



Schriftlicher Entwurf für den 2. Unterrichtsbesuch am

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: Klasse 6.1 (28 SuS, 15 w/13 m)
Zeit: 14.25-15.25 Uhr
Ort:

Fachseminarleiter:
Weitere Teilnehmer:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Das Spielen entdecken- Kleine Spiele mit Bällen und anderen Spielgeräten

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive:

Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Weitere Pädagogische Perspektive:

Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Leitender Inhaltsbereich:

Wissen erwerben und Sport begreifen

Weiterer Inhaltsbereich:

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Überblick über das Unterrichtsvorhaben

1. Spielvariationen: schülerorientierte Weiterentwicklung eines Basisspiels (Zombieball)
2. Beginn der Entwicklung eigener Mannschaftsspiele, Erarbeitung von Kriterien eines für die SuS funktionierenden Mannschaftsspiels
3. Entwicklung eigener Mannschaftsspiele in Anlehnung an die erarbeiteten Kriterien
4. Handlungsorientierte Evaluation und Modifikation von zwei im Unterricht entwickelten Mannschaftsspielen
5. **„Wir entwickeln unser Klassenspiel“ - Erprobung, Beurteilung und Modifikation eines im Unterricht entwickelten Mannschaftsspiels, unter besonderer Berücksichtigung entwickelter Kriterien zur Förderung der Reflexions- und Evaluationsfähigkeit**
6. Erprobung, Beurteilung und Modifikation des letzten im Unterricht entwickelten Mannschaftsspiels, unter besonderer Berücksichtigung entwickelter Kriterien zur Förderung der Reflexions- und Evaluationsfähigkeit
7. Abschließende Evaluation der im Unterricht entwickelten Mannschaftsspiele mit anschließender Ernennung und Durchführung des Klassenspiels

Thema der Stunde

„Wir entwickeln unser Klassenspiel“ - Erprobung, Beurteilung und Modifikation eines im Unterricht entwickelten Mannschaftsspiels, unter besonderer Berücksichtigung entwickelter Kriterien zur Förderung der Reflexions- und Evaluationsfähigkeit

Kernanliegen

Die SuS sollen ihr selbstentwickeltes Mannschaftsspiel und die dazugehörigen konstitutiven Regeln und Kriterien umsetzen, indem sie modifizierungswürdige Aspekte der Spielidee erarbeiten und in der Praxis realisieren.

Ergänzende Zielaspekte

Die Schülerinnen und Schüler sollen...

- ihre sozialen Kompetenzen, wie Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit schulen und erweitern
- die Scheu, vor der Klasse zu stehen und etwas zu präsentieren abbauen

Geplanter Verlauf

Phase	Inhalt	Organisation/ Geräte	Didaktisch- methodischer Kommentar
Einstieg	Begrüßung der SuS und Vorstellung der Besucher Informierender Einstieg	SuS und Lehrperson treffen sich im Halbkreis.	Transparenz für die SuS Anknüpfung an die vorherige Stunde
Präsentation	Eine Schülergruppe präsentiert ihr entwickeltes Mannschaftsspiel	Halbkreis/ Plakat	Förderung der Darstellungsfähigkeit
Erarbeitungsphase I	Praktische Umsetzung des Spiels	Hallenviertel	Förderung der Spielfähigkeit; Erweiterung individueller Bewegungserfahrungen
Reflexionsphase I	Reflektieren der individuellen Spielerfahrungen im Hinblick auf Erfüllung der gesammelten Kriterien ei-	Halbkreis/ Plakate	Förderung der Reflexions- und Evaluationsfähigkeit; Förderung sozialer Kom-

	nes funktionierenden Spiels; Gemeinsame Festlegung von modifizierungswürdi- gen Aspekte zur Verwirkli- chung der aufgestellten Kri- terien; Modifizierung des Spiels	Tafel	petenzen (Koopera- tions- und Kommu- nikationsfähigkeit)
Erarbeitungs- phase II	Praktische Umsetzung des modifizierten Spiels	Hallenviertel	Förderung der Spiel- fähigkeit; Erweite- rung individueller Bewegungserfahrun- gen
Reflexions- phase II	Evaluation des Mann- schaftsspiels im Hinblick auf die Erfüllung der modifizie- rungswürdigen Aspekte	Halbkreis/ Plaka- te/ Tafel	
Schluss	Ausblick auf die nächste Stunde	Halbkreis	Transparenz für die SuS

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

Das Unterrichtsvorhaben

Schulsport soll nach Richtlinien und Lehrplänen für die Sekundarstufe I - Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen (vgl. RuL 2001, S.51) einen Doppelauftrag erfüllen:

1. Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und
2. Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur.

