



**Schriftlicher Entwurf für den 3.Unterrichtsbesuch am**

## 1 Datenvorspann

---

**Name:**  
**Fach:** Sport  
**Lerngruppe:** Kurs EF (Anzahl 26 SuS, 10w/16m)  
**Zeit:** 13.50-14.50 Uhr  
**Schule:**  
**Sportstätte:**

**Fachseminarleiter:**  
**Kernseminarleiterin:**  
**Referendar:**

---

### Inhalt

1	Datenvorspann.....	1
2	Unterrichtsvorhaben .....	2
2.1	Entscheidungsteil.....	2
2.2	Begründungsteil.....	2
2.2.1	Schulische Rahmenbedingungen.....	2
2.2.2	Curriculare Legitimation .....	2
2.2.3	Fachdidaktische Einordnung .....	3
2.2.4	Bedeutung der Stunde im UV .....	3
3	Unterrichtsstunde .....	4
3.1	Entscheidungsteil.....	4
3.2	Begründungsteil.....	8
3.2.1	Lernvoraussetzungen.....	8
3.2.2	Zentrale Inhalte und didaktische Reduktion.....	8
3.2.3	Didaktisch-methodische Entscheidungen .....	8
3.2.4	Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen .....	9
4	Literatur .....	10
5	Anhang .....	11

## 2 Unterrichtsvorhaben

### 2.1 Entscheidungsteil

#### Thema des Unterrichtsvorhabens

Einführung in das Sportspiel Flag-Football – Erarbeitung bislang unbekannter Technik- und Taktikelemente

#### Inhaltsfelder und Inhaltsbereiche

Leitendes Inhaltsfeld: e) Kooperation und Konkurrenz

Weiteres Inhaltsfeld: a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

Leitender Inhaltsbereich: 7) Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Weiterer Inhaltsbereich: 2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

#### Gliederung des Unterrichtsvorhabens

1. Einführung in das Flag-Fottballspiel über die vereinfachte Spielform des *Parteiballs* unter besonderer Berücksichtigung der Technikelemente des Werfens und Fangens zur Erhöhung der Passsicherheit
2. Vom Parteiball mit Endzone zum Forward-Ultimate Einführung der Endzone als Anlass zur Förderung des Raumgewinns und der Einführung der Line of Scrimmage (LOS)
3. *Quarterback-Ball* als Spielform zur Einführung der für das Flag-Football typischen statischen Spielunterbrechungen und Versuchen (Downs) des Quarterbacks
4. Weiterentwicklung von *Quarterback-Ball* durch Regelvariationen zur Förderung von Handlungsmöglichkeiten im Spiel
5. **Erarbeitung und Anwendung von Passrouten und Laufwegen (im Angriffspiel) beim Quarterback-Ball, als Grundlage für taktische Absprachen zwischen dem Quarterback und seinem Team zur Förderung der Kommunikationsfähigkeit**
6. Erarbeitung und Erprobung verschiedener Technikelemente des Flaggeziehens mit Hilfe von kleinen Spielen zur Verbesserung der Spielfähigkeit in der Verteidigung
7. Anwendung der erprobten Technik und Taktikelemente im *Quarterback-Flag-Football*

### 2.2 Begründungsteil

#### 2.2.1 Schulische Rahmenbedingungen

Ich unterrichte diesen Kurs seit Beginn des Halbjahres zweimal wöchentlich im Rahmen des bedarfsdeckenden Unterrichts. Den Kurs besuchen 10 Mädchen und 16 Jungen. Der sportliche Leistungsstand der SuS ist als durchschnittlich bis gut zu beschreiben. Die Gruppe zeichnet sich durch ein hohes Engagement für das Fach Sport aus. Allgemein sind die SuS der Luisenschule als besonders sportlich anzusehen. Viele SuS treiben im Verein Sport in dieser Lerngruppe z.B. Badminton, Parkour oder Fußball.

