



Schriftlicher Entwurf für den 5. Unterrichtsbesuch am

1 Datenvorspann

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: Kurs Q2 (Anzahl 24 SuS, 8 w/ 16 m)

Zeit:

Schule:

Sportstätte:

Fachseminarleiter/in:

Hauptseminarleiter/in:

Ausbildungslehrer/in:

Schulleiter/In:

Ausbildungsbeauftragte/r:

Thema des Unterrichtsvorhabens:

Problemorientierte Taktikschulung zur Entwicklung einer verbesserten speziellen Spielfähigkeit im Fußball - in Defensive und Offensive.

Thema der Unterrichtsstunde:

„Das Runde muss in das Eckige“ - Erweiterung der speziellen Spielfähigkeit im Fußball am Beispiel erfolgreicher Ausnutzung einer exemplarischen Überzahlsituation (3 gegen 2) im Angriff.

.

Kernanliegen der Unterrichtsstunde

Die SuS können die 3 gegen 2 Überzahlsituation taktisch analysieren und erfolgreich lösen, indem sie unter Bezugnahme ihres Vorwissens variierende Lösung dieser Überzahlsituation erarbeiten, diese auf ihre Funktionalität hin reflektieren und im Anschluss mit einer verbesserten speziellen Spielfähigkeit in der Spielform reflektiert anwenden.

Inhalt

1	Datenvorspann.....	0
2	Längerfristige Unterrichtszusammenhänge.....	2
2.1	Thema des Unterrichtsvorhabens	Fehler! Textmarke nicht definiert.
2.2	Darstellung des Unterrichtsvorhabens	2
2.3	Begründungszusammenhänge	2
2.3.1	Schulische und lerngruppenspezifische Rahmenbedingungen	2
2.3.2	Curriculare Legitimation	3
2.3.3	Fachdidaktische Begründung der Reihenstruktur	4
3	Unterrichtsstunde	5
3.1	Ziele	5
3.2	Begründungszusammenhänge	5
3.2.1	Lernausgangslage	5
3.2.2	Didaktische Begründung des Schwerpunkts	6
3.2.3	Begründung des methodischen Vorgehens	7
3.3	Verlaufsplan.....	10
4	Literatur.....	12
5	Anhang	13

2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

2.1 Darstellung des Unterrichtsvorhabens

1. „Der Ball ist rund und ein Spiel dauert X Minuten“ – Selbstorganisiertes und problemorientiertes freies Fußballspielen in der Halle.
2. „Gib mich die Kirsche“ – Spielformen zum taktischen Verhalten des Freilaufens im Fußball.
3. **„Das Runde muss in das Eckige“ - Erweiterung der speziellen Spielfähigkeit im Fußball am Beispiel erfolgreicher Ausnutzung einer exemplarischen Überzahlsituation im Angriff.**
4. „Die Null muss stehen“ - Erweiterung der speziellen Spielfähigkeit im Fußball am Beispiel eines strategisch klugen Verteidigens.
5. „Die Wahrheit liegt auf dem Platz“ - Wettkampfturnier.

2.2 Begründungszusammenhänge

2.2.1 Schulische und lerngruppenspezifische Rahmenbedingungen

Merkmale	Ausprägung	Konsequenzen für den Unterricht
Statistische und allgemeine Angaben	<p>Die Schülerinnen und Schüler (im Weiteren SuS) (16m/8w) zeigten sich motiviert, konnten geschlechtsinhomogene Partner- oder Gruppenarbeit sehr zufriedenstellend durchführen und fühlten sich in der Arbeit mit reflektierter Praxis gut aufgehoben.</p> <p>Der Lehramtsanwärter (im Weiteren LAA) hat die Klasse wegen der beginnenden Coronazeit in nur zwei Doppelstunden beobachten können und ist durch Gespräche mit dem Ausbildungslehrer zu umfassendem Wissen über die Vorerfahrungen der SuS gekommen.</p>	<p>Im Unterricht sollte je nach Thema und Kernanliegen durch eine bewusste und regelmäßig wechselnde Einteilung in Paare oder Gruppen die Kooperationsbereitschaft der SuS weiter gefördert werden. Die Zusammensetzung erfolgt in Eigenverantwortung der SuS, da sie verstanden haben, dass sie versuchen sollen möglichst häufig in anderen Gruppenkonstellationen zu arbeiten.</p> <p>Auf ein gemeinsames Regel- und Ritualrepertoire kann zurückgegriffen werden, da es übergreifend im Sportunterricht aller Kolleginnen und Kollegen der Oberstufe genutzt wird.</p>
Leistungsfähigkeit und Motivation	<p>Die meisten SuS zeigen eine gute Sportlichkeit, einige SuS treiben in ihrer Freizeit Sport (Fußball, Basketball, Volleyball und Tanz). Vier S spielen Fußball und zwei S Basketball im Verein. Die SuS sind in der Regel im Schulsport sehr motiviert.</p> <p>Der Gegenstand Fußball ist in der Schule ein beliebter Sport, die taktische</p>	<p>Die sehr positive und lernmotivierte Atmosphäre wirkt sich förderlich auf den Unterricht aus. Die Motivation der SuS sollte durch kurze Wartezeiten und viel Bewegung, sowie durch Reflexionsanlässe in der Bewegung verstärkt werden, um ein durchgängig bewusstes und reflektiertes Bewegen zu gewährleisten.</p> <p>Die inaktiven SuS werden lernzielförderlich in das unterrichtliche Geschehen eingebunden (kognitive Mitarbeit durch die Unterstützung einer Gruppe, Rückmeldungen an die Gruppe).</p> <p>Auf die Vorkenntnisse der Vereinsspieler kann regelmäßig zurückgegriffen werden. Dies kann zum</p>

