



Seminar für das Lehramt
an Gymnasien und Gesamtschulen

Schriftlicher Entwurf für den 4. Unterrichtsbesuch am

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: Klasse 5e, 26SuS (13w/13m)

Zeit: 10.05 - 11.40 Uhr

Ort: Gesamtschule

Fachseminarleiter:

Schulleiter:

Ausbildungslehrerin:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Einführung in das regelgerechte Ringen und Kämpfen: Erarbeitung spielerischer, technischer und taktischer Handlungskompetenzen an Hand nicht normierter Kampfformen.

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektiven: D) Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

E) Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen

Weitere Pädagogische Perspektive: A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern

Überblick über den Verlauf des Unterrichtsvorhabens

- 1.** Durchführung körperbetonter Spiele zum Abbau von Berührungsängsten zwischen den Kindern untereinander im Allgemeinen und zwischen Mädchen und Jungen im Speziellen. Erstes Ringen um einen Gegenstand (Ball) mit der Fragestellung: Wie muss ich mich verhalten, um den Ballbesitz regelgerecht a) zu verteidigen oder b) zu erkämpfen?
- 2.** Einführung von Gruppenzieh- und –schiebekämpfen mit der Fragestellung: Wie vertreibe ich andere Kinder (regelgerecht) aus einem Raum, bleibe aber selber in diesem Raum?
- 3.** Einführung in den strategischen Zweikampfsport: Erarbeitung einer breiten Schrittstellung und eines tiefen Körperschwerpunkts als geeignete Voraussetzungen für das Kämpfen gegen einen Partner am Beispiel des Ziehkampfes.
- 4. Vertiefung des strategischen Verhaltens im regelrechten Partnerkampf an Hand der Dimensionen Angriff und Verteidigung am Beispiel der Bedeutung des Gleichgewichts im Zieh- und Schiebekampf mit der Absicht die taktische Vorgehensweise der SuS im Kampf zu optimieren.**

Kernanliegen

Die Schülerinnen und Schüler¹ sollen in dieser Stunde eigenständig im Kampf mit dem Partner Strategien für ein erfolgreiches Abwehr- und Angriffsverhalten erarbeiten und dabei die Bedeutung des Gleichgewichts für Sieg und Niederlage erfahren. Der Schwerpunkt dieser Stunde liegt darin, verschiedene Strategien wie das Zurückziehen vom Gegner in der Verteidigung oder das schnelle, explosive Zustoßen im Angriff zu erproben und zielgerichtet für den Erfolg im Kampf einsetzen zu können.

¹ Im Folgenden als SuS bezeichnet.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Bei der Klasse 5e handelt es sich um eine sogenannte „Montessori-Klasse“, von der es in jedem neu beginnenden Jahrgang eine Klasse an unserer Schule gibt. Nach den Ideen der Montessori Pädagogik erarbeiten die SuS die meisten Unterrichtsinhalte in Form von Freiarbeit (Wochenpläne). Aufgrund dessen sind die Kinder in der Lage die meisten Aufgaben selbstständig zu erarbeiten. Die SuS haben durchschnittlich ein recht gutes kognitives Leistungsniveau und zeigen sich im Sportunterricht stets motiviert etwas Neues kennenzulernen und mit eigenen Ideen zu optimieren. Aus diesem Grund habe ich mich für eine selbstständige Erarbeitung von geeigneten Strategien für das Angriffs- und Verteidigungsverhalten entschieden. Die SuS sind damit vertraut Gegenstände kritisch zu betrachten und ihr eigenes Verhalten bei Spielen oder Übungen zu reflektieren, was wichtige Voraussetzungen für die geplante Stunde sind.

Probleme gibt es in dieser Klasse kaum. Im Bezug auf das Unterrichtsvorhaben „Ringen und Kämpfen“ konnte ich beobachten, dass es drei Jungen gibt, die schnell weinerlich reagieren, wenn sie angegriffen werden. Hier wies mich der Fach- und auch Klassenlehrer darauf hin, diese Jungen am besten recht sachlich anzusprechen: Nur kurz motivieren, aber keine umfassende Aufmerksamkeit schenken. Mit dieser Vorgehensweise ließen sich die Schüler meist schnell wieder in das Unterrichtsgeschehen integrieren. Bei den Gruppenkämpfen konnten Unterschiede durch differenzierte Aufgabenstellungen und Übungsstationen ausgeglichen werden. Hier zeigten allerdings auch einige Mädchen, dass sie durchaus mit den Jungen mithalten können und wollen. Da es sich in der geplanten Stunde um Zweikämpfe mit einem selbst gewählten Partner handelt, ist nicht damit zurechnen, dass es in einem Kampfteam zu großen Unterschieden kommt, die durch eine differenzierte Aufgabenstellung ausgeglichen werden müssen.

