



Schriftlicher Entwurf für den 4. Unterrichtsbesuch am

1 Datenvorspann

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: Klasse **9b** (20 SuS, 5 w/15m) **BdU**

Zeit: Freitag, 9.55-10.40 Uhr

Schule:

Sportstätte:

Fachseminarleiter:

Kernseminarleiterin:

Ausbildungslehrer/in: -

Schulleiter:

Ausbildungsbeauftragte:

Thema des Unterrichtsvorhabens:

New Games –neue Regeln in unbekanntem Spielen erproben, analysieren und anpassen

Thema der Unterrichtsstunde:

5er-Fangen mit Frisbee-Entwicklung und Anpassung von Regeln zur Sicherung eines fairen Zusammenspiels aller Schülerinnen und Schüler

Kernanliegen der Unterrichtsstunde:

Die SuS formulieren und bewerten Spielregeln und Bedingungen für ein faires neues Spiel (5er-Fangen), indem sie ausgehend von wenigen grundlegenden Regelvorgaben selbständig und selbstgesteuert neue Regeln finden, anwenden und präsentieren.

Inhalt

1	Datenvorspann.....	1
2	Darstellung der längerfristigen Unterrichtszusammenhänge	3
2.1	Darstellung des Unterrichtsvorhabens	3
2.2	Begründungszusammenhänge	3
2.2.1	Schulische und lerngruppenspezifische Rahmenbedingungen.....	3
2.2.2	Curriculare Legitimation	4
3	Unterrichtsstunde	5
3.1	Ziele	5
3.2	Begründungszusammenhänge	5
3.2.1	Lernausgangslage	
3.2.2	Didaktische Begründung des Schwerpunkts	6
3.2.3	Begründung des methodischen Vorgehens	8
3.3	Verlaufsplan.....	9
4	Literatur	12
5	Anhang	12

2 Darstellung der längerfristigen Unterrichtszusammenhänge

2.1 Darstellung des Unterrichtsvorhabens

Thema: New Games –neue Regeln in unbekannten Spielen erproben, analysieren und anpassen

Je zwei Unterrichtseinheiten (UE) zum Thema Intercrosse und Tschoukball

Vier Unterrichtseinheiten zum Thema Frisbee:

1. UE: Die Scheibe macht nicht was ich will-Problemorientierte Technikschi- lung mit der Frisbee in Partner- und Gruppenübungsformen
2. UE: Die Scheibe werfen und fangen in Bewegung- Kleine Spielformen und Staf- feln
3. **UE: 5er-Fangen mit Frisbee-Entwicklung und Anpassung von Regeln zur Sicherung eines fairen Zusammenspiels aller Beteiligten**
4. UE: Anwendung und Weiterentwicklung der gefundenen Regeln in Wettkampf- /Turnierform

2.2 Begründungszusammenhänge

2.2.1 Schulische und lerngruppenspezifische Rahmenbedingungen

Die Lerngruppe besteht aus 7 Schülerinnen und 14 Schülern. Es handelt sich -nicht nur zahlenmäßig- um eine stark „jungendominierte“ Gruppe. Ein großer Teil der Schüler kann als sehr bewegungsmotiviert gelten. Ihre Bedürfnisse äußern sie meist lautstark und offensiv. Die meisten weiblichen Teilnehmer verhalten sich eher zurückhaltend. Das macht sich nicht nur z. B. bei Abstimmungen über anstehende Unterrichtsvorhaben oder in einer „Spielstunde“ bei der Wahl eines Spiels bemerkbar. Hier muss die Lehrkraft eine regulierende Funktion wahrnehmen.

Der LAA unterrichtet die Klasse seit Beginn des Schuljahres im Rahmen des bedarfsdeckenden Unterrichts. Rituale und Regeln, wie der Sitzkreis zu Beginn und Ende der Stunde, wie auch in Reflexionsphasen und verschiedene akustische Signale sind eingeführt und strukturieren den Unterricht zufriedenstellend.

Ein Schüler zeigt auffallend „abweichendes“ Verhalten, insbesondere nutzt er jede Gelegenheit, Arbeitsaufträge zu unterlaufen und muss immer wieder ermahnt werden, bei der Sache zu bleiben. Einzelne Mitschüler „eifern“ seinem Vorbild nach. In der besonderen Situation des Unterrichtsbesuchs und dem „unter Beobachtung stehen“ wird sich dieses Verhalten auf den Unterricht höchstwahrscheinlich nicht auswirken.

