



Schriftlicher Entwurf für den 6. Unterrichtsbesuch am

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: 6.Klasse (29 SuS) - Ausbildungsunterricht

Zeit: 12.30 – 13.30

Ort: Turnhalle,

Fachseminarleiter:

Ausbildungslehrer:

Thema des Unterrichtsvorhabens:

Verbesserung der technischen und taktischen Fertigkeiten in den kleinen und großen Sportspielen am Beispiel *Spiele mit Hand und Ball* zur Erlangung einer Spielfähigkeit im Handball

Thema der Unterrichtseinheit:

Verbesserung der für Ballspiele grundlegenden Fertigkeiten Fangen und Werfen an selbst entwickelten Übungsstationen

Inhaltsbereiche:

(7) Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

(2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Pädagogische Perspektiven:

(E) Kooperieren, Wettkämpfen, sich verständigen

(D) Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

(A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Kernanliegen:

Durch die Entwicklung von Übungsstationen zur Schulung der technischen Fertigkeiten Fangen und Werfen sollen die Schüler ihre Defizite in diesem Bereich

beheben und somit eine grundlegende Voraussetzung für die Schulung taktischer Maßnahmen im Bereich der Ballspiele erlangen.

Feinlernziele:

Die Schüler sollen...

... die Grundmerkmale des Fangen und Werfens nennen.

... in Gruppen Stationen zum Fangen und Werfen entwickeln, aufbauen und demonstrieren.

... diese Stationen erproben und mögliche Veränderungen reflektieren.

... durch Üben an den Stationen langfristig ihre Technik verbessern.

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang:

Die technische und taktische Verbesserung im Bereich der Sportspiele (Inhaltsbereich 7) ist ein Unterrichtsvorhaben in der Jahrgangsstufe 6. Am Beispiel Handball, aber auch insgesamt am Beispiel von *Spielen mit Hand und Ball*, sollen die Schüler eine Einsicht in die taktische Spielausführung bekommen und ihre technischen Fertigkeiten verbessern. Grundlegend sind in diesem Unterrichtsvorhaben zunächst die technischen Fertigkeiten *Fangen* und *Werfen*, welche in der heutigen Stunde geschult werden sollen. Angefangen mit Spielen wie Völkerball, Treibball, Zombiball aber auch Handball stellte sich schnell heraus, dass einige Schüler noch Schwierigkeiten im Bereich des gezielten (präzisen) Werfens aber auch des Fangens haben. Bevor es im weiteren Verlauf des Unterrichtsvorhabens an die taktische Schulung geht, müssen zunächst diese Komponenten verbessert werden. Dabei ist besonderes Augenmerk auf die Ausführung und Dosierung des Wurfes, aber auch auf die Antizipation des Balles zulegen. Vielen Schülern fällt es sichtbar schwer, den Ball gezielt zu werfen, was meist an der technischen Wurfausführung liegt, sie schleudern den Ball oder stoßen ihn. Beim Fangen liegt das Hauptproblem in der richtigen (Hand-)Stellung zum Ball und der Antizipation des Wurfweges. So kommt es bei vielen Spielen dazu, dass der Ball vom Gegner abgefangen wird (in der Altersklasse wird mit Manndeckung gespielt, was das Abfangen des Balles deutlich erleichtert) oder bei Spielen wie Völkerball oder Zombiball, dass der Ball nicht gefangen werden kann, aber auch nicht der Gegenspieler abgeworfen wird, da der Ball nicht präzise genug gespielt wird. Um diese Spielfähigkeit zu erlangen, sollen in der heutigen Stunde Übungen entwickelt werden.

