



Schriftlicher Entwurf für den 6. Unterrichtsbesuch am

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: 11G5 (9 m / 12 w)

Zeit: 15:15 – 16:30 Uhr

Ort:

Fachleiter:

AKO:

Leitende pädagogische Perspektiven

A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, **Bewegungserfahrungen erweitern**

E: **Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen**

Inhaltsbereich und Gegenstand

2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Thema des Unterrichtsvorhabens:

Erfahrungsorientierte Entwicklung des Mannschaftssportspiels *Ultimate Frisbee* zur Förderung des kooperativen Verhaltens im Spiel und während der Arbeit in Gruppen.

Einordnung der Unterrichtseinheit in das Unterrichtsvorhaben:

1. Einführung in die Frisbee-Wurftechnik. Ziel: Kontrolliertes und zielgenaues Werfen der Frisbee-Scheibe aus dem Stand und aus der Bewegung.
2. **Selbständige Entwicklung von Regeln zur Durchführung eines flüssigen Mannschaftsspiels mit dem Sportgerät Frisbee auf Grundlage der Spielidee des Ultimate Frisbee.**
3. Erarbeitung spieltaktischer Elemente im selbst entwickelten Ultimate Frisbee.
4. Durchführung eines Blitzturniers mit vier bis fünf Mannschaften.

Thema der Unterrichtseinheit:

Selbständige Entwicklung von Regeln zur Durchführung eines flüssigen Mannschaftsspiels mit dem Sportgerät Frisbee auf Grundlage der Spielidee des Ultimate Frisbee.

Kernanliegen:

Die SuS sollen in einem noch unbekanntem Sportspiel gemeinsam Regeln erarbeiten, indem sie Regelvorschläge innerhalb der Gruppe besprechen, gemeinsam mit anderen Gruppen praktisch ausprobieren und gegebenenfalls optimieren.

Teillernziele:

Die SuS sollen ...

- in Gruppen selbständig zu Ergebnissen kommen
- Arbeitsergebnisse kritisch reflektieren und ggfs. verändern
- die erlernten Wurftechniken in einem Sportspiel anwenden
- Regelvorschläge anderer Gruppen aufnehmen und zu einem Regelwerk vereinen
- mit Arbeitsblättern im Fach Sport arbeiten lernen
- Spaß an einem neuen Spiel entwickeln

Verlaufsplan:

U-Phase	Inhalte	Organisation Unterrichtsform Medien Geräte	Did.-meth. Kommentar
Begrüßung und Organisation	<p>Vorstellung des Besuchs. Ankündigung einer Stunde, die jeden SuS fordert und Kreativität verlangt.</p> <p>Einteilung von vier Gruppen durch Abzählen (1-4).</p> <p>Erläuterung der räumlichen Organisation: zwei Gruppen (1 + 2) begeben sich auf den kleinen Fußballplatz vor der Schule, zwei Gruppen (3 + 4) auf den Schulhof (bei feuchtem Untergrund bleiben sie in der Sporthalle).</p> <p>Die räumliche Trennung der Gruppen gilt für die Erwärmung (Demonstration für alle) und die erste Erarbeitungsphase (ca. 35 Minuten). Anschließend kommen alle SuS auf dem Fußballplatz zusammen.</p> <p>Austeilen und Besprechen der vier Arbeitsblätter</p>	<p>Sitzkreis</p> <p>L.-Info</p> <p>AB I + II und Folienstifte</p>	<p>Spannung und Motivation erzeugen.</p> <p>Das Abzählen ist eine schnelle und einfache Methode der Gruppeneinteilung und ermöglicht eine starke Mischung der SuS sowohl in Hinblick auf den zu erwartenden Könnensstand, als auch auf den Bekanntheitsgrad der SuS untereinander.</p> <p>Die Arbeitsblätter werden an die vier Gruppen ausgegeben, da sie sich nach der demonstrierten Erwärmung gleich in ihren Arbeitsbereich begeben und dort gemäß der Aufgabe selbständig arbeiten sollen.</p> <p>Eine intensive Besprechung der AB-Inhalte soll Missverständnisse und Fragen klären.</p>
Spezifische Erwärmung	<p>Dreier-Frisbee-Lauf: Drei SuS stehen sich ca. 15-20m gegenüber. Auf der einen Seite stehen zwei SuS. Ein S. dieser Seite wirft die Frisbee kontrolliert und genau zum gegenüberstehenden S. und läuft seinem Wurf zügig hinterher. Sobald der Fänger die Scheibe unter Kontrolle hat, wirft er sie wieder auf die andere Seite und läuft ebenfalls hinterher usw.</p>	<p>Frisbee-Scheiben</p> <p>3er-Gruppen</p>	<p>Diese Übung basiert auf den Inhalten der letzten Stunde, benötigt keinen materiellen Aufwand und ist einfach zu demonstrieren. Die Grundelemente des Ultimate Frisbee werden hier aufgegriffen: Genaues Werfen, sofortiges Weiterlaufen nach dem Passen, Fangen und schnelles Weiterpassen, Wachsam sein beim Laufen, damit niemand behindert oder die Scheibe aufgehalten wird.</p>
Erarbeitung	<p>1) Die SuS legen in den Gruppen <u>drei</u> Regeln fest, die ein flüssiges Spiel ermöglichen.</p> <p>2) Die Regeln werden der gegnerischen Mannschaft vorgestellt und in einem jeweils fünfminütigen Spiel angewendet (zwei Spiele).</p>	<p>4 Frisbee-Scheiben</p> <p>AB I + II</p>	<p>Auf dem AB I ist bereits die Grundspielidee des Ultimate Frisbee verdeutlicht. Dies dient der Orientierung für die SuS und gibt die gedankliche Richtung vor.</p> <p>Eine Konzentration auf <u>drei</u> Regeln bewirkt eine Vergleichbarkeit der vier Gruppenergebnisse und zwingt</p>