## 2.2.2 Curriculare Legitimation

Das Unterrichtsvorhaben zu Flag-Football legitimiert sich durch die Vorgaben der Richtlinien und Lehrpläne des Landes NRW aus dem Inhaltsbereich 7 (Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele). Dieser Inhaltsbereich umfasst alle Partner und Mannschaftsspiele einschließlich ihrer Vorformen. Spiele im hier gemeinten Sinn sind durch spezifische Spielgeräte, eine vorgegebene Spielidee und ein Regelwerk charakterisiert.<sup>1</sup> Dadurch dass es ein in unserem Kulturkreis eher weniger verbreitetes Spiel ist, kann es ebenfalls durch den Inhaltsbereich 2 (Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen) legitimiert werden. Die SuS werden dahin geführt ein für alle gelingendes Spiel zu gestalten, was sich von der Lerngruppe selbst entsprechend weiterentwickeln lässt.<sup>2</sup> Dementsprechend beziehen sich die einzelnen Einheiten dieses Unterrichtsvorhabens sowohl auf das Inhaltsfeld *e) Kooperation und Konkurrenz* und *a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen*.

## 2.2.3 Fachdidaktische Einordnung

Flag-Football stellt in der Schule einen besonderen Gegenstand dar, der viele Vorteile bietet. Bei der Einführung einer Sportart im Sportunterricht haben zumeist SuS, die Erfahrungen aus anderen Sportarten mitbringen, einen Vorteil im Lernprozess. Hier bietet Flag-Football eine besondere Alternative. Es werden zwar auch motorische Fertigkeiten, wie Laufen, Werfen und Fangen verlangt, die auch bei anderen Sportspielen gefordert sind. Die motorischen Fertigkeiten erhalten jedoch durch die besondere Spiel- und Regelstruktur eine wesentlich andere Bedeutung und Wichtigkeit. Beim Flag-Football starten zumeist alle SuS mit annähernd gleichen Lernvoraussetzungen, kaum jemand hat praktische Vorerfahrungen. Alle SuS beginnen gleichzeitig als Anfänger in dieser Sportart. Auch wenn sich im Verlauf des Unterrichtsvorhabens zeigt, dass motorische Transferleitungen aus anderen Sportarten möglich sind, haben zunächst alle das Gefühl mit den gleichen Voraussetzungen zu starten, was besonders bei sportschwachen SuS eine besondere Motivation hervorrufen kann.<sup>3</sup>

Ich habe mich zur Einführung von Flag-Football für das spielgemäße Konzept entschieden. Bei diesem Konzept steht die Spielreihe als Sammlung von diversen Spielformen im Mittelpunkt und Übungsformen haben lediglich einen ergänzenden Charakter. Spielreihen entsprechen dem methodischen Grundgedanken der Übungsreihe und sind ein Abfolge von Spielhandlungen mit einem deutlichen Bezug zum Zielspiel. Der Spielgedanke geht von der einfachen Grundidee zum komplexen Spiel. Ausgehend von der Grundidee werden in den methodischen Spielreihen immer mehr Elemente eingefügt. Techniken werden eingebaut und durch methodische Übungsreihen wird dein höheres Spielniveau erreicht. Die Vorteile, die sich durch diese Konzeption ergeben sind, dass von Anfang an ein Spielen ermöglicht wird und die einzelnen Spielformen so angelegt sind, dass es zu keiner Überforderung kommt und dass diese auf die Zielgruppe angepasst ist.<sup>4</sup>

## 2.2.4 Bedeutung der Stunde im UV

Das Unterrichtsvorhaben gliedert sich in folgende Spielformen: Parteiball, Parteiball mit Endzone, Forward-Ultimate, Quarterback-Ball und Quarterback-Flag-Football. Bereits in der ersten Stunde traten große Probleme beim Fangen und Werfen des Footballs auf, da es sich um

---

<sup>1</sup> Vgl. RuL S. 42

<sup>2</sup> vgl. RuL S.40

<sup>3</sup> Vgl. American Football Verband Hessen (HG.): Einführung in das Flagfootball-Spiel. S.5.  
<http://www.afvd.de/download/Flag-Reader.pdf> (16.02.2011)