Die Klasse hat pro Woche eine Stunde Sportunterricht in der Turnhalle (regulär im Gymnastikraum) und eine Stunde pro Woche Schwimmen. Das Unterrichtsvorhaben ist somit etwas langfristiger angelegt, wobei auch nur für eine begrenzte Zeit die Turnhalle zur Verfügung steht, danach wird die Klasse wieder im Gymnastikraum unterrichtet. Somit ist dieses Unterrichtsvorhaben im Bereich der Ballspiele in diesem Halbjahr leitend, was auch dazu führt, dass nicht nur Handball gespielt wird, sondern vielfältige Spiele mit dem Ball erprobt werden sollen, um der Klasse einen breiten Überblick über Ballspiele zu ermöglichen und ihre Erfahrungen möglichst oft und vielfältig einzusetzen.

Die geforderte didaktisch-methodische Progression dieses Unterrichtsvorhabens spiegelt sich in der allmählichen Annäherung ans Zielspiel, Handball, wieder. Im Sinne des integrativen Spielvermittlungsmodells werden über die kleinen Spiele und die Schulung allgemeiner Basisfertigkeiten Grundlagen für das Zielspiel gelegt, die in

allen anderen Ballspielen ebenso essentiell sind. Dennoch wird stellenweise vom Konzept abgewichen, indem dem Drang der Schüler nach dem Spielen des *richtigen* Spiels, Handball, oder auch anderen Ballspielen nachgegeben wird. So kann die Motivation aufrecht erhalten und gleichzeitig verdeutlicht werden, wo noch Verbesserungsbedarf besteht bzw. in welchen anderen Ballspielen das Erlernte und Geübte angewendet werden kann.

Größere Vorerfahrungen im Bereich Handball haben nur zwei Schüler, die bereits im Verein spielen. Handball war auch ein kleineres Unterrichtsvorhaben im letzten Schuljahr, wurde aber nicht so ausführlich behandelt, da sich die Fachschaft Sport darauf geeinigt hat, dass alle Schüler beim Schulturnier Fußball spielen. Somit sind alle Schüler mit der Spielidee vertraut.

Das Unterrichtsvorhaben ist durch die Richtlinien und Lehrpläne für das Fach Sport für die Sekundarstufe I am Gymnasium legitimiert. Hier werden als Charakteristikum für den Inhaltsbereich 7 Mannschaftsspiele einschließlich ihrer Vorformen genannt. Dem „Erwerb spielbezogener Wahrnehmungs-, Entscheidungs- und Handlungsmuster sowie angemessener konditioneller, technischer und taktischer Grundlagen“ (MSWWF 1999, 45) kommt eine wesentliche Bedeutung zu.

Auch OPPERMANN sieht das Fangen und Werfen als wichtige Voraussetzung, um am Spielgeschehen teilzunehmen, er zählt sie ebenso wie Laufen, Springen etc. zu den Grundformen sportlicher Tätigkeiten. „Wer Fangen und Werfen einigermaßen beherrscht, steht beim Spielen selten abseits“ (OPPERMANN 1990, 27).

Die *kleinen Spiele* tragen unabhängig von den Regeln der *großen Sportspiele* zur Entwicklung einer allgemeinen Spielfähigkeit bei. Wichtig ist aber, dass der Bezug zu den Handlungsmustern und der Spielidee der *großen Sportspiele* beibehalten wird, dann lassen sich wichtige Elemente dieser Spiele beispielhaft erlernen (vgl. KÄSLER 1982, 10).

