



Schriftlicher Entwurf für den 6. Unterrichtsbesuch im Fach Sport

Schule: Datum:
Fach: Sport Uhrzeit: 11.10 – 12.10 Uhr
Referendar: Raum:
Fachlehrer: Lerngruppe: 10er GK Sport
Fachseminarleiter: Schülerzahl: 23 (6 w/ 17 m)
Hauptseminarleiterin:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Kooperative Erarbeitung technischer Fertigkeiten und taktischer Fähigkeiten im Basketball unter besonderer Berücksichtigung der individuellen Spielfähigkeit

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive:

Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E)

Weitere Pädagogische Perspektive:

Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern (A)

Leitender Inhaltsbereich:

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)

Überblick über den Verlauf des Unterrichtsvorhabens

1. Diagnose basketballspezifischer Fertigkeiten mittels einer Komplexübung zur Optimierung der Spielfähigkeiten
2. Wir spielen nach unseren Regeln – Spielerische Anpassung des Basketball-Regelwerks an die Bedürfnisse des Basketballspiels in der Schule zur Maximierung des Spielflusses
3. Kooperative Erarbeitung von Übungsstationen zu den Grundtechniken Passen und Fangen, Dribbling, Positionswurf und Korbleger mittels eines Expertenpuzzles zur Verbesserung der individuellen Spielfähigkeit
4. Kooperative Erarbeitung des Give and go anhand des Parteiballspiels zur Verbesserung des Zusammenspiels

5. Spielerische Erarbeitung des Defensivrebounds in Kleingruppen zur Erlangung eines einfachen spielerischen Mittels, um in Ballbesitz zu kommen
6. **Schnelles Umschalten ist gefordert – Kooperative Erarbeitung von Spielzügen im Rahmen des organisierten Schnellangriffs (Fast Break) in Kleingruppen zur Erlangung eines spielerischen Mittels gegen eine Pressing spielenden Mannschaft**
7. Kooperative Erarbeitung einer effektiven Verteidigungsstrategie am Beispiel der Mann-Deckung
8. Leistungsüberprüfung der individuellen Verbesserung in Bezug auf die Spielfähigkeit im Schulbasketball

Thema der Stunde

Schnelles Umschalten ist gefordert – Kooperative Erarbeitung von Spielzügen im Rahmen des organisierten Schnellangriffs (Fast Break) in Kleingruppen zur Erlangung eines spielerischen Mittels gegen eine Pressing spielenden Mannschaft

Kernanliegen

Die SuS wenden gemeinsam erarbeitete Schnellangriffsvarianten im Spiel an, indem sie Spielzüge zum organisierten Schnellangriff nach Standardsituationen mit den Merkmalen: „Ballsicherung“, „schneller Ballvortrag“ und „Überzahlverhältnis vor dem gegnerischen Korb“ selbständig in Kleingruppen entwickeln und sich gegenseitig darüber austauschen.

