



Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Essen
Seminar Gy/Ge

**Schriftlicher Entwurf für den dritten Unterrichtsbesuch im Fach
Sport**

vorgelegt von

Prüfling:

Ausbildungsschule:

Unterrichtszeit: 12:00-13:15 Uhr

Sportstätte: Sporthalle

Lerngruppe: EF

Lerngruppengröße: 22 (8w/ 14m)

Fachseminarleitung:

Ausbildungslehrer:

Ausbildungsbeauftragte:

Thema des Unterrichtsvorhabens: *Mannschaftssport ohne Körperkontakt, geht das?* – Schrittweise Hinführung zum kooperativen Miteinander auf dem Spielfeld mit Hilfe von zwei Endzonen Mannschaftsspielen

Thema der Unterrichtsstunde: *Unser Ziel ist die Endzone!* – Problemorientierte Erarbeitung von Angriffsspielzügen in der Offensive unter Berücksichtigung einer kriteriengeleiteten Reflexion mittels des Taktik- Spiel- Modells, zur Förderung der mannschaftstaktischen Handlungsmöglichkeiten im Flag Football

1. Curriculare Legitimation

Sek II

1.1. Inhaltsfelder und inhaltliche Schwerpunkte

<i>Leitendes Inhaltsfeld</i>	<i>Inhaltlicher Schwerpunkt</i>
e) Kooperation und Konkurrenz	- Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten - Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Spielformen) - (Spiel-) Regeln und deren Veränderungen
<i>Weitere Inhaltsfelder</i>	<i>Inhaltlicher Schwerpunkt</i>
a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	- Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
d) Leistung	- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)

1.2. Bewegungsfelder, Sportbereiche

<i>Leitendes/r Bewegungsfeld/Sportbereich</i>	<i>Inhaltliche Kerne</i>
7) Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	- Mannschaftsspiele (Flag Football)

2. Darstellung des Unterrichtsvorhabens

Datum	Thema	Kompetenzschulung
30.04.	Digitale Einführung in das UV <i>Amerikanische Sportspiele</i> anhand von Gruppen- Referaten zu verschiedenen amerikanischen Mannschaftsspielen mit Endzonen zur Entwicklung eines Orientierungswissens	Sachkompetenz
06.05.	Digitale Einführung in die Sportart <i>Ultimate Frisbee</i> mit Hilfe von theoretischen Grundlagen des Fangen und Werfens der Frisbee Scheibe und anschließender individuellen praktischen Erarbeitung der Technik	Sachkompetenz Methodenkompetenz Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
20.05.	<i>Zeigt mal was ihr gelernt habt</i> – praktische Anwendung des Fangen und Werfens durch verschiedene Wurf- und Fangübungen mit Hilfe von Stationenlernen sowie einer anschließenden	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

	Anwendung der Technik in einer reduzierten Spielform	
28.05.	<i>Spirit of the Game</i> - Vertiefung des Spiels <i>Ultimate Frisbee</i> durch die Anwendung zweier vorgegebener Spieltaktiken und deren abschließenden Reflexion	Urteilskompetenz Methodenkompetenz
11.06.	<i>Können wir mal das Ei werfen?</i> - Einführung des neuen Materials durch Erarbeitung einer effizienten Wurftechnik mit Hilfe von verschiedenen Wurfübungen mit dem Football	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz Methodenkompetenz
17.06.	<i>Vom Zehnerball zum Endzonenspiel</i> – Durchführung verschiedener Spielformen mit und ohne Endzone als Hinführung zum Zielspiel Flag Football unter Einführung des Flaggenziehens zur sukzessiven Erweiterung für das Zielspiel	Sachkompetenz Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz Methodenkompetenz
25.06.	<i>Unser Ziel ist die Endzone!</i> – Problemorientierte Erarbeitung von Angriffsspielzügen in der Offensive unter Berücksichtigung einer kriteriengeleiteten Reflexion mittels des Taktik- Spiel- Modells, zur Förderung der mannschaftstaktischen Handlungsmöglichkeiten im Flag Football	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz Urteilskompetenz
01.07.	Anwendung der Mannschaftstaktiken in einem Flag Footballturnier als Überprüfung der mannschaftstaktischen Angriffsspielzüge	Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

3. Unterrichtsstunde

3.1. Ziele

3.1.1. Kernanliegen

Die SchülerInnen¹ erweitern ihre Spielfähigkeiten für die Sportart *Flag Football*, indem sie problemorientiert in Kleingruppen taktische Spielzüge entwickeln, diese kooperativ reflektieren und somit ihre Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz sowie Urteilskompetenz schulen.

