



Seminar für das Lehramt
an Gymnasien und Gesamtschulen

Schriftlicher Entwurf für den 4. Unterrichtsbesuch am

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: Gk13 (19 SuS, 5w/14m)
Zeit: 10:00 – 11:00 Uhr
Ort:
Fachseminarleiter:
Ausbildungslehrerin:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Einführung in das Spiel Ultimate Frisbee unter besonderer Berücksichtigung der Kommunikation über spezifische Probleme des Spiels und deren Beseitigung durch selbständige Weiterentwicklungen der Spielidee zu einem regelgeleiteten Spiel ohne Schiedsrichter

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive: Kooperieren, wettkämpfen, sich verständigen (E)

Leitender Inhaltsbereich: Spiel in und mit Regelstrukturen (7)

Überblick über den Verlauf des Unterrichtsvorhabens

1. Stunde: Selbstständige Entwicklung und Erprobung von Spielregeln im Sinne einer Weiterentwicklung der Spielidee des Ultimate Frisbee zu einem regelgeleiteten Spiel ohne Spielleiter
2. Stunde: Spezifische Übungsformen zur Erweiterung der technischen Möglichkeiten im Fangen und Werfen als Grundlage für ein erfolgreiches Passspiel
- 3. Stunde: Selbständige Erweiterung und Erprobung von Spielregeln zur Ermöglichung der Übung eines zielgenauen Wurfes ohne Raum- und Zeitdruck im Spiel**
4. Stunde: Variationen des Spielaufbaus zur Erweiterung der mannschaftstaktischen Möglichkeiten im Angriffspiel

Thema der Stunde

Selbständige Erweiterung und Erprobung von Spielregeln zur Ermöglichung der Übung eines zielgenauen Wurfes ohne Raum- und Zeitdruck im Spiel

Kernanliegen

Die SuS sollen selbständig in Arbeitsgruppen die Spielregeln so weiterentwickeln und erproben, dass dem Passgeber die Möglichkeit gegeben wird, ohne räumliche und zeitliche Bedrängnis möglichst zielgenau zu werfen.

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

Das Unterrichtsvorhaben legitimiert sich aufgrund der Vorgaben der Richtlinien aus dem Inhaltsbereich 7: *Spielen in und mit Regelstrukturen*, in dem der Erwerb spielbezogener Wahrnehmungs-, Entscheidungs- und Handlungsmuster im Vordergrund steht. Die SuS sollen unter anderem lernen, wie man Regeln aufgrund situativer Veränderungen oder unterschiedlicher Zielsetzungen kreativ verändern kann (vgl. RuL 1999, S. XLI). Hierauf bezieht sich auch die leitende pädagogische Perspektive der Unterrichtseinheit: *Kooperieren, wettkämpfen, sich verständigen* (E), die das Ziel verfolgt, das soziale Miteinander in typischen Situationen des Sports zunehmend selbständig und verantwortungsvoll zu regeln (vgl. RuL 1999, S. XXXV). Durch das selbständige Entwickeln von gemeinsamen Spielregeln werden vielfältige Situationen für Kommunikations- und Kooperationsprozesse geschaffen ohne das Spiel zu vernachlässigen. Im Kontext dieser Prozesse steht immer das Streben nach einem gelungenen Spiel, in dem die Kräfteverhältnisse ausgeglichen sind und der Ausgang offen ist. Der Faktor des Wettkämpfens spielt also eine tragende motivationale Rolle, wenn sich die SuS über notwendige oder überflüssige Regeln verständigen. Daher eignet sich das Unterrichtsvorhaben, um die in den Richtlinien angestrebte Selbständigkeit im Lernen zu fördern.

Die heutige Unterrichtseinheit ist die zweite, die sich thematisch mit dem Fangen und Werfen auseinandersetzt. Während in der letzten UE jedoch eher technisch orientierte Übungsformen durchgeführt wurden, um ein Passspiel überhaupt zu ermöglichen, soll in der heutigen UE der Schwerpunkt auf der Übung des zielsicheren Wurfes in der Spielsituation liegen, die durch Raum- und Zeitdruck (Regelplakat siehe Anhang) einen erheblichen Unterschied zu frei gewählten Übungssituationen aufweist. Die Erwärmung orientiert sich an den Ergebnissen der vergangenen UE und dient neben der allgemeinen Erwärmung auch der Wiederholung

der entwickelten Kriterien eines sicheren Wurfes (Scheibe parallel zum Boden, Schulter in Wurfrichtung gedreht). Die Techniken, die die SuS beim Fangen und Werfen anwenden, wurden aus einer Bewegungsaufgabe heraus entwickelt und stellen keinen einheitlichen Standard dar. Jede/r Schüler/in hat seine/ihre eigene optimale Technik entwickelt, die für ihn/sie funktional ist.

