

Unterrichtsplanung zum 2. Unterrichtsbesuch in Sport

Datum: 17.09.08
Name: Patrik Gabriel
Fach: Sport
Lerngruppe: 11, 19SuS (14m,5w) BDU (5 SuS im Ausland)
Zeit: 16.30-18.00
Ort: Gymnasium Mülheim Heißen – Sporthalle

I. Unterrichtsvorhaben

Einführung in das Spiel Ultimate-Frisbee als Beitrag zur Förderung von Kommunikations- und Kooperationsprozessen im Spiel und in der Spielentwicklung

II. Thema der Stunde

Entwicklung von mannschaftssportspezifischem Individualverhalten zur Förderung der Kommunikation und Kooperation im Ultimate-Frisbee mit Hilfe von Beobachtungsaufgaben zu Partefrisbee

III. Kernanliegen

Die SuS sollen anhand von Beobachtungsaufgaben zu Partefrisbee in Kleingruppen Kriterien für zielführendes Verhalten des Spielers mit Frisbee und seiner Mitspieler ohne Frisbee herausarbeiten, um Grundlagen für ein gutes Zusammenspiel – die Kommunikation und Kooperation – zu erkennen und einzuüben.

IV. Leitende pädagogische Perspektiven

- E: **Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen**
- A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

V. Inhaltsbereiche

- 3: **Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele**
- 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

VI. Eingliederung in die Reihe

Bisher gehaltene Stunden:

- Sensibilisierung für den Zusammenhang von Spielidee und Spielregeln am Beispiel Zombie-Frisbee
- Selbständige Entwicklung von Regeln zur Durchführung eines flüssigen Mannschaftsspiels mit dem Sportgerät Frisbee auf Grundlage der Spielidee von Ultimate Frisbee
- Explorative Erkundung verschiedener Wurf- und Fangtechniken in Kleingruppen mit anschließender Erprobung in einem selbst entwickelten Disc-Golf-Parcours
- Verbesserung der Pass- (Rückhand und Vorhand) und Fangtechniken (Sandwichcatch, One-handed) in Übungsformen und deren Erprobung in Ultimate Frisbee

Ausblick:

- Entwicklung Mannschaftstaktischer Spielzüge im Ultimate Frisbee und deren Anwendung im Turnier
- Hinführung zum Flag-Football

VII. Lernvoraussetzungen

Im neu in der 11 zusammengesetzten Kurs sind 14 Jungen und 5 Mädchen¹, von denen recht viele von anderen Schulen gewechselt sind. Die schulischen Vorerfahrungen mit Sportunterricht sind entsprechend sehr inhomogen.

Relativ viele SuS treiben aktiv in Vereinen Sport, wobei das Spektrum sehr breit gefächert ist (Neben Basketball, Volleyball und Fußball, Aikido, Football, Tanz, Kanu, Golf...).

Insgesamt halte ich die Gruppe für recht bewegungsfreudig und offen für neue sportliche Impulse.

Sie sind es jedoch nicht gewohnt, dass im Sportunterricht kurze theoretische Erarbeitungen durchgeführt werden. Einige SuS zeigen neben guten sportlichen Leistungen gerade hier wahrscheinlich entwicklungspsychologisch bedingte, trotzig Verhaltenmuster, die in diesem Kurs bisher noch nicht zum Eklat geführt haben, dennoch ab und an Erarbeitungsphasen stören.

Das Verhalten der SuS untereinander ist – abgesehen von kleineren Neckereien – durch Kameradschaftlichkeit und Hilfsbereitschaft gekennzeichnet. Schwierigkeiten ergeben sich in der Lerngruppe in der Regel nicht.

Insgesamt herrschen ein freundliches Miteinander und ein angenehmes Lernklima.

VIII. Didaktisch-methodische Überlegungen

Die Frisbeescheibe besitzt einen hohen Aufforderungscharakter, veranlasst zu vielfältigen Bewegungserfahrungen und wird von vielen mit entspannter Strandatmosphäre konnotiert. Doch mit dem Begriff „Frisbeesport“ oder mit dem Gedanken an eine Mannschaftssportart mit einer Frisbee wissen die meisten nicht viel anzufangen.

Das Spiel Ultimate-Frisbee eignet sich in besonderem Maße, um mannschaftsspielspezifische Potenziale unter gleichen Voraussetzungen zu nutzen.