	Auseinandersetzung mit ihm, ist für viele SuS neu.	Gelingen des Unterrichts insoweit beitragen, dass sie bei der Erarbeitung taktischer Verhaltensweisen ihre bereits vorhandenen Kenntnisse mit einbringen.
Vorkenntnisse/Vorerfahrungen	Alle SuS haben in der achten Klasse den Schwerpunkt Fußball gehabt und an einem Jahrgangsturnier teilgenommen. Im Zuge der allgemeinen Spielfähigkeit haben die SuS übergreifende Erfahrungen mit dem Lösen von Problemen des Zusammenspielens gemacht.	Die Vorerfahrungen der SuS können immer wieder als Vorkenntnis aber auch Vergleich zur taktischen Betrachtung des Gegenstands mit anderen Gegenständen genutzt werden.
Arbeits- und Sozialformen	Rituale: Versammeln in U-Form zu Stundenbeginn auf den Bänken, bei Unterrichtsgesprächen und Demonstrationen ja nach Phase sind variable Muster bekannt (U-Form, Stehkreis (auch in Halbform)).	Die gemeinsam entwickelten Rituale sind verinnerlicht und werden situativ schnell und variabel umgesetzt, was sich positiv auf die effektive Lernzeit auswirkt.
Äußere Bedingungen	Ein Sporthallendrittel (äußeres) steht zur Verfügung.	Der Unterricht in einem anderen Hallendrittel könnte eventuell das Unterrichtsgeschehen stören. Dies muss für Gesprächsphasen bedacht werden.

2.2.2 Curriculare Legitimation

Sek II

Inhaltsfelder und inhaltliche Schwerpunkte

<i>Leitendes Inhaltsfeld</i>	<i>inhaltliche Schwerpunkte</i>
e) Kooperation und Konkurrenz	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten

Bewegungsfelder, Sportbereiche und inhaltliche Kerne

<i>Leitendes/r Bewegungsfeld/Sportbereich</i>	<i>inhaltliche Kerne</i>
7) Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiele (z. B. Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball)

Kompetenzerwartungen in der Qualifikationsphase

<i>Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technisch-koordinativen Fertigkeiten und taktisch-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden, • in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfverhalten bewältigen, • selbst entwickelte oder bereits etablierte Spiele und Spielformen analysieren, variieren und durchführen

Sachkompetenz
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • die Bedeutung von Faktoren, Rollen und Regeln für das Gelingen von Spielsituationen erläutern.
Methodenkompetenz
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Strategien für erfolgreiches Sporttreiben umsetzen.
Urteilskompetenz
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • die Ambivalenz von Fairness- und Konkurrenzprinzipien in sportlichen Handlungs- und Wettkampfsituationen beurteilen.

2.2.3 Fachdidaktische Begründung der Reihenstruktur

Die Reihenplanung ist mehrperspektivisch angelegt und vereint mehrere Gedanken der Sportspielvermittlung. Von Anfang an werden grundlegende und möglichst ganzheitliche Erfahrungen des Spiels angestrebt. Im Fokus stehen dabei das Erkennen und Lösen von Problemen und das zu erlernende Spielhandeln.

In der einführenden Stunde *Der Ball ist rund und ein Spiel dauert X Minuten – Selbstorganisiertes und problemorientiertes freies Fußballspielen in der Halle* sollen „Probleme des laufenden Spiels“ (Loibl 2001, S.2) wie Zusammenspiel, Alleingänge, Herausspielen von Torchancen, Verteidigen des eigenen Tores etc. benannt werden. Somit werden die SuS nach dem „Genetischen Lernen“ (vgl. Dietrich 1984) kognitiv auf das Unterrichtsvorhaben eingestimmt, indem die Auseinandersetzung mit dem Gegenstand auf Basis des spielerischen Könnens der SuS erfolgt. In einer ersten Reflexion sollen Problemvorschläge gesammelt und erste Lösungen und/oder Spielformen ausgehandelt werden, um die Probleme in den nachfolgenden Unterrichtseinheiten anzugehen. Dadurch soll im Folgenden allen SuS eine sinnvolle Spielbeteiligung ermöglicht werden.

Die anschließende Stunde *„Gib mich die Kirsche“ – Spielformen zum taktischen Verhalten des Freilaufens im Fußball* verfolgt das Ziel, spielorientierte Möglichkeiten des Freilaufens als taktisches Mittel zu erfahren, aber auch die Wichtigkeit des Verteidigens in den Fokus zu rücken. Nach der Spielmethode „Spielform“ (vgl. Frizi 2008, S.33) soll in dieser Stunde spielgemäß der Natur des Spiels entsprochen werden. Dafür sind „fußballspezifische Spiele mit technisch-taktischen [...] Schwerpunkt [vorgesehen], die der wettkampfgemäßen Struktur des Fußballspiels entsprechen“ (ebd. S.38). Beispielhaft sollen an dieser Stelle Spielformen wie das 4 gegen 4 auf 4 Linientore, das Spiel in Passzonen oder das 3 gegen 2 Überzahlspiel auf zwei Tore genannt werden. Ein situationsentsprechendes Anwenden und Reflektieren steht also im Vordergrund dieser spielnahen Formen, deren Gemeinsamkeit alle in der Zielspielorientierung des Torabschlussspiels liegt. Die Reflexion on action hinsichtlich erfolgreicher oder weniger erfolgreicher Verhaltensweisen in Defensive wie Offensive bereitet auf die nächsten Stunden vor und eröffnet den Blick wichtiger taktisch-kognitiver Mittel im Fußball. Den beiden nachfolgenden Stunden *„Das Runde muss in das Eckige“ - Erweiterung der speziellen Spielfähigkeit im Fußball am Beispiel erfolgreicher Ausnutzung einer exemplarischen*

