

Studienseminar für das Lehramt
an Gymnasien und
Gesamtschulen
Hindenburgstr. 76-78
45127 Essen



Schriftlicher Entwurf für den 2. Unterrichtsbesuch am

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: 9.6; 29 SuS (13 m., 16 w.)

Zeit: 12.05h – 13.40h

Ort:

FachlehrerIn: - (BdU)

FS-Leiter:



Thema der Unterrichtsstunde:

„Zusammen sind wir stark!“

Kooperation unter dem Aspekt der Mannschaftstaktik in einem Sportspiel
am Beispiel des Moorhuhn-Spiels.

Pädagogische Perspektive und Inhaltsbereiche:

- E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
- (3: Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik)
- (5: Bewegen an Geräten – Turnen)

Thema der Unterrichtseinheit:

Kooperieren und Taktiken entwerfen – Spielentwicklung vom Zombieball
zu alternativen Spielformen

Überblick über das Unterrichtsvorhaben:

1. Einführung des Zombieballspiels
2. Erweiterungen zum Zombieball
3. Zombieball als Mannschaftsspiel
4. Erstellen von Hindernissen für einen Spiel-Parcours

Unterrichtsziel:

Stundenziel:

Die SuS erfahren anhand des Moorhuhn-Spiels, dass das Kooperieren in der Mannschaft Bestandteil eines Sportspiels ist. Sie erstellen eigene Taktiken für ihr Spiel und helfen sich damit innerhalb der Mannschaft.

Verlaufsplan:

Phase	Inhalt	Organisation	Kommentar
Begrüßung	Abhandeln organisatorischer Aspekte. Der Stundenverlauf wird für die SuS kurz benannt, um zu klären, was im Verlauf der Stunde besprochen und geübt werden soll.	Sitzkreis S-L-Gespräch	Das Benennen des Stundenverlaufs schafft für die SuS Transparenz hinsichtlich des Unterrichtsgeschehens.
Aufwärmung	„Kettenfangen“: Erklären des Aufwärmspiels. 2 SuS halten sich an der Hand und versuchen die restlichen SuS zu fangen. Gefangene SuS reihen sich an der Kette an. Sobald an einer Kette ein vierter Schüler gefangen wurde, bilden sich daraus zwei 2er-Ketten. Wenn alle SuS gefangen worden sind, kommen sie zusammen, damit der L. eine Veränderung des Aufwärmspiels bekannt geben kann: Die Kette darf sich im	Stehkreis	Das Kettenfangen bedingt ein kooperatives Verhalten der Fänger und ist somit auf das Stundenziel ausgerichtet. Besonders in der großen

	zweiten Durchlauf nicht mehr trennen, sondern muss mit allen gefangenen SuS zusammen bleiben. Dieses Fangen wird 2-3x durchgeführt.		Kette ist das Zusammenarbeiten unabdingbar, um die anderen SuS zu fangen.
Organisationsphase	Die SuS kommen in einem Sitzkreis zusammen. Der L. gibt vor, dass nun das Moorhuhn-Spiel gespielt werden soll und fragt, ob den SuS dieses Spiel bekannt ist. Im Folgenden werden die Regeln erklärt und die Sicherheitsaspekte beim Durchlaufen des Parcours besprochen.	Sitzkreis S-L-Gespräch	Das Moorhuhn-Spiel dürfte den meisten SuS ein Begriff sein und lässt sich daher gut in ihre Erlebniswelt integrieren. Die SuS werden zusätzlich motiviert. Das Besprechen der Regeln sichert die Spieltransparenz.
	Der L. durchgeht nun mit den SuS gemeinsam den Parcours und macht auf brisante Stellen aufmerksam.	Parcours	Das gemeinsame Durchlaufen des Parcours dient der Sicherheit.
	Die SuS werden durch das Verteilen der Moorhuhn-Teamkarten in 2 Gruppen geteilt.	Moorhuhn-Teamkarten	Durch die Moorhuhn-Karten wird das Spiel eingeleitet.
1. Spielphase	Eine Mannschaft beginnt als „Hühner“, die andere als „Jäger“. Die beiden Teams erhalten kurz Zeit, um eine Teambesprechung abzuhalten.		Die Teambesprechung dient dazu, eine Taktik zu entwickeln und kooperativ im Team zu handeln.
	Die „Hühner“ bekommen pro Spieler einen Moorhuhn-Aufkleber.	Moorhuhn-Aufkleber	Durch die Moorhuhn-Aufkleber wird gewährleistet, dass bestimmte Teile fehlen, wenn die Mannschaft nicht gut zusammen arbeitet.
	Start 1. Durchlauf (ca. 4-5') Die Hühner versuchen	Parcours Softbälle Moorhuhn-	