Die unterschiedlichen Perspektiven (A, D und E) lassen sich im gesamten Unterrichtsvorhaben finden, sind sie doch am Beispiel der Sportspiele vielfältig zu schulen und über den Aufbau des Unterrichtsvorhabens integrativ und progressiv gut zu verdeutlichen. Die Perspektive A – Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern – sichert eine Grundlage für die Entwicklung der Lernfähigkeit allgemein. Eine Verbesserung der eigenen Bewegungstechnik und eine Erweiterung des Bewegungsrepertoires sichern sowohl eine differenzierte Wahrnehmung des eigenen Körpers als auch der Umwelt (vgl. MSWWF 1999, 35). Unter der Perspektive D – das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen – ist ein unmittelbarer Bezug zur Unterrichtseinheit festzustellen. Üben ist Voraussetzung für die Entwicklung von Lern- und Leistungsbereitschaft und bietet unmittelbare Rückmeldungen über das eigene Können (vgl. ebd. 37). Besonders für die Sportspiele ist die Perspektive E – kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen – leitend. Die Entwicklung einer Spielfähigkeit setzt sportgerechtes Verhalten voraus. In Sportspielen, die von Regeln bestimmt sind, können somit soziale Aspekte besonders gut verdeutlicht und geschult werden. Aber auch methodisch ist diese Perspektive sehr wichtig, denn gemeinsames Erarbeiten, Entwickeln und Üben sind im Sportunterricht elementare Bestandteile, die unter dieser Perspektive angesprochen werden (vgl. ebd. 38).

Die Schüler der 6.Klasse haben alle schon Erfahrungen mit Ballspielen gesammelt, jedoch in unterschiedlicher Ausprägung. So ist es auch für die folgenden Jahrgangsstufen ein Ziel der 6.Klasse, möglichst alle Schüler auf ein einheitliches Niveau zu bringen und ihnen eine Sicherheit im Umgang mit dem Spielgerät Ball zu

geben. Gerade von den vorbereitenden Spielen erhofft man sich für die eher unerfahreneren Schüler große Chancen, ohne Druck (durch die Klasse und die Regeln der *großen Sportspiele*) eine gewisse Spielfähigkeit auszubilden (vgl. ebd. 22-23, 60-61, 98-99).

Die Unterrichtsgestaltung sollte von den Vorerfahrungen der Schüler ausgehen und ihre Dispositionen aufgreifen. Dies geschieht in der heutigen Stunde ausgehend von Beobachtungen der letzten Stunden, in denen die Probleme des Fangen und Werfens deutlich wurden. Wo es möglich ist, sollte den Schülern Raum gegeben werden, überschaubare Unterrichtsabschnitte selbst zu gestalten, nachdem zuvor eine Verständigung über die Ziele, Inhalte und ggf. Methoden erfolgt ist. So sollen die Schüler heute selbständig Stationen entwickeln, an denen sie ihre Dispositionen beheben können. Spezifische Charakteristika dieser Altersstufe wie Fantasie und Kreativität sollten im Unterricht aufgegriffen werden. Warum soll der Lehrer die Übungsstationen vorgeben? Die Schüler haben mit Sicherheit viele Ideen, wie sie *ihre* Defizite beheben können.

Üben im Sportunterricht ist ebenfalls ein sehr wichtiger Aspekt und sollte schon allein der Leistungsbeurteilung wegen nicht vernachlässigt werden (beurteilt wird, was im Unterricht gelernt und geübt wurde (vgl. ebd. 115-117). Aus der Reflexion der Probleme im einleitenden Spiel Rebounderball sollen sich Übungsanlässe ergeben, an denen die Schüler beharrlich aber freudvoll ihr Können verbessern um in späteren Spielsituationen zu erkennen, dass sie durch Übung ihre technischen Defizite behoben haben. Dieses Vorgehen soll auch absichern, dass die Schüler das Üben nicht als isolierten Bestandteil des Unterrichts sehen, sondern die Notwendigkeit für die Spielfähigkeit erkennen und das Üben mit Sinn belegen (vgl. ebd. 22-23, 63-65)

„Das Handballspiel lässt sich (...) in zwei Hauptelemente, das Spielen mit dem Ball (Angriffsverhalten) und das Kämpfen um den Ball (Abwehrverhalten), reduzieren“ (OPPERMANN 1990, 54). Beim Angriffsverhalten steht die Technik des Fangen und Werfens im Vordergrund (vgl. ebd.). Das Fangen lässt sich in oberes und unteres, ein- und beidhändiges Fangen unterteilen. Wir beschränken uns auf das obere beidhändige Fangen, da dies in den Spielen (und auch Übungsphasen) dominiert und hierbei die größeren Fehler gemacht werden. Diese sind: Falsche Fingerhaltung (statt mit den Daumen ein *W* zu formen, werden die Hände parallel zu einander gehalten), falsche Schrittstellung (beim Rechtshänder müsste das linke Bein vorne stehen), kein Ansaugen des Balles (Ball wird nicht zum Körper gezogen), starre Körperposition (dem Ball wird nicht entgegen gegangen oder etwas nach hinten gegangen).

