die ganze Dreifachhalle zur Verfügung stand, wurde auf dem großen Spielfeld gespielt. Die SuS fingen eigenständig an, so etwas wie eine Aufstellung zu organisieren. Es wurde abgesprochen, wer hinten bleiben sollte und wer mit nach vorne ging. Des Weiteren wurden Absprachen gemacht, wer auf wen „Aufpassen“ sollte.

In dieser vierten Stunde zum Thema Fußball sollen nun Grundlagen gelegt werden, welche die SuS dazu befähigen, einen Ball, auch gegen technisch versiertere Gegenspieler, zu verteidigen, indem sie frühzeitig den Gegner sehen und handeln können.

6. Did. – meth. Begründung

Neben der Begründung durch den Lehrplan für die Klasse 8 und dem schulinternen Curriculum, legitimiert sich diese Stunde auch daraus, dass es an dieser Schule Tradition ist, um die Weihnachtszeit herum ein Fußballturnier für alle Jahrgangsstufen durchzuführen. Daher bietet sich diese Reihe zum Thema Fußball zu diesem Zeitpunkt an.

Im Verlauf der bisherigen Stunden kam vermehrt das Problem auf, dass viele der SuS ihren Ball verloren, weil sie ihren Gegner nicht rechtzeitig gesehen haben. Auch bei Technikübungen stellt sich der Blick auf den Ball als problematisch heraus. Um den SuS nun diesen Handlungsspielraum zu öffnen, werden in dieser Stunde Übungen

gemacht, welche es den SuS ermöglichen soll, ihren Gegner, egal ob Mensch oder Hütchen, frühzeitig zu sehen und daraus resultierend eher ausweichen zu können.

Das zum Einstieg in die Stunde gewählte Spiel Zombieball dient hier zum einen der Erwärmung, zum anderen kann man an diesem Spiel deutlich machen, wo das Problem liegt und wie man versuchen kann es zu verringern. Auch zeigte sich, dass dieses Spiel hohen Motivationscharakter besitzt.

Zur Erwärmung ist es deshalb sinnvoll, weil alle SuS gleichzeitig in Bewegung sind und sich an dem Spiel beteiligen. Da die SuS technisch sehr unterschiedlich sind, kann man hier bereits klar machen, wie auch ein technisch schwächerer Schüler den Ballbesitz sichern kann. Denn das Sichern des Balls ist in diesem Spiel das oberste Ziel der SuS.

Die Unterbrechung des Spiels zu einem bestimmten Zeitpunkt soll zum einen der Bewusstmachung des Problems und dem Aufzeigen einer Handlungsmöglichkeit zur Sicherung des Balls dienen. Zum anderen wird nach dieser Unterbrechung das Spiel neu gestartet, so dass die bereits „toten“ SuS erneut ins Spiel zurückkommen können.

Um den SuS die Möglichkeit zu geben, die gerade herausgestellte Möglichkeit zur Sicherung des Balls direkt auszuprobieren, wird das Spiel Zombieball noch einmal für ein paar Minuten gespielt.

Die dann folgende Übung soll die SuS in ihrem Vorhaben den Blick vom Ball zu lösen unterstützen. Aufgabe ist es, den Ball am Fuß zu führen, welcher zwischendurch auf Signal hin gewechselt werden soll. Zum einen dient diese Übung der Wiederholung und Festigung der Techniken, welche für die folgende Übung und das Abschlusspiel notwendig sind, der Schulung des „schlechteren“ Fußes, aber auch der Lösung des Blicks vom Ball.

Um die SuS dahin zu bekommen, dass sie den Blick vom Ball vermehrt in den Raum hinein nehmen, werden Farbkarten verwendet, welche den SuS signalisieren, welcher Fuß gerade angesagt ist. Zu Beginn wird dieser Wechsel durch ein akustisches Signal angekündigt, so dass die SuS nur kurzfristig den Blick vom Ball lösen müssen. Im weiteren Verlauf wird das akustische Signal nicht mehr den Wechsel ankündigen, so dass die SuS vermehrt den Blick lösen müssen. Die LP wird während der ganzen Zeit in der Halle herum gehen, damit die SuS den Blick unterschiedlich lang vom Ball lösen müssen.

