

Unterrichtsskizze

Datum: Name: Fach: Sport Lerngruppe: 5b (14w/19m) Zeit: 11:00 – 12:35 Ort:

Thema der Stunde: Präsentation, Durchführung und Reflexion der selbständig entwickelten kleinen Sportspiele unter Anwendung der Expertenmethode.

(Über einen Zeitraum von fünf Unterrichtsstunden sollten die SuS in selbst gewählten Gruppen ein kleines Spiel erfinden. Hierzu wurden vorab die Merkmale von kleinen Spielen besprochen und ein Arbeitsblatt zur Orientierung ausgeteilt. SuS waren in ihrer Auswahl der Spielgeräte frei, seitens des Lehrers wurde lediglich auf Sicherheitsaspekte geachtet. (aus RAAbits Sport, November 2009, Beitrag 6: „Wir erfinden ein Kleines Spiel – kreative Spielentwicklung“))

Verlaufsplan

Phase	Unterrichtsinhalt	Organisation
Begrüßung	<ul style="list-style-type: none">- Kontrolle der Anzahl der SuS- kurzes Vorstellen des Besuches („Ich begrüße euch recht herzlich, wie ihr seht haben wir Besuch...“)- Grobe Skizzierung des geplanten Verlaufs der Stunde <p>„In den letzten Stunden habt ihr ganz tolle und spannende Spiele entwickelt. Heute geht es darum, dass jedes Spiel von jedem Schüler ausprobiert wird und danach sollen die einzelnen Gruppen von den anderen Schülern eine Rückmeldung darüber bekommen, was ihnen an dem Spiel gut gefallen hat und was man vielleicht verbessern kann.“</p> <p>(Auf eine spezifische Erwärmung wird verzichtet, weil sich zwischen einer Erwärmungsphase und der eigentlichen Spielphase noch die Phase des Aufbaus befindet, darüber hinaus wäre ein kleines Spiel zur Erwärmung nicht notwendig, da in der Spielphase sowieso kleine Spiele erprobt werden, die in einer Erwärmung gespielt werden könnten.)</p>	<p>Treffen im Sitzkreis in der linken Halle, um möglichst großen Abstand zur Nebenhalle zu erreichen.</p> <p>(Falls ein Schüler nicht anwesend ist, der später ein Spiel präsentieren soll, bekommen die restlichen Gruppenmitglieder die Aufgabe sich während des Aufbaus zu überlegen welche SuS präsentieren sollen.)</p> <p>Geräteräume und Ballschränke sind geöffnet, Basketballkorb bereits unten.</p> <p>Im Voraus wurden die Spielanleitungen der SuS und die Spielnamen einschl. Spielfeldnummer an den Hallenwänden durch den Lehrer platziert. Darunter wurden Spielanleitungen von den SuS für die Schülerpräsentation durch den Lehrer platziert.</p>
Aufbau	<p>Auf vier Hallenhälften bauen vier Gruppen ihre Spielfelder auf.</p> <p>Lehrer gibt vorab folgende Arbeitsanweisungen zum Aufbau:</p> <ol style="list-style-type: none">1. „Jede Gruppe baut gleich, mit den gleichen Materialien wie am Montag, ihr eigenes Spielfeld. Bänder müsst ihr nicht besorgen.“2. „Wenn ihr euer Spielfeld aufgebaut habt, dann setzt ihr euch in die Mitte des Spielfeldes und besprecht noch einmal kurz euer Spiel. Wenn ich Pfeife dann Treffen wir uns alle am Spielfeld 1 „Extreme-Battle“. Die	<p>Jede Schülergruppe baut selbständig ihr Spielfeld auf. Lehrer achtet auf Sicherheit und hilft ggf. bei Koordination. Manche Gruppen sind schneller als andere. Die Gruppen, die bereits fertig sind sollen sich ins Zentrum ihres Spielfeldes setzen und können sich noch Gedanken über ihre Spiel-Präsentation</p>