Überzahlsituation im Angriff und „Die Null muss stehen“ - Erweiterung der speziellen Spielfähigkeit im Fußball am Beispiel eines strategisch klugen Verteidigers liegt die gleiche Konzeption zugrunde. Sie unterscheiden sich nur in ihrer Fokussierung (Defensive vs. Offensive). Beide haben ihren Ausgangspunkt in Dietrichs (1964) Konzept der Spielreihe. Diese will als Ganzheitsmethode möglichst früh zum Spiel gelangen. „Methodisch handelt es sich bei der Spielreihe um die Konfrontationsmethode. Das Spielen wird durch Spielen erlernt. Dabei wird das Spiel in seiner elementaren Spielidee (Tore, Treffer erzielen bzw. verhindern) erhalten oder einzelne Aspekte werden herausgestellt und unter vereinfachten Bedingungen gespielt“ (Ihlius, 2000 S.2). Dazu werden Überzahl- und Unterzahlsituationen hergestellt und zur Verbesserung der taktisch-kognitiven Lösungsfähigkeit und somit der speziellen Spielfähigkeit eingesetzt. Somit sind beide Stunden eine Anlehnung an das Taktik-Spielkonzept von Wurzel (2008), dem sie „diejenigen Modellen der Spielvermittlung zuordnet, die „spielechte“ Spielformen als Ausgangs- und Mittelpunkt verwenden, also Spielformen, die den zentralen Spielgedanken des Zielspiels enthalten“.

Ziel dieser mehrdimensionalen Herangehensweise soll die systematische Entwicklung der speziellen Spielfähigkeit sein, die in der letzten Unterrichtseinheit in einer Leistungssituation in Form eines Wettkampfturniers endet. Dadurch verbindet die Reihe die Lern- und Leistungssituationen und gewährleistet den SuS ihren Lernzuwachs in dieser Situation zu erfahren.

3 Unterrichtsstunde

3.1 Ziele

Kernanliegen

Die SuS können die 3 gegen 2 Überzahlsituation taktisch analysieren und erfolgreich lösen, indem sie unter Bezugnahme ihres Vorwissens variierende Lösung dieser Überzahlsituation erarbeiten, diese auf ihre Funktionalität hin reflektieren und im Anschluss mit einer verbesserten speziellen Spielfähigkeit in der Spielform reflektiert anwenden.

3.2 Begründungszusammenhänge

3.2.1 Lernausgangslage

Die Problematisierung der Stunde ergibt sich aus der vorherigen Stunde. Die SuS haben in der Spielform 4 gegen 4 auf vier Tore Schwierigkeiten gehabt, eine Überzahlsituation zu erspielen und zeigten in der 3 gegen 2 Überzahlsituation keine automatisierten Handlungsmuster zum effektiven Herausspielen von Torabschlüssen. Dies lag einerseits daran, dass die Verteidiger Situationen gut „zugestellt“ haben, aber andererseits vor allem daran, dass die Lauf- und Passwege keine Überzahlsituationen ermöglicht haben. Diese Probleme führten häufig dazu, dass die SuS versucht haben durch ein Dribbling oder unkontrollierte Torschüsse erfolgreich zu sein. Zudem war zu erkennen, dass die umfassenden motorischen und technisch-koordinativen Anforderungen des Spielens des Balles mit dem Fuß isoliert von fast allen be-

herrscht werden, in Spielsituationen jedoch nicht durchgängig auf einem hohen Niveau ausgeführt werden.

In Bezug auf die heutige Stunde hat sich in den kleinen Spielen gezeigt, dass der Kurs grundlegende Verhaltensweisen, wie Freilaufverhalten, Zusammenspiel etc. umsetzen kann. Diese Vorkenntnisse der allgemeinen Spielfähigkeit, die nach Dietrich (1984) „die Fähigkeit, Spielen initiieren, aufrechterhalten und bei Störungen wiederherstellen zu können“ beinhaltet, sollen produktiv für die Stunde genutzt werden können.

Auch die bekannte Nutzung der Reflexion in und on action ist für die Stunde als nützlich anzusehen, um eine kognitive Erweiterung der speziellen Spielfähigkeit zu verbalisieren, welche Dietrich als „motorisches Können im Umgang mit dem Ball bei der Bewältigung des Spielraums sowie Erfahrungen in den wichtigsten Situationen des Spiels“ zusammenfasst.

Des Weiteren weist der Kurs eine hohe soziale und emotionale Intelligenz auf. Dies ermöglicht ihnen ein effektives und von Kommunikation geprägtes Arbeiten. Dies ist besonders für die Erarbeitungen in Kleingruppen entscheidend, da hier mündliches Argumentieren gefragt ist, welches ein aufeinander zugehen braucht, um gemeinsame Lösungen zu entwickeln. Die Fähigkeit der SuS zwischen Lern- und Leistungssituationen unterscheiden zu können, bevorzugen diesen Prozess. Dadurch scheint es allen SuS möglich ihre spezielle Spielfähigkeit zu verbessern, da sie von der positiven Abhängigkeit der kooperativen Erarbeitung partizipieren können. Aus diesem Grunde regen die Reflexionsphasen in dieser Gruppe häufig einen kognitiven Zuwachs an.