3.1.2. Teillernziele

Die SuS können ...

¹ Im weiteren Verlauf durch SuS abgekürzt

- 1) ... in einem Mannschaftsspiel gruppen- und individualtaktische Lösungsmöglichkeiten für Spielsituationen in der Offensive anwenden², indem sie in ihren Gruppen taktische Spielzüge entwickeln, um in die Endzone zu gelangen.
- 2) ... Spielregeln aufgrund von veränderten Rahmenbedingungen situativ anpassen und in ausgewählten Spielsituationen anwenden³, indem sie das Tackling durch die Flags ersetzen und deren Funktion im Spiel umsetzen.
- 3) ... unterschiedliche Hilfen beim Erlernen und Verbessern von sportlichen Bewegungen zielgerichtet anwenden⁴, indem sie ihre taktischen Spielzüge in einem grafischen Spielfeld visualisieren und von der Theorie in die Praxis umsetzen.
- 4) ... die Bedeutung und Auswirkung von gruppenspezifischen Prozessen und die damit verbundenen Chancen und Grenzen beurteilen⁵, indem sie ihren Lernfortschritt innerhalb ihrer Teams bewerten.

3.2. Begründungszusammenhänge

3.2.1. Lernausgangslage

Zu Beginn des Unterrichtsvorhabens haben die SuS eigenständig theoretische Grundlagen von Mannschaftsspielen mit Endzonen erarbeitet, um ein erstes Verständnis für die neue Art der Punkterzielung zu bekommen. Im weiteren Verlauf des Unterrichtsvorhabens wurde eine problemorientierte und reflektierte Erarbeitung von Spielregeln in sogenannten Endzonen Mannschaftsspielen (*in diesem Fall Ultimate Frisbee und Flag Football*) vorgenommen. Im Rahmen dessen fand eine Reduktion des normierten Regelwerks statt, um den Schulsport durch die Corona bedingten zeitlichen Rückstände zu entlasten und somit einen hohen Spielfluss ohne störende Unterbrechungen zu ermöglichen. Des Weiteren wurde damit die Selbstständigkeit der SuS dahingehend gefördert, als dass sie ein Verständnis für den Fairnessgedanken im Spiel erlangen konnten. Die Begründung für die Wahl zweier verschiedener Mannschaftsspiele *Ultimate Frisbee* und *Flag Football* liegt darin, dass die beiden unterschiedlichen Materialien den SuS sowohl eine hohe Varietät als auch ein hohes Maß an Exploration bieten. Die leichte und im Alltag häufig verwendete Frisbee Scheibe kann in dem Sinne als kleine Heranführung an den kompakten Football gesehen werden und dient gleichzeitig dazu, das Verständnis des Endzonen Spiels zu festigen und nicht durch eine Überforderung des Materials, wie

² vgl. MSW NRW 2014, S. 28

³ vgl. ebd.

⁴ vgl. ebd.

⁵ Vgl. ebd., S. 25

beispielsweise durch den Football, zu schmälern. Gemäß des Taktik- Spiel- Modells nach Griffin, Mitchell und Oslin wurde hier besonders der Leitsatz „Die SuS lernen, indem sie Spiele spielen, die in engem Zusammenhang mit dem Zielspiel stehen“⁶ berücksichtigt.

Die zu zeigende Stunde schult nun das im UV zu erreichende Spielverständnis durch kooperative Spielfähigkeit der SuS. In diesem Sinne wurde die Stunde darauf ausgelegt den SuS durch das Taktik-Spiel-Modell eine effiziente Erarbeitung von taktischen Spielzügen in der Offensive zu ermöglichen. An dieser Stelle sei zu vermerken, dass die Erarbeitung von Spielzügen in der Offensive für einen hohen Spielfluss nicht isoliert betrachtet werden kann, sondern durch die Funktion der Defensive gestärkt werden sollte. Dies wird während des abschließenden Unterrichtsgesprächs problematisiert und reflektiert. Das vorab erworbene Wissen über das Erzielen von Punkten durch Kooperation im Team nimmt jedoch Einfluss auf die Erarbeitung der zu zeigenden Stunde, sodass die eigenständige Entwicklung von Spielzügen in der Offensive zentriert wird und dadurch eine Voraussetzung zum Erreichen des Kernanliegens darstellt.