Das Werfen des Balles beschränkt sich in unserem Fall auf den Schlagwurf mit Stemmschritt bzw. aus dem Laufen und aus Kopfhöhe, da dies der Grundwurf ist. Hier liegen die Fehler vorwiegend in der falschen Beinstellung (Bein der Wurfarmseite muss hinten stehen, sonst keine Bogenspannung möglich), falschen Handstellung (Hand ist nicht hinterm sondern unterm Ball, dadurch kann der Wurf nicht von hinten-oben erfolgen), an einer Schleuderbewegung des Armes (Arm ist gestreckt) oder an einer Stoßbewegung (Ball befindet sich vor statt hinterm Ellbogen).

Die Fehler resultieren eigentlich nicht (zumindest nicht alle) aus mangelnder Bewegungsvorstellung, sondern eher aus dem Druck während des Spielgeschehens und mangelnder Konzentration der Schüler bei der Ausführung. Daher sollen gezielte Übungen (auch spielerischer Art) mit eigener Bewegungsbeobachtung kombiniert werden. Wichtig ist ein gezieltes Üben, bei dem die Schüler auch ein zielgerichtetes

Bewegungsdenken entwickeln, denn nur so können Bewegungen kontrolliert und korrigiert werden (vgl. KÄSLER 1982, 20).

Es werden vier Kleingruppen mit sieben bzw. acht Schülern gebildet, in denen eine Übungsstation zum Fangen und / oder Werfen entwickelt werden soll. Fangen und Werfen als die Grundelemente des (Hand-)Ballspiels bedingen einander. Sie sollten auch nach Möglichkeit zusammen geübt werden, wobei dennoch eine Bewegungshandlung dominierend sein wird, entweder das Fangen oder das Werfen. Aus diesem Grunde wird den Schülern nicht die Aufgabe gegeben, sich entweder für das Werfen oder das Fangen zu entscheiden, sondern eine Station zu entwickeln, die ggf. auch beide Bewegungshandlungen schult (vgl. ebd.).

Die Gruppengröße ist so gewählt, damit auch alle Schüler an der Entwicklung beteiligt sind und später genügend Übungszeit zur Verfügung haben, bei evtl. entwickelten Spielen aber auch ein Spiel zustande kommen kann. Vier Gruppen sind optimal, da ansonsten die Stationen sich evtl. wiederholen könnten und nicht genügend Übungszeit pro Station verbleibt. Außerdem ist es aus Platzgründen besser zu organisieren (ein Viertel pro Gruppe, der Ball würde ansonsten die Arbeit an anderen Stationen stören). Die Schülerzuordnung ist in dieser Klasse unbedeutend, da nahezu alle Schüler über die gleichen Vorkenntnisse verfügen und die Leistungsdichte im kognitiven Bereich relativ homogen ist.

Um im Geräteraum kein Chaos zu verursachen und die Verletzungsgefahr möglichst gering zu halten, dürfen aus jeder Gruppe nur zwei Schüler das Material beschaffen. Im Anschluss an die etwa fünfminütige Erarbeitungszeit schließt sich die Präsentation der Übungsstationen an. Jede Gruppe stellt ihre Station kurz vor, so dass im Anschluss daran ein Übungszirkel ausgeführt werden kann. Zur Absicherung der Übungsaufgaben werden diese kurz auf einem Papier festgehalten und an die jeweilige Station gelegt. Sollte eine Gruppe sich nicht sicher sein, welche Übung an der Station ausgeführt werden soll, kann sie das Papier zu Hilfe nehmen.

