



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

## **Schriftlicher Entwurf für den 6. Unterrichtsbesuch am**

Studienreferendar:

Fach: Sport

Lerngruppe: GK 11b Sport 26 / (w 4/ m 22)

Zeit: 14:20 bis 15:20 Uhr

Ort:

Schuldirektorin:

Fachleiter:

### **Thema des Unterrichtsvorhabens**

Förderung des präzisen Werfens und Entwicklung des Raum- und Stellungsspiels am Beispiel des Spiels „Tschoukball“.

### **Thema der Unterrichtseinheit**

Hinführung zum Spiel Tschoukball unter besonderer Berücksichtigung des Wurfverhaltens zur Entwicklung einer höheren Präzision.

## Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

- Kooperieren, **wettkämpfen** und sich verständigen (E)
- **Wahrnehmungsfähigkeit verbessern** und Bewegungserfahrungen erweitern (A)
- Das **Leisten erfahren und einschätzen** (D)
  
- **Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen**

## Kernanliegen

Die Schülerinnen und Schüler sollen begreifen und praktisch erfahren, wie durch Veränderung bzw. Anpassung ihres Wurfverhaltens eine höhere Präzision in ihren Zielwürfen über das Tschoukball-Frame erreicht werden kann.

## Weitere Lernziele

- ∅ Die Schülerinnen und Schüler sollen sich an das Tschoukball-Frame gewöhnen und den Rebound holen.
- ∅ Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre Wahrnehmung bezüglich des Zielwurfs über das Tschoukball-Frame verbessern.
- ∅ Die Schüler sollen ihre Differenzierungsfähigkeit zielgerecht einsetzen und somit das Rückprallverhalten des Tschoukball-Frames einschätzen lernen.
- ∅ Die Schülerinnen und Schüler sollen aktiv teilnehmen.

## Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

Bei dieser Stunde handelt es sich um die Einführungsstunde zum Zielspiel Tschoukball. Das Spiel Tschoukball zeichnet sich besonders durch die Schnelligkeit des Spiels, den Teamgeist der Mannschaft bzw. das soziale Miteinander sowie das körperlose Spiel aus. So verdient es als pädagogisch wertvolles Spiel mehr Berücksichtigung innerhalb der Sportspiele zu bekommen. Grundsätzlich lässt sich das Spiel mittels drei Bausteinen mit folgenden Inhalten einführen: „Kleine Spiele“, „Abprallverhalten und Rebound erkunden“ und „taktische Übungen zum Raum- und Stellungsspiel“.

Da ich dieses Spiel in der Jahrgangsstufe 11 einführe und dieser Kurs mit kleinen Spielen, wie Zombieball, Hühnerball, Brettball, Treibball... bereits ausgiebig vertraut ist, habe ich mich entschlossen mit einer Stunde einzusteigen, die sofort das „Abprallverhalten und Rebound erkunden“ in den Fokus nimmt. Aufgrund der Vorerfahrungen mit kleinen Spielen in diesem Kurs lässt sich diese Vorgehensweise rechtfertigen.

Die darauf folgenden Stunden werden den Inhalt „Abprallverhalten und Rebound erkunden“ noch einmal aufgreifen und spielerisch vertiefen, bevor dann das Zielspiel „Tschoukball“ durchgeführt werden kann und mit ihm „wichtige Aspekte zum Raum- und Stellungsspiel“ thematisiert werden.

Durch die erste Aufgabenstellung sollen die Schülerinnen und Schüler (Paarweise) mit dem Abprallverhalten des Balles von der Wand bzw. vom Basketballbrett vertraut gemacht werden und dabei versuchen den Rebound zu holen. Da aller Voraussicht nach die Schülerinnen und Schüler die Bälle mit unterschiedlicher Härte und Höhe an die Wand werfen werden, müssen sie bereits hier das Abprallverhalten des Balles antizipieren, um den Rebound zu bekommen. Es erfordert also ein aufmerksames Beobachten des Ballwurfes und das daraus resultierende angepasste Positionieren, um den Ball zu fangen.