Dennoch könnte es in der Erarbeitung und in der Anwendung der Spielzüge zu Problemen kommen, die durch fehlende Kommunikation unter den SuS oder durch ein fehlendes Verständnis für die Spielzüge innerhalb der Teams zustande kommen könnten. Letzteres ist vor allem durch die Heterogenität im Kurs zu begründen. Als Problemlöseansatz wurden die Teams bereits mit einer ausgleichenden Anzahl an leistungsstarken und -schwächeren SuS zusammengelegt, um Defizite im Spielverständnis kognitiv zu entlasten. Außerdem kann die LAA während der Erarbeitungsphase die Interaktion mit den betroffenen Gruppen suchen und durch zielgerichtete Impulse die Relevanz der Kooperation auf dem Spielfeld erneut hervorheben und, falls nötig, gleichzeitig Hilfe bei dem Erstellen der Taktiken anbieten. Ein weiteres Problem könnte dadurch entstehen, dass die SuS ein fehlendes Verständnis für die Definition von Spielzügen bzw. den Oberbegriff Taktik haben. Aus diesem Grund wird die Definition vor der Erarbeitungsphase noch einmal erläutert.

3.2.2. Didaktisch- methodische Begründung des Schwerpunktes

Die kooperative Erarbeitung von taktischen Spielzügen bildet den Schwerpunkt der zu zeigenden Stunde. Im Zuge dessen ist das Spiel- und Kooperationsverständnis im Zielspiel als zu erreichende Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz sowie Urteilskompetenz zu betrachten und wird mit Hilfe des **Taktik- Spiel- Modells** nach Griffin, Mitchell und Oslin

⁶ vgl. Schnittger, S. 3

vermittelt.

Die **Erwärmung** findet in einer ritualisierten Spielform namens „Jäger und Hase“⁷ statt und dient zunächst als Gewöhnung an das Ziehen der Bändchen sowie das Werfen und Fangen des Balles. Gleichzeitig fördert es bereits individual- und gruppenspezifische Taktiken, um das eigene Bändchen zu verteidigen oder durch den Ball zu beschützen (Hasen) bzw. durch gemeinsame Taktik möglichst vieler Bändchen zu erhalten und somit das Pensum an Fängern (Jägern) zu erhöhen. Des Weiteren dient das Ziehen der Bändchen und das Werfen des Balles als Vorbereitung auf die benötigte Bewegungsformen im späteren Zielspiel. Die grundlegenden Spielregeln des Zielspiels wurden in den vorherigen Stunden bereits gemeinsam festgelegt und für die zu zeigende Stunde von der LAA zur **Visualisierung** auf einem Plakat notiert. Diese dienen nun zu Beginn der Stunde als **Problematisierung**, um die Relevanz von (*regelkonformen*) taktischen Spielzügen zu verdeutlichen. Die Phase findet bewusst in Gruppen statt, um den Kooperationsgedanken von Anfang an zu zentrieren. Infolgedessen spielen die SuS unter Berücksichtigung eines Beobachtungsauftrages in ihren eingeteilten Gruppen nach den bereits bekannten Flag Football Regeln, mit dem Ziel, mit möglichst wenigen Spielzügen in die Endzone zu kommen. Die **Gruppeneinteilung** fand bereits in den vorherigen Stunden statt, um das Gemeinschaftsgefühl in den Gruppen zu stärken und somit ein effizienteres Lernprodukt in Form einer taktischen Strategie zu erhalten. Im Hinblick auf die **Sozialform** kann die Einteilung der Gruppen mit 4-5 SuS pro Team außerdem anhand der sehr **heterogenen Leistung** der SuS legitimiert werden und wird lediglich durch ein koedukatives oder stark motorisches Defizit innerhalb der Gruppen von der LAA gesteuert. Im Anschluss an die Problematisierung werden die möglichen Misserfolge auf dem Spielfeld anhand der beobachteten Ergebnisse reflektiert. Die **kognitive Phase** dient dazu, den SuS die besondere Relevanz von Kooperation und Taktik auf dem Spielfeld zu verdeutlichen. Zur Förderung der **Problemlösekompetenz** werden die SuS aufgefordert Vermutungen zur Verbesserung eines zielführenden Spielzuges aufzustellen. Es wird erwartet, dass bestimmte Kriterien für einen erfolgreichen Spielfluss benannt werden, die dann wiederum zum zentralen Oberbegriff der Taktik führen. Dies erfordert von der LAA eine zielführende Steuerung durch Impulsfragen, um die Grundlage für die Erarbeitungsphase zu schaffen. Die Phase wird mit Hilfe von Kriterien gefestigt, indem die SuS ihre Erfahrungen aus der ersten Spielphase während der Problematisierung notieren. Dies hat den Nutzen, einen adäquaten Vergleich