Durch das einstimmende Spiel soll das Problem der Stunde konkret deutlich werden: Der scheibenbesitzende Spieler wird von der verteidigenden Mannschaft direkt so bedrängt, dass ihm kein Raum und wegen der 3-Sekunden-Regel auch keine Zeit bleibt, einen zielsicheren Wurf auszuführen. Die Konsequenz ist häufig ein unkontrollierter Wurf, der mehr Höhe als Weite aufweist. Als Folge verliert die angreifende Mannschaft die Scheibe oder sie fällt auf den Boden. Für die Verdeutlichung des Problems wird das Zielspiel Ultimate Frisbee gewählt, damit die Transparenz der Entscheidung, eine neue Regel zu finden, für die SuS gewährleistet ist. Den SuS wird durch den offenen Arbeitsauftrag die Möglichkeit gegeben, wesentliche Entscheidungen des Lernprozesses mitzugestalten und Lösungen direkt auf deren Wirksamkeit zu überprüfen. Ich erwarte, dass mindestens eine Regel entwickelt wird, die das Angreifen des Scheibenbesitzers verbietet. Für den Fall, dass beide Gruppen lediglich auf diese eine Lösung kommen, werde ich eine weitere Regel vorstellen, die ebenfalls zur Diskussion stehen soll. Durch die Präsentation und Diskussion der Ergebnisse soll den SuS die Möglichkeit gegeben werden, die Wirkungsweise der Regeln zu reflektieren und ggf. Änderungen vorzunehmen. Das einzige Kriterium, nämlich der Raum- und Zeitgewinn für den Scheibenbesitzer, soll hier im Vordergrund der Diskussion stehen. Die SuS sollen daraufhin die verschiedenen Regeln im Spiel erproben und sich auf eine einigen, die dem Werfer Raum und Zeit gibt. Diese sollen sie in der Reflexionsphase hinsichtlich ihrer Wirkung beurteilen. Der Übungsprozess des zielsicheren Werfens soll hier noch einmal hervorgehoben werden.

Die Planung des Unterrichtsvorhabens orientiert sich an den spezifischen Problemen (Regeln, Fangen/Werfen, Raum/Zeit, Taktik), die die SuS in der Auseinandersetzung mit dem Gegenstand thematisieren. Da das Spiel Ultimate Frisbee traditionell ohne Spielleiter auskommt, müssen sich alle Spieler mit den Regeln identifizieren. Eine Auferlegung von Reglementierungen scheint hier nicht sinnvoll, da die notwendigen Regeln immer vom jeweiligen Erfahrungs- und Leistungsstand der SuS abhängen. So haben die Schüler beispielsweise noch keine Regeln festgelegt, die das Berühren der Scheibe mit dem Boden

regelt. Eine solche Regel hätte das Spiel zu Beginn sehr eingeschränkt, da das sichere Werfen und Fangen erst in der letzten und heutigen UE explizit geübt wird. Es kann sein, dass im Laufe der heutigen UE eine solche Regel von den SuS gefordert wird. Dafür hängt das Regelplakat (siehe Anhang) am Spielfeld, auf dem Veränderungen festgehalten werden können.

Das übergeordnete Ziel des Unterrichtsvorhabens ist, die Kommunikationsprozesse über spezifische, handlungsorientierte Probleme des Spiels zu fördern. Diese waren zu Beginn des Unterrichtsvorhabens hauptsächlich organisatorischer Natur, während zum Ende hin eher das Streben nach sicherem Passen und geschickter Raumaufteilung im Vordergrund steht.