	<p>3) Die beiden Mannschaften / Gruppen einigen sich auf drei praktisch bewährte Regeln.</p> <p>Anschl. Zusammenkommen auf dem Fußballplatz mit allen SuS.</p>	<p>Hütchen und Markierungen</p> <p>Parteibändchen</p>	<p>die SuS dazu, sich auf wesentliche / wichtige Regeln zu beschränken (z.B. <u>kein Laufen</u> mit der Scheibe).</p> <p>Das Ausprobieren aller Regeln in einem Spiel führt zu einer gewünscht hohen Bewegungsintensität, da einige SuS in der letzten Stunde den sportlichen Gehalt von Frisbee angezweifelt haben („man steht ja meistens nur...“). Außerdem lässt sich die Qualität der theoretisch entworfenen Regeln nur <u>praktisch</u> überprüfen.</p> <p>Wahrscheinlich werden gleiche oder ähnliche Regeln in beiden Gruppen entwickelt werden. Bei unterschiedlichen Regeln muss die Qualität der jeweiligen Regel von den SuS eingeschätzt werden. Am Ende dieses Prozesses sollen drei gruppenübergreifende Regeln auf dem AB II notiert werden.</p>
Demonstration	<p>Die erarbeiteten Regeln werden den jeweils anderen beiden Gruppen vorgestellt und in einem fünfminütigen Spiel angewendet. Es spielt jeweils eine Gruppe mit eigenen Regeln gegen eine Gruppe, die die Regeln gerade vorgestellt bekommen hat (1:3, 2:4), sodass zwei Spiele hintereinander mit jeweils neuen Gegnern gespielt werden.</p> <p>Die passiven SuS beobachten das Spiel hinsichtlich der Einhaltung und Eignung der Regeln.</p>	<p>Frisbee-Scheibe</p> <p>AB II</p> <p>Hütchen und Markierungen</p> <p>Parteibändchen</p>	<p>Durch die Regelanwendung gegen jeweils neue Gegner wird zum einen ein weiteres Spannungsmoment ermöglicht, zum anderen sind sowohl die erklärenden SuS, als auch die zuhörenden SuS zur Aufmerksamkeit aufgerufen.</p>
Reflexion	<p>Festlegung auf sinnvolle, bewährte und zielführende Regeln auf Grundlage der bisherigen Regelvorschläge.</p> <p>Mögliche Impulsfragen:</p> <p>„Welche Regeln ermöglichen ein flüssiges Spiel?“</p> <p>„Welche Regeln ermöglichen eine Beteiligung aller Mitspieler?“</p> <p>„Welche Regeln notieren wir als verbindlich für die weitere Arbeit an und mit dem Spiel?“</p>	<p>Stehkreis oder Sitzkreis</p> <p>Poster</p>	<p>Angestrebt wird eine SuS-Interaktion, welche der L. im Idealfall lediglich moderiert.</p> <p>Eine Festlegung auf verbindliche Regeln soll das Ergebnis der umfangreichen Exploration und Diskussion „schwarz auf weiß“ konkretisieren.</p>