⁷ vgl. fssport

zwischen den beiden Spielphasen (*Problematisierung vs. Anwendung*) zu erhalten und somit zum Schluss der Stunde einen **Rückbezug zur Problematisierung** zu schaffen.

In der **theoretischen und praktischen Erarbeitungsphase** werden die verbal gesammelten Resultate aus der kognitiven Phase erarbeitet. Gemäß der Handlungskompetenz⁸ sowie der SuS- Orientierung bietet diese Phase eine starke SuS-Zentrierung und fördert deren taktisches Spielverständnis nach dem **Taktik-Spiel- Modell**, wonach „die SuS (...) verantwortlich für ihr Lernen (sind), indem sie Entscheidungen treffen müssen“⁹. Zugleich bietet die praktische Erarbeitung die Möglichkeit, die kognitiv erarbeiteten Lösungsansätze motorisch umzusetzen gemäß der induktiven Vermittlung nach dem Prinzip **Praxis- Theorie- Praxis**¹⁰. Als Stütze für ein besseres Verständnis wird der Arbeitsauftrag der **Erarbeitungsphase** auf einem laminierten Din-A 4 Blatt festgehalten. Das visualisierte Spielfeld wird hierbei als Orientierungshilfe für das eigentliche Spielfeld verwendet und erleichtert den SuS somit den benötigten Perspektivwechsel. Als mögliche **Differenzierung** erhalten schnelle Gruppen die Aufgabe einen weiteren Spielzug zu entwickeln.

Die Phase der **Anwendung** dient gemäß des Taktik-Spiel- Modells dazu, die entwickelten Produkte in einem Zielspiel umzusetzen und im Anschluss zu reflektieren. Durch die **Zwischenreflexion** wird die mehrdimensionale SuS-Aktivität unterstützt und der Lernfortschritt mit Hilfe von vorgegeben Kriterien bewertet. An dieser Stelle sei zu vermerken, dass die taktischen Spielzüge durch von den SuS vorab festgelegte Kriterien aus vorherigen Stunden möglicherweise besser gelungen bzw. umsetzbar gewesen wären. Aus zeitlichen Gründen wurde das Erstellen von Kriterien allerdings nicht vorentlastet sondern in der zu zeigenden Stunde lediglich als Reflexionsstütze hinzugezogen. Die Verwendung von Kriterien im Zusammenhang von Taktik ist dennoch unabdingbar, da sie den SuS den Mehrwert von (Spiel-) Taktik verdeutlicht und somit das Spielverständnis erweitert. Aufgrund dessen, dass die Relevanz von Kriterien in den vorherigen Stunden nicht ausreichend besprochen wurde, könnte die abschließende **Ergebnissicherung** sehr kurz ausfallen. Allerdings weist der Kurs im Allgemeinen eine hohe mündliche Mitarbeit auf, die oft durch kritische Hinterfragung von Spielregeln o.ä. zum Ausdruck kommt und eine reflektierte Praxis in den vorherigen Stunden vereinfacht hat.