Insgesamt kommt es bei strittigen Situationen im Spiel immer wieder zu verbalen Ausfällen. Einzelne SuS geraten immer mal wieder in Auseinandersetzungen, die mitunter auch von einem „rauen“ Umgangston begleitet werden. Das Ansprechen dieser „Ausfälle“ in Einzelgesprächen führt temporär zu einer Verbesserung, Vorkommnisse dieser Art sind aber immer wieder zu beobachten. Die Thematisierung des Fair Play verspricht auch eine verstärkte Fokussierung auf Umgangsformen.

Die Lerngruppe lässt sich als insgesamt sehr motiviert bezeichnen. Die männlichen Mitglieder „ziehen“ die weiblichen in puncto Bewegung und Aktion mit, die weiblichen dagegen sind oft in Gruppenarbeitsphasen die „Aktivposten“, auch wenn das sehr nach Stereotypen klingt. Die äußeren Bedingungen sind insofern als nicht zufriedenstellend zu bezeichnen, da die Halle (eine von drei genutzten an der AKS) etwa zehn Gehminuten von der Schule entfernt

liegt und sämtliches Material, das nicht vorhanden oder nicht genutzt werden darf (Bälle, Tore, Schläger, Parteibänder, Hütchen etc.) von der schuleigenen Turnhalle transportiert werden muss. Für die beschriebene UE spielt das eine untergeordnete Rolle, da das Material (zwei Frisbee, Parteibänder, Hütchen und Schreibmaterial) leicht zu transportieren ist. Positiv anzumerken ist, dass zwei Drittel der Dreifachhalle, manchmal sogar die ganze Halle zur Verfügung steht, also ausreichend Platz für alle Phasen der UE.

2.2.2 Curriculare Legitimation

Inhaltsfelder und inhaltliche Schwerpunkte¹

<i>Leitendes Inhaltsfeld</i>	<i>inhaltliche Schwerpunkte</i>
e) Kooperation und Konkurrenz	<ul style="list-style-type: none"> • Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) • soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen • (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen • Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe).

Bewegungsfelder, Sportbereiche und inhaltliche Kerne²

<i>Leitendes/r Bewegungsfeld/Sportbereich</i>	<i>inhaltliche Kerne</i>
BF/SB 2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele und Pausenspiele • Spiele aus anderen Kulturen • Spielangebote im Umfeld der Schule und in unterschiedlichen Umgebungsräumen
<i>Weiteres/r Bewegungsfeld/ Sportbereich</i>	<i>inhaltliche Kerne</i>
BF/SB 7) Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> • Mannschaftsspiele (Ultimate Frisbee)

Kompetenzerwartungen in den Jahrgangsstufen 7-9³

<i>BF/SB 2:) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

¹ Vgl. MSW NRW 2012, S. 18f. Die in diesem Abschnitt fett gedruckten Ausführungen sind für die Akzentuierung des Unterrichtsvorhabens besonders wichtig. Außerdem sind unter den inhaltlichen Schwerpunkten nicht alle der im KLP G8/Ge aufgelisteten Schwerpunkte jedes Inhaltsfelds aufgeführt, sondern nur jene, die für den Schwerpunkt des Unterrichtsvorhabens bzw. der geplanten Stunde relevant sind.

² Vgl. MSW NRW 2012, S. 19f.

³ Vgl. MSW NRW 2012, S. 30. Die hier aufgeführten Kompetenzerwartungen sind auf jene reduziert, die die Akzentuierung des Unterrichtsvorhabens bestimmen. Besonders wichtige Aspekte – insbesondere auch für die gezeigte Stunde geltend - sind fett gedruckt. Ferner werden an dieser Stelle nur die Kompetenzerwartungen für das leitende Bewegungsfeld/den leitenden Sportbereich dargestellt.

<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden, • in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln, • Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen.
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"> • Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) –auch außerhalb der Sporthalle – initiierten, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.
Urteilskompetenz
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsspiele – auch aus anderen Kulturen – hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen.

3 Unterrichtsstunde

3.1 Ziele

Kernanliegen

Die SuS formulieren und bewerten Spielregeln und Bedingungen für ein faires neues Spiel (5er-Fangen), indem sie ausgehend von wenigen grundlegenden Regelvorgaben selbständig und selbstgesteuert neue Regeln finden, anwenden und präsentieren

3.2 Begründungszusammenhänge

3.2.1 Lernausgangslage

Bezogen auf den Schwerpunkt des UVs stellt diese Unterrichtseinheit die Erarbeitung der Regeln für ein neues Spiel dar, das sich in Ausführung und Regelwerk an die Spielidee des Ultimate Frisbee anlehnt.