<sup>4</sup> Vgl. Dietrich, K./Dürrwächter, G./Schaller, H.-J.(1994): Die Großen Spiele. 4. Aufl. Aachen

ein Spielgerät mit ungewohnten Flugeigenschaften handelt. So wurde im Zusammenhang mit dem Parteiballspiel die Wurf- und Fangtechnik thematisiert. Mit der nächsten Spielform Parteiball mit Endzone wurde die für Football typische Endzone eingeführt. Hinzukam beim Forward-Ultimate die Einführung des Raumgewinns. Die Spielform des Quarterback-Balls hat die footballspezifische Form der statischen Spielunterbrechungen zwischen den einzelnen Spielzügen, so dass es sich jetzt anbietet die Taktikabsprachen, die im Football nötig sind, einzuführen. An dieser Stelle ist die Spielform noch nicht so komplex, dass andere spieltaktische Elemente ablenken würden oder die Spielzüge zu komplex sind, dass die SuS sie nicht selbständig entwickeln könnten, wie es für diese Stunde geplant ist. Der Sinn dieser Stunde liegt darin die taktischen Elemente des Flag-Football bereits in einer noch sehr vereinfachten Spielform einzuführen, damit diese im weiteren Verlauf des Unterrichts weiter auf die noch folgenden Handlungsmöglichkeiten, wie z.B. den Ball dem Runningback zu übergeben ohne einen Pass zu spielen. An dieser Stelle sind die SuS stark darauf angewiesen zu kooperieren und zu kommunizieren, da deutlich wird, dass nur dann ein Spielzug erfolgreich ausgeführt werden kann. Auch Einzelaktionen führen nicht zum Erfolg. Anschließend an diese Stunde wird im Zusammenhang mit der Spielform Quarterback-Flag-Football das Laufen mit dem Ball und das damit verbundene Verteidigungsverhalten des Flagge-Ziehens thematisiert. Ziel des Unterrichtsvorhabens soll es sein ein kleines Turnier auf dem Sportplatz zu spielen, ggf. gegen einen Parallelkurs.

## **3 Unterrichtsstunde**

### ***3.1 Entscheidungsteil***

#### **Thema der Stunde**

Erarbeitung und Anwendung von Passrouten und Laufwegen (im Angriffsspiel) beim Quarterback-Ball, als Grundlage für taktische Absprachen zwischen dem Quarterback und seinem Team zur Förderung der Kommunikationsfähigkeit

#### **Kernanliegen**

Die SuS erweitern ihre Handlungsmöglichkeiten hinsichtlich eines erfolgreichen Offensivspielzuges, indem sie auf der Basis der zuvor erkannten Problematik -der fehlenden Absprachen zwischen Quarterback und Angriffsspielern-, in ihren Teams eigenständige Laufwege und Passrouten erproben, um diese im anschließenden Spiel anzuwenden und abschließend bezüglich ihrer Effektivität zu bewerten.

---

## Verlaufsübersicht

<i>Lehrschritte / Lehrformen Intention und Aktivität der Lehrkraft</i>	<i>Inhaltsaspekte (z. B. Gegenstände, Fachbegriffe, Fragestellungen, , Aufgaben ...)</i>	<i>Lernschritte / Lernformen Intendiertes Schülerverhalten</i>	<i>Organisation</i>
<b>Einstieg</b>			
- Schaffen von Transparenz	- Begrüßung, Anwesenheits- und Schmuckkontrolle - Kurze Vorstellung der Anwesenden - Kurzer Ausblick auf den Verlauf der Stunde		- Sitzkreis
<b>Reflexion</b>			
- Wiederholung der gesammelten Probleme beim Quarterback-Ball - Moderation	- Die SuS wiederholen die in der letzten Stunde gesammelten Probleme beim Spiel Quarterback-Ball. - Was ist das zentrale Problem um besser spielen zu können, damit erfolgreiche Spielzüge möglich werden? - <b>Problem:</b> Der Quarterback wartet zu lange mit dem Abspiel, weil er während des Angriffs seine gesamte Mannschaft beobachtet und dann entscheidet, wer angespielt wird. Die Teammitglieder laufen zunächst einmal vor dem Quarterback weg und drehen ihm den Rücken zu. Es fehlt an Kommunikation. Der Quarterback und die Spieler sprechen sich vorher nicht ab. - <b>Ziel:</b> Um im Spiel Absprachen treffen zu können, brauchen wir Spielzüge mit denen alle etwas anfangen können, damit diese schnell und auf eine abgesprochene Distanz ausgeführt werden können.	- SuS äußern beobachtete Probleme: - Pässe kommen nicht an - Pässe im Spiel sind zu lang - Quarterback wartet zu lang mit dem Abspiel  - SuS beschreiben Möglichkeiten die Spielzüge zu verbessern.	- Sitzkreis
<b>Erwärmung</b>			
- Erläuterung der Erwärmung	- Schattenlauf: Die Teams laufen in einer Schlange durch die Halle. Der jeweils Erste macht eine Übung vor, die die anderen Teammitglieder nachmachen. Nach jeder Übung wechselt der zuerst Laufende SuS ans Ende der Schlange.	- SuS laufen sich mit der Aufgabe eines Schattenlaufs ein.	