Um ebendieses Prinzip der **reflektierten Praxis**, als enge Verbindung von unmittelbar erlebtem

⁸ vgl. MSW NRW S.12

⁹ vgl. Schnittger, S.3

¹⁰ vgl. ebd.

sportpraktischen Handeln und dessen reflexiver Bearbeitung¹¹, in der **Reflexionsphase** zu zentrieren, stellen die SuS ihre Ergebnisse mit Hilfe des Spielfeldes und der Kriterien vor. Die Ergebnisse werden dabei kritisch beleuchtet und stellen somit nicht mehr nur das sportliche Können in den Vordergrund, sondern ebenfalls die **Urteilskompetenz** der SuS, wodurch ein bewusstes Lernen durch konkret erlebtes Bewegungshandeln und seiner Reflexion stattfindet. Die daraus resultierenden neuen Ideen finden aufgrund von Zeitmangel lediglich in einer **didaktischen Reserve** erneut Anwendung. Die abschließende (Stunden-) **Reflexion** elaboriert den Rückbezug zum Stundenbeginn und dient als vergleichende Auswertung des Stundeninhaltes. In dieser Phase wird noch einmal die Problematisierung beleuchtet und das daraus entstandene Produkt der Stunde besprochen, sowie mögliche Probleme in der Umsetzung thematisiert. Insgesamt soll die Phase der Sicherung dienen und den (kognitiven) Lernfortschritt der SuS bewusstmachen.

Im Allgemeinen kann die Wahl des UV's dadurch legitimiert werden, dass im Distanzunterricht überwiegend Individualsportarten durchgeführt wurden und der Fokus des Präsenzunterrichts nun auf der Stärkung des Kurszusammenhalts lag, was im Besonderen durch ein Mannschaftsspiel gelingt. Endzonen Spiele eigneten sich dazu als koedukatives Mannschaftsspiel und boten einen hohen Aufforderungscharakter. Dies hatte den Vorteil, den SuS eine andere Perspektive gegenüber den üblichen behandelten Mannschaftssportspielen im Schulsport aufzuzeigen und bot einen hohen motivationalen Antrieb für das UV. Insbesondere die neuen Wurfgeräte und die besondere Spiel- und Regelstruktur akzentuierten eine hohe Motivation, die durch neue Bewegungserfahrungen hervorgehoben wurden.

Um den SuS eine möglichst hohe Bewegungszeit zu ermöglichen wird in der Stunde ein offener Einstieg gewählt, der durch eine **vorbereitete Lernumgebung**¹² unterstützt wird und den Zugang zum benötigten Material vereinfacht. Ebenso ist das weitere Material für die Stunde bereits vorbereitet und gemäß des Sicherheitserlasses im Schulsport sicher gelagert, um Verletzungen vorzubeugen.

Invalide SuS werden in den Gruppenphasen mit in ihre jeweiligen Gruppen eingebunden, um aktiv am Stundenprodukt mitzuwirken. Darüber hinaus werden sie mittels Arbeits- und Beobachtungsaufträgen in das Unterrichtsgeschehen mit eingebunden.

¹¹ Vgl. Marcel Favre

¹² vgl. Meyer, Hilbert, S. 17f.

3.3. Tabellarischer Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Sozialform	Material	Did./meth. Kommentar
<u>Einstieg</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Offener Einstieg: Die SuS werfen sich den Ball bereits gegenseitig zu - Sammeln im Kreis, Begrüßung der SuS, Vorstellung des FL's - Transparenz des UV's 	PL	Bälle, Kästen für Bälle	Transparenz schaffen, vorbereitete Lernumgebung
<u>Erwärmung</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Zur Erwärmung spielen die SuS das ritualisierte Spiel „Jäger und Hase“ 	Spiel	Bändchen, Ball	Gewöhnung an das Flaggenziehen, gezielte Vorbereitung auf die Bewegungsform
<u>Problematisierung</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS werden in 4 Mannschaften eingeteilt (Aufteilung erfolgt anhand der vorherigen Stunden). - Die SuS spielen auf den zwei begrenzten Spielfeldern und erhalten von der LAA einen Beobachtungsauftrag. 	Spiel	Bälle, Bändchen, Hütchen, Spielfeld, Plakat mit Spielregeln	Bewusstsein entwickeln, SuS kommen im Lernkontext an, Problemorientierte Aufgabenstellung gemäß des Taktik-Spiel Modells
<u>Kognitive Phase</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS reflektieren das Spiel hinsichtlich des Beobachtungsauftrages. - Die LAA reflektiert mit den SuS mögliche Nachteile, die den Spielfluss problematisch gemacht haben und leitet die SuS durch Impulsfragen zur Nennung von wichtigen Kriterien für einen erfolgreichen Spielabschluss. - Die LAA teilt den SuS ein AB mit wichtigen Kriterien für einen erfolgreichen Spielabschluss aus, der von den SuS anhand des vorher durchgeführten Spieles ausgefüllt wird. <p>→ Hinführung zur besonderen Relevanz von Kooperation (Kommunikation) und Taktik auf dem Spielfeld (<i>kurze Definition Taktik/Spielzüge</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - LAA teilt die AB's zur Erarbeitung taktischer Spielzüge aus, bespricht den Arbeitsauftrag mit den SuS und erläutert kurz die dazugehörige Legende. 	PL	AB Kriterien, Stifte, AB zur Erarbeitung der Spielzüge	Kognitive Dissonanz herstellen, Vorwissen abrufen

