



Seminar für das Lehramt
an Gymnasien und Gesamtschulen

Schriftlicher Entwurf für den 5. Unterrichtsbesuch am

Name: Sarah Zander
Fach: Sport
Lerngruppe: Klasse 11 (13 m, 1w)
Zeit: 14:15-15:35 Uhr
Ort: Sporthalle,

Fachseminarleiter:

Fachlehrer:

Schulleiterin:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Erfahrungs- und Handlungsorientierung anhand eines alternativen Sportspiels - Reflektierte Optimierung der Taktik im Angriff und in der Verteidigung am Beispiel Tchoukball

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

- A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern
- D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- **E: Kooperieren, wettkämpfen, sich verständigen**

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (7)

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)

Überblick über das Unterrichtsvorhaben

1. Vereinfachte Einführung von Tchoukball anhand der zentralen Spielidee zur schülergemäßen Weiterentwicklung sinnvoller Spielregeln wie die Schritt-, Zeit-Einwurf- und Wurfkreisregel
- 2. Entwicklung der Wahrnehmung der Gegner vor dem Wurf und der sich daraus ergebenden Handlungsmöglichkeiten zur Optimierung des Angriffsspiels beim Tchoukball**
3. Erarbeitung der Taktik in der Verteidigung beim Tchoukball zur Vertiefung der Raumorientierung und des Stellungsspiels
4. Selbstorganisierte Durchführung eines Abschlussturniers zur Veranschaulichung einer Wettkampfsituation im Tchoukball

Kernanliegen

Die SuS sollen durch eine reflektierte Praxis ihres Spiels die Bedeutung der Wahrnehmung und Orientierung vor dem Wurf auf den Frame und die daraufhin folgende Veränderung der Einwurfintensität und des Wurfwinkels im Tchoukball herausarbeiten und im Spiel umsetzen, damit sie in der komplexen Spielsituation bezüglich dieser wesentlichen Elemente des Angriffs handlungsfähiger werden.

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

Der Sportkurs setzt sich aus 13 männlichen Schülern und einer weiblichen Schülerin der Klasse 11 zusammen. In der Klasse herrscht ein angenehmes, lockeres Lernklima, welches meiner Meinung nach auf klare Vereinbarungen im Sportunterricht und der Begeisterung der SuS für den Sportunterricht zurückzuführen ist. Mirko ist ein herausragender Sportler. Das Leistungsniveau der anderen SuS ist als durchschnittlich hoch einzuschätzen. Bereits in den vorangegangenen Unterrichtsreihen zu den Gegenständen Rugbytouch und Handball zeigten die SuS ein gutes Vermögen, neue Regeln umzusetzen und motiviert das Spiel zu optimieren. Technische Voraussetzungen wie das Passen und Fangen des Balles sind somit bereits mehrfach zufriedenstellend erprobt worden.

Tchoukball ist dem Inhaltsbereich 7 „Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele“ zuzuordnen. Der Gegenstand zeichnet sich für den Sportunterricht in der Oberstufe besonders durch die Möglichkeit aus, dass die SuS sowohl Spielregeln entwickeln als auch

die Taktik im Angriff und in der Verteidigung optimieren können. Bei diesem alternativen Sportspiel können einige SuS auf ein kleines Repertoire an Vorerfahrungen zurückgreifen, da sie es bereits in der Sekundarstufe I kennengelernt haben. So bietet sich besonders dieses Spiel an, da es einen hohen Motivationscharakter für diesen Kurs aufweist und bei den SuS keine großen Unterschiede bezüglich der Vorerfahrungen vorliegen.

Pädagogisch didaktisch lässt sich das Thema legitimieren, da wesentliche taktische Elemente des Angriffs geschult und optimiert werden, die für alle Ballsportarten von Bedeutung sind. Aufgrund der Spielidee - verhindern des Punktes durch Abfangen – müssen sich die SuS in eine besonders gute Position beim Angriff und bei der Verteidigung begeben und Absprachen durch Kommunikation treffen. Die SuS dieses Kurses verfügen bereits über eine durchschnittlich gute Wurftechnik, weisen aber Lücken auf, wenn es um das Finden der optimalen Angriffsposition geht. Die Schulung des Angriffs ist im Allgemeinen für die SuS interessanter, da mehr Punkte erzielt werden können. In der gymnasialen Oberstufe sollen sich die SuS vor allem mit den komplexen Handlungssituationen auseinandersetzen. Dabei steht die Schulung spezifischer Wahrnehmungs-, Handlungs- und Entscheidungsmuster einschließlich der technischen und taktischen Fähigkeiten im Mittelpunkt (vgl. RuL Sport 1999, S. 15). Das Angriffsverhalten im Tchoukball bietet ausreichend Gelegenheiten, durch eine Optimierung des Angriffs die Wahrnehmungs- und Handlungsfähigkeit zu fördern. Somit wird an die Vorerfahrungen der SuS im Rugbytouch und Handball angeknüpft. Darüberhinaus werden aufgrund der Teamfähigkeit und des Verhaltens in der Wettkampfsituation die Sozialkompetenz geschult. Die Fach- und Sachkompetenz der SuS wird besonders durch das Hervorheben der Angriffstaktik weiterentwickelt.