<b>Erarbeitung 1</b>			
- Kurze Erläuterung des Arbeitsauftrags	- Erarbeitung und Erprobung der Spielzüge innerhalb der Teams auf einem Hallenstreifen anhand des Arbeitsauftrages - Erprobung der Spielzüge gegen ein anderes Team auf einer Hallenhälfte	- SuS bearbeiten die Arbeitsaufträge und erproben zunächst nur in ihrem Team einen Spielzug, dokumentieren diesen auf dem Spielzugbogen und geben an, was sie bei der Erstellung beachtet haben. - Nach kurzer Rücksprache mit der LAA erproben die SuS ihren Spielzug mit Gegnereinwirkung durch ein weiteres Team.	- Die vier Teams bestehen bereits seit der letzten Stunde. - Vier Hallenstreifen - Arbeitsbalt/Spielzugbogen
<b>Reflexion</b>			
- Moderation	- Präsentation und Demonstration der Spielzüge  - Reflexion der Erarbeitung: Worauf habt ihr bei der Erstellung eurer Spielzüge geachtet?  - Was hat mit bei der Erprobung schon gut funktioniert, was müsst ihr noch verändern an euren Spielzügen?  - Welche Möglichkeit der Variation des eigenen Spielzuges gibt es, ohne alle Laufwege der Spieler zu verändern?	- Ein Team demonstriert ihren Spielzug.  - SuS nennen Merkmale, wie - nicht zu lange Pässe - Ball muss gut gefangen werden können - schnelles Anlaufen - ggf. Richtungswechsel einbauen und damit lösen vom Verteidiger  - SuS nennen die Möglichkeit der Variation der Passroute	- Halbkreis
<b>Erarbeitung 2</b>			
- Erläuterung zum Arbeitsauftrag	- Überarbeitung der Spielzüge hinsichtlich der genannten Merkmale im eigenen Team  - Erprobung der Spielzüge gegen ein anderes Team auf einer Hallenhälfte	- SuS überprüfen ihre Spielzüge hinsichtlich ihrer Effektivität und erproben ggf. vorgenommene Veränderungen  - Die SuS erproben ihren Spielzug mit Gegnereinwirkung durch ein weiteres Team.	- vier bzw. zwei Hallenstreifen

