

**Studienseminar für das Lehramt  
an Gymnasien und  
Gesamtschulen**

Hindenburgstr. 76-78  
45127 Essen



Datum:  
Zeit: 9.50-10.35 Uhr  
Fachleiter:  
Ausbildungskoordinator:  
Fach: Sport  
Lerngruppe: 8 c (BdU) 30 SuS (17 w / 13 m)  
Ort: , Sporthalle  
Referendarin:

## **Schriftlicher Entwurf für den 2. Unterrichtsbesuch in Sport am 01.09.2008**

**Thema: Jeder soll mitspielen können! - Exploration der Möglichkeiten zur eigenständigen Spielverbesserung durch Variation des Spiels Mattenball**

### **Kernanliegen:**

Die SuS sollen ihre Möglichkeiten und Fähigkeiten entdecken, ein Spiel nach eigenen Sinnperspektiven kreativ zu gestalten und unterschiedliche Komponenten eines Spiels zielgeleitet zu verändern.

Die SuS sollen entdecken, dass Spiele nicht unveränderlich sind, sondern durch Variationen interessanter werden können und man kreativ mit Spielen umgehen „darf“!

### **Unterrichtsreihe:**

Diese Unterrichtsstunde bildet den Abschluss der Unterrichtsreihe „Spiele anderer Kulturen“ und geht bereits zum Transfer von Sinnstrukturen anderer Sportkulturen zum Gestalten des eigenen sinnvollen Sporttreibens über. Die SuS sollten innerhalb der Unterrichtsreihe die eigene Sportkultur reflektieren, Ziele von Sportspielen erkennen und den Zusammenhang zur Lebenswelt der eigenen Kultur nachvollziehen sowie Spielräume bedürfnisorientiert explorieren.

Zu Beginn der Unterrichtsreihe reflektieren die SuS die Ziele des normgeleiteten Fußballspiels. Ziel des normgeleiteten Fußballspiels ist, vereinfacht beschrieben, mehr Tore zu schießen als der Gegner und so zu gewinnen. Andere Ziele unserer Sportkultur sind (etwa in der Leichtathletik oder dem Schwimmen), der schnellste zu sein, höher oder weiter zu springen als andere, also zu überbieten. Gewinnen und überbieten sind Teil unserer „klassischen“ Sportkultur und Ziel des Sporttreibens vieler. Dieser Konkurrenzkampf findet sich nicht nur im westeuropäischen Sport, sondern auch in der Wirtschaft und der Arbeitswelt der Menschen wieder. Für diesen Zusammenhang sollen die SuS sensibilisiert werden, indem sie alternative Spielkulturen wie etwa die indonesische Spielkultur kennen lernen. Denn andere Lebensbedingungen erfordern auch andere Fähigkeiten der Menschen, die über

Spiele geschult werden. Die Indonesier sind auf eine gut funktionierende Gemeinschaft angewiesen und entwickeln den Sinn für die Notwendigkeit von Gemeinschaft über Spiele. Diese Spiele und ihre Zielsetzungen lernen die SuS in der Reihe kennen.

Am Beispiel Fußball wird den SuS vermittelt, dass ein Spiel durch Modifikation der Regeln andere Zielperspektiven bekommen kann. Die SuS wechseln vom normierten Fußballspiel zu der Regel, dass ein Tor so viele Punkte zählt, wie oft der Ball in der eigenen Mannschaft zuvor zugepasst worden ist. Die neue Zielperspektive ist nicht mehr nur, ein Tor zu schießen, sondern möglichst viele Pässe zustande zu bringen (immer noch geht es um Überbietung, die Komponente Zusammenspiel und Gemeinschaft kommt jedoch stärker zum Tragen). Die dritte Variante besteht darin, dass ein Sehender einen Blinden führt und dafür Sorge tragen muss, dass der Blinde an den Ball kommt. Ziel ist, dem Blinden Ballkontakte zu ermöglichen. Hier geht es um die Sinneserfahrung und das Vertrauen zum Partner, quantitative Messungen spielen keine Rolle mehr. An diesen Beispielen soll deutlich werden, dass ein Spiel durch Variation verschiedene Sinnperspektiven eröffnen kann. Den kreativen Umgang mit Sinnperspektiven sollen die SuS nun erproben, indem sie die Spiele Basketball, Zombieball und Völkerball entsprechend modifizieren. Eine Sinnperspektive zu wählen ist hier mit ihre Aufgabe. Die Ergebnisse werden ausprobiert und in Hinblick auf Sinnperspektive, aber auch auf Spieldurchführung und Regeln reflektiert. Es wird deutlich, dass nicht alle Spiele problemlos laufen, wenn für Spielsituationen Regeln fehlen.

