

Unterrichtsskizze aus der Intensivphase 2008

Datum: 11.02.2008

Name: Dirk Ostermann

Fach: Sport

Lerngruppe: 12 GK (11w/17m)

Zeit: 7.30 – 9.00

Ort: Gesamtschule Saarn, Mülheim

Thema der Stunde:

Weiterentwicklung des Zusammenspiels im Ultimate-Frisbee in unübersichtlichen Spielsituationen (viele SpielerInnen auf engem Raum) zur Erhöhung eines kontrollierten Ab- und Anspiels

Ziel der Stunde:

Die Schülerinnen und Schüler sollen in „unübersichtlichen“ (Ab-)Spielsituationen durch das vorübergehende kurzzeitige Aussetzen gegenseitigen Abwehrverhaltens die Möglichkeit erhalten, ohne Zeit- und Gegnerdruck funktionale Anspielstationen zu finden bzw. anzubieten, um damit ein kontrollierteres Ab- und Anspiel zu ermöglichen.

Verlaufsplan:

Phase	Inhalt	Organisation
Einstieg	Begrüßung, Bekanntgabe der Thematik	Die SuS betreten die Halle und warten auf den Stundenbeginn sitzend auf den Bänken an der Stirnseite der Halle. Nach vollzähligem Erscheinen in der Halle, Ablegen des Schmuckes und der Wertsachen in einen kleinen Kasten sowie der Kontrolle der Sportkleidung trifft sich die Gruppe mit der Lehrkraft im Sitzkreis an der Basketballzone.
Allgemeine Erwärmung	Passen in der Kleingruppe zu dritt mit zu variierendem Nachlaufen. Ein S macht vor, die anderen machen nach.	Kurze Erklärung der bekannten Übungsform. Die Gruppen finden sich selber. Bei ungleicher Verteilung kann sich auch eine Vierer-Gruppe bilden. Werfen mit Softfrisbees und Hardfrisbees im Wechsel zwischen den Gruppen. Gassenaufstellung quer zur Hallenmitte. Auf Pfiff Wechsel der Lauform und „neuer“ S macht vor innerhalb der Kleingruppe. Parallel wird das Fangnetz an der Längsseite gebündelt an der Wand befestigt. Abschließen lassen der Kabine durch Invaliden.
Spezifische Einstimmung mit integrierter Lernerfolgskontrolle	Zombieball mit vier Softfrisbees. Vier Treffer an einem Stück geben einen Punkt.	SuS ist das Spiel und System vertraut. SuS, die es schaffen, vier MitspielerInnen nacheinander abzuwerfen, setzen sich auf die Bank, bekommen einen Punkt aufgeschrieben und warten in einer Reihe von drei SuS in einem nachrückenden Verfahren auf ihr erneutes Mitspiel. Pro nachrückenden Spieler kehrt ein „Banker“ ins Spiel zurück.
Teambildung	Zu jeweils vier mal zwei von der L ausgewählten SuS gruppieren sich die übrigen SuS frei dazu	Die ausgewählten SuS erhalten Parteibänder in den Farben rot, blau, grün und gelb und geben diese weiter an die übrigen Teammitglieder.

Spiel	Rot und gelb und danach grün und blau spielen gegeneinander nach den bekannten Regeln und Vereinbarungen	Während zwei Teams gegeneinander spielen, warten die beiden anderen Teams auf den Bänken und beobachten den Spielverlauf. Ggf. werden „Invaliden“ eingesetzt, um das Spiel zu „managen“. Spielzeit jeweils ca. 5 Minuten.
Problematisierung	Das Spiel wird ab und zu in Spielsituationen durch ein Stoppsignal unterbrochen, in der ein unkontolliertes Abspiel sehr wahrscheinlich ist, weil <ul style="list-style-type: none"> - es keine freien MitspielerInnen gibt - sich keiner freiläuft - der frisbeehaltende Spieler „umstellt“ ist 	Bei Stopp wird die Spielsituation kurz „eingefroren“ (alle SuS bleiben stehen) und alle SuS sind aufgefordert sich die Spielsituation einzuprägen. Dies geschieht pro Spiel maximal zweimal. Das zweite Spiel wird mit diesem Stoppsignal beendet und alle SuS werden in einem Halbkreis um die SuS des Mittelfeldes gruppiert, um die Spielsituation zu analysieren.
Kognitive Erarbeitung	Das Problem wird von den SuS verbal beschrieben und Lösungsmöglichkeiten werden aufgezeigt: <ul style="list-style-type: none"> - Laufen in den freien Raum - Lösen vom Gegenspieler - Drehen um die eigene Achse ... SuS führen dann die beschriebenen Aktionen durch.	SuS stehen im Halbkreis am Rand des Spielfeldes um die „eingefrorenen“ MitschülerInnen. Alle äußern sich nach Meldesignal. Die L moderiert das Gespräch.
Erarbeitung	Spiel blau gegen gelb und danach grün gegen rot mit Stoppregel: Bei Stoppruf durch die L Einfrieren der Spielsituation. Abwehrendes Team darf sich nicht bewegen. Angreifendes Team hat nun 20-40 sec Zeit sich so zu bewegen, dass ein kontrollierteres Ab- und Anspiel erfolgen kann. Mit Fangen des Frisbees nach Abspiel ist das Spiel wieder frei. Kein Pass in die Endzone.	Die beiden wartenden Teams stehen nun am Rand. Rot wird blau und grün wird gelb zugeordnet. Sie sollen die beiden spielenden Teams ggf. beraten und/oder ihre Entscheidungen beurteilen. Beim Wechsel des Spiels bleiben die Zuordnungen.
Kurzreflexion	SuS erläutern die Vorteile dieses methodischen Vorgehens zur Weiterentwicklung des Zusammenspiels und bringen ggf. Modifikationsmöglichkeiten ein: Mehr Zeit und Ruhe zur Wahrnehmung, damit im Spiel vor allem für Schwächere eine kontrollierte Lösung in unübersichtlichen Spielsituationen ermöglicht wird.	Sammeln im Sitzkreis in der Hallenmitte
Spiel	Spiel blau gegen rot und danach grün gegen gelb mit veränderter Stoppregel: Max. 10sec Zeit nach Stoppruf und das Stopp kommt von einem Teammitglied. Darf pro Team maximal zweimal eingesetzt werden.	Wartende Teams wieder auf der Bank.
Abschlussgespräch	SuS fassen die Stunde kurz zusammen und bewerten sowohl den Arbeitsprozess als auch das Lernergebnis für sich persönlich. Kurzes Feedback der L zur Mitarbeit und eigene Einschätzung. Verabschiedung.	Sitzkreis in der Hallenmitte. Einsammeln der Leibchen.

L = Lehrkraft/S = Schülerin, Schüler/SuS = Schülerinnen und Schüler