Für dieses Unterrichtsvorhaben sind insbesondere drei pädagogische Perspektiven von Bedeutung (vgl. RuL Sport 1999, S.XXX ff. und S.15 f.). Die SuS optimieren ihre Wahrnehmungs- und Orientierungsfähigkeit in der komplexen Spielsituation (A). Während des Spiels müssen sie sich freilaufen und bereits vor dem Wurf auf den Frame die gegnerischen Spieler im Blick haben, um entscheiden zu können, in welcher Intensität und in welchem Winkel sie auf das Frame werfen. Außerdem bietet Tchoukball die Möglichkeit, Leistung zu erbringen, zu reflektieren und zu verbessern. Durch eine Optimierung der eigenen Spielfähigkeit anhand gezielter Schulung der Angriffstaktik erfahren die SuS, was sie geleistet haben (D). Im Vordergrund steht die Erweiterung der taktischen

Handlungsfähigkeit im sozialen Miteinander, so dass sie in einer Wettkampfsituation des Spiels angemessen handeln können (E).

Durch die Einstimmung und Erwärmung mit dem Spiel 10er Pass, sollen die SuS das Freilaufen und Fangen noch einmal isoliert üben. Es ist ein einfaches und motivierendes Spiel, bei dem die SuS nach zehn laut mitgezählten, erfolgreichen Pässen einen Punkt erhalten; es eignet sich daher gut für den Stundenanfang. Bereits vor diesem Spiel werden die Mannschaften für die gesamte Sportstunde festgelegt. Nach dem Aufbau der Frames und des Wurfkreises werden noch einmal kurz die Spielregeln wiederholt, da in der letzten Stunde zwei Schüler krank waren. Durch das Tchouckballspiel ohne Akzentuierung des Stundenanliegens haben die SuS so noch einmal die Möglichkeit, die neu erarbeiteten Regeln der letzten Stunde zu erproben, ohne sich auf die Angriffstaktik konzentrieren zu müssen. Die Spielidee und Regeln werden in dieser Stunde nicht mehr ausführlich thematisiert, da sie bereits Thema der letzten Stunde waren und bereits selbstständig erarbeitet, erprobt und diskutiert worden sind. Nach der Einspielphase folgt die Reflexion des Spiels in Hinblick auf den Schwerpunkt der Stunde. Die Beobachtungen werden geschildert und gleichzeitig durch eine Skizze an der Flipchart visualisiert. Zunächst werden die Positionen der Spieler dargestellt. Dann reflektieren die SuS, welche Möglichkeiten die Angreifer haben, um erfolgreich zu sein und einen Punkt zu erzielen. Dies wird in die Skizze eingezeichnet. Dabei handelt es sich zum einen vordergründig um die Ausnutzung des Wurfwinkels und zum anderen um die Nutzung der Wurfintensität. Die SuS konkretisieren dies, indem sie beschreiben, wie sie in der jeweiligen Situation handeln müssen. Dabei ist zunächst wichtig, dass sie den freien Raum erkennen und anschließend die Schrittregel anwenden und den Krafteinsatz dosieren. Vor der erneuten Erprobung des Spiels unter der Akzentuierung wird festgehalten, dass die SuS sich erst orientieren und die Gegner wahrnehmen müssen und dann angemessen mit dem Wurf auf den Frame darauf reagieren müssen. In der Erprobung soll das Umsetzen der Angriffstaktik und somit die Lernprogression deutlich zu erkennen sein. Falls dies nicht der Fall sein sollte, wird eine kurze Zwischenreflexion eingeschoben. Eine Übungsform zur Angriffstaktik wird nicht durchgeführt, da hier eine reflektierte Praxis aus der Spielsituation heraus während des Spiels als geeigneter angesehen wird als eine abstrakte Übungsform, die in der Umsetzung

im Spiel meist nicht funktioniert. Nach dem Spiel werden noch einmal einzelne Erfahrungen der SuS gesammelt, die sich auf den Schwerpunkt der Stunde beziehen.

Literatur- und Quellenverzeichnis

<http://www.tchoukball.at/>

<http://de.wikipedia.org/wiki/Tschuckball>

Ministerium für Schule, Wissenschaft und Forschung des Landes Nordrhein- Westfalen

(Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/

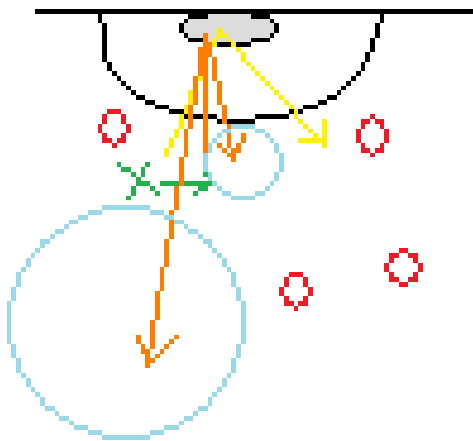
Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen. Sport. Frechen 1999.