	- Werden die im eigenen Team erstellten Spielzüge bereits beherrscht, besteht an dieser Stelle die Möglichkeit, dass sich die beiden zusammenarbeitenden Teams den jeweils anderen Spielzug erklären und ebenfalls erproben.	- SuS erproben den Spielzug des jeweils anderen Teams	
<b>Anwendung</b>			
- Beobachtung im Hinblick auf die Umsetzung des schnellen Passes des Quarterback an einen Mitspieler und das Erkennen von abgesprochenen Spielzügen.	- Zwei Teams, die während der Erarbeitung nicht zusammengearbeitet haben, spielen gegeneinander Quarterback-Ball und haben vor jedem Down jeweils eine kurze Zeit, um den Spielzug im Team abzusprechen. - Die sich nicht im Spiel befindenden Spieler bekommen die Beobachtungsaufgabe: 1. Könnt ihr abgesprochene Spielzüge erkennen? 2. Waren die Spielzüge erfolgreich? Was muss ggf. noch verbessert werden? 3. Welche Spielzüge führen zum Erfolg?	- Zwei Teams spielen Quarterback-Ball und versuchen die eingeübten Pass- und Laufwege anzuwenden, damit erfolgreiche Pässe vom Quarterback gespielt werden können. - Zwei Teams beobachten das Spiel unter Berücksichtigung der Beobachtungsaufgaben. - Anschließend wird gewechselt.	- Jeweils zwei Teams spielen gegeneinander, dann die anderen zwei Teams. - Die anderen Teams sitzen am Spielfeldrand
<b>Reflexion</b>			
- Feedback zum Verlauf des Spiels	- Reflexion anhand des Beobachtungsauftrages	- SuS reflektieren ihr Spiel im Hinblick auf die Absprachen vor Beginn des Spielzuges, konnten somit mehr erfolgreiche Spielzüge absolviert werden?  - SuS reflektieren die Spielzüge hinsichtlich ihrer Effektivität und Erfolgsaussichten. Nennen Merkmale, wie - alle müssen wissen wohin sie laufen müssen - dürfen nicht zu komplex sein	- Sitzkreis

---

## **3.2 Begründungsteil**

### **3.2.1 Lernvoraussetzungen**

### **3.2.2 Zentrale Inhalte und didaktische Reduktion**

Der zentrale Inhalt der Unterrichtsstunde liegt darin, dass die SuS selbständig Passrouten und Laufwege erarbeiten, damit sie am Ende der Stunde im Spiel Quarterback-Ball aus einer Variation von Spielzügen auswählen können. In der letzten Stunde war zu beobachten, dass die SuS noch Probleme hatten, Spielzüge beim Quarterback-Ball erfolgreich auszuführen, da vor dem Versuch eines Downs keine Absprachen im Team getroffen wurden. Auf das Signal des Quarterbacks laufen die Spieler los und drehen ihm zunächst den Rücken zu, so dass es keine Anspielstation für den Quarterback gibt. Aufgrund der langen Verzögerung des Passes wird es den Gegenspielern erleichtert den Pass ggf. abzufangen. Somit soll in dieser Stunde die Kommunikation der Teams thematisiert werden. Den SuS soll verdeutlicht werden, dass durch genaue taktische Absprachen vor einem Down die Erfolgswahrscheinlichkeit des Passes deutlich erhöht wird. Ziel ist es, dass sich die SuS am Ende der Stunde vor Beginn jedes Downs absprechen und sich über ihren geplanten Spielzug verständigen, um diesen dann möglichst schnell ausführen zu können.

Für die Erarbeitung von Spielzügen bietet sich die Variante des Quarterback-Balls an, da es sich auf die an dieser Stelle entscheidenden Spielhandlungen konzentriert. Keine weiteren technischen und taktischen Anforderungen sind an dieser Stelle von Nöten, zum Beispiel muss der Ball nicht getragen werden oder es muss sich nicht auf „Flaggen ziehen“ konzentriert werden.

Zu Beginn der Stunde wird auf das Spielen von Quarterback-Ball als Problematisierung verzichtet, da den SuS das Problem auch ohne praktische Erprobung präsent sein wird. Desweiteren würde dies nicht einer adäquaten Erwärmung entsprechen, da nicht alle SuS gleichzeitig aktiv sein könnten. Aus diesem Grund wird zur Erwärmung auch keine andere Spielform gewählt, sondern ein Schattenlauf in den Teams. Dies ermöglicht an dieser Stelle eine effektive Erwärmung mit geringem Zeitaufwand.

Die Arbeitsaufträge zur Erprobung der Spielzüge sind so angelegt, dass der Schwierigkeitsgrad in den einzelnen Phasen ansteigt. Zunächst kann der Spielzug ganz ohne Abwehrspieler ausprobiert werden. Dann kann der Spielzug vom eigentlichen Spiel isoliert mit Gegnereinwirkung erprobt werden und erst im letzten Schritt eingebunden in die Spielhandlung des Quarterback-Balls.

