



Seminar für das Lehramt an Gymnasien und Gesamtschulen

Schriftlicher Entwurf für den 1. Unterrichtsbesuch am

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: Klasse 5.5 (29 SuS, 17 w/12 m)
Zeit: 13.50-15.25 Uhr
Ort: Sporthalle

Fachseminarleiter:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Entwicklung kooperativer Fähigkeiten im Spiel und im Team anhand kleiner Spiele unter besonderer Berücksichtigung der Fairness und des Einhaltens der Regeln

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive: E – Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen
Weitere Pädagogische Perspektive: F – Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln

Leitender Inhaltsbereich: 7 – Spielen in und mit Regelstrukturen
Weiterer Inhaltsbereich: 3 – Laufen, (Springen,) Werfen - Leichtathletik

Thema der Stunde

Erarbeitung von Regeln um Sportspiele erfolgreich durchführen und Erarbeitung einfacher taktischer Maßnahmen zur Förderung teaminterner, kooperativer Prozesse am Beispiel des Parteiballs.

Kernanliegen

Die SuS erfahren, dass ein gewisses Regelwerk zum Spielen notwendig ist und erarbeiten sich dieses für das Spiel „Parteiball“ im wesentlichen eigenständig. Außerdem erfahren sie, dass für ein erfolgreiches Spiel teaminterne Absprachen notwendig sind und entwickeln selbstständig grundlegende Taktiken.

Ergänzende Zielaspekte

Die SuS reflektieren ihr sportliches Handeln.

Geplanter Verlauf

Phase	Geplantes Vorgehen / Inhalt	Unterrichtsform/ Medien/Geräte	Didaktisch-methodischer Kommentar / Organisation
Einstieg	Begrüßung und Organisatorisches 3-5 min-Lauf	Sitzkreis gesamte Klasse	Allg. Aufwärmen, Hinführung zum 8-Minuten-Lauf, Ritualisierung
Erprobung	Parteiball	2 Felder, 4 Teams, 2 Softbälle, Parteibänder, Pylonen zur Abgrenzung der Felder	Vorgabe von nur 2 Regeln
mehrmals wiederholen	Problematisierung	Reflexion des letzten Spiels; Frage: Wie könnte das Spiel besser laufen?	Sitzkreis, lehrergeleitete Diskussion SuS erkennen Probleme im Spiel und suchen nach Lösungsansätzen (Regel- oder Taktikveränderungen); nur ein oder zwei Änderung pro Phase
	Erarbeitung	Parteiball	2 Felder, 4 Teams, 2 Softbälle, Parteibänder, Pylonen zur Abgrenzung der Felder SuS versuchen, kognitiv erarbeitete Änderungen in ihrem Spiel umzusetzen; vorher haben sie kurz die Möglichkeit, sich innerhalb ihres Teams abzusprechen
Übung	Mattenball	2 Felder, 4 Teams, 2 Softbälle, Parteibänder, 4 Turnmatten Pylonen zur Abgrenzung der Felder	gleiches Spielprinzip, jetzt allerdings zielorientiert, dadurch zusätzlicher/neuer Anreiz für SuS
Abschluss	2 min gehen	gesamte Klasse	Entspannung, keiner spricht, eigenen Körper wahrnehmen, Ritualisierung
	Reflexion über Lernfortschritt	Sitzkreis	Zusammenfassung der wichtigsten Punkte; „Was haben wir heute eigentlich gelernt und wozu?“

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

Es handelt sich um eine fünfte Klasse, die erst seit drei Wochen an der Schule ist, d.h. die SuS kennen sich höchstens teilweise, es gibt noch wenig Zusammenhalt und noch wenig Rituale im Sportunterricht in der Klasse. Es gibt keine stark übergewichtigen SuS und alle können ohne Einschränkung am Sportunterricht teilnehmen. Ich wähle für Gesprächsphasen den Sitzkreis, da dieser für mich die ideale Organisationsform für Gespräche in der Halle darstellt. Die SuS sind nah beisammen, jede/r kann jede/n andere/n sehen und der/die Lehrer/in hat alle SuS im Blick. Gerade bei jungen SuS ist es wichtig, dass sie in Gesprächsphasen sitzen, um aufmerksam zu sein und zuzuhören.

Den Einstieg in die Stunde bildet ein 3-5 Minuten-Lauf. Die SuS sollen dahin geführt werden, in absehbarer Zeit einen 8-Minuten-Lauf zu absolvieren. Die SuS sollen sich selbst einschätzen, indem sie sagen, wie viele Minuten (3-5) am Stück sie voraussichtlich laufen werden. Wer nicht mehr kann, darf nicht stehen bleiben, sondern geht weiter. Im Laufe der nächsten Wochen sollen die SuS lernen, ihr Leistungsvermögen richtig einschätzen zu können und über mehrere Minuten hinweg gleichmäßig zu laufen. Obwohl die SuS den Lauf heute bereits zum zweiten Mal durchführen, ist vorher die Frage „Worauf müsst Ihr achten?“ wieder wichtig. Die SuS sollen erkennen, dass man sich die Kräfte einteilen muss und nicht lossprintet. Dieser Lauf soll ritualisiert werden und dient außerdem zur allgemeinen Erwärmung.

