

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



Schriftlicher Entwurf für den 6. Unterrichtsbesuch am

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: Kurs 12. Jahrgang; 26 SuS (8 m., 18 w.)

Zeit: 12.05h – 13.40h

Ort:

FachlehrerIn:

HS-Leiterin:

FS-Leiter:



Thema des Unterrichtsvorhabens:

„Ein gutes Spiel“

Erlernen und erleben von Regelstrukturen und ihrer Bedeutung durch das Erfinden und Weiterentwickeln eigener Sportspiele.

Pädagogische Perspektive und Inhaltsbereiche:

- E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
- IHB 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Thema der Unterrichtseinheit:

„Wir verbessern unser Spiel“

Variieren und Verändern eines selbst erfundenen Spiels nach bekannten Kriterien zur Förderung eines „guten“ Sportspiels unter dem Aspekt der Veränderbarkeit von Regeln.

Überblick über das Unterrichtsvorhaben:

- Capture the flag – Erleben und erweitern eines Mannschaftsspiels
- Wir erfinden ein Spiel – Erstellen eines eigenen Sportspiels
- Spielen und Verbessern – Erleben eines eigenen Spiels und Variieren der Regeln nach erarbeiteten Kriterien
- Wir verbessern unser Spiel – Variieren und Verändern eines selbst erfundenen Spiels nach bekannten Kriterien zur Förderung eines „guten“¹ Sportspiels

Kernanliegen:

Die SuS erfahren, dass Regeln eines Sportspiels zur Gewährleistung eines spannenden und guten Spiels verändert werden können und im weiteren Verlauf, dass Regeln ein gutes Spiel gewährleisten.

Ergänzende Zielaspekte:

Die SuS lernen das erfundene Spiel für alle SchülerInnen attraktiv zu gestalten.

Die SuS erfahren hierdurch, sich in andere SchülerInnen hineinzusetzen und ihre sportliche Leistungsfähigkeit zu reflektieren.

Die SuS lernen etwas über ihre kreativen Fähigkeiten.

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang:

Der Grundkurs Sport 12. Jahrgang besteht aus 24 Schüler von denen die Mehrheit (18) weiblich sind. Während des Sportunterrichts versuchen sich alle SchülerInnen einzubringen. Ein generelles Desinteresse gegenüber dem Fach konnte ich bisher nicht ausmachen. Zu beachten gilt hinsichtlich des Unterrichtsvorhabens allerdings die Tatsache, dass Spiele erfunden werden, in denen auch die Mädchen eine Chance haben gegen die deutlich kräftigeren Jungen zu bestehen. Hierauf werde ich im späteren Verlauf noch genauer eingehen.

Da die Spiele von den SchülerInnen selbst entwickelt werden, besteht hinsichtlich der sportlichen Leistungsfähigkeit kein weiterer Differenzierungsbedarf.

Die Unterrichtseinheit ist der Pädagogischen Perspektive E (Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen) zuzuordnen.

¹ Die Kriterien zur Gewährleistung eines „guten“ Sportspiels haben die SchülerInnen selbstständig erarbeitet und sind dabei auf die Aspekte Bewegung, Fairness, Ziel, Wettkampf/ Spannung, Teamwork, Regeln und Spaß gekommen. Eine wirklich objektive Definition eines „guten“ Spiels gibt es allerdings nicht. Dennoch werde ich im Verlauf meines Unterrichtsentwurfes den Begriff gutes Spiel nutzen.

Die Richtlinien und Lehrpläne des Faches Sport² umschreiben für diese Perspektive den Auftrag, soziale Werte zu vermitteln und Grundprobleme des sozialen Miteinanders zu beheben. Das Fach Sport bietet sich in diesem Bereich an, den SchülerInnen Kontakt zu ermöglichen.

„Handeln im Sport steht typischerweise in unmittelbaren sozialen Bezügen. Im Sport kommen sich Menschen näher, Gemeinschaft kann intensiv erlebt und erfahren werden.“³

Die Unterrichtseinheit bietet den SchülerInnen dabei nicht nur die Möglichkeit, in eine Gemeinschaft zu treten, sondern zielt durch ihre Konzeption auf eine Vertiefung ab. Aufgabe der Unterrichtsstunde ist es, ein selbst erfundenes Spiel anhand bekannter Kriterien zu verändern. Die erstellten Kriterien sind in einer der vorherigen Stunden gemeinsam erarbeitet worden:

- Spaß

Die Spiele sollen den Teilnehmern Spaß machen. Nur mit Spaß wird ein Spiel über einen längeren Zeitraum gespielt. Dabei ist das Kriterium Spaß schwer zu greifen und nicht genau zu definieren. Dennoch haben sich die SchülerInnen darauf geeinigt, den Begriff zu nutzen. Im weitesten Sinne kann hier die Freude am Spiel teilzunehmen verstanden werden.