Geplanter Stundenverlauf

Phase	Unterrichtsinhalt	Organisation/ Geräte/ Medien	Didaktisch-methodischer Kommentar
Begrüßung/ Einstieg	Begrüßung der SuS und Vorstellung des Besuches Kurze Skizzierung des Unterrichtsverlaufes.	SuS und Stud.Ref. im Stehkreis	Verlauf der Stunde wird den SuS transparent gemacht. Der Hinweis, dass am Anfang und am Ende der Stunde gespielt wird, dient der Motivation der SuS, da alle vorher Zentrale Klausuren geschrieben haben.
Problematisierung	Einteilung der Teams durch den Stud.Ref. Je 2 Teams spielen auf 2 Feldern nach den bekannten Regeln gegeneinander Basketball. Die Teams mit 6 SuS wechseln selbständig nach ca. 1 min. aus.	2 Basketballfelder, Bänder in 4 verschiedenen Farben, 2 Basketbälle 4 Teams mit je 5-6 SuS	Die Teams sind geschlechts- und leistungsheterogen in Bezug auf die Spielfähigkeit im Basketball zusammengestellt. Jedes Team verfügt über mindestens einen Spieler, der auch taktisches Verständnis mitbringt. Die SuS sind dadurch gefordert die individuellen Leistungsunterschiede zu berücksichtigen. Wenn vorhanden übernehmen „Invaliden“ die Rolle der Schiedsrichter, ansonsten wird ohne gespielt.
Reflexionsphase	Die SuS reflektieren ihre Spielweise und erkennen, dass ein ruhiges Aufbauspiel durch das Pressing des Gegners erschwert bis unmöglich ist. Die SuS sollen Möglichkeiten nennen, gegen eine so agierende Mannschaft, erfolgreich zu spielen: z.B. Ball sichern nach Ballgewinn, schnell spielen, lange und/oder sichere Pässe spielen, wenig Ballstationen, klare Aufgabenverteilung, schnelles Umschalten von Verteidigung auf Angriff, Freilaufen zur Ballannahme, etc. Evtl. wird auch direkt der Begriff Schnellangriff oder Fast Break genannt. Klärung der Grundzüge und Merkmale des Schnellangriffs: - Voraussetzung: Ballsicherung nach Ballgewinn in der eigenen Hälfte (z.B. durch Defensivrebound, Einwurf von der Grundlinie nach Korb-erfolg, oder auch Seiteneinwurf) - schneller Ballvortrag in die gegnerische Hälfte (Passen ist schneller als Dribbeln) - Überzahlverhältnis vor dem gegnerischen Korb	Sitzkreis UG	Der Großteil SuS dieses Sportkurses neigt dazu eine Form des Pressings zu spielen und zieht sich nach einem Angriffsversuch nicht in die eigene Hälfte zurück, sondern versucht sofort wieder in Ballbesitz zu kommen. Durch die Reflexion dieser Spielweise, sollen die SuS auf das taktische Mittel des Schnellangriffs aufmerksam werden, um eine so spielende Mannschaft auszuhebeln. Sie sollen in dieser Stunde 1-2 Spielzüge zum organisierten Schnellangriff entwickeln. Organisierte Schnellangriffe bieten sich idealerweise aus Standardsituationen an, da hier die Ausgangssituation festgelegt bzw. lokal begrenzt ist. Die Grundzüge und Merkmale müssen allen SuS bewusst sein, um ihre eigenen Ideen in die Entwicklung eines Spielzuges zum Schnellangriff einbringen zu können.
Erarbeitungsphase 1	Die SuS bekommen einen schriftlichen Arbeitsauftrag und sollen in ihren Teams 1-2 Spielzüge zum organisierten Schnellangriff aus Standardsituationen entwickeln.	2 Basketballfelder, jedes Team in einer Feldhälfte, 4 Basketbälle, AB mit Arbeitsaufträgen und Taktikbögen, Stifte	Jedem Team steht nur eine Feldhälfte zur Erarbeitung zur Verfügung. Aus Sicherheitsgründen werden die SuS darauf hingewiesen, dass sie bei der praktischen Umsetzung ihres Spielzuges auf das andere Team achten sollen, um mögliche Zusammenstöße zu vermeiden.

Erarbeitungsphase 2	Die Teams A und B sowie C und D stellen sich gegenseitig ihre Spielzüge praktisch in einer Übungssituation mit passiven Gegnern vor. Sie beurteilen die Spielzüge und einigen sich auf 1-2 gemeinsame Spielzüge und üben diese mit teilaktiven Gegnern ein.	2 Basketballfelder, 4 Basketbälle, AB mit Arbeitsaufträgen und Taktikbögen, Stifte, Klemmbretter	Der Austausch der Spielzüge zwischen 2 Teams dient dazu diese kritisch zu beurteilen und Vor- und Nachteile herauszustellen. Dabei besteht auch die Möglichkeit, dass Teilaspekte der unterschiedlichen Spielzüge neu miteinander kombiniert werden.
Anwendungsphase	Die Teams, die unterschiedliche Varianten zum Fast Break entwickelt haben, spielen gegeneinander (A:C und B:D) und versuchen ihre Schnellangriffsvarianten im Spiel anzuwenden.	Spiel auf 2 Feldern, 2 Basketbälle	Die Anwendung der kooperativ erarbeiteten Spielzüge wird der Präsentation bewusst vorgezogen, da so einerseits die Bewegungszeit der SuS deutlich erhöht wird und andererseits die SuS direkt Rückmeldung bekommen, ob ihr Spielzug im Spiel umsetzbar und erfolgreich ist. Dies kann eine Präsentation nicht leisten. Wenn vorhanden übernehmen „Invaliden“ die Rolle der Schiedsrichter, ansonsten wird ohne gespielt.
Schlussphase/ Reflexion	Ein Team stellt exemplarisch ihren Spielzug, den sie im Spiel angewendet haben praktisch mit der Unterstützung ihres Partnerteams vor. Die anschließende Reflexion des organisierten Schnellangriffs im Plenum soll vor dem Hintergrund der Frage: „War euer Spielzug ein effektives taktisches Mittel gegen das Pressing der Gegner?“ erfolgen. Die SuS stellen Positives sowie Negatives ihrer Spielzüge heraus und nennen mögliche Fehlerbilder und deren Verbesserungen: - zu langsame, ungenaue Pässe → schneller u. kürzer passen - zu langsamer Antritt der Angriffsspieler → schneller Umschalten - Pass in den Rücken → diagonalen Pass - kein Überzahlverhältnis → alle Spuren besetzen - etc.	Sitzhalbkreis seitlich neben einem Basketballfeld	Die exemplarische Vorstellung eines Spielzuges, der ja von der Hälfte des Kurses entwickelt wurde, dient dazu die Grundzüge und Merkmale des Schnellangriffs noch einmal zu verdeutlichen. Um den Schnellangriff für alle nachvollziehbar zu machen, soll er zunächst in Zeitlupe bei passiven Gegnern und dann unter Spielbedingungen aber mit teilaktiven Gegnern ausgeführt werden. In der Reflexion sollen die SuS erörtern, was zum Gelingen oder Nicht-Gelingen der Spielzüge beigetragen hat. Zur Sicherung werden die genannten Punkte am Ende noch einmal von den SuS zusammengefasst.

