

			Lerngruppe: Gk 11 Sport		
--	--	--	----------------------------	--	--

**Unterrichtsthema:**

Entwickeln, Erproben und Verändern eines Spiels unter besonderer Berücksichtigung der selbständigen Erarbeitung des Regelwerks.

**Kernanliegen:**

Die SuS entwickeln in Gruppenarbeit und mit Hilfe dreier ausgeloster Regelvorgaben (aus den Rahmenkategorien Spielgerät, Spielfeld, Spieler, Ziel des Spiels, Spielregeln, Spielzeit) jeweils ein Spiel, von denen eines durch eine der Schülergruppen den Mitschülern vermittelt und im gemeinsamen Austausch im Hinblick auf seine Spielbarkeit und Attraktivität überprüft und ggf. verändert wird.

**Verlaufsplan:**

Phase	Unterrichtsgeschehen	Medien/ Geräte	Aktions- und Sozialformen	Didaktisch-methodischer Kurzkomentar
<b>EINSTIEG</b>	Begrüßung Vorstellen des Stundenablaufs Wiederholende Verdeutlichung der einzelnen Kategorien Gruppeneinteilung per Auslosung	3 Bänke Wand mit den 7 Rahmenkategorien und verdeckten Inhaltskarten	SuS sitzen in einem Bank-Hufeisen L/S- Gespräch	Der Beginn der Stunde wird signalisiert, um die S. in Aufnahmebereitschaft zu versetzen. Die Zieltransparenz erhöht die Motivation der SuS, da so die Relevanz des methodischen Vorgehens deutlich wird. Die Gruppeneinteilung erfolgt nach dem Zufallsprinzip, um Sympathiewahlen zu vermeiden und dadurch die Teamfähigkeit zu stärken. Auf eine Erwärmung wird verzichtet, da zunächst eh eine bewegungsarme Phase folgen wird und die SuS in den Erprobungsphasen der Spiele voraussichtlich lediglich mit geringer bis mittlerer Intensität agieren werden. Die Karten in den einzelnen Kategorien sind verdeckt, um bei der folgenden Ziehung eine Auswahl der Regeln im Hinblick auf ein bekanntes Spiel zu vermeiden und so die Aufforderung zum Entwickeln eines neuen Spiels zu verstärken.
<b>ERARBEITUNG I</b>	Die Gruppen entwickeln selbständig jeweils ein Spiel, das sich nach drei verdeckt gewählten Regelkarten richten soll. Sie erhalten die Aufgabe, das Spiel möglichst fair,	Arbeitsblatt 3 Regelkarten Plakate & Stifte jeweils benötigtes Material (Spielgeräte,	Gruppenarbeit in festgelegten Rollen (Gesprächsleiter, Schriftführer, Präsentatoren)	Die Kooperation unter den Gruppenmitgliedern fördert die Fähigkeit zur selbständigen, eigenverantwortlichen Problemlösung sowie die Teamfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit der einzelnen SuS Dies wird unterstützt durch das Einhalten von Rollen, die zudem einen geordneten Arbeitsablauf gewährleisten sollen.