- Fairness (hinsichtlich der Teams und des Verhaltens)

Fair Play soll als Grundgedanke zählen. Dies macht sich im Verhalten der Teilnehmer bemerkbar, aber auch in der Gestaltung der Mannschaften.

- Wettkampf/ Spannung

Ein gutes Spiel muss spannend sein. Führt eine Mannschaft frühzeitig wird das Spiel für die Gegner aussichtslos und somit für beide Parteien uninteressant.

- Regeln (einfach und übersichtlich gestalten)

Die Regeln des Spiels sollten nicht zu komplex sein.

- Ziel des Spiels

Ein gutes Spiel muss ein Ziel haben, um das gespielt wird. Fehlt das Ziel, steckt keine Intention in dem Spiel.

- Bewegung

Zu jedem Sportspiel gehört die Bewegung. Ein Spiel ohne ausreichend Bewegungsmöglichkeiten wird auf Dauer monoton und langweilig.

² Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/ Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen, Sport, Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW, Frechen, 1999.

³ Ebd.: S. XXXIV.

- Teamwork

Die SchülerInnen haben den Aspekt des Teamworks mit in die Kriterien aufgenommen, um zu verdeutlichen, dass ein gutes Mannschaftsspiel nur als Team zu spielen ist. Einzelaktionen widersprechen dem Gedanken des Mannschaftssports.

Durch das Reflektieren des erlebten Spiels auf diese Kriterien, setzen sich die SchülerInnen mit der Leistungsfähigkeit und dem Sporterleben der Mitschüler auseinander. Ein Ansatz von Empathiefähigkeit wird geschult. Nur so können die SchülerInnen entscheiden, wann ein Spiel (möglichst) allen Beteiligten Spaß macht. Ist dies nach dem ersten Erleben des Spiels nicht gewährleistet, müssen Regeln verändert werden.

Deutlich wird das Kernanliegen im Bezug auf den Inhaltsbereich 2, das Spielen entdecken und Spielräume nutzen.

„In diesem Inhaltsbereich erfahren und begreifen Schülerinnen und Schüler, wie sie selbst Spielideen entwickeln und gestalten können.“⁴

In einem spielerischen Umfeld lernen die SchülerInnen einen sinnvollen Umgang mit Regeln und Regelstrukturen. Die Erfahrung Regeln so verändern zu können, dass alle SchülerInnen erfolgreich am Spiel teilnehmen können, lässt sich auch in die weitere Lebenswelt der SchülerInnen übertragen. Das Einbeziehen der Mitmenschen fördert eine kommunikative Gesellschaft.

Die Unterrichtseinheit erfolgt als vierte Einheit im Verlauf des Unterrichtsvorhabens.

Nachdem in der ersten Stunde ein Sportspiel durch den Lehrer vorgegeben und verändert wurde, hatten die SchülerInnen in der zweiten Stunde die Möglichkeit eigene Spiele zu erfinden. Nach und nach sollen die drei Spiele vorgestellt und anhand der erarbeiteten Kriterien auf ihre Tauglichkeit hin überprüft werden.

Dies ist bereits an zwei Spielen erfolgt, wobei die Verbesserung des zweiten Spiels (die SchülerInnen haben es „Apfelmus-Survivor“ genannt) ein voller Erfolg war. Die Struktur der Unterrichtseinheit ist den SchülerInnen somit bekannt. Dennoch soll gegen Ende der Stunde ein Gesamtfazit über die drei Spiele gezogen werden. Zusätzlich soll der kognitive Lernzuwachs im Bezug auf Regelfunktionen angesprochen werden.

Der Aufbau der Unterrichtseinheit wird durch einen Wechsel von motorischer Beanspruchung beim Ausprobieren des Spiels und kognitiver Leistung in den Reflexionsphasen gekennzeichnet. Nur durch das eigene Erleben des Spiels können Mängel festgestellt und beim Überprüfen der

⁴ Ebd.: S. XXXIX.

Kriterien geäußert werden. Zusätzlich entspricht das Reflektieren des eigenen Handelns den Vorgaben des Oberstufenunterrichts.

Verletzte und kranke SchülerInnen können diesen Verlauf durch gezielte Beobachtung unterstützen und sich in den Reflexionsphasen beteiligen.

