

Schriftlicher Entwurf für den 3. Unterrichtsbesuch am 27.11.2006

Name:
Fach: Sport
Fachlehrer: (BdU)
Fachleiter:
Lerngruppe: GK 11 (14w/12m)
Zeit: 15.15 – 16.45 Uhr
Ort:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Einführung in das Rugby-Touch-Spiel – Erlernen eines nicht fest institutionalisierten Sportspiels mit dem Ziel der Entwicklung schulrugbyspezifischer Elemente unter Berücksichtigung kooperativer, rücksichtsvoller und fairer körperlicher Auseinandersetzung.

Leitende Pädagogische Perspektive

- E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Inhaltsbereich

- Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Überblick über das Unterrichtsvorhaben

1. Einführung in das Spiel Blitzball mit dem Schwerpunkt des Stoppens durch einen kontrollierten Touch auf die Schulter.
2. **Erprobung der Grundtechniken Passen und Fangen mit dem Ziel, das gezielte Passen in der gestaffelten Anordnung und nach dem „Touch“ zu fördern.**
3. Entwicklung des Angriffsverhalten unter dem Aspekt der taktischen Alternativen zur Verbesserung der Verständigung innerhalb einer Mannschaft.
4. Erweiterung des Spielprinzips durch das „Paket“ unter Berücksichtigung der mannschaftlichen Kooperation zur Förderung der sportartspezifischen Spielfähigkeit.
5. Erprobung des „Gedränges“ zur Festigung des Einhaltens der Regeln in Spielsituationen.
6. Selbständige Organisation und Durchführung eines Turniers mit dem Ziel, verantwortungsbewusstes Verhalten im Wettkampf zu fördern.

Kernanliegen

Die SuS sollen das Passen und Fangen anwenden und in der Ausführung Sicherheit gewinnen, damit ein gezieltes und kontrolliertes Passen in der gestaffelten Anordnung und nach dem „Touch“ erhalten bleibt.

Verlaufsplan:

Phase	Inhalt	Organisation	Didaktisch-methodischer Kommentar
Einstieg	Begrüßung, Vorstellen des Besuchs. Grobe Skizzierung des Themas und des Verlaufs.	Die SuS betreten die Halle und finden sich nach Ablegen des Schmuckes und der Wertsachen sowie der Kontrolle der Sportkleidung im Sitzkreis in der Hallenmitte zusammen.	Transparenz
Erwärmung	Fangspiel mit Touch (Gefangener bleibt stehen, kann durch „Touch“ befreit werden)	Das Aufwärmen wird im bestehenden Sitzkreis durch den L erklärt.	Freudvoller Beginn / Motivation. Die SuS sind teilweise sehr grob miteinander umgegangen, v.a. die Jungen. Die Situation hat sich aber gebessert, trotzdem werden die SuS zu Beginn immer wieder darauf hingewiesen, nicht zu brutal miteinander umzugehen.
Spezifische Erwärmung	Slalomlauf (SuS laufen in Reihe hintereinander, Ball wird von vorne - abwechselnd re/li - nach hinten gepasst, der Letzte läuft im Slalom zwischen den Mitspieler entlang nach vorne und passt den Ball erneut nach hinten)	Nach der Erwärmung kommen die SuS in einem Stehkreis zusammen und der L erklärt die spezifische Erwärmung. Der L bildet 4 Gruppen. Falls Invaliden vorhanden sind, holen diese 4 Bälle aus dem Ballschrank.	Spezifische Erwärmung für das weitere Unterrichtsgeschehen. Die Doppelstunde wird bewegungsintensiv, deshalb soll in dieser Phase locker getrabt werden und schon an das Passen nach hinten erinnert werden.
Aufbau	4 Turnmatten 2 Bälle	Die 4 vom L gebildeten Gruppen bauen die Turnmatten für die anstehende Spielphase auf. Invaliden holen den Mattenwagen aus dem Geräteraum und helfen beim Aufbau. L gibt den Platz für die Matten vor. Gruppen stehen jeweils auf ihrer Matte. L wirft die Bälle in das Spielfeld.	
Spielphase	Rugby-Touch: 1. Ball muss getragen werden	Es spielen jeweils 2 Mannschaften gegeneinander in einer Hallenhälfte mit dem Ziel den Ball oder sich selber auf die	Dieses Spiel ist den SuS bekannt. Neu ist, dass heute Jungen und Mädchen gemeinsam spielen. Diese Phase enthält technische und spielerische