Anwendung	Bei ausreichender verbleibender Zeit wird in den noch nicht gespielten Begegnungen (1:4, 2:3) nach den gemeinsam festgelegten Regeln gespielt.	Frisbee-Scheibe Parteibändchen	Die Anwendung der Regeln gegen bislang noch „unbekannte“ Gegner, bewirkt zum einen einen bewegten und motivierenden Ausklang der Stunde, zum anderen bietet sie die Perspektive für die weitere Arbeit an diesem Spiel in den nächsten Stunden.
Ausstieg	Verabschiedung und Lob der SuS.	Sitz-/Stehkreis	

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang:

Lerngruppe:

Der Grundkurs 11G5 setzt sich zusammen aus neun männlichen und zwölf weiblichen SuS. Die Atmosphäre innerhalb der Gruppe wird durch zwei Dinge geprägt. Da die SuS zu Beginn des Eintritts in die Oberstufe aus ihrem gewohnten Klassenverband genommen wurden und vergleichsweise viele neue SuS von Realschulen hinzugekommen sind, befindet sich der Kurs noch in einer Phase des Kennenlernens und Zusammenwachsens. Hinzu kommt die ungewohnt späte Unterrichtszeit (9./10. Std.), die bei einigen SuS eine durchgängig konzentrierte Arbeitshaltung erschwert.

Aus diesen beiden Gründen liegt der Schwerpunkt des Unterrichtsvorhabens zum einen auf der Kooperation untereinander, was verstärkt durch Arbeit in Gruppen und der Präsentation vor der Gesamtgruppe gefördert werden soll, zum anderen auf einer hohen und freudvollen Bewegungszeit mit möglichst kurzen theoretischen Phasen.

Sachanalyse / thematische Legitimation der Unterrichtseinheit:

Der Unterrichtsgegenstand Ultimate-Frisbee lässt diese beiden Schwerpunkte zu und bietet weiterhin die Möglichkeit, der zur Zeit sehr eingeschränkten Sporthallennutzung aufgrund sich verzögernder Baumaßnahmen durch Ausweichen nach draußen zu begegnen.

Die offene Anlage des Inhaltsfeldes 2 – Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen – legitimiert ebenfalls den Gegenstand Ultimate-Frisbee:

„In diesem Inhaltsbereich erfahren und begreifen SuS, wie sie selbst Spielideen entwickeln und gestalten können. Hier werden Spiele nachgeahmt, nachgespielt und gestaltet, spielhafte Situationen erlebt sowie eigene Spiele erfunden. Vor allem sollen die SuS dahin geführt werden, ein für alle gelingendes Spielen zu gestalten und aufrecht zu erhalten.[...] Gerade hier hat das Spielen seinen Sinn in sich selbst und stellt ein Stück erfüllte Gegenwart dar.“¹

Es geht nicht um das Erlernen der organisierten Wettkampfsportart Ultimate-Frisbee mit ihren bereits festgelegten Regeln², sondern darum, dass die SuS das Potenzial der Spielidee erkennen und auf dieser Grundlage eigene Regeln entwickeln. Mögliche Regeln könnten sein:

¹ Ministerium f. Schule,..(Hrsg.): S. XXXIX

² vgl. Internet: <http://www.frisbeesportverband.de/sportarten/ultimate/>

- Mit der Scheibe darf nicht gelaufen werden (nur Sternschritt)
- Mit der Scheibe dürfen nur zwei / drei Schritte gelaufen werden
- Beim Abblocken der Scheibe ohne sie zu fangen, wechselt der Scheibenbesitz nicht
- Nach einem erfolgreichen Pass wird ein Mindestabstand zum Gegenspieler gewährt
- Doppelpässe sind nicht erlaubt
- Bei Bodenkontakt wechselt der Scheibenbesitz
- Bei Fangen in der Zone durch ein Mädchen gibt es einen Extrapunkt
- Körperkontakt ist generell verboten
- etc.