	spannend und sicher zu gestalten und ihre Ergebnisse für die Präsentation schriftlich festzuhalten. Zudem sollen sie das Spiel erproben.	Crepeband, Hütchen, Flutterband, etc.) 1 Hallendrittel pro Gruppe		Ein Umtauschen der Regelkarten aufgrund vermeintlicher Inkompatibilität soll möglichst vermieden werden, um die SuS zu kreativen Denkprozessen anzuregen.
<b>REFLEXION I</b>	Die SuS erörtern und vergleichen Erfahrungen und evtl. Probleme bei der Entwicklung ihrer Spiele mit denen der anderen Gruppen	3 Bänke	Unterrichtsgespräch SuS sitzen im Bank-Hufeisen	Die SuS erhalten die Möglichkeit ihre subjektive Sichtweise darzustellen und sich so auch emotional eingebunden zu fühlen. Aufgrund der zu erwartenden Unterschiedlichkeit der gemachten Erfahrungen soll diese Phase nicht über ein sammelndes bzw. vergleichendes Unterrichtsgespräch hinausgehen.
<b>PRÄSENTATION</b>	Eine der Gruppen stellt ihr Spiel in einem kurzen Vortrag vor. Das Plenum kann eventuelle Fragen zum Ablauf des Spiels und den Regeln stellen. Daraufhin wird das Spiel noch einmal von der Gruppe demonstriert.	Plakat  3 Bänke	Schülerpräsentation und -demonstration  SuS sitzen im Bank-Hufeisen	Um einen allzu großen organisatorischen Aufwand zu vermeiden, kann der L. an dieser Stelle eine der Gruppen für die Präsentation auswählen, wobei dieses Vorgehen den SuS auch transparent gemacht werden sollte. Die beiden anderen Gruppen werden in einer der nächsten Unterrichtseinheiten ihre Spiele präsentieren können. Aus Gründen der Anschaulichkeit und Effizienz wird das Spiel zunächst kognitiv vermittelt und dann demonstriert. Zudem wird durch die Präsentation die Selbständigkeit und die Verständigung der SuS untereinander gefördert.
<b>ERARBEITUNG II</b>	Das Spiel wird von den beiden nicht-entwickelnden Gruppen gespielt, wobei sich die Präsentationsgruppe auf diese beiden Gruppen aufteilt und die Rolle von Schiedsrichtern bzw. Auswechselspielern übernimmt. Beobachtungsaufgabe: „Wie lässt sich das Spiel spielen? Wo gibt es eventuell Veränderungsbedarf?“	Material für das ausgewählte Spiel	Spiel mit Teilgruppen auf den entsprechenden Spielfeldern	Die SuS überprüfen das Spiel auf seine Spielbarkeit und Attraktivität. In dieser Phase sollen noch keine Regelveränderungen oder -erweiterungen vorgenommen werden, außer es besteht Bedarf nach einer grundlegenden Regel, ohne die das Spiel nicht spielbar ist. In diesem Fall wird das Spiel kurz unterbrochen. Für den Fall, dass das Spiel ins Stocken gerät, setzt der L. nötige Impulse. Sonst erfolgt eine Spielunterbrechung erst, wenn alle Mannschaften das Spiel gespielt haben.

<b>REFLEXION II</b>	Die SuS erörtern ihre Erfahrungen bezüglich der Spielbarkeit des Spiels und überlegen ggf., mit Hilfe welcher Regeländerungen das Spiel in seiner Attraktivität erhöht werden kann.	3 Bänke  Plakat/ Stift	SuS sitzen im Bank-Hufeisen Unterrichtsgespräch	Durch den Austausch der Erfahrungen wird eine Gesprächsgrundlage geschaffen, um sich auf Regeländerungen einigen zu können. Diese Änderungen werden vom L. auf dem Plakat festgehalten, wodurch sie für die folgende Anwendungsphase dem Regelwerk hinzu gefügt werden.
<b>ERARBEITUNG III</b>	Das Spiel wird unter Einbezug der „neuen“ Regeln gespielt. Zugleich erhalten die SuS die Aufgabe zu beobachten, welche Veränderungen diese Regeländerungen zur Folge haben.	Material für das ausgewählte Spiel	Spiel mit Teilgruppen auf den entsprechenden Feldern	Die SuS erproben die gefundenen Lösungsvorschläge in der Praxis mit dem Ziel sie auf ihre Wirksamkeit hin zu überprüfen.
<b>SCHLUSS-REFLEXION</b>	Die SuS erörtern die Auswirkungen der Regeländerungen auf das Spiel und entscheiden, welche Regeln endgültig integriert werden sollen. Die SuS sollen den Transfer leisten auf große Sportspiele, die auch heute noch Regeländerungen unterliegen (z.B. <i>silver goal/ golden goal</i> beim Fußball) Ausblick auf die nächste Stunde und suchen nach Ursachen für diese Tatsache.	3 Bänke	Bank-Hufeisen Unterrichtsgespräch	Die Änderungen werden festgeschrieben, um zum Stundenabschluss ein Produkt in Form eines möglichst reizvollen Spiels zu erhalten. Der Transfer bietet die Möglichkeit, das Gelernte auch in einen allgemeinen, außerschulischen Kontext einzubetten.
AUSKLANG	Die SuS werden aufgefordert, die Herangehensweise an das heutige Thema zu kommentieren. Ausblick auf die nächste Stunde Verabschiedung	3 Bänke	Bank-Hufeisen Unterrichtsgespräch	Die S. können ihre Einschätzung zu Inhalt und Form der Stunde äußern, um Gelegenheit zum emotionalen Ausdruck und für Vorschläge und Kritik zu bekommen. Zudem gibt ihnen eine Orientierung über das weitere Vorgehen die Möglichkeit des Überblicks über die folgenden Unterrichtseinheiten.