



Seminar für das Lehramt an Gymnasien und Gesamtschulen

Studienreferendar:

Ausbildungsschule: Gymnasium

Fach: Sport

Lerngruppe: Klasse 7c (28 SuS, 11 w / 17 m)

Ort: Turnhalle des Gymnasiums

Zeit: 9:45 - 10:45

Schulleiter

Hauptseminarleiterin

Fachseminarleiter:

Ausbildungskordinatorin

Schriftlicher Entwurf für den zweiten Unterrichtsbesuch am

Thema des Unterrichtsvorhabens

Spielgemäße Einführung in das Sportspiel Ultimate Frisbee zur Förderung des Regelbewusstseins und zur Stärkung des kooperativen Arbeitsprozesses

Thema der Unterrichtsstunde

Eigenständiges Erarbeiten der Wurftechnik Kurvenwurf bei Ultimate Frisbee mittels Gruppenarbeit im Hinblick auf eine bewusste Anwendung von Wurftechniken im Spiel

Thema des Unterrichtsvorhabens

Spielgemäße Einführung in das Sportspiel Ultimate Frisbee zur Förderung des Regelbewusstseins und zur Stärkung des kooperativen Arbeitsprozesses

Thema der Stunde

Eigenständiges Erarbeiten der Wurftechnik Kurvenwurf beim Ultimate Frisbee mittels Gruppenarbeit im Hinblick auf eine bewusste Anwendung von Wurftechniken im Spiel

Kernanliegen

Die Schülerinnen und Schüler sollen ihre Fertigkeiten im Bereich grundlegender Wurf- (Vorhandwurf und Kurvenwurf) und Fangtechniken (Sandwichcatch, einhändiges Fangen und beidhändiges Fangen) erweitern, erproben und einüben und im Spiel umsetzen.

Ergänzende Zielaspekte

Die SuS sollen:

- ihre Wahrnehmungsfähigkeit erweitern, indem sie möglichst häufig die Scheibe werfen und fangen und so die Eigenschaften der Wurfscheibe (Rotation, Abwurfneigung, Kipptendenz) auf vielfältige Weise erfahren.
- situationsbedingte Wurf- und Fangtechniken anwenden können, indem sie Ultimate Frisbee spielen.
- ihre technischen Spielfähigkeiten weiter entwickeln und verbessern, indem sie die erlernten Wurf- und Fangtechniken in den verschiedenen Spielphasen festigen und sich im Spiel bei Problemen arrangieren.
- durch das Erlernen von Wurf- und Fangtechniken in Kleingruppen ein kooperatives und unterstützendes Verhalten aufbauen und festigen.
- Freude im Umgang mit der Scheibe entwickeln, indem sie Erfolgserlebnisse im Umgang mit der Scheibe wahrnehmen.
- zu Selbstständigkeit und verantwortungsvollem Handeln erzogen werden, indem sie eigenverantwortlich zur Mitgestaltung des Unterrichts beitragen.

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive:

E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Weitere Pädagogische Perspektive:

A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Leitender Inhaltsbereich:

Leitend: Spielen in und mit Regelstrukturen

Ergänzend: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Überblick über den Verlauf des Unterrichtsvorhabens

1. *Durchführung spielerischer Bewegungsaufgaben mit der Frisbee im Hinblick auf das Ausprobieren und die Gewöhnung an das Fluggerät Frisbeescheibe mit anschließender kooperativer Einführung der Wurftechnik „Rückhand“ und „Vorhand“ und verschiedener Fangtechniken (Sandwichcatch, einhändiges und beidhändiges Fangen)*
2. *Erarbeitung und Modifizierung von Regeln zur Durchführung eines flüssigen Mannschaftsspiels im Hinblick auf das Zielspiel Ultimate Frisbee zur Entwicklung eines tieferen Verständnisses der Bedeutung von Spielregeln*
3. *Selbstständige Erarbeitung von Stationen im Hinblick auf ein funktionales Üben des Zielwerfens mit einer Frisbeescheibe zur spielerischen Festigung und Verbesserung der erlernten Wurftechniken*
4. *Anwendung der Wurf- und Fangtechniken im Spiel 4:4 bzw. 6:6 auf zwei Endzonen zur Erweiterung der Spielfähigkeit*
5. ***Eigenständiges Erarbeiten der Wurftechnik Kurvenwurf bei Ultimate Frisbee mittels Gruppenarbeit im Hinblick auf eine bewusste Anwendung von Wurftechniken im Spiel***
6. *Erarbeitung spieltaktisch günstiger Lösungsmöglichkeiten in Überzahl- und Gleichzahlspielen des Spiels Ultimate Frisbee zur Verbesserung der Spielfähigkeit unter besonderer Berücksichtigung der Fremdbeobachtung*
7. *Eigenverantwortliche Durchführung eines kleinen Ultimate Frisbee-Turniers*

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

Die Erfahrungen der SuS mit der Frisbeescheibe sind sehr unterschiedlich. Allerdings hat noch niemand aus der Klasse 7c das Spiel Ultimate Frisbee gekannt, geschweige denn gespielt. Damit wurde gewährleistet, dass beinahe alle SuS auf dem gleichen Niveau im Umgang mit der Scheibe waren.