	<p>Gruppe die präsentiert stellt sich in die Mitte des Spielfeldes und die anderen setzen sich nebeneinander an den Spielfeldrand.“</p> <p>3. „Baut bitte eure Spielfelder auf.“</p> <p>(Es gibt keine weiteren Arbeitsanweisungen, da die SuS wissen, dass die großen Kästen und die Minitrampoline zuerst von mir gesichert werden müssen, bevor ein SuS das Gerät ausprobiert. Außerdem sollen alle SuS beim Aufbau helfen und sie sollen beim Transport der Geräte aufeinander und die anderen Schüler achten.)</p>	machen.
Präsentation	<p>Nacheinander (im Uhrzeigersinn) präsentieren ein bis zwei Schüler jeder Gruppe ihr Spiel. Auf eine Spieldemonstration wird aus zeitlichen Gründen verzichtet. Die anderen Gruppenmitglieder können auch noch ergänzen, falls etwas Wichtiges vergessen wurde.</p> <p>Wenn eine Spielerklärung unverständlich war, werden einige Fragen seitens der SuS zugelassen. Generell gilt aber, dass bei Unklarheiten hinterher noch die „Experten“ in den einzelnen Spielgruppen zur Verfügung stehen.</p>	Die einzelnen Gruppen präsentieren nacheinander ihr Spiel. Hierbei steht die Gruppe, die präsentiert in ihrem Spielfeld und die übrigen SuS setzen sich an die Spielfeldränder. Die Gruppe hat auch die Aufgabe erhalten den anderen Schülern Sicherheitshinweise an den Stationen zu geben (z.B. beidbeinig in das Trampolin springen).
Gruppenbildung	<p>Der Lehrer teilt den vier Spielfeldern jeweils eine Spielgruppe zu, die jeweils gleichmäßig aus den unterschiedlichen Expertengruppen zusammengesetzt wurden. Immer die ersten vier Schüler einer Spielgruppe, die genannt werden, bilden eine Mannschaft. Der Lehrer gibt folgende Arbeitsanweisungen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Wir teilen jetzt neue Spielgruppen ein, damit gleich in jedem Spielfeld ein bis zwei Experten ihres eigenes Spiels sind, d.h. in jedem Spielfeld sind immer zwei SuS die das Spiel gut kennen und bei Problemen helfen können.“ 2. „Ich nenne gleich das Spielfeld und lese danach acht bis neun Schülernamen vor. Die ersten vier Schüler, die ich aufrufe sind eine Mannschaft und der erst genannte Schüler erhält von mir die Bänder für diese Mannschaft. Diese vier spielen dann gegen den Rest der Schüler, die aufgerufen werden. Ich habe die Mannschaften absichtlich so eingeteilt, damit in jeder Mannschaft ein Experte aus jedem Spiel ist. So hat jede Mannschaft immer einen eigenen Experten zu jedem Spiel im Team. Die Mannschaften bleiben heute so bestehen.“ 3. „Wenn ich euch aufgerufen habe, dann geht ihr in eure zugeteilten Spielfelder und könnt euch noch mal kurz über das Spiel unterhalten. Ihr beginnt erst dann mit dem Spiel, wenn ich Pfeife. Spielzeit sind immer 6 Minuten, danach probiert ihr ein anderes Spiel aus. Wenn ich Pfeife werden 	Im Sitzkreis werden die Schüler durch den Lehrer den Spielfeldern 1-4 zugeordnet. Die ersten vier SuS einer jeden Spielgruppe (1-4) bilden immer eine Mannschaft, dem ersten Spieler werden die Parteibänder ausgehändigt. Die Spielgruppen (1-4) wurden in der vorherigen Stunde mit Absprache der SuS so gebildet, dass in jeder Gruppe zwei Experten von jedem Spiels sind. Die Mannschaftseinteilung durch den Lehrer wird aus zeitlichen Gründen und mit dem Ziel vorgenommen, dass in jeder Mannschaft der Spielgruppen ein Experte von jedem Spiels ist.

	<p>die Spielfelder im Uhrzeigersinn gewechselt. Also wechselt die Gruppe vom Spielfeld eins zum Spielfeld zwei und zwei zu drei etc.“</p> <p>4. „Folgende Aufgabe bekommt ihr für jedes Spiel: Probiert das Spiel aus und merkt euch, was euch gut gefallen hat und was man vielleicht noch verbessern könnte.“</p>	
Spielphase I-IV	Nacheinander spielt jede Gruppe jedes Spiel. Der Lehrer versucht nur die Spielwechsel vorzugeben, ansonsten sollen die Gruppen die Spiele eigenständig erarbeiten und Probleme lösen.	Gruppen spielen selbständig in den einzelnen Spielfeldern. Auf ein Signal hin werden die Spielfelder gewechselt.
Abbau	<p>Die Schüler sammeln sich am ersten Sitzkreis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Jede Gruppe baut ihr eigenes Spielfeld wieder ab und bringt die Spielgeräte dorthin zurück, wo sie sie hergeholt hat.“ 2. „Wenn eine Gruppe fertig ist hilft sie den anderen Gruppen.“ 3. „Wenn alle Gruppen fertig sind, dann setzt ihr euch im Halbkreis um die Magnetwand.“ 	Schüler sammeln sich im Sitzkreis und erhalten Anweisungen durch den Lehrer. Danach eigenständiger Abbau der Schüler. Lehrer holt die Magnetwand aus dem Geräteraum.
Reflexion	<p>Nacheinander erhalten die verschiedenen Experten ein Feedback zu ihrem Spiel von den anderen Schülern. Lehrer notiert zu jedem Spiel was gut war und Verbesserungsvorschläge.</p> <p>„Ihr könnt jetzt nacheinander zu jedem Spiel eine Rückmeldung abgeben. Sagt zuerst was euch gut gefallen hat und danach könnt ihr etwas nennen, was man verbessern könnte. Verbesserungsvorschläge sind nicht schlimm, denn sie sind nur dafür da, um ein bereits tolles Spiel noch besser zu machen. Wir beginnen mit dem Spiel Extreme-Battle.“</p> <p>Nach dem Feedback der SuS kommt der Hinweis durch den Lehrer: „In der nächsten Stunde werden wir die Verbesserungsvorschläge ausprobieren und schauen, ob sie das Spiel verbessern.“</p>	SuS setzen sich im Halbkreis um die „Flipchart“. Der Lehrer steht an der Flipchart. Die Tabelle wurde bereits zuvor durch den Lehrer gezeichnet.
Schluss	Feedback über Gelingen der Stunde seitens der Lehrkraft und Verabschiedung.	SuS sitzen im Halbkreis vor der Flipchart.