Durch diese Kombination erfahren die SuS des Kurses im Sinne der Erziehung zum Sport und durch Sport Qualifikationen und werden in ihrer Persönlichkeit gebildet. Somit werden Möglichkeiten offeriert, auf verschiedenste Weise emotional am Gegenstand Fußball teilhaben zu können.

3.2.2 Didaktische Begründung des Schwerpunkts

„Der Ball ist rund und ein Spiel dauert 90 Minuten“ lautet das berühmte Zitat von Sepp Herbergers zum Fußball. Fußball scheint also recht einfach und simpel zu sein, wie sich vermuten lässt. In der Schule stellt Fußball aber besondere Herausforderungen an die Lerngruppen, da im Sportunterricht grundsätzlich das Problem der Heterogenität existiert, was sich sowohl auf motorische Voraussetzungen wie auch auf Interessen und Engagement bezieht (vgl. Weichert, Wolters & Kolb, 2005, S. 211). Zwar hat Fußball einen hohen gesellschaftlichen Stellenwert, aber Fußball zu schauen und das Gesehene umsetzen zu können sind zwei verschiedene Dimensionen.

Der Profilkurs hat das Bewegungsfeld BF/ SB 7 Spielen in und mit Regelstrukturen- Sportspiele- Mannschaftsspiele gewählt. Übergreifend sieht das schulinterne Curriculum vor, die Eigenverantwortung der SuS zu stärken und das Ziel des Schulsports und des lebenslangen Sporttreibens zu unterstreichen. Der Gegenstand Fußball soll dafür exemplarisch behandelt werden, damit die SuS lernen „grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen [...] taktisch-kognitiven Fähigkeiten reflektiert [anzuwenden, um] grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampfvverhalten [zu] bewältigen“ (KLP 2014, S.41).

1 gegen 1 Situationen haben im Fußball, wie auch in den anderen Sportspielen eine große Bedeutung, um erfolgreich am Spielgeschehen teilnehmen zu können. Immer wieder sehen

sich die SuS dem Problem gegenübergestellt (vgl. Kapitel 3.2.1), an ihren Gegnern vorbeizukommen. Sie bräuchten dazu hohe technisch-koordinative Fertigkeiten, wie das Dribbeln. Da diese Fertigkeit aber in diesem Kurs nicht so besonders stark ausgeprägt ist und sich alle recht homogen in ihrem Verteidigerverhalten zeigen, sind die SuS auf ihre MitschülerInnen angewiesen. Wie und auf welche Art und Weise sie erfolgreich zusammen agieren können, wird in der Stunde anhand der bekannten Überzahlsituation in der Offensive am Beispiel 3 gegen 2 thematisiert. Die SuS sollen in dieser Überzahlsituation sowohl das Hinterlaufen, den Doppelpass, das Blank-Spielen aber auch komplexere Möglichkeiten erarbeiten, um eine Mitschülerin/einen Mitschüler in eine 1 gegen 0 Situation zu spielen und so einen Gegner erfolgreich zusammen auszuspielen. Dies erfahren sie in einer komplexen aber spielnahen Situation, die im Fußball des Schulsports oft auftritt; nach dem Ballgewinn läuft jemanden aufs gegnerische Tor und findet zwei Abwehrspieler und zwei Stürmer vor sich.

Es soll an dieser Stelle angemerkt werden, dass die Komplexität dieser taktischen Spielform selbstverständlich höher ist, als im 2 gegen 1. Es wird sich in der Stunde aber bewusst gegen die einfachere Form entschieden, da die SuS aus dem Basketball das „give and go“ in der 2 gegen 1 Situation kennen und sie eine erweiternde kognitive Aufgabe bekommen sollen. Die Behandlung des Schwerpunktes, in dem eine Überzahl durch ein taktisch kluges Verhalten ausgespielt werden muss, bildet einen zentralen und übergreifenden Schwerpunkt in allen Sportspielen, bei denen die zentrale Spielidee das Erzielen von „Toren/Punkten“ ist.

Deshalb sollen die SuS in dieser Überzahlsituation erarbeiten, wie sie durch bestimmte gruppentaktische Mittel Torchancen herausspielen bzw. Tore erzielen können.

Das Verstehen der taktisch-kognitiven Fähigkeiten, die für ein erfolgreiches Angreifen in dieser Situation erforderlich ist, ermöglicht es den SuS, die im Spiel auftretenden komplexeren Situationen besser zu lösen. Zudem können sie dieses Wissen auf Situationen anderer Sportspiele übertragen, die ihnen in ihrem weiteren Schulleben begegnen. Zudem gibt es an unserer Schule in jedem Jahr ein Lehrer-Oberstufenschüler-Turnier, bei dem die Möglichkeit der Anwendung des Erarbeiteten besteht.

Am Ende der Stunde können die SuS durch variable Kombinationen von Lauf- und Passwegen einen/eine ihrer MitspielerIn in eine 1 gegen 0 Situation spielen und aufzeigen, wie ein kooperatives Mannschaftsspiel – in Überzahl – funktionieren kann.