Das in dieser Klasse durchgeführte Unterrichtsvorhaben hat sich zum Ziel gesetzt, anhand des Inhaltsbereichs 7: *Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele* (vgl. RuL 2001, S.91) diesen Doppelauftrag zu erfüllen.

Die Reihe legitimiert sich durch die Vorgaben in den Richtlinien und Lehrplänen aus dem Inhaltsbereich 10 *Wissen erwerben und Sport begreifen*, indem die Vermittlung der Kenntnisse und Einsichten, die den SuS verhelfen, das Spektrum dessen, was Bewegung, Spiel und Sport ausmacht, zu verstehen und einzuordnen, im Vordergrund stehen (vgl. RuL 2001, 105.). Denn das Lernen, Erleben und Erfahren von Bewegung, Spiel und Sport in der Schule kann nur dann seine pädagogischen Möglichkeiten entfalten, wenn die Lernenden auch ein angemessenes Wissen von dem haben, was sie tun und warum sie dies so ausführen und erarbeiten. Schließlich eröffnen die spezifischen Handlungssituationen und Interaktionsstrukturen der heutigen Unterrichtseinheit besondere Gelegenheiten zur Ausbildung sozialer Kompetenzen wie: gegenseitige Verständigung, Empathie-, Team-, Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit. Diese personalen Kompetenzen bestimmen wesentlich, ob eine zielgerichtete Mitgestaltung des Unterrichts und eigenständige Aufgabenlösungen gelingen.

Den Einstieg dieser Unterrichtsreihe erfuhren die SuS durch das Basisspiel Zombieball, welches sie kreativ in Gruppen weiterentwickelten. Anschließend wurden diese von dem Kurs erprobt und auf Umsetzbarkeit überprüft.

In den folgenden Stunden wurde den SuS konstitutive Regeln vorgegeben, mit Hilfe dieser sie in selbstgewählten Gruppen eigenständige Mannschaftsspiele entwickeln sollten.

Die Vorgabe dieser Regeln sollte den SuS auf transparente Weise deutlich machen, dass Spielregeln den Rahmen, in dem sich eine jeweilige Spielidee manifestiert, bilden. Darüber hinaus begannen die SuS Kriterien zu entwickeln, welche ihrer Meinung nach ein funktionierendes Spiel charakterisieren.

Die folgenden Kriterien wurden von den SuS erarbeitet:

Ein gutes Spiel muss...

- wenige, einfache Regeln haben
- Bewegung für alle garantieren
- herausfordernd, nicht langweilig sein
- die Möglichkeit zu gewinnen bieten
- Spaß machen und lustig sein

Die von den SuS entwickelten Kriterien wurden auf der Tafel festgehalten und im Anschluss auf Plakate und Arbeitsblätter übertragen (vgl. Anhang). Um die konstitutiven Regeln für die Lerngruppe transparent zu gestalten, wurden diese Regeln in Form von Fragestellungen umformuliert und ebenfalls auf den Arbeitsblättern vermerkt. In den folgenden Stunden wurden die Plakate und Arbeitsblätter dazu genutzt, um die Entwicklung der Mannschaftsspiele fertigzustellen.

Das Ziel zum Abschluss dieses Unterrichtsvorhabens ist es, ein eigenständig entwickeltes und funktionierendes Mannschaftsspiel hervorzubringen, welches möglichst viele der aufgestellten Kriterien erfüllt. Die Klasse soll so die Entwicklung eines Sportspiels durchführen und es veränderten Gegebenheiten anpassen können. Ein weiterer Aspekt, der bei diesem Unterrichtsvorhaben berücksichtigt werden soll, ist der von den SuS eingenommene Rollen- und Perspektivenwechsel. Die SuS sollen den Sport, durch ihre eigenständige Entwicklung und Vorstellung von Mannschaftsspielen, aus einer anderen Perspektive erfahren und sich mit der möglichen Problematik auseinandersetzen.

Die heutige Unterrichtseinheit

In der heutigen Stunde soll, im Sinne der didaktischen Reduktion, lediglich ein entwickeltes Mannschaftsspiel praktisch erprobt und anhand einer kritisch-konstruktiven Reflexion im Bezug auf die zuvor aufgestellten Kriterien zu einem funktionierenden Spiel modifiziert werden.