In der heutigen Stunde soll zunächst ein Überblick über mögliche Übungen gewonnen werden. Daher wird an jeder Station etwa fünf Minuten geübt und dann zur nächsten Station gewechselt. Somit haben die Schüler vier mögliche Übungen, um ihre Defizite im Bereich Fangen und Werfen zu beheben. Aus diesen vier Stationen können sie für die folgende Stunde Stationen auswählen, die ihnen am meisten weiterhelfen. Ggf. können einzelne Stationen auch verändert werden. Dies wird in der Abschlussreflexion besprochen und in der nächsten Stunde aufgegriffen. Das impliziert, dass die Schüler für sich einen möglichst großen Nutzen aus der Stunde ziehen und selbst den Weg erarbeitet haben, wie sie ihre Defizite beheben können.

Die Aufgabenstellung bleibt sehr offen, auch wenn dadurch evtl. sehr ähnliche Stationen erarbeitet werden. Dies kann durch Lenkung des Lehrers in der Erarbeitungsphase aber gesteuert werden. Durch ihre Vorerfahrungen in Spielen mit dem Ball ist zu erwarten, dass die Schüler Stationen wie Treibball, Werfen in die Ecken der Tore (mit Kästen/Seilchen), Werfen und Fangen der Bälle mit Partner oder Wand, Abwerfen von Gegenständen etc. aufbauen. Zum eigentlichen Problem des Fangens, der Handstellung, gibt es nur wenige Übungen, die auch nicht unbedingt von den Schülern selbst entwickelt werden. Z.B. könnte man einen Ball, den man sich auf den Boden wirft, wieder auffangen und dabei auf die Handstellung achten. Hier ist abzuwarten, was sich die Schüler einfallen lassen. Ggf. kann der Lehrer lenkend eingreifen.

Jedoch können und sollen die Schüler an allen Stationen selbst auf ihre technische Ausführung achten.

Literatur:

Käsler, Horst: Sport-Sekundarstufe II – Handball. Düsseldorf 1982

MSWWF: Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II im Fach Sport. Frechen 1999

Oppermann, Hans-Peter: Handball – Grundlagen für Training und Spiel. Niedernhausen 1990

Schubert, Renate: Handball-Fibel 2000 – Spiele mit Hand und Ball. Oelde 2000

Aufgabenkarten:

1. Findet und erprobt in eurer Gruppe eine Übungsstation, die das Fangen und/oder Werfen schult. Es können auch kleine Spiele entwickelt werden.

Ihr dürft Material aus dem Geräteraum benutzen.

ACHTUNG: Es dürfen nur zwei Schüler pro Gruppe in den Geräteraum!

2. Stellt eure Übungsstation eurer Klasse vor (Demonstration und Erklärung). Bestimmt dazu ggf. zwei Gruppenmitglieder, die demonstrieren und erklären.

Ihr habt 5 Minuten Zeit!