Wichtig ist, dass ein flüssiges und spannendes Mannschaftsspiel mit einem für die meisten SuS noch unbekanntem Sportgerät zustande kommt.

Die nötige Technik ist bei dem Großteil SuS in ausreichendem Maße vorhanden. In der vergangenen Stunde wurde die leichteste Wurftechnik³ – der Rückhandwurf – von den SuS geübt und bis auf zwei Schülerinnen gelang es allen SuS, einen kontrollierten und zielgenauen Wurf über mindestens zehn Meter zu schaffen. In der letzten Stunde fehlten leider vier SuS, die auf die vier Gruppen aufgeteilt werden, um während der Erwärmung und der Gruppenarbeitsphase eine kurze Einweisung von den Mitschülern erhalten. Falls diese Zeit nicht ausreicht, üben diese SuS den Rückhandwurf separat und kommen nach Beendigung der Gruppenarbeitsphase zur Anwendung im Spiel wieder in ihre Gruppen zurück.

Die sehr viel größeren taktischen Möglichkeiten durch das Beherrschen einer weiteren Wurftechnik (Vorhandwurf, Überkopfwurf – dadurch u.a. die Möglichkeit zu fintieren), wird in der nächsten Unterrichtseinheit thematisiert.

Bei wachsender technischer Fertigkeit können die in der Stunde aufgestellten Regeln jederzeit situationsangemessen verändert bzw. modifiziert werden. Bei den SuS das Bewusstsein für diesen beabsichtigten offenen Prozess zu schaffen, ist Aufgabe des Lehrers.

³ vgl. KUNERT, M: S. 21

Konzept:

Da kein Schüler Erfahrungen hat, die über das „Standfrisbee“ (oder „Strandfrisbee“) hinausgehen, ist die inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Mannschaftsspiel Ultimate Frisbee für alle SuS eine neue Herausforderung. Kein Schüler kann sich auf gefestigte Regelvorstellungen berufen, die bei jedem Ballspiel automatisch vorhanden wären. Die Flugeigenschaften der Frisbeescheibe (vor allem die Fluggeschwindigkeit) sind mit keinem anderen Spielgerät für Mannschaftsspiele vergleichbar und verleihen dem Ultimate Frisbee somit seinen einzigartigen Reiz und erfordern dementsprechende eigene Regeln.

Die SuS befinden sich noch am Anfang der Oberstufe und sind selbständiges, kooperatives Arbeiten in Gruppen⁴ im Sportunterricht bisher nicht gewohnt. Deshalb sind die Arbeitsblätter sehr kleinschrittig und unmissverständlich aufgebaut und werden vor Beginn der Erarbeitungsphase mit den SuS besprochen. Die Zeit der „unbewegten“ Besprechung wird dadurch sehr kurz, zugunsten der bewegungs- und erfahrungsorientierten Zeit des Spielens und Ausprobierens. Durch wechselnde Regeln und Gegner, ist bei allen Spielern durchgehende Aufmerksamkeit gefordert. Inaktive SuS haben in der Unterrichtseinheit vielfältige Möglichkeiten sich einzubringen. Sie können Spielzeiten stoppen, Schiedsrichterfunktionen und / oder Präsentationen von Arbeitsergebnissen übernehmen und Rückmeldung von außen geben.

Die Reflexion der erarbeiteten Regeln als Unterstreichung des Stundenschwerpunktes (Selbständige Entwicklung von Regeln für ein flüssiges Mannschaftsspiel) und die Fixierung von sinnvollen und bewährten Regeln als Grundlage für die weitere Arbeit, dient der finalen Zusammenführung aller Gruppenergebnisse. Zu diesem Zeitpunkt können auch mehr als drei Regeln festgelegt werden, wenn sie den Vorgaben entsprechen. Bereits vorher in der Erarbeitungsphase geschieht eine Zusammenführung von Regeln zweier Gruppen. Durch diesen durchgängigen Konzentrationsprozess wird das Endergebnis konkret, übersichtlich und für die SuS nachvollziehbar. Vor allem der Aspekt des

⁴ „Wesentliche Bezugspunkte im Hinblick auf die persönliche Entfaltung in sozialer Verantwortung sind im Fach Sport [...] **wünschenswerte soziale Verhaltensweisen**. Wesentliche Bezugspunkte im Hinblick auf die wissenschaftspropädeutische Ausbildung sind [...] die **Entwicklung von Prinzipien und Formen selbständigen Arbeitens** [...]“ Vgl. Ministerium f. Schule,...(Hrsg.): S. 27

mannschaftlichen Zusammenspiels aller Gruppenmitglieder in Verbindung mit den entworfenen Regeln, wird in der Reflexion fokussiert.