Es handelt sich zwar um eine sehr disziplinierte Gruppe, aber dennoch ist es wichtig den SuS eindeutige Arbeitsaufträge zu geben und vor allem auch zu sagen, was nach einem Arbeitsauftrag zu tun ist (beispielsweise sich in den Sitzkreis setzen und warten). Um kognitive Phasen im Sitzkreis möglichst effektiv nutzen und damit mehr Bewegungszeit sichern zu können, wurden mit den Kindern eindeutige Kommunikationsregeln vereinbart. Gelegentlich müssen die SuS noch an diese erinnert werden.

Die vergangenen Stunden haben gezeigt, dass die Mädchen und Jungen noch sehr verspielt sind und im Sportunterricht diesen Spieltrieb auch ausleben wollen. Aus diesem Grund wurde bei der Planung der Stunde auf einem spielerischen Zugriff geachtet. Die Problematisierung

erfolgt über ein Spiel (Wäscheklammern klauen) und auch die Instruktion für die Erarbeitung hat einen spielerischen Charakter, wonach die SuS sich in eine andere Rolle versetzen sollen, um das Problem zu lösen.

Die erste kognitive Phase dient einer Problematisierung für die anstehende Erarbeitung. Den Kindern soll hierbei klar werden, dass sowohl das Verhalten beim Angriff und als auch bei der Verteidigung wichtig ist, um einen Kampf zu gewinnen und dass diese Erkenntnis auf fast alle Gegenstände übertragen werden kann. In diesem Fall kann die Exemplarität des gewählten Gegenstands den Kindern sehr deutlich gemacht werden.

In der zweiten kognitiven Phase sollen die Ergebnisse aus der Erarbeitungsphase der Gruppe vorgestellt und gesichert werden. Dies ist für die zweite praktische Phase unabdingbar, da hier die Resultate der kognitiven Phase umgesetzt werden sollen. Auf diese Weise kann eine Progression von Phase zu Phase gesichert werden. Während der praktischen Phasen hält sich die Lehrerin zurück, ihr kommt hier eher eine beratende Funktion zu. Gibt es aber ernsthafte Probleme gilt es natürlich für die Lehrkraft aktiv zu werden.

Es ist davon auszugehen, dass nach der zweiten praktischen Phase viele Teams ihre Ergebnisse präsentieren wollen. Daher werden die SuS schon vor dieser Phase darauf hingewiesen, dass die Teams ausgelost werden, die präsentieren müssen. Auf diese Weise müssen alle Kinder damit rechnen ihre Ergebnisse den Anderen vorzustellen. Während ein Team präsentiert, sollen die anderen SuS diese differenziert nach Schüler, Angriff und Verteidigung beobachten. Auf diese Weise soll eine Überforderung verhindert und eine differenzierte Rückmeldung begünstigt werden.

Als Visualisierungshilfen in den kognitiven Phasen werden einlamierte Schilder genutzt, die den SuS schon aus vorherigen Stunden bekannt sind. Die Schilder werden in jeder Stunde ergänzt, so dass den Kindern klar wird, welche neuen Elemente erarbeitet wurden und dass alle Teile aufeinander aufbauen. Als weitere Visualisierungshilfe wird ein Whiteboard benutzt. Auch dieses ist den SuS aus den vorherigen Stunden bereits bekannt.

Zum Abschluss soll erneut dem Spieltrieb der Jungen und Mädchen Rechnung getragen werden. Dieses Spiel (Zeitfangen) soll den SuS zum Ende der Stunde noch einmal die freie Bewegung im Raum ermöglichen und die Kommunikation in der Gruppe fördern. Die SuS haben sich in der letzten Stunde gewünscht dieses Spiel noch einmal zu spielen. Von daher soll es zur Erhaltung der Motivation über den Sportunterricht hinaus beitragen. Da den Kindern das Spiel bekannt ist, werden die Regeln nur noch kurz angesprochen. Die Aufteilung der Gruppe erfolgt aus zeitökonomischen Gründen durch einfaches Abzählen.