Es werden auch für Übungszwecke Spielsituationen gewählt, um zum einen die Motivation der SuS auf einem konstanten Niveau zu halten und zum anderen die Anwendung direkt und unmittelbar deutlich zu machen. Durch das selbständige Entwickeln der Regeln zur Lösung der o.g. Probleme soll den SuS die Möglichkeit gegeben werden, die angestrebten Kommunikationsvorgänge zu üben. Dabei soll immer deutlich sein, dass es sich um variable Regeländerungen handelt, die jederzeit dem Leistungsstand der Spieler angepasst werden können. Die Spielorientierung gewährleistet zudem eine sehr hohe Bewegungszeit, die quasi nebenbei eine hohe Übungsfrequenz des Spielens ermöglicht. So bekommen auch die SuS, die sonst Spielsituationen eher meiden, eine Chance, ihr Spielverständnis zu erweitern. Die vergangene UE bildet in dieser Hinsicht eine Ausnahme. Es wurde deutlich, dass die Spielsituation zu komplex ist, um das sichere Werfen und Fangen konzentriert üben zu können. So wurde eine Übungsreihe mit verschiedenen Übungsformen zum Werfen und Fangen aus dem Stand und in Bewegung, mit und ohne Gegenspieler entwickelt, die dazu beitrug, dass jeder Schüler eine Bewegungsvorstellung seiner funktionalen Technik hat.

Da die SuS in den vergangenen Stunden über den Spielprozess leicht die Aufgabenstellung aus den Augen verloren haben, bekommen sie ein Plakat, auf dem sie zum einen den konkreten Arbeitsauftrag nachlesen können, zum anderen ihre Ergebnisse schriftlich fixieren können. Für den Fall, dass der Wunsch nach einem zielsicheren Wurf im Spiel nicht erkennbar auftritt, behalte ich mir vor, vorübergehend eine Regel zum Bodenkontakt der Scheibe aufzustellen. Das soll aber nur im „Notfall“ geschehen, da die SuS schon häufiger über eine solche Regel nachdachten, sie jedoch noch aufgeschoben haben. In den Prozess der Regelfindung möchte ich eigentlich nicht eingreifen. Daher soll auch in der Reflexionsphase

am Ende deutlich werden, dass die heute entwickelte Regel nur eine vorübergehende Regel darstellt, um den sicheren Wurf zu üben. Exemplarisch für alle Sportspiele soll hier verdeutlicht werden, was eine solche Regel bewirkt, wen sie einschränkt, wen sie bereichert und warum es Sinn macht, Regeln von Zeit zu Zeit zu verändern.

Literatur

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

Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Organisation	Kommentar
Einstieg	Begrüßung, Vorstellung des Besuches, Bekanntgabe der Thematik der Stunde	Sitzkreis	
Erwärmung/Üben	Zielgenaues Werfen und sicheres Fangen im Laufen	Partnerarbeit Frisbee-Scheiben	Die SuS sollen sich im Laufen die Scheibe zupassen. Mit dieser Übung soll einerseits eine allgemeine Erwärmung des HKS erfolgen, andererseits die Kriterien für ein sicheres Werfen und Fangen wiederholt werden.
Spiel	Ultimate Frisbee nach den bisherigen selbständig entwickelten Spielregeln	Vier Teams auf zwei Feldern (SuS teilen Mannschaften selbständig nach dem Kriterium „Gerechtigkeit“ ein) Parteibänder Regelplakat	Im Spiel soll die Problematik deutlich werden, dass der Werfer wegen einer schnellen Bedrängung häufig keinen Raum und keine Zeit hat, zielsicher zu passen. Die Folge ist, dass die Scheibe häufig unkontrolliert geworfen wird und auf den Boden fällt.
Kognitive Phase	Unterbrechung des Spiels, wenn die Problematik deutlich wird: Der Werfer hat aus Zeit- und Raumgründen keine Möglichkeit, einen zielgenauen Pass zu einem	SuS versammeln sich um die Spielsituation Unterrichtsgespräch	Die SuS sollen die Spielsituation analysieren und als eine typische Problemsituation benennen. Es soll deutlich werden, dass die Bedrängnis des Scheibenbesitzers bewirkt, dass dieser nicht zielgenau passen kann. Weiterhin soll geklärt werden, dass für Übungszwecke genau das Gegenteil erfolgen muss.