Nach einem kurzen informierenden Einstieg über den Ablauf der Stunde wird eine Schülergruppe die Möglichkeit bekommen, mittels eines Plakates ihr entwickeltes Mannschaftsspiel vorzustellen. Dies soll die Darstellungsfähigkeit eigener Arbeiten fördern und die anderen Gruppen in die Lage versetzen, das Spiel nachspielen zu können (Förderung der kognitiven Fähigkeit, Erweiterung der Handlungskompetenz). Die aus vier Mannschaften bestehende Klasse wird dieses Spiel anschließend im ganze Hallenviertel praktisch umsetzen.

In dieser konkurrenzorientierten Situation des Miteinander und Gegeneinander kann eine Handlungsdrematik entstehen, die die SuS wertvolle Formen des sozialen Miteinanders erfahren lässt, welche ein entsprechendes Regelbewusstsein und eine Orientierung an der Idee der Fairness einschließt (pädagogische Perspektive E *Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen*).

Nach einer angemessenen Erprobungsphase werden in Form einer reflektierten Praxis auftretende Probleme reflektiert und geeignete Lösungen entwickelt, welche dann im Spiel erprobt werden, um die oben genannten Kriterien eines funktionierenden Spiels zu erfüllen.

Die Reflexionsphase I wird durch ein von mir zuvor entwickeltes Plakat in ihrem Ablauf vorstrukturiert. In den zuvor durchgeführten Stunden zeigte sich, dass die SuS in den Reflexionsphasen die Gesprächsebene nicht einhalten und von der Strukturebene auf die Gefühlsebene umsprangen. Aus dieser Beobachtung ergab sich der Entschluss die Reflexionsphasen mit Hilfe von Redemitteln, in Form von Plakaten durchzuführen. Die SuS sollen anhand der Redemittel, ihre individuellen Spielerfahrungen im Hinblick auf Erfüllung der gesammelten Kriterien eines funktionierenden Spiels reflektieren. Modifizierungsvorschläge werden während des Gespräches auf der Tafel festgehalten. Hierbei geht es um Probleme des Spielablaufs allgemein, die also die Spielstruktur betreffen und die über fein ausbalancierte Regeländerungen zu bewältigen sind.

Nach einer sachgemäßen Erprobungsphase II wird in der anschließenden Reflexionsphase II die Wirkung und Eignung der vorgenommenen Regelanpassungen reflektiert.

Die Unterrichtseinheit möchte auch dem Inhaltsbereich 7: *Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele* (vgl. RuL 2001, S.91) Rechnung tragen. Das durchgeführte Unterrichtsvorhaben möchte neben der spezifischen Spielfähigkeit für bestimmte Spiele besonders die grundlegende Fähigkeit vermitteln, funktionierende Spiele in Interaktion mit einer Spielgruppe selbstständig hervorbringen zu können. In diesem Zusammenhang sollen die SuS zum einen komplexe Sportspielsituationen bewältigen und sich zum anderen kognitiv mit einem für sie neuen Mannschaftsspiel auseinandersetzen. Hierbei werden kreative sowie soziale Fähigkeiten bei der Gestaltung eines für alle gelingenden Spiels gefördert.

Antizipation möglicher Schwierigkeiten

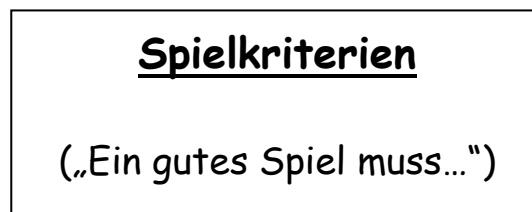
Das vorgestellte Mannschaftsspiel könnte sich trotz Modifizierung als nicht funktionierend erweisen und somit zum Ende der Stunde kein herausforderndes Wetteifern ermöglichen. In diesem Fall wird der Prozess der Modifizierung in der Folgestunde fortgesetzt.

Literatur:

Ministerium für Schule, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW (Hg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe I – Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen, Sport. Frechen 2001.

Anhang:

Spielkriterien



... wenige, einfache

Regeln haben.



... Bewegung für alle
Garantieren.



... herausfordernd, nicht
Nicht langweilig sein.



... die Möglichkeit zu
gewinnen bieten.



... Spaß machen
und lustig sein