	<ul style="list-style-type: none"> - Die LAA geht auf mögliche Rückfragen ein. 			
<u>Theoretische Erarbeitung</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS verteilen sich in ihren Gruppen in der Halle (zugeteilte Nummern) und entwickeln gemeinsam taktische Spielzüge für das Spiel „Flag Football“ - Die LAA geht zu den einzelnen Gruppen und beantwortet mögliche Fragen oder gibt Hilfestellung. 	GA	Bälle, AB Spielfeld, Stifte, Nummern	Kooperation als Voraussetzung für ein gutes Ergebnis durch gegenseitige Abhängigkeit
<u>Praktische Erarbeitung</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Nach erfolgreicher Entwicklung von taktischen Spielzügen übertragen die SuS ihre Spielzüge ohne Gegnerdruck in die Praxis. 			Anwendung und Kontrolle des Produkts
<u>Anwendung</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppen wenden ihre taktischen Spielzüge unter Berücksichtigung der selbst erstellten Spielregeln im Spiel an. (<i>Spielregeln durch Plakat visualisiert</i>) <p><i>Fakultativ: Zeit zur Nachbesserung der Spielzüge einräumen</i></p>	Spiel	Plakat mit Spielregeln, Bälle, Bändchen, Hütchen, Spielfeld	Umsetzen der entwickelten SuS Produkte gemäß des Taktik- Spiel Modells
<u>Zwischenreflexion</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppen bewerten ihre Taktiken nun erneut mit Hilfe der vorgefertigten Kriterien. 	GA	AB Kriterien, Stifte	Bewertung des Lernfortschrittes, kritische Beleuchtung der Arbeitsergebnisse mit gewichtender Beurteilung
<u>Reflexion/ Ergebnissicherung</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppen stellen ihre jeweiligen Taktiken im PL vor und reflektieren Vor- und Nachteile dieser Taktiken mit Hilfe der Kriterien. - Rückbezug zum Anfang der Stunde durch Vergleich der beiden Spalten auf dem AB. - Abschluss der Stunde durch Nennung von Vorteilen von Taktiken im Spiel. 	PL	AB Kriterien, AB Spielzüge	Wertschätzung und Sicherung der SuS Ergebnisse, Lernzuwachs wird verdeutlicht, Problemorientierte Verbindung von Praxis und Reflexion,

				Rückbezug zum Stundenbeginn
<u>Didaktische Reserve</u>	- Die SuS wenden Verbesserungen ihrer taktischen Spielzüge in einem weiteren Spiel an.	Spiel		Verbindung von Theorie und Praxis, Lernfortschritt wird verdeutlicht

4. Literatur

Böller, Urs; Derungs, Andrea (2019): *Flag Football* - Bundesamt für Sport BASPO, Magglingen. Mobilesport.ch.

Favre, Marcel (2001): *Die Reflexion als Weg, Theorie und Praxis zu verbinden* (aus: mobile.de)

Meyer, Hilbert (2014): „*Was ist guter Unterricht?*“ – Cornelsen, 10. Auflage.

Ministerium für Schule und Weiterbildung (2014). Kernlehrplan für die Sekundarstufe II Gymnasium/Gesamtschule für das Fach Sport in NRW. Düsseldorf^{f11}_{SEP}.