Didaktisch-methodischer Kommentar (Begründungszusammenhang)

Die SuS des 10er Grundkurses Sport von Frau Kühl haben drei Stunden Sport in der Woche. In den letzten Wochen sind 3 Schülerinnen und Schüler (im Folgenden mit SuS abgekürzt) neu in den Kurs gekommen. Zwei von ihnen haben ihren Auslandsaufenthalt beendet und eine Schülerin hat die Schule gewechselt. Mittlerweile haben sich alle gut in den Sportkurs integriert. Der Kurs kann in Bezug auf die sportmotorische Leistungsfähigkeit als sehr heterogen betrachtet werden. Es gibt einige sehr leistungsschwache SuS in dem Kurs, was sich auch im Umgang mit dem Basketball zeigt. Aus diesem Grund wird die individuelle Spielfähigkeit in diesem Unterrichtsvorhaben (UV) besonders berücksichtigt. In der Einführungsstunde zu diesem UV wurden die basketballspezifischen Fertigkeiten der SuS diagnostiziert. Im Einvernehmen mit der Fachlehrerin Frau Kühl konnten bei den angesprochenen SuS deutliche Defizite festgestellt werden. Dagegen zeigt die Mehrheit des Kurses einen sicheren Umgang mit dem Spielgerät, wobei 6 SuS dabei positiv herausstechen. Eine Schülerin spielt aktiv Basketball im Verein und 2 Schüler haben in der Vergangenheit Basketball gespielt. Diese und andere leistungsstarke SuS sind ebenso wie die leistungsschwächeren SuS gleichmäßig auf die 4 Teams à 5-6 SuS verteilt, damit diese bezüglich des Geschlechts und der basketballspezifischen Fähigkeiten heterogen zusammengesetzt sind.

Das Thema des Unterrichtsvorhabens wird durch die Vorgaben in den Richtlinien und Lehrplänen des Landes NRW, sowie das schulinterne Curriculum legitimiert. Der Inhaltsbereich 7: *Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele* umfasst insbesondere die klassischen Mannschaftsspiele zu denen das Basketballspiel zählt. (vgl. RuL 1999, S. XLI). Durch das UV sollen die SuS ihre individuellen spielbezogenen Wahrnehmungs-, Entscheidungs- und Handlungsmuster sowie ihre konditionellen, technischen und taktischen Grundlagen verbessern, um komplexe Sportspielsituationen am Beispiel des Basketballs bewältigen zu können.

Die gewählten Pädagogischen Perspektiven beziehen sich auf die in den Richtlinien und Lehrplänen empfohlene Perspektive E: „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ (vgl. RuL, 1999, S. XXXIV) und die Perspektive A: „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern“ (vgl. RuL, S. XXXI). In der heutigen Lebenswelt und besonders im Berufsleben werden soziale Handlungsfähigkeiten immer wichtiger. Die Kooperationsbereitschaft und Kooperationsfähigkeit sind dabei besonders hervorzuheben. Durch die gemeinsame Erarbeitung eines Angriffsspielzuges müssen die heterogenen Teams Kooperations- und Verständigungsbereitschaft zeigen, um als Team ihre Taktik erfolgreich anwenden zu können. Der Schnellangriff erfordert zudem das schnelle Umschalten von der Defensive zur Offensive. Dabei ist die Wahrnehmungs- und Antizipationsfähigkeit der SuS im Besonderen gefordert.