### **3.2.3 Didaktisch-methodische Entscheidungen**

Die Gruppen sind in einer vorangegangenen Stunde zufällig entstanden. Es wurde nur berücksichtigt, dass die Gruppen geschlechtsspezifisch ausgewogen sind. Diese Teams sollen in dieser Stunde beibehalten werden, da die Mannschaften bereits erste Spielerfahrungen gesammelt und sich aufeinander eingestimmt haben. Fünf bis sechs Gruppenmitglieder bieten sich aus zwei Gründen an: Zum einen können es nicht mehr SuS sein, da das Spielfeld nicht ausreichend Platz bietet und zum anderen wäre die Beteiligung am Spiel des Einzelnen dann zu gering.



## **Spielregeln:**

Alle Spieler der angreifenden Mannschaft stellen sich an der LOS auf und laufen erst los, wenn der QB ein Kommando gegeben hat. Sie versuchen sich freizulaufen und den Ball zu fangen. Wenn der Mitspieler den Ball fängt, wird er zum QB und der nächste Spielzug (Play) beginnt von diesem Punkt.

- Der Ball darf nur nach vorne geworfen werden
- Jeder QB hat zwei Versuche (Downs), um den Football zu einem Mitspieler zu werfen
- Der QB darf nicht angegriffen werden, er darf aber auch keinen Raumgewinn erzielen
- bei einem abgefangenen Ball gelangt die gegnerische Mannschaft an der eigenen Grundlinie in Ballbesitz

Die SuS haben sich in der letzten Stunde für weitere Regelvariationen entschieden. Sie haben festgelegt, dass die abwehrende Mannschaft einen Abstand von 5 m zur LOS einhalten muss, um dem angreifendem Team die Möglichkeit zu lassen, Raumgewinn zu erzielen. Zudem wurde die maximale Anzahl an Spielzügen (Plays) auf 4 festgesetzt. Für diese Anzahl haben sich die SuS entschieden, damit der Raumgewinn zum einen pro Spielzug nicht zu groß sein muss, was bei einer Verringerung der Plays der Fall wäre. Zum anderen sollten es nicht mehr sein, da der Raumgewinn pro Play dann deutlich verringert werden könnte und zu vielen sehr kurzen Pässen der angreifenden Mannschaft führen würde. Die letzte Veränderung bezieht sich auf die Position des Quarterbacks. Dieser darf an jeder LOS in die Mitte des Spielfeldes rücken, um von dort den Pass zu spielen.

Für die Einteilung der Halle in vier Streifen habe ich mich entschieden, da dies allen vier Teams die Möglichkeit bietet gleichzeitig ihre Spielzüge auszuprobieren. Ein weiterer Vorteil diese Aufteilung ist es, dass sehr lange Pässe durch die räumliche Enge verhindert werden. Ich bin mir bewusst, dass die Hallenstreifen deutlich schmaler sind, als das Spielfeld im nachfolgenden Quarterback-Ball, was die SuS aber bei der Erprobung ihrer Spielzüge nicht behindern sollte. Ich werde die SuS darauf hinweisen, dass sie ihre Pässe nur dann spielen, wenn keine Gefahr für andere SuS besteht, die durch einen ungenau geworfenen Ball getroffen werden könnten.

Der Spielzugbogen ist mit den für die SuS aus anderen Übungsformen bekannten Darstellungsformen versehen, so dass es zu einer für alle Teams verständlichen Darstellung der Spielzüge kommen sollte.

Bei der Anwendung der Spielzüge im Quarterback-Ball wird darauf geachtet, dass die Teams, die in der Erarbeitungsphase zusammengearbeitet haben, nicht gegeneinander spielen, so dass für den Gegner die Spielzüge noch nicht absehbar sind.