	<ul style="list-style-type: none"> 2. Ball oder Körper mit Ball auf Matte ablegen (Punkt) 3. Ballträger darf „getoucht“ werden 4. Ball darf nur nach hinten gespielt werden 	<p>gegnerische Matte zu bringen.</p> <p>Am Ende des Spiels werden die 4 kleinen Turnmatten von den SuS abgebaut. Die Invaliden helfen dabei.</p>	<p>Bewegungsabläufe und soll ein dynamisches Spiel sicherstellen.</p>
Kognitive Phase und Demonstration	<p>Problem: Die Pässe sind noch sehr ungenau, kommen zu hoch oder zu tief!</p> <p>Wie kann ich den Pass spielen, damit mein Mitspieler ihn sicher fangen kann?</p>	<p>Sitzkreis in der Hallenmitte.</p> <p>L führt die Pass- und Fangtechnik mit einem SuS vor. Der Ball wird mit beiden Händen und auf Hüfthöhe gespielt, der Ballfänger streckt beide Arme in Hüfthöhe entgegen.</p>	<p>Die SuS hatten / haben Schwierigkeiten in kognitiven Phasen mitzuarbeiten, denn sie kannten diese Phasen aus ihrem bisherigen SU nicht. Deshalb ist es möglich, dass mögliche Probleme vom L angesprochen werden. Die Demo soll die Bewegungsausführung / -umsetzung erleichtern.</p>
Erarbeitungsphase I	<ul style="list-style-type: none"> 1. Schüler stehen im Kreis und spielen sich einen Ball zu: <ul style="list-style-type: none"> a) rechtsherum b) linksherum c) hoch d) tief 2. Verfolgungsjagd / Überholball mit 2 Bällen pro Kreis (ein Ball muss den anderen einholen). 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Bildung von 2 Kreisen. L teilt die Kreise ein. Jeder Kreis steht in einer Hallenhälfte und übt selbständig das Passen und Fangen. 2. Zuerst wird in den 2 Kreisen geübt, danach wird ein großer Kreis gebildet. 	<p>Die SuS sollen soweit auseinander stehen, dass ein Passen und Fangen wie in der Demo möglich ist. Einzelkorrekturen durch den L.</p> <p>Das Üben mit 2 Bällen soll motivieren und gleichzeitig aber auch ein schnelles und sicheres Passen und Fangen fördern.</p>
Reflexion I	<p>Welche Schwierigkeiten treten beim seitlichen Passen auf?</p> <p>Wieso muss ich mich meinem Partner zuwenden?</p> <p>Wie sollten sich die Spieler am günstigsten aufstellen, damit sie immer angespielt werden können?</p>	<p>Sitzkreis in der Hallenmitte.</p> <p>L erklärt den Aufbau für die Erarbeitungsphase II.</p>	<p>Mögliche Schwierigkeiten: Seitliches Passen kann ungenau werden; Zuwendung zum Partner kostet Zeit; mit 2 Bällen kommt Hektik ins Spiel und dadurch wird das Spiel wieder ungenau; Ball wird nur aus den Handgelenken gespielt</p>
Erarbeitungsphase II	<p>Zuspiel in gestaffelter Anordnung (3 Angreifer gegen 2 Verteidiger):</p>	<p>Ein Weichboden wird von 2 SuS in das Tor auf einer Hallenseite gelegt. Auf der anderen Hallenseite stehen die SuS in 3er Gruppen</p>	<p>Die SuS sollen nun in der Bewegung den Ball nach hinten zu einem Mitspieler spielen wenn sie angegriffen werden und sich danach sofort selber</p>

	Ausprobieren, zu welchem genauen Zeitpunkt der Ball zum Mitspieler abgespielt werden sollte? (sehr früh? sehr spät?)	hintereinander. Die SuS bilden selbständig immer 3erGruppen (Angreifer) und der L bestimmt immer 2 Verteidiger, die im Feld stehen. Die Angreifer müssen ihren Angriff auf der Matte abschließen und werden daran von den beiden Verteidigern gehindert. Die Angreifer sollen herausfinden, wann sie am günstigsten den Ball abspielen und sich neu anbieten.	wieder in Position bringen in der sie angespielt werden können. Die Verteidiger sind zunächst teilaktiv, um den Angreifern möglichst viel Zeit zu lassen und so Erfolgserlebnisse zuzulassen.
Reflexion II und Demonstration	Sammeln der Ergebnisse: Zu früh→ Verteidiger haben Zeit, sich umzuorientieren Zu spät→ Verteidiger blockieren den Ball.	SuS sitzen im Halbkreis unter dem Basketballkorb. 5 SuS demonstrieren das zu frühe und späte Abspielen.	Die Angreifer sollten im Dreieck laufen und nicht auf einer Linie, denn sonst können die Verteidiger antizipieren und den Ball schon früh abfangen. Nachdem der Ball abgespielt wurde, muss sich der vormals ballführende Spieler nach hinten fallen lassen und der Angespelte begibt sich in die vordere Position (Position 1). Der Angreifer in Position 1 muss immer eine Anspielstation hinter sich haben. Wenn der Ball zu früh gespielt wird, besteht die Möglichkeit, dass die Verteidiger sich umorientieren und die Angreifer keine hintere Anspielstation haben. Wenn der Ball zu spät gespielt wird, können die Verteidiger den Pass nach hinten blockieren.
Anwendung	Rugby-Touch mit den bekannten Regeln.	Der zweite Weichboden wird von 2 SuS in das andere Tor gebracht. Die 4 Teams vom Beginn spielen zusammen. Es spielen immer nur 2 Teams, die beiden anderen Teams sitzen auf der Bank. Nach ca. 5 Minuten wird gewechselt.	Das Spiel soll dem Spielbedürfnis der Gruppe gerecht werden. Die Motivation wird hierdurch erhalten und gefördert. Außerdem sollen die SuS das Erlernte anwenden. Das Spiel wird ggf. vom L unterbrochen, um Spielsituationen zu analysieren und Verbesserungsvorschläge zu demonstrieren.
Abschlussreflexion	Zusammenfassung der Ergebnisse seitens der SuS. Ausblick auf die nächste Stunde.	Sitzkreis in der Hallenmitte.	Herausstellen zentraler Unterrichtsergebnisse. Taktisches Angriffsverhalten ansprechen.
Abbau	Die Gewinnergruppen bauen die		

	Weichböden ab.		
--	----------------	--	--