Die kognitiven Phasen sollen von den SchülerInnen gelenkt werden. Die Struktur geben die Kriterien vor. Falls es dazu kommen sollte, dass den SchülerInnen keine geeigneten Regelveränderungen einfallen oder ihnen das Problem des Ausgangsspiels nicht bewusst wird, werden Impulse vom Lehrer gegeben. Durch die kleinschrittige Struktur der kognitiven Phasen ist allerdings davon auszugehen, dass die SchülerInnen die Anforderungen erfüllen können.

Kommt zu Vorschlägen einzelne Regeln zu verändern wird im Zweifelsfall abgestimmt, wer sich dafür bzw. dagegen ausspricht.

Literatur:

Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/
Gesamtschule in NRW, Sport, Ministerium für Schule und Weiterbildung,
Wissenschaft und Forschung, Ritterbach Verlag, Frechen, 1993.

Verlaufsplan:

Phase	Inhalt	Organisation	Kommentar
Einstieg	Begrüßung der SuS. Es erfolgt eine kurze Skizzierung des Stundenverlaufs. Es wird ein kurzer Bezug zu der letzten Unterrichtsstunde hergestellt.	Sitzkreis S-L-Gespräch	Die Skizzierung schafft Transparenz. Der Bezug hilft den SuS den weiteren Unterricht einzuordnen.
Erprobungsphase	Eine Gruppe stellt ihr erfundenes Spiel anhand des Ziels und der erstellten Regeln vor. In Stichpunkten werden die wichtigsten Regeln auf einem Plakat festgehalten. Anhand der Regeln werden entsprechende Mannschaften gebildet, die restlichen SuS haben die Aufgabe, das Spiel zu beobachten und halten sich ggf. als Auswechselspieler bereit. Die SuS spielen das Spiel.	S-L-Gespräch Plakat „Spiel und Veränderung“ Material je nach Spielaufgabe	Das Vorstellen des Spiels kann nur durch SuS der Gruppe erfolgen. Zusätzlich fördert es die Präsentationsfähigkeit. An dem Plakat kann in Folge sofort weiter gearbeitet werden. Die Mannschaften müssen nach dem Kriterium „Fairness“ möglichst homogen gestaltet werden. Dennoch sollte es Aufgabe der SuS sein, die Mannschaften einzuteilen. Die Beobachtungsaufgabe erfolgt hinsichtlich einer Überprüfung der erarbeiteten Kriterien.
Kognitive Phase	Die SuS kommen zusammen und reflektieren das erlebte Spiel anhand der erarbeiteten Kriterien (auf seine Qualität). Mängel werden festgestellt und Vorschläge zur Veränderung auf dem Plakat fixiert.	S-L-Gespräch Halbkreis vor den Plakaten Plakat „Kriterien“ Plakat „Spiel und Veränderung“	Die Kriterien geben der Phase eine Struktur, nach der sich die SuS richten können. Die SuS suchen eigenständig nach Lösungen für die erfahrenen Mängel.
Anwendungsphase	Es erfolgt eine zweite Erprobung des Spiels. Die neuen Regeln	Siehe Erprobungsphase	Die SuS überprüfen im motorischen Handeln, ob die Lösungen als

	werden umgesetzt.		sinnvoll erachtet und beibehalten werden.
Kognitive Phase	Es erfolgt eine weitere kognitive Phase, in der reflektiert wird, ob die Mängel beseitigt wurden oder weitere Mängel vorhanden sind.	Siehe 1. kognitive Phase	Das Reflektieren der eigenen Lösungen nach der motorischen Handlung macht den SuS die Entscheidungen bewusster.
Ggf. Anwendungsphase und kognitive Phase	Falls in der vorherigen Phase weitere Mängel erkannt worden sind, haben die SuS erneute die Möglichkeit, Änderungen umzusetzen und anzusprechen. Falls das Spiel bereits als gut empfunden wurde und die Stunde noch nicht beendet ist, wird das Spiel noch einmal gespielt.		
Abschlussreflexion	Die SuS kommen zusammen, der Vorgang des Erfindens und Veränderns der Spiele wird kurz reflektiert. Dabei soll den SuS deutlich werden, dass sie Regeln verändert haben um zu gewährleisten, dass alle erfolgreich am Spiel teilnehmen können.	S-L-Gespräch	Die SuS sollen in dieser Phase erkennen, dass die Möglichkeit der Regelveränderung zu drei interessanten Spielen geführt hat. Zusätzlich soll den SuS deutlich werden, dass die Möglichkeit der Regelveränderung alle Spieler am Spiel beteiligt hat. Regeln charakterisieren folglich ein gutes Spiel.
Beenden des Unterrichts	Die SuS bauen das Spielfeld ab und räumen das Material weg.		