Im folgenden wird reflektiert, was die SuS persönlich wichtig für ein „gutes“ Spiel halten. Sehr großen Wert legen die SuS auf:

1. Eingebundenheit aller ins Spiel-> nicht zu große Mannschaften( ->Bewegung)
2. gleich starke Mannschaften („Faire Mannschaften“, Jungen und Mädchen gemischt)
3. klare Regeln,
4. faires Verhalten der Mitspieler,
5. eine optimale Spieldauer (keine Endlosspiele, keine zu kurzen Spiele),

In der Stunde vor der Lehrprobe spielen die SuS Mattenball. Vor dem Spiel, was den SuS bereits bekannt ist, legen die SuS nur sehr wenige Regeln fest. An dem Spiel kritisieren sie anschließend, dass nicht alle aktiv mitspielen konnten, weil die Mannschaften zu groß waren, die Jungen zu körperbetont spielten und die Regeln nicht so ausgebaut, dass alle beschäftigt waren. Die SuS fordern neue Regeln ein:

1. Verbot von Körperkontakt
2. nicht mehr als drei Schritte mit dem Ball erlaubt
3. nach einem Punkt erhält die andere Mannschaft den Ball

Die Kritik, dass noch zu viele SuS beim Spiel unbeschäftigt sind, bleibt anschließend im Raum stehen und soll nun in dieser Stunde aufgegriffen werden.

Im Anschluss an diese Stunde soll mit dem neu konstruierten Mattenballspiel ein Turnier der sechs in der Lehrprobenstunde zusammengesetzten Mannschaften durchgeführt werden.

Phase	Geplantes Vorgehen	Unterrichtsform / Medien	Didaktischer Kommentar/ Organisation
Begrüßung/ Aufwärmspiel	Begrüßung und Nennung des Stundenthemas Indonesisches Fangspiel: Das Knochenspiel. Alle SuS bis auf einen Fänger befinden sich innerhalb zweier Kreise und einem die beiden Kreise verbindenden Gang (Markierung auf dem Boden). Der Fänger darf diesen Bereich nicht betreten, muss aber versuchen, Personen im Kreis zu berühren. Gelingt ihm das, muss die Person ihm beim Fangen helfen. Nach und nach werden so alle SuS aus den Kreisen „gefischt“.	Sitzkreis Spiel	Ziel des Spiels ist, das Gemeinschaftsgefühl zu stärken und einen Zusammenhalt zu erzielen. Die Schüler im Kreis müssen ihre Mitspieler schützen, da es für sie alle von Vorteil ist, wenn keiner gefangen wird und es somit nicht so viele Fänger gibt. Das Spiel wurde im Rahmen der Stunde Spiele anderer Kulturen erlernt und von den SuS begeistert aufgenommen. Einerseits soll es die SuS für die kommende Stunde begeistern, andererseits implizit die Inhalte wachrufen, die mit dem Spiel verknüpft waren.
1.UG Arbeitsauftrag	Anknüpfen an die Regeln aus der letzten Stunde Thematisierung des Problems der vergangenen Stunde und dem damit verbundenen Anspruch an das Spiel: Es soll jeder mitspielen können – Jeder muss in Bewegung sein! Jeder muss mit dem Material zurechtkommen! Jeder muss abspielen können! Bildung der Spiel- und Arbeitsgruppen Aufbauanweisung	Sitzkreis Schriftliche Arbeitsanweisung	Auf der Basis der Ergebnisse der letzten Stunde (s.S.2) soll der von den SuS als wichtig empfundene Anspruch realisiert werden, dass alle mitspielen können, egal, ob sie Angst vor Bällen oder weniger Erfahrung mit Bällen haben, außerdem soll jeder in Bewegung sein oder eine Aufgabe haben. Die SuS erhalten für ihre Gruppenexploration schriftliche Anweisungen (s.Anhang) Bildung der Spiel- und Arbeitsgruppen durch Durchzählen (1-3) (3x 10 Personen, die 6 Mannschaften bilden);
Explorationsphase	Die Gruppen sollen sich verschiedene Lösungsmöglichkeiten überlegen, sie ausprobieren und sich für die beste entscheiden	Gruppenarbeit; Schriftliche Arbeitsanweisung Parteibänder Ballmaterialien Matten	Die SuS sollen mehrere verschiedene Möglichkeiten ausprobieren und sehen, dass mehr als eine Lösung bei kreativer Spielveränderung möglich ist und die für die Klasse beste Lösung auswählen. Sie bekommen die Verantwortung für jeweils eine wichtige Spielkomponente. Die SuS spielen jeweils auf einem Hallendrittel.
Austausch	Die drei Gruppen stellen die Ergebnisse ihrer Exploration vor und legen somit fest, wie die anderen Gruppen ihr Spiel in Bezug auf diese Komponente zu spielen haben	Sitzkreis	Die SuS profitieren nun von den Expertenmeinungen der anderen, die für sie das Merkmal getestet haben. Außerdem muss kurz überlegt werden, ob Ideen oder Spielregeln kollidieren.