Die Klasse 7c ist eine sportlich gesehen heterogene Klasse. Die schwächeren SuS werden aber in die Spiele sehr gut integriert. Die Klasse profitiert bei der Sportart Ultimate Frisbee davon, dass einige SuS Mitglieder in Vereinen (Fußball- bzw. Handballverein) sind und damit Spiel- und taktisches Verständnis (Anbieten, Freilaufen) mitbringen.

In den letzten Stunden wurde auf die technisch korrekte Ausführung des geraden Rückhandwurfes geachtet. Insbesondere im Spiel haben wir uns auf diese Wurftechnik beschränkt. Der Vorhandwurf wurde zwar von Anfang an geübt, allerdings fand er bei den SuS nur wenig Zuspruch, da die Technik zu anspruchsvoll ist und sehr schnell zu Fehlern führt. Trotzdem kann sie natürlich im Spiel benutzt werden.

Wird ein Spieler vom Gegenspieler bedrängt, passiert es oft, dass die Scheibe, ohne darauf zu achten, wo der Mitspieler steht, Richtung Endzone geworfen wird. Dieses dem Zufall überlassene Zuspiel soll in dieser Stunde behandelt werden. Die SuS lernen die Flugeigenschaften der Scheibe besser kennen und wenden die Kurventechnik zum ersten Mal bewusst an. Bisher haben sie zwar erfahren, dass die Scheibe nicht nur gerade ausfliegen kann, konnten es aber in konkreten Spielsituationen nicht ausnutzen.

Direkte Konfrontation mit dem Problem der Flugeigenschaften erfolgt im Erwärmungsspiel. Das bekannte Spiel „Fünfer-Ball“, das wir bis jetzt nur mit der Scheibe gespielt haben, wird zuerst mit einem Handball gespielt. Durch Bewegung der SuS (Anbieten, Freilaufen, Blocken) wird die allgemeine Erwärmung erreicht. Hier erfahren die SuS, dass der Gegner nur mit einem geraden Pass bzw. mit einem „Loop“ umspielt werden kann. Nach wenigen Minuten wird der Ball durch eine Frisbeescheibe ersetzt. Schnell wird ihnen deutlich, dass die Scheibe beim „Loop“ eher vom Gegenspieler gefangen werden kann, weil sie länger in der Luft ist (hängt davon ab, wie hoch sie geworfen wird). Zu flache Pässe werden ebenfalls vom Gegenspieler einfacher geblockt.

In der anschließenden Phase soll das „Loop“-Problem erörtert und die neue Technik angesprochen werden. Den SuS muss der Unterschied deutlich werden, dass neben geraden Würfen auch Kurvenwürfe möglich sind und auf diese Art und Weise der Gegner umspielt werden kann.

Die Öffnung des Unterrichts in der nächsten Phase macht Sinn, denn die intensive Beschäftigung der SuS mit der Scheibe in Kleingruppen erlaubt es, möglichst häufig zum Werfen zu kommen und durch Vormachen - Nachmachen innerhalb der Gruppen Erfolgserlebnisse zu verbuchen. Zudem können die SuS unterschiedliche Aufgaben (Angreifer, Abwehrspieler) übernehmen und so schon spielnah zu agieren. Der Lehrer weist darauf hin, dass sich anfangs der Abwehrspieler eher passiv verhält, damit sich die SuS insbesondere auf die Ausführung der Zieltechnik konzentrieren.

Die Technik der Links- und Rechtswürfe wird in der nächsten Phase von den SuS erklärt und vorgemacht. Sie sollen in der Lage sein, ihre motorischen Fertigkeiten in Worte zu fassen. Die Technik kann von anderen Gruppen gegebenenfalls korrigiert werden. Zur Visualisierung werden drei Bilder aufgehängt, die die Neigung und Kurvenrichtung der Scheibe darstellen.