3.2.3 Begründung des methodischen Vorgehens

Die zu Beginn der Stunde geplante Aktivierung (Abb. 1) verfolgt das Ziel, ein allgemeines ballkoordinatives Aufwärmen mit den Schwerpunkten Beinarbeit sowie Zeitdruck und visuelle Wahrnehmung zu gewährleisten. Es wird bewusst ein Aufwärmen mit Ball vollzogen, da die Aufmerksamkeit der SuS dadurch gesteigert wird, wichtige koordinative Fähigkeiten der Stunde angesprochen werden und die Kommunikation gefördert wird. Dies wird dadurch gewährleistet, dass sich die SuS durch die hohe Anzahl an Schülern auf dem Feld immer wieder neu orientiert müssen.

Da sich, wie oben angesprochen, die Problematisierung aus der Vorstunde ergeben hat, geht es nach einer kurzen Überleitung, in der das Problem zur Vorwissensaktivierung noch einmal wiederholt wird, in die Erarbeitung des Arbeitsauftrags (AB1). Auf eine Erprobungsphase kann an dieser Stelle verzichtet werden, da die Spielform den SuS aus der vorherigen Stunde

bekannt ist und erprobt wurde. Die SuS bekommen den Auftrag sich aufgrund ihres Vorwissens in vier leistungshomogene Gruppen aufzuteilen, die arbeitsfähig sind. Dabei soll mindestens ein Schüler in der Gruppe sein, der im Fußball Vorerfahrungen durch seinen Vereinssport hat, damit eine positive Abhängigkeit in der Gruppe gewährleistet werden kann.

In der Erarbeitungsphase soll sichergestellt werden, dass nicht nur „soziale Prozesse in den Vordergrund [gestellt werden], sondern auf kognitiver Ebene auch die Einsicht in Strukturen des Spiels: Taktiken und Techniken als Mittel zum Zweck des Lösens einer Spielaufgabe im Rahmen der Spielidee“ (Loibl 2001, S.2) herausgearbeitet wird. Im Sinne von Dietrich wird damit die Fähigkeit geschult, auf der Basis von motorischem Können und Spielerfahrungen in einem speziellen Spiel mitspielen zu können: „Denn wenn im Wechsel von Denken, Sprechen und Handeln Spielsituationen analysiert [...] werden, dann werden die für gelingendes Spielen notwendigen kognitiven Muster ausgearbeitet und bewusster verfügbar“ (Dietrich, 1984, S. 19).

Ein weiterer Vorteil der Herangehensweise in der Erarbeitungsphase ist besonders in der automatisch einsetzenden Technikschiulung und der im nicht unerheblichen Maße der Schulung der kognitiven Fähigkeiten (Reaktionsschnelligkeit, Handlungsschnelligkeit, aber auch Timing, Antizipation...) zu sehen. Die Nutzung des IpadS soll im Sinne der Medienerziehung dazu eingesetzt werden, den SuS Erfahrungen aufzuzeigen, wie digitale Medien vorteilhaft im Sport eingesetzt werden können. Die Entscheidung 4 Sechsergruppen zu bilden, bietet sich aufgrund des Gegenstandes 3 gegen 2 und der Hallenaufteilung für die Erarbeitungsphase an; ein S/eine S kann als TW von außen beobachten. Wichtig ist aber, dass alle SuS in der Erarbeitung alle offensiven Positionen eingenommen haben und aktiv beteiligt sind.

Die anschließende Demonstration der Lösungen über den Beamer dient vor allem dazu, dass die Spielsituation jederzeit angehalten und besprochen werden können und bei Nachfragen wieder von Beginn angeschaut werden können. Durch die Reflexion über die Funktionalität der Lösungen und des neu Erworbenen, schließt die Erarbeitung mit einem erweiterten Verständnis, welches ein Spielen auf höherem Niveau ermöglicht.

Eine vertiefende Erarbeitungsphase (Spielen der besten Lösung) wird nur dann in Betracht gezogen, wenn die Lehrkraft das Gefühl hat, dass es von Nöten ist, das taktische Verhalten hinsichtlich ihrer speziellen Spielfähigkeit transparenter zu machen. Die Videos der Gruppenergebnisse können hier immer wieder hinzugezogen werden und neben der Sicherung somit auch als Hilfestellung für die Gruppen dienen. Wenn dieser Phase wegfällt wird der Zeitpuffer in der Anwendungsphase zum Tragen kommen.

Die weiterentwickelte spezielle Spielfähigkeit soll in einen Wettbewerb in der Anwendungsphase, in dem die Gruppen ein kleines Turnier nach dem Modus 'King of the Court' durchführen, angewendet werden. Die Spielform bleibt das 3 gegen 2. Es wird aber auf zwei Tore gespielt, einschließlich der Möglichkeit des Konters (Abb.2). Jede Mannschaft bekommt drei Minuten Zeit anzugreifen, deshalb starten die Angriffe stets von einer Seite. Danach wird die die verteidigenden Mannschaft zur angreifenden und umgekehrt.

Wettbewerb: Welche Mannschaft erzielt insgesamt die meisten Treffer aus der Überzahlsituation? Kontertoren geben Minustreffer. Tore durch erarbeitete taktische Mittel zählen doppelt, um das gelernte Verhalten zu verstärken. Die SuS wechseln nach jeder abgeschlossenen Spielaktion die Gruppenkonstellation. Zwei Spiele mit einer Spielzeit von 6 Minuten sind für

die SuS aus trainingswissenschaftlicher Sicht hier angemessen, da die Anzahl der SuS halbiert die Belastungsgrenze bei maximalerer Intensität nicht überschreitet.