Spiel	Das durch die Gruppenexplorationen neu entstandene Spiel soll nun in den vorhandenen Mannschaftskonstellationen erprobt werden.	Spiel	In dieser Phase zeigt sich, ob die Ideen kompatibel sind und das Spiel nun tatsächlich den Vorstellungen der SuS entspricht und ihre gruppenteiligen Anstrengungen erfolgreich waren.
Abschlussreflexion	Hat sich das Spiel zum Positiven verändert? Was habt ihr mit dem Spiel gemacht?	Sitzkreis	Die SuS sollen reflektieren, ob die Veränderungen dafür gesorgt haben, dass nun jeder mitspielen kann und entdecken, dass sie das Spiel kreativ ihren Bedürfnissen angepasst haben. (Metareflexion)

Invalide sind Spielleiter der einzelnen Gruppen, die das Ergebnis der Gruppenarbeit vortragen müssen und den Spielprozess beobachten müssen sowie bei Problemen diese an die Lehrperson weiterleiten.

#### Lösungsmöglichkeiten:

##### 1. Material:

Ein bis zwei gleiche Gegenstände können in das Spiel eingebracht werden, mehr Gegenstände sind bei dieser Gruppengröße nicht ratsam. Es bietet sich weiches Material an, damit den Ängsten einiger SuS vorgebeugt werden kann, sich beim Fangen des harten Balls zu verletzen.

##### 2. Jeder soll abspielen können:

Hier gibt es die Möglichkeit, mehrere Ziele einzuführen, etwa Stangen oder Kegel, die von der Gegenmannschaft bewacht werden müssen.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, Regeln einzuführen wie: Wenn ein Schüler nach den erlaubten drei Schritten einen anderen Schüler berühren kann, bekommt er einen Freiwurf, die anderen müssen hinter eine Linie treten und dürfen erst nach Ausführung des Wurfes über diese Linie hinaus.

##### 3. Jeder soll mitmachen und in Bewegung sein:

Eine Möglichkeit besteht darin, dass ähnlich wie beim Rugby keiner vor dem Ball sein darf.

Ähnlich dem Parteiballprinzip müsste jeder der Mannschaft einmal am Ball gewesen sein, bevor ein Punkt gemacht werden darf.

Eine Person jeder Mannschaft muss immer um das Feld herumlaufen und sobald sie da ist, von der nächsten abgelöst werden. Hat eine Mannschaft gerade keinen Läufer, bekommt die andere automatisch den Ball.

**Jeder muss mit dem Material zurechtkommen!**

**Testet das Material:**

- **Welche Spielgeräteanzahl sorgt für ein lebendiges, aber nicht zu chaotisches Spiel?**
- **Welcher Spielgegenstand kann angstfrei von jedem gespielt werden?**
- **Welcher Gegenstand sorgt dafür, dass alle ähnliche Vorerfahrungen und somit ähnliche Chancen haben?**

**Trefft gemeinsam eine Entscheidung!**

**Jeder muss mitmachen, jeder muss in Bewegung sein!**

- Spielbegleitende oder punktvorbereitende Aufgaben?**
- Aufgabenverteilung?**
- Mannschaftsformation? (Bsp.: Jeder muss sich hinter dem Ball (gedachte Linie) befinden)**

**Probiert verschiedene Möglichkeiten aus!**

**Legt gemeinsam eine Lösung fest, damit alle immer in Bewegung sind!**

# **Jeder soll abspielen können – Vermeidung von „Knubbeln“ am Ball**

- Regeln?**
- Raumaufteilung?**
- Weitere „Ziele“, die Punkte geben und von den anderen verteidigt werden müssen?**

**Probiert verschiedene Möglichkeiten aus!**

**Entscheidet euch für die beste!**