Geplanter Verlauf

Phase	Geplantes Vorgehen / Inhalt	Unterrichtsform/ Medien/Geräte	Didaktisch-methodischer Kommentar / Organisation
Ein- stieg, Über- leitung in die Erwär- wär- mung	Begrüßung, Vorstellen der Besucher, L. erklärt den SuS kurz das Einstimmungsspiel, SuS können Fragen stellen	Sitzkreis, Verteilung der Wäscheklammern	Aufnahme, SuS ist das Spiel bekannt, Regeln werden daher nur kurz wiederholt. Akustisches Signal für Start und Ende des Spiels wird ausgemacht.
Erwär- wär- mung	SuS spielen das Spiel „Wäscheklammern klauen“.	Freie Bewe- gung in der Halle	SuS stimmen sich zunächst unbewusst auf das Stundenthema ein, da sie zugleich Angreifer und Verteidiger ihrer Klammern sind. (Sportartspezifische Erwärmung, Motivation sich zu bewegen.)
Prob- lemati- sie- rung,	L. stellt Frage, wann man bei diesem Spiel besonders erfolgreich ist. SuS beantworten die Frage. (Wenn nötig müssen weitere Impulse/ Fragen erfolgen.)	Sitzkreis, Klammern werden ein- gesammelt	Rolle von Angriff und Verteidigung für den Erfolg (allgemein und speziell) soll SuS deutlich werden.
Über- leitung zur Erar- beitung	L. erklärt die Aufgabe für die Erarbeitungsphase. SuS wiederholen vereinbarte Regeln zum Kämpfen. Regelplakat wird aufgehängt. SuS wiederholen die Erkenntnisse zur Schrittstellung und zum KSP.	Whiteboard Regelplakat Folien	Vorbereitung auf die Erarbeitung. Wiederholung der Regeln und der strategischen Erkenntnisse zur Schrittstellung und zum KSP sollen an die gemachten Vereinbarungen erinnern. Regelplakat und Folien sollen dies visualisieren.
Erar- beitung (erste Praxis- Phase)	SuS sollen Strategien zum Angriffs- und Abwehrverhalten beim „Linienkampf“ entwickeln. Ziel ist es den anderen von einer Linie zu befördern uns selber auf dieser stehen zu bleiben.	Kampf mit einem festen Partner auf Linien in der Halle.	SuS sollen mittels Erproben und Verwerfen geeignete Strategien zum Angriffs- und Abwehrverhalten erarbeiten. Die bildhafte Aufgabenstellung soll sie zusätzlich für eine kreative Lösung des Problems motivieren. Invaliden sollen stichpunktartig die Einhaltung der Regeln kontrollieren.

Reflexion / Sicherung Ergebnisse	Die SuS sollen auf einen Lehrerimpuls hin ihre Strategien für ein effektives Angriffs- und Abwehrverhalten erklären und bei Bedarf auch demonstrieren. Die Ergebnisse werden stichpunktartig festgehalten.	Sitzkreis Whiteboard	Die Reflexion dient der Sicherung der Ergebnisse aus der Erarbeitung. Die SuS sollen von einander profitieren, indem sie sich gegenseitig ihre Strategien vorstellen. Als optische Unterstützung werden die Ergebnisse stichpunktartig festgehalten.
Übungsphase	Die SuS wenden die erarbeiteten Strategien aus der Reflexionsphase mit ihrem Partner an.	Linienkampf mit dem Partner	In der Übungsphase sollen die SuS die erarbeiteten Ergebnisse mit ihrem Partner anwenden und dadurch üben die Erkenntnisse im Kampf zu ihrem Vorteil umzusetzen. Mögliche Invaliden sollen Teams stichpunktartig beobachten und Verbesserungsvorschläge geben.
Präsentation und Reflexion Ergebnisse	Einzelne ausgewählte Teams präsentieren einen Linienkampf. Die anderen SuS beobachten differenziert nach Person, Angriff und Verteidigung das Kampfverhalten und geben diesen auf Lehrerimpuls hin ein Feedback an Hand der festgehaltenen Stichpunkte.	Sitzhalbkreis, präsentierende Teams Whiteboard	In dieser Phase soll überprüft werden, in wie fern die SuS die erarbeiteten Strategien in ihr Kampfverhalten integrieren konnten und ob diese damit tatsächlich ihre Erfolgchancen verbessern konnten. Die Differenzierung bei den Beobachtungsaufgaben soll zum einen ein Überforderung der SuS verhindern und zum anderen zu aufschlussreicheren und genaueren Feedbacks führen. Die Stichpunkte aus der Erarbeitung sollen den Kindern dabei als Beobachtungskriterien dienen.
Abschlussspiel	Die SuS spielen nach erfolgter Erklärung durch die Lehrkraft das Abschlussspiel Zeitfängen.	Freie Bewegung im Raum, Reaktion auf Anweisung	Das Abschlussspiel soll zum Ende der Stunde noch einmal die freie Bewegung im Raum ermöglichen und nach viel strategischem Verhalten die Freude an der Bewegung in den Mittelpunkt stellen.
Verabschiedung, Übergabe an den Fachlehrer	Die L. verabschiedet sich bei der Klasse und weist diese an den Fachlehrer, der den Unterricht nun fortsetzt.	Sitzkreis	Die Verabschiedung stellt vor allem eine Form des wertschätzenden Umgangs miteinander dar. Zudem soll diese Phase den SuS zeigen, dass guter Unterricht nur dann funktioniert, wenn Interaktion von beiden Seiten stattfindet.