Die Vorgehensweise der Stunde begründet sich in Anlehnung an das „Kreis-Spiral-Modell“ von Wurzel [2008, S. 343] und greift immer wieder auf Maxime des „Genetischen Konzept“ von Loibl (2011) auf. Beide Sportspielvermittlungsansätze werden dem Taktik-Spielkonzept zugeordnet, das in dieser Stunde das methodische Leitbild darstellt.

Hinsichtlich der Differenzierung sollen folgende Gedanken festgehalten werden. Falls in der Erarbeitungsphase in einer Gruppe Probleme mit dem Lösen der Überzahlsituation auftreten, sind zwei Maßnahmen vorgesehen. Erstens wird der Hinweis gegeben wird, dass der ballführende Spieler aktiv auf einen der beiden Verteidiger zudribbeln soll, um ihn zum Handeln zu zwingen. Sollte dies nicht zu einer kognitiven Entlastung führen, wird die Überzahlsituation durch den Wechsel in ein 2 gegen 1 erleichtert. Dies soll aber bestenfalls durch gute Gruppenkonstellationen vermieden werden.

Die Gruppen, die sehr leistungsstark arbeiten und mit der Erarbeitung schnell fertig sind, sollen die andere Situation lösen und falls noch Zeit sein sollte, ihre Überlegungen in ein 3 gegen 3 übertragen. Dafür werden ebenfalls Materialien vorbereitet.

3.3 Verlaufsplan

Lehrschritte / Lehrformen Intention und Aktivität der Lehrkraft	Inhaltsaspekte (z. B. Gegenstände, Fachbegriffe, Fragestellungen, , Aufgaben ...)	Lernschritte / Lernformen Intendiertes Schülerverhalten	Organisation
<i>Unterrichtseinstieg und schwerpunktspezifische Überleitung</i>			
Begrüßung der Gäste, Schaffen von Transparenz, Aufgreifen der Proble- matisierung aus der letzten Stunde.	Beschreibt die Probleme des gruppentaktisches Ver- haltens, die es erschwerten, Situationen zu erspielen, die einen Torerfolg ermöglichen.	SuS verbalisieren die Probleme der letzten Stunde (Probleme Torchancen zu erspielen, ungünstige Laufwege, fehlende Problemlö- sungsfähigkeit situationsgerecht zu han- deln).	Plenum, U-Form mit Bänken Plakat, Folienstifte
<i>Aktivierung und spezielle Erwärmung</i>			
Lehrer erklärt Aufgabe und fordert ein sich lautstarkes Anbieten und Bewegung durch den ganzen Raum.	SuS sollen den Ball durch die Halle dribbeln und dann abspielen, wenn der PartnerIn sich aktiv anbietet und der Passweg frei ist.	Zwei SuS haben einen Ball, laufen azyklisch durch die Halle, orientieren sich und spielen sich die Bälle nach verbaler Aufforderung zu.	Plenum, 12 Bälle
<i>Zwischenreflexion I und Gelenkstelle</i>			
L leitet kurze Reflexion an, erklärt und bespricht Arbeitsauftrag und erläu- tert das weitere Vorgehen.	Benennt das Verhalten, das in der Erwärmung gefor- dert war. Transparenz der Erarbeitungsphase schaffen.	Kommunikation, Freilaufen, Raumorientie- rung. SuS stellen Rückfragen, falls nötig.	Plenum, U-Form mit Bänken
<i>Erarbeitungsphase</i>			
L beobachtet und interveniert.	Erstellt leistungshomogene Gruppen, um fußballtak- tisch arbeiten zu können, in jeder Gruppe ein Fußball- ler und ein Mädchen. Hinterlaufen, Doppelpass, Blank-Spielen, um Mitspie- lerIn in 1 gegen 0 Situation zu bringen, werden erar- beitet.	Gruppen finden sich, gehen auf ihre Felder, arbeiten an Lösungen für die Spielsituatio- nen, filmen ihr Ergebnis und notieren tak- tisch-kognitive Aspekte.	Plenum und GA, 4 Tore/4 Felder Bälle IPads

<i>Demonstrations- und Reflexionsphase</i>			
L leitet Demonstration und Reflexion an, initiiert Gesprächsphase, schreibt Ergebnisse auf Plakat.	Lösungen der Überzahlsituation werden mittels Video und Notizen der Arbeitsblätter besprochen. Erklärt begründet, welche Lösung die Funktionalste war und welches neue Wissen ihr mitnimmt.	SuS schauen aktiv die Videos, setzen sich mit der Funktionalität der Lösungen auseinander, stellen Rückfragen, verinnerlichen Ergebnis.	Stehkreis vor Geräteraum, Beamer, Leinwand, iPads, Laserpointer, Plakat, Folienstifte
<i>Optional: vertiefende Erarbeitungsphase (vgl. Kapitel 3.2.3)</i>			
L beobachtet und interveniert.	Funktionalste Lösung wird kognitiv verarbeitet.	SuS verinnerlichen Lösen der Überzahlsituation, indem sie die beste Lösung nachspielen.	Plenum und GA, 4 Tore/4 Felder Bälle
<i>Anwendungsphase</i>			
L erklärt in Demonstration mit SuS die Spielform und beobachtet die Spiele, lobt gute Aktionen.	Wettbewerb „King of the Court“ in der gleichen Spielsituation wie vorher 3 gegen 2, diesmal aber auf zwei Tore.	SuS spielen und wenden die erarbeiteten Lösungen zum Ausspielen der Überzahlsituation in der Spielform an.	4 Mannschaften, Leibchen 4 Tore/4 Felder Bälle
<i>Abschlussreflexion und Abbau</i>			
L leitet Abschlussreflexion und initiiert Metakognition.	Erklärt inwieweit ihr das heute Erarbeitete und damit eure verbesserte Spielfähigkeit in Zukunft im Sportunterricht nutzen könnt.	SuS verweisen auf eine erweiterte Handlungsfähigkeit im Fußball, benennen die Vorteile des gelernten gruppentaktischen Verhaltens und erkennen die Transfermöglichkeit auf andere Sportspiele.	4 Mannschaften, Leibchen 4 Tore/4 Felder Bälle