Mitchell, S.A., Oslin, J.L. & Griffin, L.L. (2013): *Teaching Sport Concepts and Skills. A tactical Games approach for Ages 7 to 18* (3. Edition). Human Kinetics.

Scheuermann, Chris (2019): „*Einführung in das Flagfootball-Spiel*“ – AFVH

Schulinterner Kernlehrplan Sport des Gymnasiums Essen-Werden

Schnittger: „*Sportspielvermittlungsmodelle in der Kritik*“. <https://docplayer.org/61103075-Sportspielvermittlungsmodelle-in-der-kritik-spielgemaesse-konzept-kritik-am-spielgemaessen-konzept-der-gegenentwurf-das-taktik-spielkonzept-spielechte.html>

Sportspielvermittlungsmodelle: <http://www.fssport.de/texte/ModelleSpiel.pdf>

5. Anhang

AB Kriterien

Thema: Flag Football

Sport: KF/TIL 25.06.21

??
?
?

Prüft euer Spielverhalten im Hinblick auf die folgenden Kriterien:

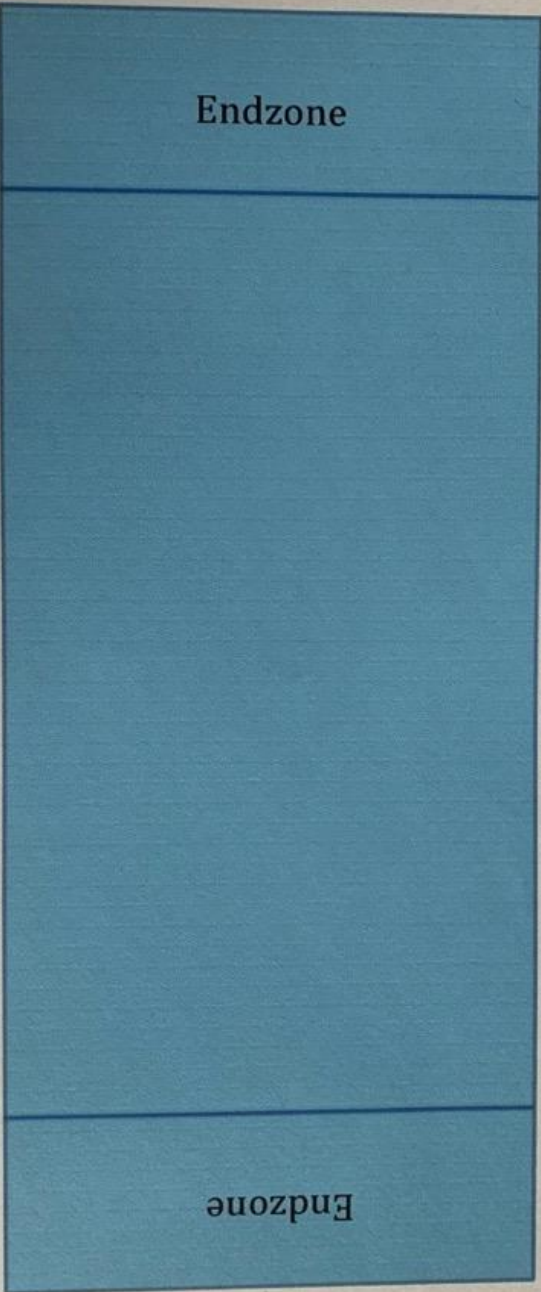
Kriterium	Bewertung nach 1. Spielphase	Bewertung nach 2. Spielphase
Beteiligung der Spieler*innen Waren alle Spieler*innen im Spiel aktiv? ? ?	? ?	?
Raumgewinn Habt ihr den Spielraum (das Feld) gut genutzt? ? ?	?	?
Kommunikation Wie hat die Absprache innerhalb eures Teams funktioniert? ? ?	?	?
Individuelle Stärken Wie konntet ihr individuelle Stärken berücksichtigen? (z.B. gutes Werfen/Fangen etc.) ? ?	?	?
Das hat sonst noch gut/nicht gut funktioniert: ? ? ?	?	?

?

AB Arbeitsauftrag Spielzüge

Thema: Flag Football Taktik Sport EF
KF/TIL 25.06.21

Arbeitsauftrag:
Entwickelt in euren Gruppen einen **taktischen Spielzug** in der **Offensive**, um einen **effizienten Punktabschluss** in der **Endzone** zu erzielen. Visualisiert diesen mit Hilfe des **vorgefertigten Spielfeldes** und den **Symbolen** aus der **Legende**.