Im zweiten Schritt sollen die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit das Abprallverhalten des Tschoukball-Frames kennenlernen und versuchen auch dort den Rebound zu bekommen.

Die Progression besteht einerseits darin, dass nun nicht mehr frei gegen die Wand geworfen wird, sondern auf ein viel kleineres Tschoukball-Frame, d.h. die Würfe werden zu Zielwürfen und müssen somit präziser sein als noch in der vorangegangenen Übung. Hinzu kommt, dass sich das Abprallverhalten vom Tschoukball-Frame deutlich vom Abprallverhalten von der Wand oder vom Basketballbrett unterscheidet, da dies federt und den Ball zusätzlich beschleunigt (herauskatapultiert). Die Schüler müssen also das neue, veränderte

Abprallverhalten erst einmal erkunden und einschätzen lernen, um den Rebound zu bekommen.

An dieser Stelle ist folgende Problematik zu erwarten:

- Ø Die Schülerinnen und Schüler treffen das Frame nicht oder nur selten, weil sie zu weit vom Frame entfernt sind.
- Ø Die Schülerinnen und Schüler werfen gleichzeitig auf das Frame und behindern sich gegenseitig.
- Ø (Es wird nicht richtig ausgeholt und somit hat der Wurf zu wenig Intensität, um angemessen aus dem Frame herauszuspringen.)

An dieser Stelle wird in einer Reflexionsphase die aufgetretene Problematik thematisiert und die Schülerinnen und Schüler sollen selbst Lösungsvorschläge geben, um das Problem zu beheben. Dieses Vorgehen entspricht einer Schülerorientierung und gibt ihnen die Möglichkeit selbstständig Lösungen zu finden und das Spiel bzw. die Übungsform mit zu gestalten.

Die Übungsform soll insofern verbessert werden, dass alle Schülerinnen und Schüler so nah an das Frame herantreten, dass sie es auch mit hoher Sicherheit treffen. Hierbei müssen sie sich automatisch selbst einschätzen, um die Aufgabe zu erfüllen.

Um die Wahrnehmung und die Bewegungserfahrungen zielspielgemäß zu erweitern, erhalten die Schülerinnen und Schüler nun die Aufgabe, Matten, die in unterschiedlichen Entfernungen vor dem Tschoukball-Frame liegen, zu treffen. An dieser Stelle wird eine Demonstration notwendig sein, damit den Schülerinnen und Schüler der Ablauf dieser Übung verständlich wird. Um bei dieser Übung erfolgreicher zu werden, müssen die Schülerinnen und Schüler das Abprallverhalten des Balles in Abhängigkeit zu ihrer Wurfintensität einschätzen lernen, um die Würfe präziser zu gestalten.

Um die Motivation der Schüler zu steigern wird diese Übungsform zur Wettkampfform umgewandelt und erhält so einen spielerischen Charakter. Ein Paar spielt jeweils unter sich gegeneinander. Für das Treffen der vorderen und hinteren Matte erhalten die Schülerinnen und Schüler unterschiedlich viele Punkte. Ein Spiel dauert ca. 1 Minute. Es werden mehrere Durchgänge gespielt.

Anschließend werden die Matten vor dem Frame zur Seite hin verschoben, so dass ein Winkel gespielt werden muss, um die Matten zu treffen. Somit besteht die Progression nun darin nicht nur das Abprallverhalten des Balles in Abhängigkeit zur Wurfintensität, sondern zudem noch in Abhängigkeit zum Einwurfswinkel einzuschätzen.

Nachdem die Schülerinnen und Schüler das Winkelspiel erprobt haben, wird wieder eine Wettkampfform durchgeführt. Diesmal spielen die Paare an einem Frame (paarweise) gegeneinander.