Die Übungsphase soll spielnah gestaltet werden. Die Übungen (s. Verlaufsplan) wurden nach dem Prinzip vom Einfachen zum Schweren entworfen. Dies hat den Vorteil, dass die neue Technik erst in aller Ruhe geübt werden kann und danach die Übungssituation immer mehr dem Zielspiel angenähert wird. Auch in dieser Phase wäre eine Öffnung des Unterrichts möglich. Aus Erfahrung entwickeln die SuS sehr gerne Stationen und Übungen, die allerdings den Rahmen dieser Stunde sprengen würden. Jedenfalls wird den Gruppen nicht verboten, eine eigene Übung zu erproben und gegebenenfalls am Ende dieser bzw. in der nächsten Stunde vorzumachen. Die Entwicklung neuer Übungen oder sogar einiger taktischer Spielzüge ist wegen der Heterogenität der Klasse eine sehr gute Möglichkeit, binnendifferenziert zu arbeiten.

Im Spiel sollen zum Abschluss alle bislang gelernten Wurf- und Fangtechniken bewusst eingesetzt werden. Möglich ist das Einfrieren einer Spielsituation, um den SuS klar zu machen, welche Möglichkeiten des Abspiels sie haben und welche Technik am günstigsten ist. Ist ein Spiel zu diesem Zeitpunkt noch nicht möglich, werden weitere Übungen angeschlossen, z.B.

- Spiel 4:1: die SuS haben mehr Zeit beim Abspiel; können sich auf den Wurf besser konzentrieren
- Spiel 3:3: spielnahe Übungsform, bei der für eine gewisse Zeit eine Mannschaft dauerhaft im Angriff ist und die andere nur verteidigt

Zum Abschluss der Stunde dient eine kurze Reflexionsphase zum Sammeln der Erfolgserlebnisse sowie Probleme, die in dieser Stunde nicht bewältigt wurden. Die SuS bekommen die Möglichkeit, die motorischen Schwierigkeiten in Worte zu fassen, um diese in den nächsten Stunden zu lösen.

Geplanter Verlauf

Phase	Geplantes Vorgehen / Inhalt	Unterrichtsform/ Medien/Geräte	Didaktisch-methodischer Kommentar / Organisation										
Unterrichtseinstieg	Begrüßung, Vorstellung des Gastes Kurze Wiederholung der Inhalte der letzten Stunden	Lehrerinformation	Anknüpfen an das bereits Bekannte Schaffung notwendiger Voraussetzungen Sitzviereck (auf Bänken)										
Erwärmung	Fünferball: jeweils zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Wird ein Handball innerhalb einer Mannschaft fünf mal gepasst, ohne dass er abgeschlagen wird bzw. auf den Boden fällt, bekommt die Mannschaft einen Punkt.	SuS-Aktivität: 4 Mannschaften 2 Handbälle 2 Frisbeescheiben	Das Spiel ist den SuS bekannt, allerdings wurde es bis jetzt mit einer Frisbeescheibe gespielt. Der Austausch des Wurfgeräts soll die SuS auf die Flugeigenschaften eines Balls aufmerksam machen. Nach einigen Minuten wird der Ball gegen eine Frisbeescheibe ausgetauscht.										
Problematisierung Schaffung eines Problembewusstseins	SuS benennen die Unterschiede der Flugeigenschaften eines Balls und einer Frisbeescheibe: <table border="1" data-bbox="517 874 1245 1082"> <thead> <tr> <th>Ball</th> <th>Frisbeescheibe</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- gerade Flugbahn</td> <td>- gerade Flugbahn</td> </tr> <tr> <td>- über ein Hindernis werfen</td> <td>- um ein Hindernis herum werfen</td> </tr> <tr> <td>- Bodenpässe möglich</td> <td>-> Links- und Rechtskurven</td> </tr> <tr> <td>- ...</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Ball	Frisbeescheibe	- gerade Flugbahn	- gerade Flugbahn	- über ein Hindernis werfen	- um ein Hindernis herum werfen	- Bodenpässe möglich	-> Links- und Rechtskurven	- ...		Sitzkreis	Die Flugeigenschaften werden mündlich abgearbeitet, ohne sie auf Papier festzuhalten. Die Problematisierung gerader Wurf mit dem Ball vs. Kurvenwerfen mit der Scheibe wird den SuS auch so deutlich.
Ball	Frisbeescheibe												
- gerade Flugbahn	- gerade Flugbahn												
- über ein Hindernis werfen	- um ein Hindernis herum werfen												
- Bodenpässe möglich	-> Links- und Rechtskurven												
- ...													
Praktische Erarbeitungsphase	Aufgabenkarte: (s. Anhang) Die SuS erarbeiten die Technik des Werfens einer Links- und Rechtskurve mit einer Frisbeescheibe.	SuS-Aktivität: 3-er Gruppen pro Gruppe eine Frisbeescheibe	Das theoretische Problem wird ohne Vorgabe der Technik von den SuS erarbeitet. Durch Ausprobieren soll die richtige Technik erarbeitet und bewusst eine Links- und Rechtskurve geworfen werden.										