	<p>durch den Parcours zu laufen ohne von den Jägern abgetroffen zu werden. Am Ende des Parcours angelangt, dürfen sie ein ihrem Zeichen entsprechendes Puzzleteil mit zurück nehmen und auf die entsprechende „Puzzlewand“ kleben. Wird ein „Huhn“ getroffen, verlässt es den Parcours und startet erneut.</p> <p>Nach dem ersten Durchlauf werden die Punkte gezählt. Die beiden Mannschaften tauschen die Positionen. Die neuen „Hühner“ erhalten nun die Aufkleber.</p>	<p>Puzzleteile Puzzlewand</p> <p>Punktewand</p>	<p>Alle SuS erleben die unterschiedlichen Positionen des Spiels.</p>
1. Reflexionsphase	<p>Die SuS kommen zu einem Sitzkreis zusammen. In der Reflexionsphase macht der L. die SuS darauf aufmerksam, ob bestimmte Puzzleteile fehlen oder weniger da sind, woran dies liegen könnte und wie man es ändern kann. Im Folgenden machen die SuS Verbesserungsvorschläge hinsichtlich ihrer Taktik.</p>	<p>Sitzkreis S-L-Gespräch Punktewand</p>	<p>Anhand weniger Puzzleteile soll den SuS verdeutlicht werden, dass das Gruppenziel nur mit Hilfe aller Mannschaftsmitglieder erreicht werden kann.</p> <p>Das eigene Spielverhalten der SuS wird reflektiert.</p>
2. Spielphase	<p>Zeit für Teambesprechung Ablauf siehe 1. Spielphase</p>	<p>Siehe 1. Spielphase</p>	<p>In dieser Spielphase sollen die SuS das soeben Reflektierte im Spiel umsetzen.</p>
2. Reflexionsphase	<p>Die SuS kommen in den Sitzkreis. Die Puzzlewand wird angeschaut. Es erfolgt ein Vorher-Nachher-Vgl. zwischen 1. und</p>	<p>Sitzkreis S-L-Gespräch Puzzlewand</p>	<p>Wenn mehr Punkte erzielt wurden, verstehen die SuS den Sinn des</p>

	<p>2. Spielphase.</p> <p>Die SuS sollen nun konkrete Situationen nennen, in denen man sich im Sport helfen muss. Diese Aussagen werden auf einem Plakat festgehalten.</p>	Plakat	<p>Kooperierens/ Helfens im Team.</p> <p>Es erfolgt eine Übertragung des Reflektierten vom Moorhuhn-Spiel auf andere Sportarten und -spiele. Das Festhalten auf einem Plakat dient der Ergebnissicherung. Die Aussagen wird der L. bei den entsprechenden Sportarten aufgreifen.</p>
Beenden des Unterrichts	Die Stunde wird mit einem positiven Fazit und einem Ausblick auf die nächste Stunde beendet.	Sitzkreis S-L-Gespräch	Eine positive Resonanz, motiviert die SuS für die nächste Stunde. Der Ausblick auf den weiteren Unterrichtsverlauf bietet den SuS Transparenz.

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang:

Die Klasse besteht aus 29 SuS. Davon sind 13 männlich und 16 weiblich. Drei Mädchen führen ein Verhaltensheft und zwei Jungen versuchen sich während des Unterrichts durch „Späße“ gerne in den Mittelpunkt zu stellen. Während der Reflexionsphasen wird der L. auf diese 5 SuS besonders achten.