In dieser Klasse waren die Vorerfahrungen mit dem Spielgerät minimal und das Leitspiel vollkommen unbekannt, weshalb an einem mehr oder weniger gleichen Ausgangspunkt bei allen SuS angesetzt werden konnte.

In den ersten Stunden wurde der Fokus auf die Spielentwicklung gelegt, wobei der technische Umgang mit der Frisbee, das Passen und Fangen, bis zur letzten Stunde immer mehr forciert wurde.

In der Erwärmung wird die Pass-Staffel aufgegriffen, die in der letzten Stunde schon realisiert wurde, da somit alle belasteten Bereiche erwärmt werden und das Passen und Fangen wiederholt wird, was als technische Vorraussetzung für diese Stunde betrachtet werden kann.

Um das Kernanliegen dieser Stunde besser entwickeln zu können, wird nach der Erwärmung Partefrisbee eingeführt, da hier das Zusammenspiel die zentrale Zieldimension des Spiels ist. Deshalb dient es für jedes Mannschaftsspiel als Spielform, durch welche grundlegende mannschaftssportspezifische Individualverhalten erarbeitet und geübt werden können.

Als Ausgangspunkt für die Beobachtungsaufgaben und die Erarbeitung des Kernanliegens der Stunde soll eine reale praktische Situation dienen, in der für einen Spieler mit Frisbee kein sicheres Anspiel mehr möglich ist. Durch das Einfrieren einer solchen Situation soll das Problem und die daraus abgeleitete Aufgabe transparent gemacht und ins Bewusstsein der SuS geholt werden.

Obleich das Verhalten von dem Spieler mit Frisbee und dem Spieler ohne Frisbee direkt voneinander abhängt, soll mit den Arbeitsaufträgen der Fokus selektiv auf das Individualverhalten gelegt werden, um das Zusammenspiel besser herausarbeiten zu können.

Der Fokus dieser Stunde liegt auf dem Angriffverhalten, da somit das Spiel offensiver wird und mehr Punkte fallen, was die Spielfreude motivational begünstigt.

¹ Ursprünglich sind 24 SuS in dem Kurs, wobei 5 SuS nach 2/3 Wochen für ein halbes Jahr ins Ausland gereist sind.

Bei Ratlosigkeit in der Defense kann evtl. als einfache Deckung die Manndeckung kurz angesprochen werden, bisher hat sich diese jedoch automatisch eingestellt.

Der Rundlauf ist die einfachste Form, damit sich alle SuS mit der Beobachtungsaufgabe auseinandersetzen und sich kognitiv um Problemlösestrategien bemühen. Um 5:4 Spielen zu können, sollten sich die Teams nach ihrer Spielerzahl sortiert an die Stationen verteilen (5,4,5,4). Falls SuS fehlen, können schwächere SuS von der Bank die Zeit zum Üben nutzen und als Joker aushelfen.

In der Reflexionsphase sollen die erarbeiteten Verhaltensmuster auf Postern festgehalten werden. Um diese nicht zu lang ausfallen zu lassen, wird auf Think-Pair-Share-Methoden (Placement...) und eine Präsentation des Erarbeiteten verzichtet. Stattdessen kanalisiert die Lehrkraft die Beiträge zu den Fragen und fasst sie in Oberpunkten auf Postern zusammen.

Als Kriterien für ein zielführendes Verhalten des Spielers mit Frisbee und seiner Mitspieler ohne Frisbee können folgende Punkte fallen (Fett gedruckte müssen gegebenenfalls im Gespräch entwickelt werden):

Impulsfrage: → „Was macht der Spieler mit Frisbee, um einen guten Pass zu geben /Was muss der Frisbeebesitzer tun, damit ein gutes Pass-Spiel möglich ist?“

1. Spieler mit Frisbee

- **Sich zügig einen Überblick verschaffen, den freien Mitspieler sehen**
- **schnell reagieren**
- Sternschritt
- Verschiedene Wurftechniken (Vor-, Rück- und Sidehand)
- Passtäuschungen, Finten

Impulsfrage: → „Was machen die Spieler ohne Frisbee, um diese zu bekommen? Wie macht er/sie sich bemerkbar, wenn er/sie die Frisbee haben will?“

2. Spieler ohne Frisbee (im Angriff)

- **Freilaufen:** Lauftäuschungen (Laufgeschwindigkeit verändern, Abstoppen, schnelle Richtungswechsel), nach dem Passen sofort weiter laufen, Räume nutzen, **aus dem Deckungsschatten heraustreten**,
- **Spiel öffnen**, bilden stumpfer Anspielwinkel
- **Anspielbarkeit anzeigen** (Arme hoch, rufen, Blickkontakt)

Impulsfrage: → „Was muss bei einem Gewinner-Team gut funktionieren?“

3. Im Team

- ➔ **Kommunikation untereinander: visuell und akustisch**
- ➔ **Zusammenspiel, Kooperation**

Resümierend können Gemeinsamkeiten mit Ultimate Frisbee und anderen Mannschaftsspielen herausgestellt werden.