Zwischenreflexion	Die Technik wird von SuS vorgemacht und erklärt. Erwartete SuS-Antworten: Auf folgende Punkte wird geachtet: 1. Die Scheibe ist beim Abwurf zu der Seite zu neigen, zu der die Kurve erfolgen soll. 2. Der frontale Abwurfwinkel ist größer. Die Scheibe wird mehr Richtung Hallendecke/Himmel abgeworfen 3. Es wird nicht genau in Richtung Ziel geworfen, sondern entweder links oder rechts am Ziel vorbei.	UG Frisbees	Sammlung der Ergebnisse aus der offenen Phase. Konkretisierung der Technik.
Übungsphase	Spielspezifische Übungen: 1. Scheibe werfen, der Scheibe nachlaufen und hinten anstellen 2. wie oben, mit passivem Abwehrspieler 3. wie oben, mit aktivem Abwehrspieler 4. Überzahlspiel 3:2: Abwehrspieler in der Mitte, Angreifer können sich zwischen geradem Wurf und Kurvenwurf entscheiden	SuS-Aktivität: 5-er Gruppen	Die Technik wird spielspezifisch geübt. Anfangs haben die SuS die Möglichkeit, die beiden Techniken in Ruhe auszuprobieren. Danach wird der Zeitdruck erhöht. Zusätzlich können sie sich im Überzahlspiel bewusst zwischen den Techniken gerader und Kurvenwurf entscheiden.
Anwendung der Zieltechnik im Spiel	Zielspiel Ultimate Frisbee wird durchgeführt. Zwei Mannschaften (4:4) spielen mit allen den SuS bekannten Regeln auf zwei Endzonen.	SuS-Aktivität	Anwendung der Technik unter erschwerten Bedingungen (Gleichzahl der Spieler, Zeitdruck) erfordert höhere Konzentrationsfähigkeit sowie Bewegungsintensität der SuS.
Reflexion Diskussion und Bewertung des Erlebten	Die SuS geben Rückmeldung über den Verlauf der Stunde. - evtl. verbliebene Probleme (Werfen oder Fangen) - ggf. Vorstellung der selbst entwickelten Übungen - Weiterplanung des Unterrichtsvorhabens	UG	SuS werden in die Planung des Unterrichtsvorhabens einbezogen

Abkürzungen: UG - Unterrichtsgespräch

Literatur- und Quellenverzeichnis

Ministerium für Schule, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II - Gymnasium/Gesamtschule in NRW - Sport. Frechen 1999

Neumann, P.; Kittsteiner, J.; Laßleben, A.: Faszination Frisbee. Übungen-Spiele-Wettkämpfe. Wiebelsheim, 2004.

Neumann, P.: Sportliche Handlungsformen erleben und verstehen am Beispiel Frisbee. In: Lehrhilfen für den Sportunterricht 8/2007.

Brandes, M.: Scheiben-Schule. In: sportpädagogik 2/2006.

Anhang

I. Aufgabenkarte

Arbeitsauftrag:

Entwickelt in Eurer Gruppe die Technik des Kurvenwerfens (**Achtung:** Links- und Rechtskurve!). Man nennt die Technik auch: das Werfen um ein Hindernis herum. Ihr habt 10 Minuten Zeit, danach sollen die Techniken des Kurvenwerfens den anderen Gruppen vorgestellt und erklärt werden.

II. Plakat Kurvenwürfe

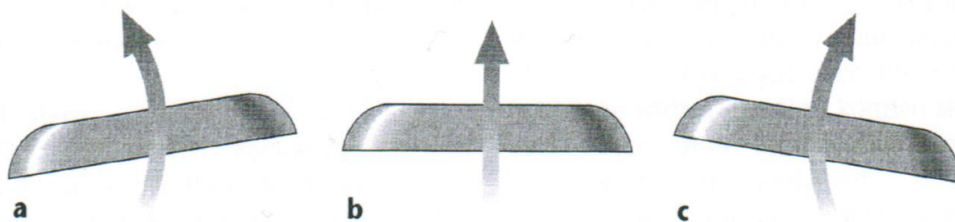


Abbildung: Aus der Sicht des Wurfers bedeutet eine Neigung des Frisbees gegen den Uhrzeigersinn eine Linkskurve (a), eine Neigung der Scheibe im Uhrzeigersinn eine Rechtskurve (c). Wird die Scheibe waagrecht abgeworfen, fliegt sie geradeaus (b)