Durch die Abschlussreflexion soll nun herausgestellt werden, worauf es ankommt um bei dem (letzten) Spiel erfolgreich zu sein.

1. Man muss abschätzen, wie fest man in das Frame hinein werfen muss.  
(Berücksichtigung der Wurfintensität)
2. Man muss abschätzen, in welchem Winkel man in das Frame hineinwerfen muss.  
(Berücksichtigung des Einwurfwinkels)

Damit der Um- und Aufbau geordnet und kontrolliert abläuft, werden immer nur einige wenige Schülerinnen und Schüler aufgefordert den Auf- bzw. Umbau vorzunehmen während die anderen im Kreis sitzen bleiben. Dieser Ablauf ist der Gruppe bereits bekannt. Die größte Schwierigkeit in dieser Stunde sehe ich in der Koordination und Organisation der verschiedenen Phasen.

Die Demonstrationen sind mir deshalb wichtig, damit den Schülerinnen und Schülern auch wirklich klar wird, wie die nächste Übung bzw. die nächste Spielform auszusehen hat.

## **Verlaufsplan**

<b>Phase</b>	<b>Geplantes Vorgehen</b>	<b>Kommentar</b>
Einstieg	Begrüßung im Sitzkreis, Überblick über die Stunde wird gegeben.	Transparenz wird für die SuS hergestellt
Einstimmung und Aufwärmung	SuS tun sich zu zweit mit einem Ball zusammen. SuS werfen abwechselnd an die Wand/Brett, der Partner/in versucht jeweils den Rebound zu holen. Alle SuS laufen paarweise in Kreisform an der Wand entlang.	Die SuS sollen sich daran gewöhnen einen abprallenden Ball als Rebound zu holen. Hier wird ganz automatisch schon mit der Differenzierungsfähigkeit gespielt (mal fester, mal lockerer werfen).
Auf-/Umbau I, Aufgabenstellung geben, Aufteilung der Paare auf die Felder	Sitzkreis, einzelne SuS bauen die Tschoukballframes in zwei Feldern auf. <u>Aufgabenstellung:</u> Ein Spieler wirft ein Ball in das Frame, sein Partner versucht ihn zu fangen (Rebound holen). <u>Organisation:</u> 2er-Teams von gerade bleiben zusammen (ca. 6 Paare pro Spielfeld), die Paare laufen immer im Wechsel von einem Frame zum gegenüberliegenden Frame	Gewöhnung an das neue Gerät (das Tschoukball-Frame), die Schülerinnen und Schüler sollen das Abprallverhalten des Balles kennenlernen und erkunden. Sie sollen sich mit dem neuen Gerät vertraut machen und neue Erfahrungen sammeln.
Übungsphase	Umsetzung der Übungsform,  Der L./ die Invaliden stellen je einen Kasten neben das Frame, damit die Bälle dort während der Reflexions- und Umbauphasen deponiert werden können.	Dadurch wird sichergestellt, dass während der Reflexionsphasen keine Unruhe durch die Bälle entsteht.
Mögliche Reflexionsphase	Sitzkreis, Erwartung: <ul style="list-style-type: none"> <li>Ø SuS treffen das Frame nicht, da sie aus zu weiter Entfernung werfen.</li> <li>Ø SuS werfen gleichzeitig auf das Frame und behindern sich gegenseitig.</li> <li>Ø (Es wird nicht richtig ausgeholt. Demonstration)</li> </ul>	SuS soll verdeutlicht werden, dass die oberste Priorität ist, das Frame (unter Verwendung einer ganzen Ausholbewegung) zu treffen. Folglich soll so nah an das Frame herantreten werden, dass man auf jeden Fall das Frame trifft. Die SuS sollen lernen sich selbst einzuschätzen.
Übungsphase	Erneute Umsetzung der Übungsform mit verbesserter Ausführung.	Den SuS wird die Möglichkeit gegeben, das Reflektierte nun zu verbessern.
Umbau II, Erklärung der nächsten Übung	Sitzkreis im Halbkreis vor einem Frame, Aufbau der Station: einzelne SuS holen kleine Matten und positionieren diese in verschiedenen Distanzen vor dem Frame (je 2 Matten vor jedem	Die SuS sollen sich im Halbkreis seitlich vor einem Frame versammeln, damit sie die später folgende Demonstration besser sehen können.