Mögliche SuS-Antworten:

- Mitspieler musste frei sein (Was bedeutet das? Wie wird das erreicht?)
- Es musste schnell gespielt werden (Was musste schnell von statten gehen? Wer musste schnell spielen? Was musste Werfer/Fänger schnell tun?)
- Passwege eröffnen (Wie?)
- Jeder S. musste wissen, wo er hinläuft (Woher weiß er das? Wozu?)
- Es durften sich nicht alle SuS auf engem Raum bewegen (Was ist besser? Die Frage war, was man tun sollte, nicht was man nicht tun sollte. Räume nutzen!)
- Die SuS ohne Frisbee mussten sich freilaufen (Was bedeutet das?)

Gerade beim Freilaufen muss die Lehrkraft sensibel hinterfragen, ob mit dem Schlagwort eine motorische Vorstellung bei den SuS verbunden wird. Falls der Eindruck entsteht, dass den SuS unklar ist, was Freilaufen bedeutet, muss diesbezüglich Klarheit verschafft werden. Eine mögliche Schülerfehlvorstellung ist, dass sie unter Freilaufen möglichst viel Rumlaufen und Verwirrung stiften verstehen.

Um Transparenz zu schaffen, kann hier im 3:1 bzw. 3:2 das Heraustreten aus dem Deckungsschatten demonstriert werden. Zur Initiierung eines motorischen Lernprozesses muss das Freilaufen praktisch in einer spielmethodischen Übungsform geübt werden. Hierfür bietet sich Schnappfrisbee² im 3:1 Modus an. Hier wird das Heraustreten aus dem Deckungsschatten und das Bilden stumpfer Anspielwinkel (Spiel öffnen) trainiert³. Außerdem muss die Person mit Frisbee schnell eine Entscheidung treffen.

Um eine „motorische Progression“ bzgl. der Mannschaftssportspezifischen Individualverhalten erreichen zu können, sollen die kognitiv zusammengetragenen Faktoren für ein gutes Zusammenspiel in einem abschließenden Turnier eingeübt werden. Hier erhält die Kommunikation stärkeres Gewicht.

Obgleich der Wettkampfcharakter den Fokus auf die Kommunikation und Kooperation behindern kann, wurde diese Spielform gewählt, da sie motivierender und fordernder ist, was für den Abschluss einer Stunde dramaturgisch wichtig ist. Außerdem halte ich Gruppe für geeignet genug, die erarbeiteten Punkte in der Wettkampfsituation umzusetzen, da gerade diese über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Die Lehrkraft kann hier bei Bedarf die entwickelten Handlungsmuster einfordern und auf die Poster verweisen.

Falls am Ende noch Zeit ist, das Freilaufen nicht vertieft werden musste und die Umsetzung im Parteiballsport gut funktioniert, soll das Erarbeitete auf Ultimate Frisbee übertragen werden⁴.