Das Thema dieser Unterrichtsstunde resultiert zum einen aus der Tatsache, dass in dem UV neben den technischen Fertigkeiten auch taktische Fähigkeiten kooperativ erarbeitet werden sollen und zum anderen daraus, dass der Großteil der SuS ein auffälliges Abwehrverhalten in den Spielphasen gezeigt hat. Sie haben eine Art Pressing gespielt, d.h. nach einem Ballverlust während des eigenen Angriffs laufen sie nicht sofort in ihre eigene Hälfte, um dort in der Nähe der Zone eine Verteidigung aufzubauen, sondern versuchen das andere Team bereits in deren Hälfte am Spielbau zu hindern. Dieses Abwehrverhalten ist auf Dauer sehr ermüdend und gegen ein organisiertes Angriffsspiel ineffektiv. Mit Hilfe des organisierten Schnellangriffs, der vom improvisierten Schnellangriff, bei dem die SuS bei fast jeder Gelegenheit frei gestaltete Schnellangriffe durchführen, abzugrenzen ist, sollen die SuS ein spielerisches Mittel an die Hand bekommen, um erfolgreich gegen ein solch offensives Abwehrverhalten erfolgreich spielen zu können. Der Schnellangriff (Fast Break) wird aus jeder Deckungsart heraus gegen jede Deckungsform gespielt. Er hat zum Ziel, durch ein schnelles, überraschendes Vorspiel des Balls nach Ballgewinn in der eigenen Hälfte zu einer Überzahl vor dem gegnerischen Korb zu gelangen, bevor sich die Deckung formiert hat.

Diese Überzahl kann 1 gegen 0, 2 gegen 1, 3 gegen 1, 3 gegen 2 usw. betragen. Ein Schnellangriff kann in 3 Phasen unterteilt werden:

1. Ballsicherung nach Ballgewinn in der eigenen Hälfte
2. Schneller Ballvortrag in die gegnerische Hälfte
3. Überzahlverhältnis vor dem gegnerischen Korb

Schnellangriffe können aus den Grundsituationen Sprungball, Ballgewinn im Feld, Einwurf von der Seiten- und Grundlinie oder Defensivrebound gestartet werden. Bei einem Ballgewinn im Feld und Einwurf von der Seite sind Spielzüge aber kaum planbar, weil der Ort des Ballgewinns vorher nicht festliegt.

Standardsausgangssituation für einen Schnellangriff ist daher der Defensivrebound, weil er am häufigsten vorkommt, räumlich eingrenzbar und variabel ist. Des Weiteren bietet auch der Einwurf von der Grundlinie nach Korberfolg des Gegners eine gute Möglichkeit für einen Schnellangriff, besonders gegen eine offensiv verteidigende Mannschaft. Nach Ballgewinn z.B. durch einen Defensivrebound, wird der Schnellangriff in organisierter Form vorgetragen. Hierfür ist ein schnelles Umschalten von Verteidigung auf Angriff, eine klare Rollen-/ Aufgabenverteilung, blitzschnelles Reagieren, Freilaufen zur Ballannahme und schnelles Passen zu den Angriffsspielern erforderlich. Dabei sollte jede Verzögerung durch unnötiges Dribbeln oder Ballhalten unterbleiben.

Man unterscheidet den Langpass-Schnellangriff vom Kurzpass-Schnellangriff. Aus Gründen der didaktischen Reduktion wird diese Unterscheidung nicht mit den SuS besprochen, wodurch das Lösungsfeld für die Entwicklung von Spielzügen offener bleibt. Es ist aber zu erwarten, dass die SuS primär Spielzüge zum Langpass-Schnellangriff entwickeln, da er die einfachste Form darstellt und häufig im Anfänger-Basketball angewendet wird (vgl. Steinhöfer, 1991).