	<p>Frame). Lehrer oder weiterer Schüler positioniert die Hütchen.</p> <p><u>Aufgabe:</u> Es soll versucht werden, die Matten zu treffen.</p> <p><u>Organisation:</u> Der Werfer wechselt nach seinem Wurf auf die andere Seite und umgekehrt.</p> <p><b>Demonstration mit einem Paar.</b></p>	<p>Um ein Chaos beim Aufbau zu vermeiden werden nur einzelne SuS bestimmt, die die Matten an den Stationen positionieren und die Hütchen verteilen. Der Rest wartet im Sitzhalbkreis. Durch eine Demonstration des Übungsablaufs wird sichergestellt, dass alle SuS die Aufgabe und den Ablauf verstanden haben.</p>
Übungs-/Spielphase	<p>SuS erproben die Aufgabe und erweitern ihre Bewegungserfahrungen</p> <p>Erweiterung als Wettkampf: 2er- Teams untereinander. Die erste (dem Frame nähere) Matte zählt 1 Punkt, die zweite Matte zählt 2 Punkte, auf Zeit (ca. 1 min.) mehrere Durchgänge</p>	<p>SuS sollen präziser in ihren Würfen werden und das Abprallverhalten des Balles in Abhängigkeit zu ihrer Wurfintensität erkunden und einschätzen lernen.</p>
Umbau III, Erklärung der Spielerweiterung	<p>Sitzkreis im Halbkreis vor einem Frame, 2 von jeder Spielstation bauen die Matten um, die Matten werden nun zur Seite hin verschoben, so dass ein Winkel gespielt werden muss.</p> <p><u>Aufgabe:</u> Versucht mit dem Ball die Matte zu treffen. (Erprobung, Ausprobieren) Der Organisationsablauf bleibt erhalten (Seitenwechsel der Werfer)</p>	<p>Auch hier wähle ich den Halbkreis vor einem Frame, da die SuS bei der Erläuterung der nächsten Aufgabe so die Station sehen können und der Ablauf für sie besser vorstellbar ist.</p> <p>Das Spielfeld wird umgebaut, um den Aspekt des Winkelspiels hinzuzunehmen. Die SuS sollen nun erfahren in welchem Winkel der Ball in das Frame hineingeworfen werden muss, um die Matte zu treffen.</p>
Übungs-/Spielphase	<p>SuS erproben ihre Aufgabe und erweitern ihre Bewegungserfahrungen</p> <p>Erweiterung als Wettkampf: 2-3 Partnerteams spielen nun gegeneinander, ein Mattentreffer zählt ein Punkt, auf Zeit (ca. 1 min.) mehrere Durchgänge</p>	<p>SuS sollen präziser in ihren Würfen werden und das Abprallverhalten des Balles in Abhängigkeit zu ihrer Wurfintensität und zu dem Einwurfswinkels einschätzen lernen.</p>
Abchlussreflexion	<p>Worauf muss geachtet werden um bei den Spielformen erfolgreich zu sein?</p>	<p>SuS sollen sich bewusst darüber werden, welche Aspekte zu</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>∅ Man muss abschätzen, mit welcher Intensität in das Frame geworfen werden muss.</li> <li>∅ Man muss abschätzen, in welchem Winkel der Ball hineingeworfen werden muss.</li> </ul>	beachten sind, um das Spiel erfolgreich zu spielen.
Abbau	Einzelne vom Lehrer bestimmte SuS bauen die Stationen ab.	