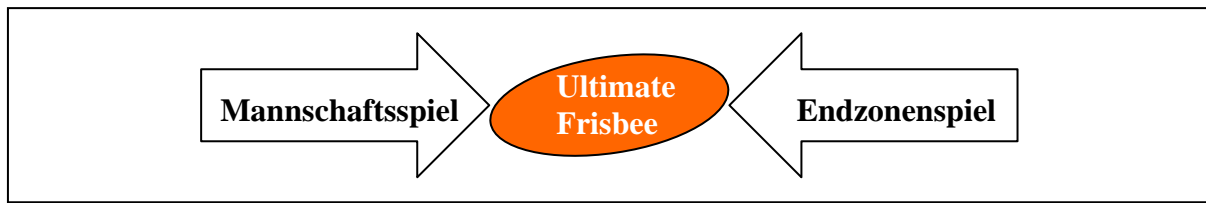


Abbildung 1: Spieldimensionen von Ultimate Frisbee

Während Parteifrisbee als Mannschaftsspiel schlechthin betrachtet werden kann, bei dem das Zusammenspiel das einzige Ziel ist, kommt bei Ultimate der Endzonenspielercharakter hinzu, das heißt, die Spieler müssen mit ihrem Zusammenspiel auch noch einen Raumgewinn erzielen. Dadurch bekommt die Spielvariable Raum eine zusätzliche Dimension. Die Mitspieler müssen im Angriff Anspielstationen mit Raumgewinn eröffnen. Sie müssen zur Endzone hin durchbrechen/penetrieren. Dadurch wird ein erweitertes Verhalten in Abwehr und Angriff erforderlich. Deshalb sollen die erarbeiteten Kriterien nur dann auf Ultimate übertragen werden, wenn die SuS keine Probleme bzgl. des Freilaufens und der Umsetzung beim Parteifrisbee haben, erwartungsgemäß wird eine Übertragung jedoch erst in der nächsten Stunde möglich sein.

Falls es (erstmalig) anwesende Invaliden gibt, werden diese durch Zählen der Pässe/Punkte (Schiedsen) und Verteilen der Zettel eingebunden. Im Wettkampf am Ende können diese die Beobachtungsaufgabe weiterführen und im Resümee zu Rate gezogen werden, woran noch gearbeitet werden sollte.

IX. Literatur

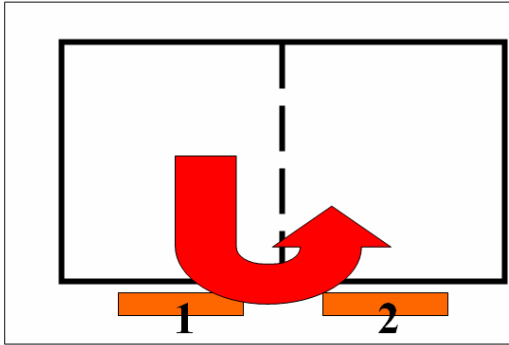
- [1] Betrifft Sport. Basketball spielen lernen. Teil 1: Spielformen zur Einführung in das Basketballspiel. 1980
- [2] „Einführung in das Flagfootball-Spiel“. American Football Verband Hessen e.V. <http://www.fssport.de/texte/Flag.pdf> Stand: 14.09.08

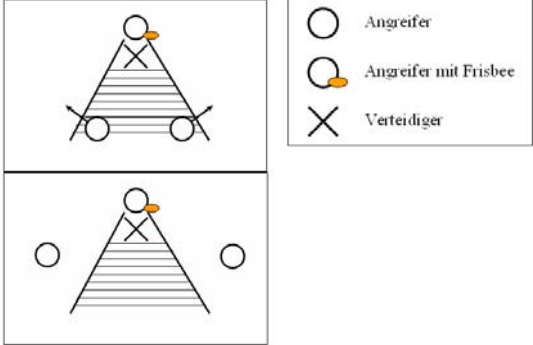
² In Anlehnung an Schnappball (Spielmethodische Übungsform zur Einführung in Basketball IX.[2])

³ Das Freilaufen findet prinzipiell als Interaktion zwischen Frisbee-führendem und freiem Mann statt, weshalb es als ein Aspekt von Kooperation verstanden werden kann.