Die Erarbeitung des Schnellangriffs wird in dieser Stunde mit Hilfe einer Abwandlung des kooperativen Dreischritts Think-Pair-Share vorgenommen. Dabei findet die Think-Phase nicht in Einzelarbeit, sondern in der Kleingruppe statt. Alle Gruppenmitglieder haben die Möglichkeit ihre Ideen für einen Spielzug einzubringen. In der Pair-Phase stellen sich die beiden Teams auf einem Feld ihre Spielzüge gegenseitig vor. Mit Hilfe der vorher im Unterrichtsgespräch erarbeiteten Grundzüge und Merkmale des Schnellangriffs sind alle SuS in der Lage einen Schnellangriff zu beurteilen sowie Vor- und Nachteile zu benennen. Die 2 Gruppen sollen sich dann auf die 1-2 effektivsten Spielzüge unter Beachtung ihrer Umsetzbarkeit und dem Spielvermögen der Teams einigen. Diese sollen dann in spielnahen Situationen mit teilaktiven Gegnern eingeübt werden, da die Lauf- und Passwege beim organisierten Schnellangriff entscheidend sind. In dieser Phase findet also ein Wissensaustausch zwischen den beiden Gruppen statt, an dessen Ende ein neues Arbeitsergebnis steht. Die Share-Phase findet indirekt in der Anwendung des Schnellangriffs im Spiel statt und vor allem in der abschließenden Reflexionsphase. Hier stellt ein Team exemplarisch ihren angewendeten Spielzug dem Kurs durch eine Demonstration vor. Daran anknüpfend sollen die SuS die Spielzüge bezüglich ihrer Effektivität gegen eine offensiv agierende Verteidigung reflektieren und mögliche Fehlerbilder nennen. Zusammenfassend sollen die SuS die Kriterien für das Gelingen eines Schnellangriffs nennen. Durch dieses methodische Vorgehen (Think-Pair-Share) wird der Unterricht schülerorientiert gestaltet und das selbständige Lernen der SuS gefördert.

Falls die SuS bei der Entwicklung der Spielzüge zum organisierten Schnellangriff Schwierigkeiten haben sollten, werde ich situativ in einzelnen Gruppen unterstützend eingreifen. Sollte sich ein gravierendes Problem ergeben, was in allen Gruppen für die Bearbeitung der Aufgabenstellung elementar ist, wird dieses Problem mit dem gesamten Kurs reflektiert. Das Arbeitsblatt enthält einige Tipps, die den SuS bei der Entwicklung ihrer Spielzüge helfen sollen. Diese Tipps dienen der Binnendifferenzierung, um auch den schwächeren SuS Möglichkeiten zu bieten, Ideen für einen Schnellangriff zu entwickeln.

Literatur:

Krüsmann, P und Clauss, S: Sportiv Basketball, Klett Verlag, Leipzig 1999

Ministerium für Schule, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasien in Nordrhein-Westfalen, Sport. Frechen 1999

Steinhöfer, D: Basketball in der Schule, Philippka Verlag, Münster 1991

Arbeitsblatt

Sport GK 10 Frau Kühl

08.06.2011

Arbeitsaufträge:

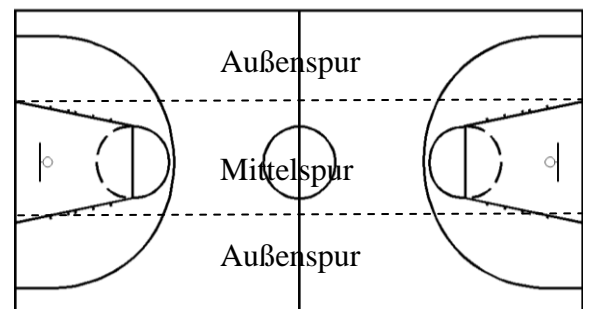
1. Erarbeitet in eurem Team 1-2 Spielzüge zum organisierten Schnellangriff nach Standardsituationen. Beachtet dabei die Grundzüge und Merkmale des Schnellangriffs:

- Ballsicherung nach Ballgewinn in der eigenen Hälfte zumeist aus Standardsituationen wie Defensivrebound oder Einwurf nach Korberfolg
- Schneller, kontrollierter Ballvortrag in die gegnerische Hälfte
- Überzahlverhältnis vor dem gegnerischen Korb herstellen (1:0, 2:1 oder 3:2)

Zur Visualisierung könnt ihr die Taktikbögen verwenden. Denkt an die Umsetzbarkeit eurer Spielzüge und an den Leistungsstand eures Teams.

Tipps:

- Der Schnellangriff beginnt im Kopf!
- Passen ist schneller als Dribbeln!
- Möglichst alle Spuren besetzen (s. Abb.).
- Eine feste Rollenverteilung ist erforderlich.



Hierfür habt ihr 10 min. Zeit!

2. Stellt euren Spielzug/ eure Spielzüge dem anderen Team auf eurem Feld praktisch vor. Dabei sollen sich die Gegner (anderes Team) **passiv (!)** verhalten. Einigt euch auf **1-2 gemeinsame** Spielzüge und übt die Lauf- bzw. Passwege mit **teilaktiven (!)** Gegnern ein. Diese Spielzüge sollt ihr anschließend im Spiel gegen ein anderes Team anwenden.

Hierfür habt ihr 10 min. Zeit!