Das Moorhuhn-Spiel lässt sich in die pädagogische Perspektive E, „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ einordnen¹. Gerade dem Sportunterricht wird eine große Rolle hinsichtlich dieser Perspektive zugewiesen.

Laut Richtlinien ist dem Moorhuhn-Spiel weiterhin der Inhaltsbereich 2, „Das Laufen entdecken und Spielräume nutzen“, zuzuordnen. Durch das eigenständige Entwickeln und Erweitern, das bereits in den letzten Unterrichtsstunden erfolgt ist, erfahren und begreifen die SuS diesen Inhalt.

Des Weiteren können die Inhaltsbereiche 3, „Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik“, und in Teilen 5, „Bewegen an Geräten – Turnen“, zugeordnet werden.

Besonders für die Mittelstufe ist das Reflektieren von Kooperationsbereitschaft als besonders sinnvoll. Eigenheiten und Berührungspunkte im Sport können so früh begegnet werden.

In den vorherigen Stunden wurde das Spiel „Zombieball“ ausgebaut und schließlich als Mannschaftsspiel gegeneinander gespielt. Die SuS hatten die Aufgabe, sich in den Mannschaften eine gelungene Vorgehensweise zu

¹ Vgl. Sekundarstufe I – Gesamtschule, Richtlinien und Lehrpläne, Sport, 2004, S. 30.

überlegen. In der letzten Stunde haben die SuS mit vorgegebenem Material Hindernisse und Verstecke für einen Spiel-Parcours gebaut, die in dieser Stunde erprobt und angewendet werden sollen.

Das Moorhuhn-Spiel ist darauf ausgelegt, dass die SuS anhand der geringeren Anzahl bestimmter Puzzleteile erkennen, dass manchen Schülern die Übung schwer fällt. Daraus resultiert, dass das Mannschaftsergebnis nicht nur von den starken Spielern abhängt. Wenn die Mannschaft also ein gutes Ergebnis erzielen will, muss sie sich eine Taktik überlegen, sinnvoll zusammen zu arbeiten. Welche Taktiken sich die SuS im Spiel überlegen, bleibt offen, da es um ein explorierendes Handeln geht. Der Vergleich der beiden Spielstände nach der 1. und nach der 2. Spielphase soll den SuS verdeutlichen, ob ihre Taktik sinnvoll war. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass sich die Mannschaft der „Jäger“ ebenfalls eine Teamtaktik überlegt und so ihr Ergebnis verbessern kann. Haben die SuS auf kognitiver Ebene verstanden, welchen Stellenwert das Miteinander und das Kooperieren für den Sport (und auch für andere Bereiche) hat, wird im Verlauf des Schuljahrs immer wieder bei entsprechenden Unterrichtsvorhaben und Sportspielen darauf zurückgegriffen.

Der Aufbau des Spiels als Moorhuhn-Spiel soll den Zugang zu den SuS erleichtern. Den meisten SuS wird dieses Spiel bekannt sein. Das Ansetzen an ihre Erlebniswelt bedingt eine gesteigerte Motivation. Auch der Gebrauch der verschiedenen Karten, Puzzleteile und Bilder steigert die Motivation der SuS. Den Puzzleteilen kommt in der Unterrichtsstunde ein didaktischer Schwerpunkt zu. Sie stellen sicher, dass am Ende eines Durchgangs nicht die „guten“ Sportler die Puzzleteile auf der Punktewand angebracht haben, sondern dass ggf. bestimmte Teile zu wenig vorhanden sind. Somit visualisieren sie ggf. eine Problemstellung für die SuS (einzelnen Hühnern fehlen Puzzleteile), die in der Reflexionsphase aufgegriffen wird.

Literatur:

Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes NRW,
Sekundarstufe I – Gesamtschule, Richtlinien und Lehrpläne, Sport, 2004.