Die Halle wird dann mit Pylonen in zwei Spielfelder unterteilt. Im Sitzkreis wird den SuS dann das Spiel Parteiball erklärt, allerdings wird es nur die drei Regeln geben, dass die SuS mit dem Ball in der Hand nicht laufen dürfen, Körperkontakt nicht erlaubt ist und dass ein Team bei 10 gelungenen Pässen einen Punkt erhält. Das Spiel wird mit einem Softball gespielt werden, da er leicht zu werfen und zu fangen ist und das Verletzungsrisiko minimiert.

Die Klasse wird vom Lehrer in vier Teams aufgeteilt und beginnt das Spiel. SuS, die nicht aktiv am Sportunterricht teilnehmen, werden als Schiedsrichter eingeteilt und zählen laut die Punkte. Das Spiel Parteiball bietet sich meines Erachtens an dieser Stelle an, da es erstens koordinativ (laufen, werfen) und konditionell (SuS legen Intensität individuell fest) geringe Anforderungen stellt, zweitens einfache Regelstrukturen aufweist, drittens einen hohen Anforderungscharakter für die SuS besitzt (Spielgerät Ball an sich schon und das Laufen in den unteren Jahrgängen auch) und viertens die auftretenden Problem für die SuS sehr deutlich sichtbar werden und relativ leicht behoben werden können.

Die SuS werden danach wieder in den Sitzkreis zusammengerufen und gefragt, wie das Spiel lief. Vermutlich wird es entweder bei beiden Teams, die gegeneinander gespielt haben, nicht gut funktioniert haben oder aber bei einem der beiden lief es und beim anderen nicht, welches sich dann nun wahrscheinlich beschweren wird. Dann wird die Frage gestellt, was nicht gut gelaufen ist (mögliche Antworten: Ball nur zwischen zwei SuS hin- und hergepasst, alle auf einem „Knubbel“, nur Freunde angespielt, ...). Einer der Punkte wird dann aufgegriffen und die SuS sollen sich entweder gemeinsam eine Regel überlegen, die das Problem behebt (z.B. keine Doppelpässe erlaubt) oder bekommen eine Minute Zeit, sich innerhalb ihres Teams eine Taktik zu überlegen (z.B. freilaufen), die das Problem behebt. Wenn ich merke, dass hierbei noch Redebedarf in den Teams besteht, bekommen sie auch etwas mehr Zeit, aber erst einmal wird nur eine Minute verkündet, damit sie zügig mit der Aufgabe beginnen. Die neue Regel bzw. Taktik wird dann direkt im Spiel umgesetzt und getestet. Sollten wider Erwarten keine Probleme auftauchen und die SuS das Spiel in der Grundschule bereits nahezu optimiert haben, wird direkt zum Mattenball übergegangen und die SuS entwickeln in ihren Teams einfache Angriffs- und Verteidigungstaktiken.

Nun folgen mehrere dieser Problematisierungs- und Erarbeitungsphasen aufeinander, in der zuerst die gerade vorgenommenen und getesteten Änderungen bewertet werden und dann ein oder zwei miteinander verwandte neue Probleme aufgegriffen werden, um das Spiel weiterhin zu verbessern.

Sollte es innerhalb der Teams keine größeren Probleme geben, so bleiben sie die gesamte Stunde über bestehen, damit eine sinnvolle Erarbeitung innerhalb der Teams überhaupt stattfinden kann. Ansonsten werden ggf. einzelne SuS das Team wechseln. Um einen neuen Anreiz zu setzen und evtl. einer ständigen Niederlage eines Teams entgegen zu wirken, können aber durchaus die Gegner der Teams im Laufe der Stunde ein- oder zweimal wechseln.

Die SuS haben gegen Ende der Stunde dann eine gut spielbare Form des Parteiballs erarbeitet und wissen innerhalb ihres Teams so zu kooperieren, dass Punktgewinne möglich sind. Dieses Regelwerk und die Spielfähigkeit werden dann auf das Spiel Mattenball übertragen. Es wird nach den gleichen Regeln gespielt wie das von den SuS erarbeitete Parteiball, mit dem einzigen Unterschied, dass an zwei gegenüberliegenden Enden der Spielfelder Turnmatten platziert werden und Punkte nicht mehr durch zehn gelungene Pässe, sondern dadurch erzielt werden können, dass der Ball auf die gegnerische Matte gelegt wird. Auch dieses Spiel wird mit Softball gespielt, sodass die SuS hier mit keinem neuen Spielgerät konfrontiert werden.

Im Idealfall läuft das Spiel nach der bisherigen Erarbeitung auf Anhieb gut. Es kann allerdings auch passieren, dass die SuS durch den neuen Anreiz vorher Gelerntes vernachlässigen. In diesem Fall würde die Klasse noch einmal für eine kurze Reflexion in einen Sitzkreis zusammengerufen und dann würde noch einmal Mattenball gespielt. Sollte die Hälfte eines Halldrittels zu klein sein für Mattenball, spielen zwei Teams im gesamten Drittel und die anderen beiden haben Pause.

Im Anschluss sollen die SuS zur Entspannung zwei Minuten gehen und es findet im Sitzkreis eine Abschlussreflexion statt, bei der herausgestellt wird, was die SuS sich heute erarbeitet haben und aus welchem Grund. Die Wichtigkeit eines einzuhaltenden Regelwerks wird noch einmal hervorgehoben. Danach räumen die SuS noch die Matten weg.