Die Übung der Pendelstaffel mit Slalomparcours dient zum einen wieder der Festigung der Techniken, zum anderen aber auch hier wieder dem Ziel dieser Stunde. Da die SuS an den Ecken eines Vierecks aufgestellt werden und dann über die Diagonalen laufen sollen, müssen sie nicht nur auf die Hütchen achten, sondern auch darauf, dass sie nicht in der Mitte mit denen aus den anderen Mannschaften zusammenstoßen.

Im Abschlussspiel sollen die SuS die Möglichkeit haben das bisher erprobte im Spiel anzuwenden und umzusetzen. Sie sollen die Erfahrung machen können, dass sie, hoffentlich, nun etwas können, was sie vorher noch nicht konnten, oder es zumindest besser beherrschen als zu Beginn der Stunde.

Nicht an der Stunde teilnehmende SuS bekommen die Aufgabe, zu Protokollieren, was wozu in dieser Stunde gemacht wurde.

Während des Unterrichts kann es passieren, dass ein Schüler dieser Klasse sich anziehen und auf die Bank setzen muss. Dieser Schüler hat, laut Angaben der Eltern ADHS und neigt dazu seine Mitschüler zu drangsalieren und den Unterricht stark zu stören. Dieser Schüler bekommt dann ebenfalls die Aufgabe zu protokollieren.

7. Stundenverlauf

Phase	Inhalt	Material/ Sozialform	Did. – method. Begründung
Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> - Begrüßung der SuS - Vorstellen des Besuchs 	Sitzkreis	Den SuS soll der Beginn der Stunde signalisiert werden.
Erwärmung	<p><u>Zombieball-Variante</u> Der Ball wird am Fuß geführt, die balllosen Spieler versuchen einem in Ballbesitz befindlichen Spieler den Ball abzunehmen. Gelingt dies, muss der Spieler, welcher den Ball verloren hat sich an Ort und Stelle hinsetzen. Er kehrt erst dann wieder ins Spiel zurück, wenn der Spieler, welcher ihm den Ball abgenommen hat ebenfalls den Ball verliert. Der Ball darf nicht, um sich zu retten, weg geschossen werden. Geschieht dies doch, muss der Spieler eine Zeitstrafe absitzen und darf erst nach Aufforderung durch die LP wieder ins Spiel einsteigen.</p>	5 Bälle	<p>Die SuS sollen sich Sportartspezifisch erwärmen und bereits erarbeitete Techniken anwenden und festigen. Sitzen zu viele SuS am Boden, sind also „tot“, werden Bälle aus dem Spiel genommen, damit es nicht zu statisch wird.</p>
Problemerkörterung	<p><u>Frage</u> Wie gelingt es, den Ball nicht zu verlieren?</p> <p><u>Mögliche Antworten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • den Gegner ausspielen/umspielen • sich zwischen den Ball und Gegner bringen • mit dem Ball weg laufen ➤ dazu muss man vorher den Blick vom Ball lösen 	Kleiner Kasten Sitzkreis Plenum	Die SuS sollen eine Möglichkeit zur Sicherung des Balls auch gegenüber einem technisch besseren Angreifer aufgezeigt bekommen.
Anwendung I	<p><u>Zombieball-Variante wird neu gestartet.</u> Der Ball wird am Fuß geführt, die balllosen Spieler versuchen einem in Ballbesitz befindlichen Spieler den Ball abzunehmen. Gelingt dies, muss der Spieler, welcher den Ball verloren hat sich an Ort und Stelle hin</p>	5 Bälle	Zum einen sollen die „toten“ SuS wieder ins Spiel kommen, indem neu gestartet wird, zum anderen soll den SuS die Möglichkeit gegeben werden das zuvor herausgestellte zu erproben.