Phase	Inhalt	Did.-meth. Kommentar	Sozialform	Material
Eröffnung der Stunde 5'	Begrüßung Themenbekanntgabe	Schaffung von inhaltlicher und methodischer Transparenz	Sitzkreis	
5'	Erklären des ersten Spiels: Rebounderball 2 Teams versuchen den Ball ans Basketballbrett zu werfen. Einen Punkt gibt es, wenn ein Spieler aus der eigenen Mannschaft den Ball wieder fängt.	Erklärung vor Erwärmung, damit ein fließender Übergang sicher gestellt ist und keine Zeit unnötig verloren geht.		
Erwärmung und Mannschaftsbildung 5'	Atomspiel: SuS laufen durch die Halle und finden sich in Kleingruppen nach Ansage des Lehrers zusammen bis 4 Teams gebildet sind	Gleichzeitig mit der Erwärmung können Mannschaften gebildet werden. Da es für das erste Spiel unwichtig ist, wie die Teams zusammengesetzt sind, eignet sich ein Spiel statt Zuteilung der Teams.	SuS laufen ungeordnet durch die Halle	
Spielphase / Problematisierung 5'	Rebounderball auf zwei Feldern	Damit alle SuS aktiv sind und die Teams überschaubar bleiben, wird auf zwei Feldern gesielt. Rebounderball hat den Vorteil, dass sowohl Fangen als auch Werfen auf ein Ziel und zum Mitspieler verlangt werden. Dabei sind auch die Dosierung des Wurfes und Antizipation des Ballweges wichtig.	2x2 Teams auf 2 Feldern	2 Bälle
Reflexion / kognitive Phase 5'	Herausstellen des Problems: Der Ball wird nicht gefangen und nicht richtig geworfen	Das Problem, dass auch die Handstellung vieler SuS beim Fangen nicht richtig ist, können die SuS wahrscheinlich nur durch einen Impuls vom L herausarbeiten.	Sitzkreis	
	Kriterien für richtiges Fangen und Werfen	Die SuS nennen Merkmale wie: Fingerstellung, Beinstellung, Armhaltung		
Erarbeitung 5'	4 Kleingruppen (Mannschaften vom Eingangsspiel)	Die Teams bleiben, eine spezielle Zuordnung der Gruppen ist nicht nötig, die Klasse ist recht homogen.		
	Aufgabe: Entwickelt je eine Station um das gezielte Werfen und/oder Fangen zu üben. Material darf aus dem Geräteraum verwendet werden. Es dürfen pro Gruppe nur zwei SuS in den Materialraum! Haltet eure Übung auf einem Zettel fest. Zeit: 5 Minuten	Pro Gruppe dürfen nur zwei SuS in den Materialraum, da ansonsten dort zu viel Chaos herrscht und die Verletzungsgefahr zu hoch wäre. Übung auf dem Zettel festhalten, damit die nächste Gruppe sich die Übung noch einmal ins Gedächtnis rufen kann.	Pro Gruppe ein Viertel der Halle	Zettel, Stifte
	Entwicklung der Stationen	L kontrolliert die Materialbeschaffung und Erarbeitung um möglichst viele verschiedene Stationen zu haben	Kleingruppen	Material aus dem Materialraum

Präsentation 5'	Präsentation und Demonstration der Stationen durch die jeweilige Gruppe	Vorstellung und ggf. Demonstration der Übung soll kurz gehalten werden, damit zwar eine Vorstellung bei den SuS besteht, aber genügend Zeit um Üben bleibt (Schwerpunkt der Stunde liegt nicht im Präsentieren).	Stehkreis an den jeweiligen Stationen	
Übungsphase 25'	Üben an den jeweiligen Stationen im Zirkel	An jeder Station hat die Gruppe ca. 5 Minuten Zeit die Übung durchzuführen.	Kleingruppen	
Reflexion / Kognitive Phase 5'	Erfahrungen an den Stationen Evtl. Veränderungen vornehmen? Welche Station bringt für euer Problem am meisten?	Evtl. sind einige Stationen zu verändern um eine bessere Übung zu erhalten oder einige Stationen sind überflüssig, weil andere besser sind. Dies kann dann in den nächsten Stunden aufgegriffen werden um effizienter zu üben.	Sitzkreis	
	Ggf. Stationen verändern oder weniger benötigte Stationen weglassen (merken für die nächste Stunde)	Es wird kaum noch Zeit sein, die Stationen weiter zu verändern und erneut auszuprobieren. Daher wird dies nur theoretisch angesprochen.		
Stundenabschluss	Material wegräumen und SuS entlassen	Pro Gruppe räumen zwei SuS das Material weg.		