Vorausgegangen waren zwei Unterrichtseinheiten, die die technischen Grundvoraussetzungen wie Rückhandwurf und Sandwich-Fangen thematisierten und in kleinen Spielformen eingeübt werden sollten (Beat The Disc, Scheibentransport, Frisbeeschlucker, etc.⁴).

Zu den technischen Voraussetzungen muss erwähnt werden, dass bei einem Teil der Lerngruppe das Sportgerät Frisbee schon in der 7. Klasse eingeführt wurde, was bedeutet dass zumindest die o.g. Techniken des Rückhandwurfs und das „Sandwich-Fangen schon bekannt waren.

⁴ Gerhards, J. (o.J.). Neue Sportarten und Bewegungsfelder im Sportunterricht erschließen. Skript zur Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer: ‚Einführung von Ultimate Frisbee‘, S. 16f. Zugriff am 06.05.2020 unter <http://www.fssport.de/texte/Gerhard.pdf>

In verschiedenen Spielformen der Vorstunden waren schon Schwierigkeiten bei der Befolgung von Regeln thematisiert worden, die im Wesentlichen durch den LAA mit Hinweis auf ein *Fairplay* entschieden wurden. Die männlichen S. legten immer wieder einen übertriebenen Ehrgeiz an den Tag. Dazu gehörte beispielsweise, dass sich größere SuS unmittelbar vor einer kleineren SuS „aufbauten“, um einen Pass abzufangen und ebenso übertriebener Körpereinsatz beim Kampf um eine in der Luft befindliches Spielgerät.

Besonders die schon eingangs beschriebenen bewegungsmotivierten Jungen mussten dort immer wieder zu einem *fairen* Spiel angehalten werden. Die Selbststeuerung des Spiels gelang in den wenigsten Fällen. Auch diese Ausgangslage spielte eine Rolle bei der Thematisierung dieser UE, deren Ziel es ist, möglichst alle in das Spiel zu integrieren.

Die Ausgangslage, die bei den didaktischen Überlegungen eine Rolle spielte, sollen hier in Spiegelstrichen erwähnt werden:

- Schwierigkeiten bei der Einhaltung von Regeln
- Vorteile nutzen (gegen Anweisungen verstoßen), wenn keiner hinkuckt
- Hohe Leistungsbereitschaft bei SuS (m)
- Geringere Leistungsbereitschaft bei SuS (w)
- New Games „gewinnbringendes UV“ in dieser Lerngruppe, weil für jedes Spiel explizit andere (teils unbekannte) Regeln gelten, die gelernt, reflektiert und vor allem befolgt werden müssen. Dazu ist allerdings wichtig, dass ihre Sinnhaftigkeit bzw. ihre Zielsetzung erkannt wird (Beisp.: Tschoukball, Mannschaftsspiel entwickelt mit Zielrichtung, Verletzungsgefahr zu minimieren). Ultimate, Zielrichtung: Fairplay, Interrosse aufgrund „unbekannter Technik“ ähnliche Voraussetzungen für alle Geschlechter

Die hieraus entstehenden Implikationen für das didaktisch-methodische Vorgehen werden in den nächsten beiden Kapiteln erläutert.

3.2.2 Didaktische Begründung des Schwerpunkts

Bei den Überlegungen zur didaktischen Reduktion der Vermittlung von Ultimate Frisbee in diesem UV stehen zwei Aspekte im Vordergrund.

Die Reduktion lässt sich im Bereich der Technik einmal auf die Problematisierung der Wurf- und Fangtechnik beziehen. Das wird in den zwei Vorstunden geleistet.

Zum anderen bietet die Spielidee des „Ultimate Frisbee“ schon eine Fokussierung auf die Aspekte des Fairplays und auf die Tatsache, dass die beteiligten SpielerInnen sich selbst schiedsrichtern, an.

Der didaktische „Wert“ liegt also neben dem Erlernen von „neuen“ Spiel- und Bewegungstechniken, vor allem in der Thematisierung von Regeln. Da diese Regeln zumeist unbekannt sind oder nur ganz rudimentär erinnert werden, bietet sich die Möglichkeit, die Regeln aus einer einfachen Spielform mit Frisbee erarbeiten und durch die SuS selbst in reflektierter Praxis auch anwenden und überprüfen zu lassen.