4 Literatur

(Sport-) Spieldidaktik unter Fssport.de

Spielvermittlungsmodelle (unbekannt) (pdf)
Sportspielvermittlung (M. Ihlius) (pdf)
Integrative Spielevermittlung (K. Roth/C. Hahn)
Das Taktik-Spiel-Konzept (B. Wurzel) (pdf)
dazu: Zum Problem der Sportspielvermittlung (J.Loibl) (pdf)
Sportspieldidaktische Positionen (J. Loibl) (pdf)

König, S. (2010): Integrativ-kontrastive Taktikvermittlung - Ein Spielvermittlungskonzept für Neigungsfach bzw. Leistungskurs
https://www.researchgate.net/publication/340769113_Integrativ-kontrastive_Taktikvermittlung_-_Ein_Spielvermittlungskonzept_fur_Neigungsfach_bzw_Leistungskurs, zuletzt abgerufen am 11.06.2020.

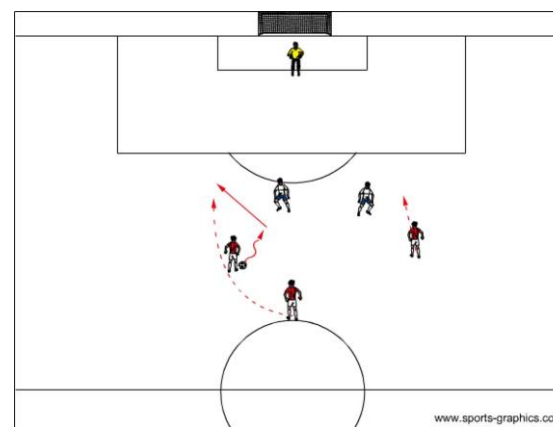
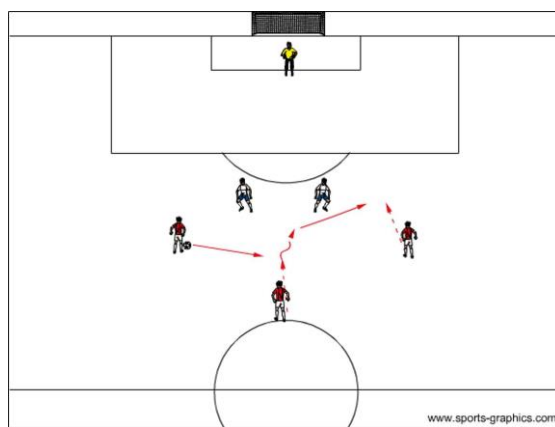
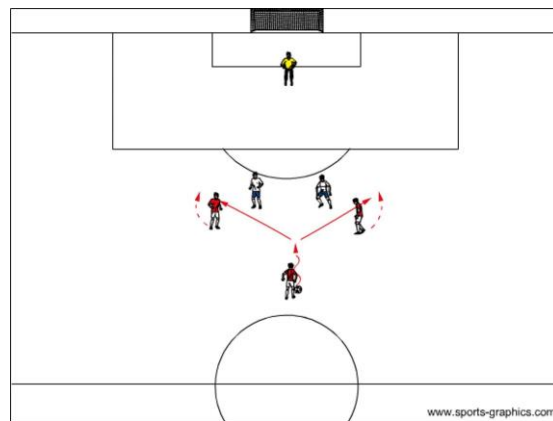
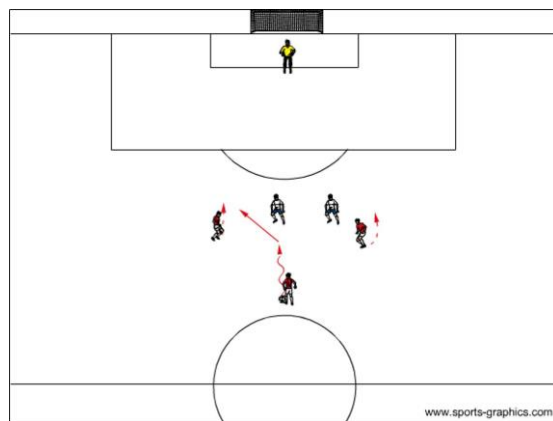
Wurzel, B. (2016): Vermittlung von Sportspielen im Unterricht:
<http://www.bewu-world.de/Sportspiele/Taktik-Spielkonzept/taktik-spielkonzept.html>
<http://www.bewu-world.de/Sportspiele/Taktik-Spielkonzept/taktik-spielkonzept.html>
<http://www.bewu-world.de/Sportspiele/Genetisches-Konzept-Taktik-Spi/genetisches-konzept-taktik-spielkonzept.html>,
alle zuletzt abgerufen am 11.06.2020

Dietrich, K. (1984): Fußball, spielgemäß lernen, spielgemäß üben, Schorndorf.