Methodische Entscheidungen (Ergänzungen zum did.-meth. Kommentar):

Die offene Anlage der Unterrichtseinheit soll zu einem Spiel führen, welches von den SuS gestaltet wurde. Um eine Vergleichbarkeit und Vereinbarkeit der einzelnen Gruppenergebnisse zu gewährleisten, ist es notwendig, die grundlegende Spielidee vorzugeben, ohne entscheidende Regeln vorwegzunehmen. Weiterhin dient die Konzentration auf drei Regeln diesem Zweck und erleichtert den Überblick und die Orientierung für die SuS (s. Lehrmaterialien, AB I).

Die Arbeitsblätter sind doppelseitig eingeschweißt, damit sie draußen nicht so schnell wegfliegen oder nass werden. Außerdem besteht die Möglichkeit, bereits Geschriebenes wieder wegzuwischen (wasserlösliche Folienstifte).

Es wird keine Vorgabe über die Größe des Spielfeldes gemacht, lediglich die ungefähre Form wird auf dem Arbeitsblatt angegeben. Dies ist sinnvoll, da die SuS die Spielfeldgröße zum einen von ihrem technischen Niveau und den räumlichen Voraussetzungen abhängig machen müssen. Die bespielbare Fläche auf dem Pausenhof ist im Vergleich zum Fußballplatz deutlich eingeschränkt, ermöglicht allerdings trotzdem eine ausreichend große Spielfläche. Die jeweilige Markierung der Spielfläche und der Zonen geschieht mit Hilfe von kleinen und großen Hütchen, deren Position je nach Bedarf verändert werden kann. Eine erste Spielfeldbegrenzung wird vom Lehrer während der Erwärmung festgelegt, um einen sofortigen Beginn der Erarbeitungsphase für die SuS zu ermöglichen.

Der zeitliche Verlauf der einzelnen Phasen des Unterrichts lässt sich nicht minutiös im Vorfeld bestimmen. Um am Ende der Stunde noch ausreichend Zeit für die Anwendung zu haben (zwei Spiele à fünf Minuten), sollten bis zum Beginn der Reflexionsphase nicht mehr als 50 Minuten vergangen sein (16:05 Uhr).

Literatur:

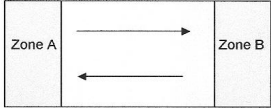
Internet: <http://www.frisbeesportverband.de/sportarten/ultimate/> - 05.09.07; 9:50 Uhr

Ministerium f. Schule, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW (Hrsg.):

Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/Gesamtschule in NRW - Sport. Frechen 1999

Kunert, M.: Frisbee-Scheiben im Schulsport. Neue Impulse für einen modernen Unterricht. In: Praxis in Bewegung 3/2001, S. 20-25

Lehrmaterialien:

Arbeitsblatt Ultimate Frisbee	
Gruppe I	
Spielidee: - 2 Mannschaften spielen in einem Spielfeld gegeneinander - Punkte werden erzielt, indem die Frisbee-Scheibe in der gegnerischen Zone gefangen wird	
	
Aufgaben: 1) Legt <u>drei</u> Grundregeln fest, die ein <u>flüssiges Spiel</u> für alle Mitspieler im Rahmen der Spielidee ermöglichen.	
Regel 1: _____ _____	
Regel 2: _____ _____	
Regel 3: _____ _____	
2) Stellt eure Regeln der anderen Gruppe vor und überprüft sie in einem <u>fünfminütigen</u> Spiel auf ihre Eignung.	
3) Einigt euch nach den Spielerfahrungen mit der gegnerischen Mannschaft auf <u>insgesamt drei</u> sinnvolle Regeln (Rückseite).	
Diese drei Regeln werden von euch den Gruppen 3 und 4 vorgestellt und deren Einhaltung von euch gewährleistet.	

AB I, eigener Entwurf

Ultimate-Frisbee-Grundregeln

Gruppe 1 und 2

Regel 1:

Regel 2:

Regel 3:

AB II, eigener Entwurf