Verlaufsplan

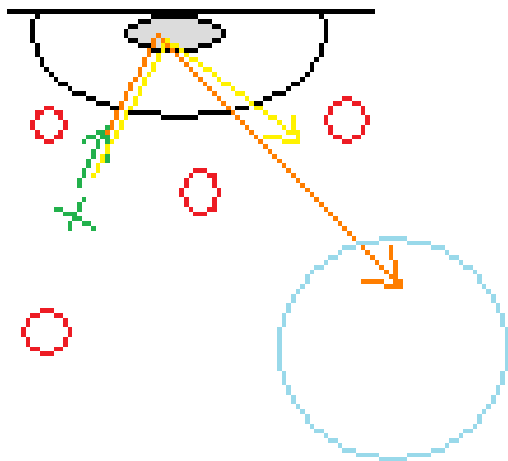
Phase	Geplantes Vorgehen / Inhalt	Unterrichts-form/ Medien/Geräte	Didaktisch-methodischer Kommentar / Organisation
Einstieg	Begrüßung, 10er Pass zum Freilaufen und Fangen, kurze Regelwiederholung, Mannschaften bilden	Sitzkreis	10er Pass eignet sich besonders, da die SuS noch einmal das Freilaufen und Fangen des Balles üben.
Einstimmung	10er Pass	2 Mannschaften, Parteibändchen, 1 kleiner Ball	motivierende Erwärmung
Vorbereitung	Frames werden aufgestellt, Wiederholung der erarbeiteten Regeln für das Tchoukballspiel <ul style="list-style-type: none">- Wurfkreis- Kein aggressiver behindernder Körperkontakt- Schrittregel: 3 Schritte- Zeitregel: 3 Sekunden- Es gibt keinen eigenen Frame- Nach Punktgewinn Einwurf von der Mittellinie von der Mannschaft ohne Punktgewinn- Rahmen wird nicht als Punkt gewertet, das Spiel läuft weiter- Wandberührung des Balls nach dem Wurf auf den Frame gilt als Aus und der Ball ist wieder frei	2 Frames, 2 kleine Matten, Gummi- markierungen	zügiger Aufbau, kurze Verständigung über die Spielregeln als Wiederholung, v.a. da in der letzten Stunde 2 Schüler gefehlt haben

Erprobung I	Tchoukballspiel wird nach den bekannten Regeln gespielt, (anschl. kurze Trinkpause)	2 Mannschaften (6-7 SuS), Frames, Ball, Wurfkreis-markierung	Während die SuS spielen, wird im Spiel die Angriffstaktik beobachtet. (evtl. auch durch Invalide: beschreiben, was konkret nach dem letzten Pass von den Angreifern gemacht wird)
Reflexion	<p>Thematisierung der Angriffstaktik:</p> <p>1. wahrnehmen der Gegner → Vorher Orientieren und Wahrnehmen: <i>Freilaufen, Umschauen, Kommunikation</i></p> <p>2. Reagieren durch Ausnutzung von Winkel und Intensität → Einwurfwinkel: <i>Schrittregel ausnutzen (re, li)</i> → Wurfintensität: <i>Nähe zum Frame, Kräfteinsatz dosieren</i></p>	Sitzkreis, Flipchart (siehe Anhang)	<p>Beim Anzeichnen werden die Positionen der Angreifer und Verteidiger genauer unter die Lupe genommen.</p> <p>evtl. Transfer auf Situationen in anderen großen Sportarten</p>
Erprobung II	Spiel mit der Akzentuierung Angriffstaktik	2 Mannschaften	Optimierung der Taktik im Angriff soll im Spiel sichtbar werden. Falls dies nicht der Fall ist, wird eine kurze Zwischenreflexion erfolgen.
Ggf. Zwischenreflexion	Es wird z.B. interveniert, wenn die Verteidiger den Ball fangen, ohne sich dafür bewegen zu müssen -> Zeichen dafür, dass die Wahrnehmung nicht stimmt oder der Winkel und die Intensität des Wurfes nicht ausgenutzt werden	Stehkreis	
Abbau	Frames, Matten, Markierungen, Bälle, Bänder werden wegeräumt		zügiger Abbau
Ausblick	Vorschau auf die genauere Betrachtung der Verteidigung, die gezielt auf den Angriff reagieren muss		Transparenz des Unterrichtsvorhabens

Anhang



Winkel verändern: Schrittregel ausnutzen,
Krafteinsatz regulieren



Intensität verändern: Schritte ausnutzen,
Krafteinsatz (je näher man am Frame
steht, desto höher die
Treffwahrscheinlichkeit)