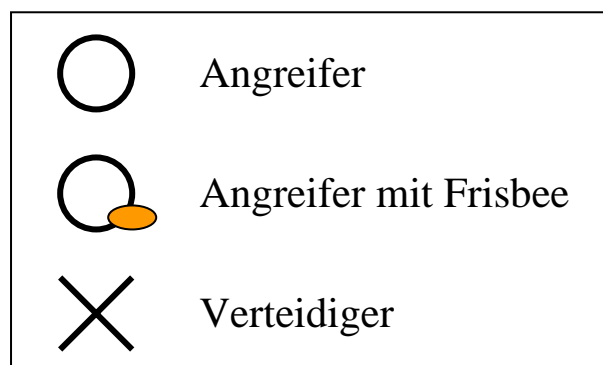
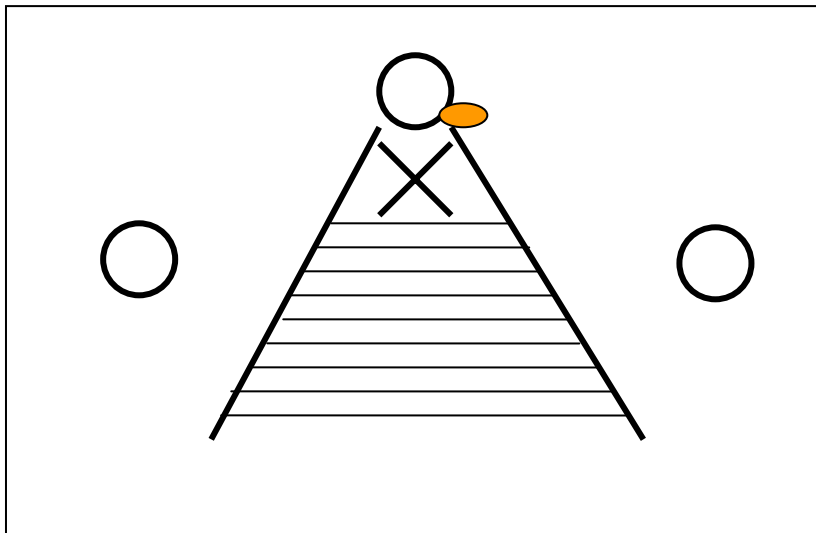
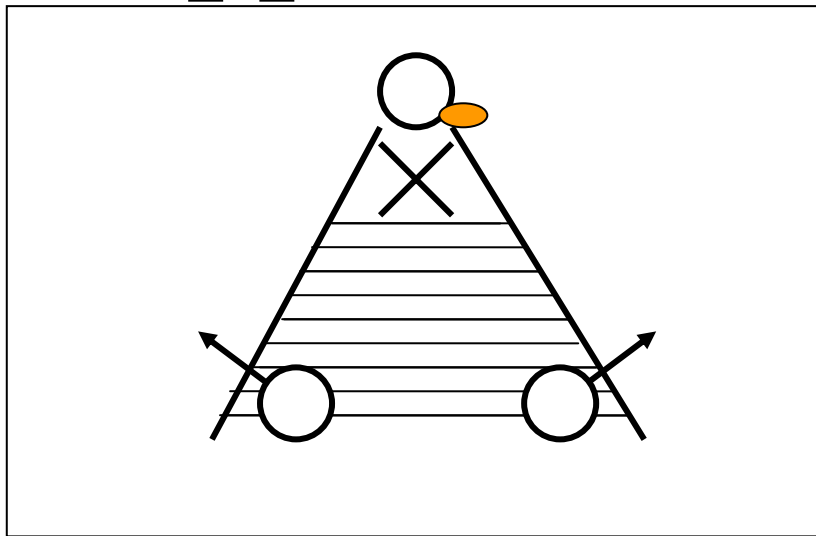
⁴ Es liegt ja prinzipiell im Bereich des Möglichen, dass die SuS sich schon intensiv mit Parteiball und dem Freilaufen auseinandergesetzt haben.

X. Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Organisation
Einstieg	Begrüßung Orga: <ul style="list-style-type: none"> - Telefonlisten - Turnier Ausblick auf die Stunde: <ul style="list-style-type: none"> - Erwärmung: Aufgreifen letzter Stunde (Passen und Fangen) - Erarbeitung von Grundlagen für ein besseres Zusammenspiel mit Hilfe von Partefrisbee - <i>Übertragung auf Ultimate-Frisbee</i> 	Sitzkreis Verteilung der Bändchen
Erwärmung	Frisbee-Staffel in Teams Frisbee werfen, hinterher laufen und auf der anderen Seite anstellen. Bei schlechtem Pass oder schlechtem Catch -> Liegestütze. Reihum Gangart vormachen (Sidesteps, Rückwärts...)	Teams vorher bekannt Anordnung der Staffeln parallel zueinander Differenzierung der Distanz
Erprobungsphase	Partei-Frisbee Erklären der Spielidee Spielidee: 5 gefangene Pässe in Folge (evtl. Erweiterung auf 10), wobei jeder einmal Kontakt mit der Frisbee haben muss, um einen Punkt zu erhalten Wenn Frisbee auf dem Boden: Turnover; ebenso Wechsel nach Punkt.	Sitzkreis Bei ungeraden Teams, Spiel mit Joker (gelb), der immer bei Angreifender Mannschaft mitspielt. Invaliden zählen Pässe und Punkte Spielfeld: Basketballfeld Spiel auf 2 Feldern
Problematisierung Kognitive Phase	Spielsituation wird angehalten (Freeze)[eventuell mehrmals], wenn dem Spieler mit Frisbee kein sicheres Anspiel mehr möglich ist. Überleitung zum Arbeitsauftrag „Wo ist das Problem“ „Was kann man tun, um diese Situation zu lösen?“ → Arbeitsauftrag/Organisation	
Erarbeitungsphase	Partei-Frisbee „Rundlauf“ Was macht der Spieler mit der Frisbee, um einen guten Pass zu geben? Was machen die Spieler ohne Frisbee, um diese zu bekommen? <div style="text-align: center;">  </div>	5-7min auf einem Feld, 4 Durchgänge Rotation gegen den Uhrzeigersinn Die zwei Teams, die pausieren, bekommen eine Beobachtungsaufgabe: siehe Arbeitsblatt Station 1 an einer Bank (in Grafik unten links): Aufgabe 1 Station 2 an der anderen Bank (in der Grafik unten rechts): Aufgabe 2
	Spielfeld: Orientiert am Basketballfeld (evtl. kleiner/größer) Station 1 und 2 an 2 Langbänken	