	setzen. Er kehrt erst dann wieder ins Spiel zurück, wenn der Spieler, welcher ihm den Ball abgenommen hat ebenfalls den Ball verliert. Der Ball darf nicht, um sich zu retten, weg geschossen werden. Geschieht dies doch, muss der Spieler eine Zeitstrafe absitzen und darf erst nach Aufforderung durch die LP wieder ins Spiel einsteigen.		
Überleitung	<u>Ansage</u> Um nun das gerade herausgestellte zu festigen und zu vertiefen, kommen jetzt noch ein paar Übungen, welche euch dabei helfen sollen den Blick noch mehr vom Ball weg zu nehmen.	Sitzkreis	Den SuS soll der Zweck der folgenden Übung bewusst gemacht werden.
Übung I	<u>Aufgabe</u> Führt den Ball jeweils mit dem Fuß, den euch die angezeigte Karte signalisiert. <i>Rot</i> = rechter Fuß <i>Blau</i> = linker Fuß <i>Grün</i> = beide Füße Zu Beginn wird der Kartenwechsel durch ein akustisches Signal angekündigt. Später werden die Wechsel ohne Signal durchgeführt. Achtet darauf, dass ihr euch nicht umrennt.	3 Farbkarten Plakat 21 Bälle(Fußbälle + Volleybälle) Pfeife	Die im Zombieball herausgestellte und erprobte Möglichkeit der Ballsicherung soll nun, ohne Gegenspieler, gefestigt werden. Da es nicht für alle SuS genügend Fußbälle gibt und die Bälle nicht geschossen werden sondern nur geführt werden sollen, werden für diese Übung zusätzlich Volleybälle genutzt.
Reflexion	<u>Frage</u> Wie habt ihr euch jetzt verhalten? Was ist passiert? <u>Mögliche Antworten</u> 1. Die Übung hat uns dazu veranlasst nicht mehr so viel auf den Ball zu schauen. 2. Wir haben fast nur noch die LP im Blick gehabt und nicht mehr auf die anderen SuS geachtet, deswegen sind wir uns öfter in die Quere gekommen.	Sitzkreis	Den SuS soll noch mal bewusst gemacht werden, dass sie tatsächlich den Ball vermehrt geführt haben, ohne ihn ausschließlich im Blick gehabt zu haben.

<p>Übung II</p>	<p><u>Pendelstaffelslalom diagonal</u> Es werden nun 4 Mannschaften abgezählt. Es stehen sich jeweils 2 Mannschaften gegenüber. Ihr sollt den Ball um die Hütchen führen. Worauf müsst ihr achten? <u>Mögliche Antworten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Das wir die Hütchen nicht um schießen. • Das wir kein Hütchen auslassen. • Das wir uns den Ball nicht zu weit vorlegen. • Das wir in der Mitte nicht die aus der anderen Mannschaft umrennen. 	<p>2 Bälle 12 Hütchen 4 Mannschaften 3 Farben Parteibänder</p>	<p>Es soll den SuS die Möglichkeit gegeben werden, das bisher erarbeitete nun unter etwas mehr „Zeitdruck“ und mit nicht beweglichen und beweglichen Gegenspielern anzuwenden und somit mehr in Richtung Abrufbarkeit fürs Abschlusspiel zu gehen. Die Mannschaften werden von der LP abgezählt, um erstens weniger Zeit zu verlieren und zweitens die schlechteren SuS nicht zu demotivieren.</p>
<p>Anwendung II</p>	<p><u>Abschlusspiel</u> Es soll nun ein Fußballspiel durchgeführt werden. Es wird auf dem großen Feld gespielt und die Mannschaften bleiben so, wie sie nun sind. Wie kann das Spiel für euch erfolgreicher als bisher verlaufen? Worauf solltet ihr achten? <u>Mögliche Antworten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • den Gegner im Blick behalten • die anderen Mannschaftsmitglieder im Blick • Jeder sucht sich einen Gegenspieler aus, den er deckt. Manndeckung • Positionen im Spielfeld absprechen 	<p>1 Ball 4 Mannschaften 3 Farben Parteibänder</p>	<p>Die SuS sollen die Möglichkeit bekommen, das in dieser Stunde Erarbeitete nun im Spiel anzuwenden.</p>

8. Literatur

1. Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe I – Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein – Westfalen: Sport; Hrsg.: Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein – Westfalen; Ritterbach Verlag (2007)
2. Baschat, Martin: Spielend zum großen Spiel; Limpert Verlag GmbH, Wiebelsheim (2008)

9. Anhang

Bearbeitungsbogen

Fertige ein Stundenprotokoll dieser Stunde an. Beachte dabei, dass folgendes enthalten sein sollte:

- Was wurde in der Stunde gemacht?
- Wozu wurde es gemacht?