	Mitspieler zu spielen. Benennung Problem		
Erarbeitung	Selbständige Entwicklung von Spielregeln für eine bedrängnislose Wurfsituation in den Spielgruppen auf zwei Feldern <u>Arbeitsauftrag:</u> Überlegt Euch mindestens eine Spielregel, die vorübergehend dem Scheibenbesitzer mehr Raum und Zeit für einen zielgenauen Wurf ermöglichen! Entscheidet Euch für die Eurer Meinung nach beste Idee um sie der anderen Gruppe zu präsentieren.	Gruppenarbeit (je zwei Teams arbeiten gemeinsam) Plakat mit Arbeitsauftrag Stifte	Die SuS sollen Möglichkeiten einer Spielregel zur Lösung des Problems selbständig entwickeln, erproben und diskutieren. Durch die Einigung auf die beste Idee müssen Vor- und Nachteile möglicher anderer Lösungen abgewogen werden und Meinungen verteidigt werden. Gleichzeitig zur Förderung der Verständigungsprozesse findet ein konzentriertes Üben des Werfens statt, da der Schwerpunkt der Beobachtungen auf diesem Moment des Spiels liegt. Für den Fall, dass sich lange Diskussionsrunden bilden, wird den SuS der Tipp gegeben, verschiedene Möglichkeiten auszuprobieren und sich nach der Testphase für die wirkungsvollere zu entscheiden. SuS, die nicht aktiv am Unterricht teilnehmen, bekommen einen Arbeitsauftrag zur Beobachtung der Gruppen und deren Ergebnisse.
Präsentation	Die Spielgruppen präsentieren mündlich ihre Ergebnisse. Ggf. Diskussion der Ergebnisse	Unterrichtsgespräch Sitzkreis um Plakate	Für den Fall, dass beide Gruppen auf das gleiche Ergebnis kommen, z.B., dass der Scheibenbesitzer nicht angegriffen werden darf, werde ich eine weitere Möglichkeit vorstellen:

			Der Scheibenbesitzer darf laut „Stopp“ rufen, wenn er keine Anspielstation mehr hat. Daraufhin hat seine Mannschaft 5-10 Sekunden Zeit, sich neu zu formatieren und so freie Anspielstationen zu schaffen. Das Ziel dieser Regel ist, die zur Verfügung stehende Zeit immer weiter zu verkürzen (3-Sek.-Regel)
Erprobung	Erprobung beider Varianten	Tauschen der Gegner	Die SuS sollen die aufgestellten Regeln erproben und kritisch bzgl. ihrer Wirksamkeit zur Problemlösung reflektieren.
Anwendung	Einigt Euch auf eine der vorgestellten Möglichkeiten und baut sie in Euer Spiel ein.	4 Teams, 2 Felder	Die SuS sollen sich auf eine Möglichkeit verständigen und mit dieser Version spielen. Die Erfahrungen, die die SuS mit ihrer Regel machen, soll der Ausgangspunkt für die Reflexion sein.
Reflexion	Mögliche Reflexionsansätze: Auf welche Regel habt Ihr Euch geeinigt? Warum? Was bewirken die aufgestellten Regeln? Bereichern sie das Spiel oder schränken sie es unnötig ein?	Sitzkreis	Wir haben im Laufe des Unterrichtsvorhabens häufig über die Wirkung von Regeln diskutiert. Es wurde deutlich, dass nicht jede Regel das Spiel bereichert. Daher haben wir uns nur auf die Regeln geeinigt, die von allen SuS als sinnvoll angesehen wurden. Es soll deutlich werden, dass eine Regel, die die Möglichkeiten des Werfers vergrößert, nur für die scheibenbesitzende Mannschaft vorteilhaft ist. Es soll den Teams in Zukunft selbst überlassen sein, ob sie eine solche Regel einbauen oder nicht.

Anhang

Regelplakat:

1. Kein Körperkontakt
2. Linien begrenzen das Spielfeld
3. Überkopfwürfe nicht erlaubt
4. Endzone: bei Wand- und Bodenkontakt Abgabe der Scheibe
5. Einigung, wenn Scheibe auf dem Boden und beide Mannschaften „dran“
6. Max. 3 Sekunden mit Scheibe in der Hand
7. Max. 3 Schritte mit Scheibe in der Hand