Die SuS, die nicht aktiv am Sportunterricht teilnehmen können, werden ihren Teams zugeordnet und können sich an der Erarbeitung der Spielzüge beteiligen. Zudem sollen diese SuS auch beim Quarterback-Ball an den Taktikabsprachen vor jedem Spielzug teilnehmen.

### **3.2.4 Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen**

Eine mögliche Überforderungen für die SuS kann die Aufgabenstellung darstellen. Denkbar wäre es, dass ihnen keine geeigneten Passrouten und Laufwege einfallen. An dieser Stelle werde ich die Gruppen unterstützen, so dass sie zu geeigneten Ergebnissen kommen.

Zu Unterrichtsstörungen kann es durch die äußeren Rahmenbedingungen kommen, da der Sportunterricht in der RWE-Halle stattfindet. Es findet parallel in weiteren Hallenteilen

Sportunterricht statt, was dazu führt, dass es sehr laut sein kann und andere Lerngruppen durch den Hallenteil laufen. Ebenfalls sind donnerstags zu Beginn des Unterrichts zumeist alle Hallenteile belegt, so dass zunächst ein freier Hallenteil gesucht werden muss.

Wenn es Mannschaften gibt die in der zweiten Erarbeitungsphase ihren selbst erarbeiteten Spielzug bereits erfolgreich ausführen können, wird diesen Teams ermöglicht den Spielzug des anderen Teams zu erproben. Dies ist kein taktischer Nachteil für das andere Team, da sie im Spiel auf ein neues Team treffen werden.

Falls zum Ende der Stunde ein benachbarter Hallenteil frei ist, können alle Teams gleichzeitig Quarterback-Ball spielen. An dieser Stelle wird der Beobachtungsauftrag zugunsten der Bewegungszeit und der Erprobung der Spielzüge vernachlässigt.

In der Stunde können zeitliche Durchführungsschwierigkeiten auftreten, deshalb werde ich gerade in den kognitiven Phasen versuchen, das Unterrichtsgespräch zielorientiert und kurz zu gestalten.

## 4 Literatur

Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II-Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen:

[http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/lehrplaene\\_download/gymnasium\\_os/4734.pdf](http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/lehrplaene_download/gymnasium_os/4734.pdf) (19.06.2012)

Dietrich, K./Dürrwächter, G./Schaller, H.-J.(1994): Die Großen Spiele. 4. Aufl. Aachen

American Football Verband Hessen (HG.): Einführung in das Flagfootball-Spiel.  
<http://www.afvd.de/download/Flag-Reader.pdf> (19.06.2012)

# 5 Anhang

## Arbeitsblätter

SP EF (Dit)	<b>Flag-Football</b>	Datum: 21.6.2012
-------------	----------------------	------------------

### **Arbeitsauftrag:**

Entwickelt Spielzüge, die ihr im Spiel Quarterback-Ball verwenden könnt.

1. Erprobt in eurem Team einen Spielzug mit Passroute und Laufwegen für alle Teammitglieder.
2. Dokumentiert euren Spielzug auf dem Spielzugbogen. Beachtet dabei, dass dieser auch von anderen Teams verstanden werden soll.
3. Was habt ihr bei der Erstellung eurer Spielzüge beachtet?

---

---

---

---

Bereitet euch darauf vor, dem Kurs eure Ergebnisse anschließend zu demonstrieren und zu erläutern.

SP EF (Dit)	<b>Flag-Football</b>	Datum: 21.6.2012
-------------	----------------------	------------------

### **Beobachtungsauftrag:**

1. Könnt ihr abgesprochene Spielzüge erkennen?
2. Waren die Spielzüge erfolgreich? Was muss ggf. noch verbessert werden?
3. Welche Spielzüge führen zum Erfolg?

---

---

---

---

---

Material: Spielzugbogen

Spielzugbogen

Legende:



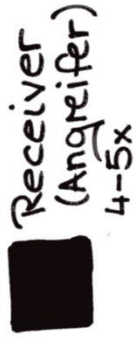
Passroute



Laufweg



Quarterback  
1x



Receiver  
(Angreifer)  
4-5x

Name des  
Spielzugs: \_\_\_\_\_

LOS