<p>Reflexionsphase</p>	<p>→ „Was macht der Spieler mit Frisbee, um einen guten Pass zu geben /Was muss der Frisbeebesitzer tun, damit ein gutes Pass-Spiel möglich ist?“</p> <p>1. SuS mit Frisbee</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich zügig einen Überblick verschaffen (den freien Mitspieler sehen) - schnell reagieren - Sternschritt - Wurftechniken <p>→ „Was machen die Spieler ohne Frisbee, um diese zu bekommen? Wie macht er/sie sich bemerkbar, wenn er/sie die Frisbee haben will?“</p> <p>2. SuS ohne Frisbee (im Angriff)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Freilaufen: Lauftäuschungen (Laufgeschwindigkeit verändern, Abstoppen, schnelle Richtungswechsel), nach dem Passen sofort weiter laufen, Räume nutzen, aus dem Deckungsschatten heraustreten, bilden stumpfer Anspielwinkel - Anspielbarkeit anzeigen: Arme hoch, rufen, Blickkontakt <p>→ „Was muss bei einem Gewinner-Teams gut funktionieren?“</p> <p>3. Im Team</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Kommunikation untereinander: visuell und akustisch ➔ Zusammenspiel, Kooperation <p>Herausstellen der Gemeinsamkeiten mit Ultimate Frisbee und anderen Mannschaftsspielen</p>	<p>Sitzkreis vor Wand, Austeilen der bearbeiteten Arbeitszettel Zusammenfassung auf Postern durch Lehrkraft</p>
<p>Spielmethodische Übungsform/Anwendung</p>	<p><i>Schnapp-Frisbee 3:1 bzw. 3:2</i></p> 	<p><i>In Mannschaften An Basketball-Zonen „Schweinchen“-Prinzip, bei 5 Personen darf das Schweinchen nach Erfolg kurz pausieren und sich das Spiel von außen anschauen. Begrenzung des Spielraums Differenzierung 3:1 -> 3:2 Erklärung mit Postern Gruppenbildung nach Teilnehmerzahl</i></p>
<p>Übung/Anwendung</p>	<p>Parteifrisbee-Turnier „Setzt das um!“ Provozieren von Kommunikation: „Ich will mehr Kommunikation sehen. Ich will euch sprechen hören“</p>	<p>Auf 2 Feldern 2 Runden (Gewinner gegen Gewinner, Verlierer gegen Verlierer) Verweis auf Poster</p>
<p>Übertragung/Anwendung</p>	<p><i>Übertragung auf Ultimate Frisbee Evtl. Erweiterung des Regelwerks:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Frisbee darf nicht mehr auf den Boden fallen (Turnover) (-> Fördert/Fordert sichereres Passspiel)</i> - <i>Wenn jeder im Team einmal mit Frisbee in Kontakt gewesen ist und dann einen Pass in die Zielzone gibt, erhält die Mannschaft 2 Punkte (-> fordert 2. & 3.)</i> 	<p><i>Auf 2 Feldern</i></p>
<p>Abschluss</p>	<p>Bedankung Resümee der Stunde und Ausblick Verabschiedung</p>	<p>Sitzkreis</p>

Schnapp-Frisbee 3:1



Schnapp-Frisbee 3:2