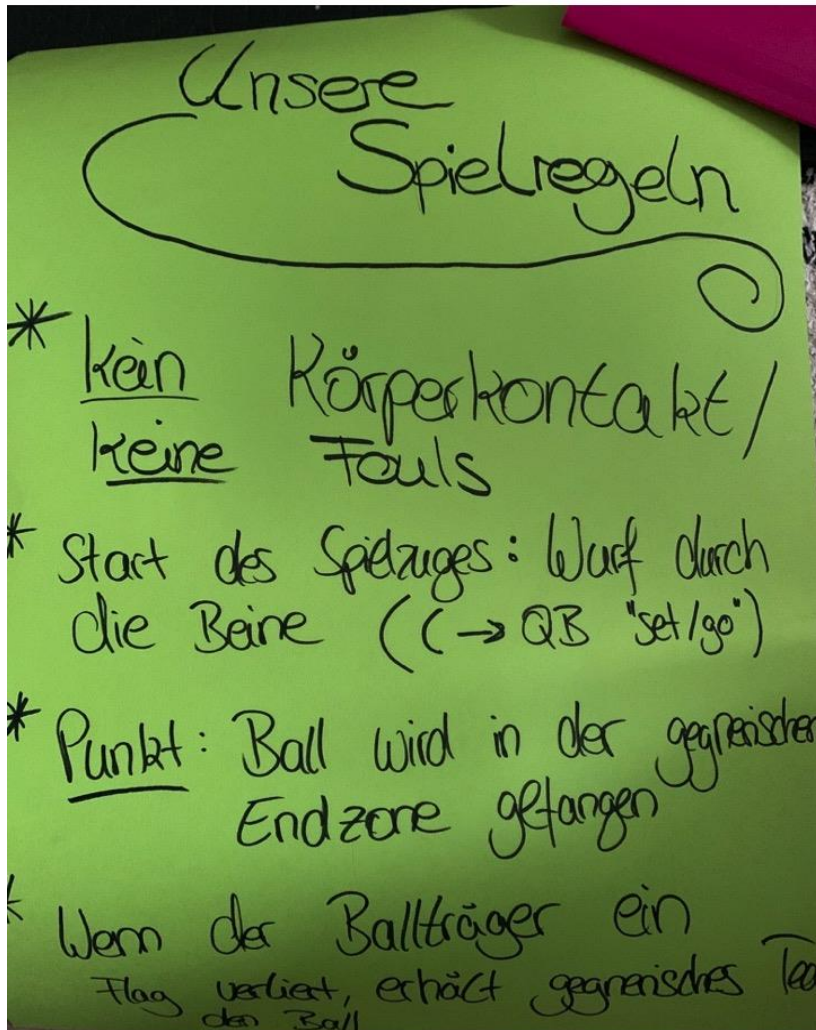
Fertig? Entwickelt einen weiteren Spielzug.

Wichtig: Habt ihr zwei taktische Spielzüge entwickelt, einigt euch in eurer Gruppe auf ein Handzeichen oder ein akustisches Signal, um den jeweiligen Spielzug anzukünden. Bestimmt eine Person aus eurer Gruppe, die dieses Zeichen/Signal vor Beginn des Spielzuges ausführt.

Legende:

- X1/X2 ... : Spieler (*Offensive*)
- C: Center Spieler
- QB: Quarterback
- ▲ : Ball
- > : Laufweg ohne Ball
-> : Laufweg mit Ball
- : Pass

Plakat Spielregeln



Antizipierte Ergebnisse im Maximalkatalog

Kognitive Phase

- wir haben sehr viele Spielzüge gebraucht, um in die Endzone zu kommen
- die Technik war noch nicht gut
- wir haben nicht gut miteinander gespielt
- wir haben das Spielfeld nicht groß gemacht

Impulsfrage: Erläutert einmal, wodurch uns das besser gelingen könnte?

- durch besseres Passen und Fangen
- durch ein besseres Zusammenspiel in der Mannschaft
- indem wir Gegner austricksen
- durch eine bessere Absprache/Kommunikation