Dietrich, K. (1984): Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? in: Sportpädagogik 1/1984.

5 Anhang

Mögliche Tafelbilder



Materialien

Abb. 1

Auf dem ganzen
Feld befinden sich
immer Pärchen, die
einen Ball haben.

Lehrkraft →



Laufweg der SuS
sind kreuz und quer
durch die Halle. Es
soll sich aktiv, durch
Rufen angeboten
werden.

Abb.2



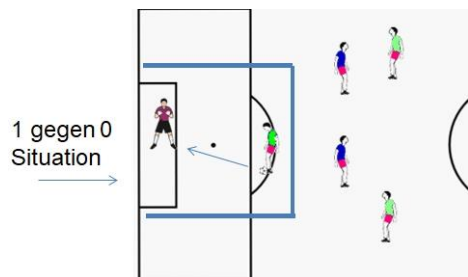
Arbeitsblatt

AB1

Arbeitsauftrag:

Erarbeiten Sie in ihrer Gruppe **eine taktische Lösungsmöglichkeiten** für eine dieser beiden 3 gegen 2 Überzahlsituationen (Verteidiger agieren teilaktiv).

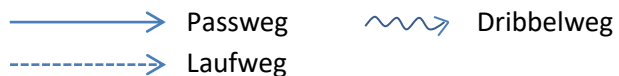
Ziel ihrer Erarbeitung soll **eine 1 gegen 0 Situation** eines Spielers/ einer Spielerin sein, damit er/sie nur noch den Torwart/die Torhüterin vor sich hat.



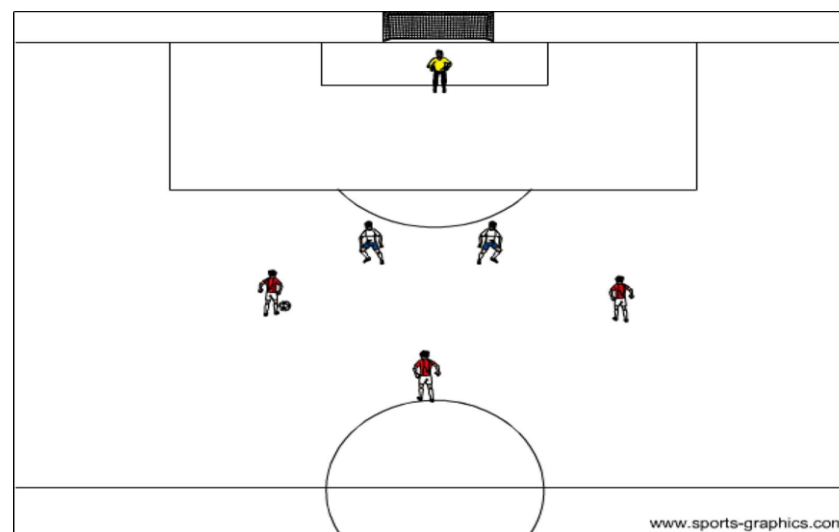
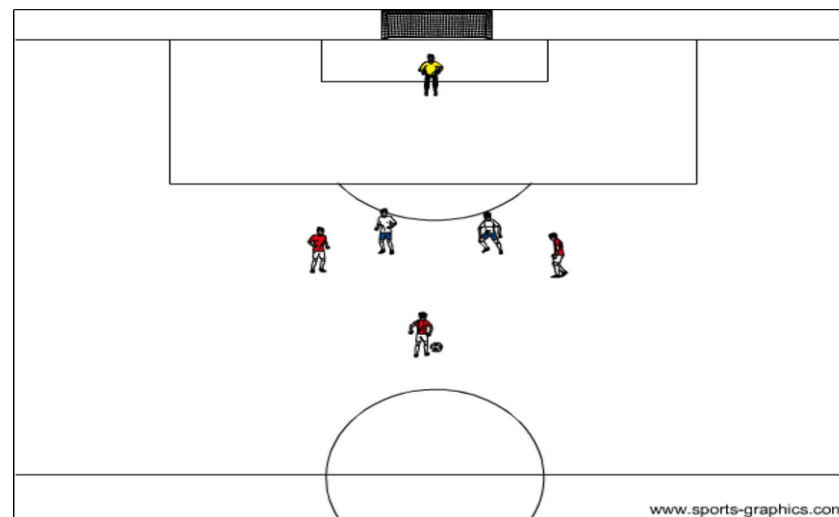
Aufgaben:

1. Zeichnet eure Lösung in die erarbeitete Situation.

Legende der Zeichnung:



2. Verschriftlich grundsätzliche Verhaltensweisen der einzelnen Spieler (ihr könnt sie gerne nummerieren).
3. Filmt eure Lösung mit dem Ipad und präsentiert diese dann über den Beamer, indem ihr sie begleitend erklärt.



Welches Verhalten muss der ballführende Spieler IMMER zeigen, damit eine Situation entsteht, die man taktisch ausnutzen kann?

Auf welche Verhaltensweisen der Verteidiger sollte wie reagiert werden?

Wie verhalten sich die anderen Spieler im Angriff?

Mit welchem taktischen Mittel soll die Angriffsformation agieren, um eine 1 gegen 0 Situation zu erspielen? **Begründen** sie ihre Entscheidung!