Der Umstand, dass sich die SpielerInnen selbst schiedsrichtern hat also eine doppelte Bedeutung, einmal ist es in der Erarbeitung gewissermaßen Methode und zum anderen ist es ein Ziel der Spielvermittlung. In dem Maße in dem die SuS selbst entscheiden was eine Regelverletzung ist, übernehmen sie Verantwortung für Gestaltung und Fortgang der Interaktion. Selbstwirksamkeit wird nicht nur durch sportliches Tun sondern auch durch Organisation desselben erfahrbar.

Grundsätzlich folgt der Unterricht dem Prinzip der reflektierten Praxis. Im Sinne Serwe-Pandricks ist hiermit gemeint, dass „praktische Erfahrungen im Unterricht systematisch und

kommunikativ „aufgearbeitet“ werden müssen, um eine neue -reflexive- Sicht auf sich selbst und den Sport zu gewinnen.“⁵

Die Autorin unterscheidet im Fortgang ihres Aufsatzes grundsätzlich drei verschiedene Strategien, durch die Lernende zur sportbezogenen Reflexion angeregt werden können, die *Sensibilisierung*, die *Verstörung* und die *Übersetzung*.

In der vorliegenden Stunde wird die Strategie der Verstörung gewählt, d.h. die Praxis wird manipuliert. Im konkreten Fall wird ein neues Spiel nicht wie „normalerweise“ üblich mit allen konstitutiven Regeln eingeführt und gespielt, sondern nur mit einzelnen Regeln, die potenziell einen Spielfluss nicht aufkommen lassen: „Mit einer bewussten Manipulation der Praxis durch die Lehrkraft wird der Fluss des Normalen durchbrochen und Aufsehen für eine Situation oder ein Problem erregt, da sich die sportliche Handlungssituation selbst ändert.“⁶

Das Problem, auf das solchermaßen hingewiesen wird, kann somit als Ausgangspunkt der folgenden Praxis herangezogen werden.

Die problemorientierte Fragestellung in der heutigen Stunde wäre also:

Wie lassen sich Regeln hinzufügen, anpassen oder verändern, damit ein Spielfluss zustande kommt? Oder besser: was muss getan werden, um das Spiel spielbar zu machen?

Diese Problemorientierung bildet -ebenfalls nach Serwe- Pandrick die Verbindung zwischen Praxis und Reflexion.⁷ Sie unterscheidet hier zwei Formen der Reflexion, die „reflection in action“ und die „Reflection on action“.

Beide Formen werden auch in der Unterrichtsstunde umgesetzt. Die Reflexionsphasen nach der Erprobung und zum Abschluss sowie die Beobachtungsaufgabe jeweils eines Teams bei der Präsentation folgen dem Prinzip der „reflection on action“, die Erarbeitung sowie die Präsentation selbst dem Prinzip der „reflection in action“.

Die Lernaufgabe, die den SuS zur Erarbeitungsphase in Form der Aufgabenstellung gestellt wird, bezieht sich auf die Erfahrung aus der reflektierten Praxis des Spiels aus der Erprobungsphase. Sie soll durch eine bewusste Engführung auf fünf zu erarbeitende Regeln eine sinnvolle Beschränkung auf Wesentliches, nämlich eines klar umrissenen Arbeitsergebnisses aus einer Fülle von Möglichkeiten bewirken.

Am Ende der Erarbeitung sollen diese fünf Regeländerungen stehen, die dann wiederum in der Praxis vorgestellt und überprüft werden müssen. Die Vorstellung visuell und auditiv stützt nochmal den Reflexionsprozess. Als dritte Stütze dient der advance organizer, auf dem die Ergebnisse zusammengefasst werden.

Die Performanz in der Stunde lässt sich anhand der gesicherten Ergebnisse überprüfen. Am Anfang stand ein „ungeregeltes“ Spiel, am Ende stehen erarbeitete Regeln, die ein sichtbar flüssigeres Spiel erlauben sollten.

Diese Regelfindung soll in einem Prozess vollzogen werden, der die SuS selbsttätig und selbstbestimmt durch Impulse zu einem selbstgeregelten Spiel verhelfen will. Der LAA hält sich weitestgehend aus dem Prozess heraus, verweist auf die verschiedenen Regelkategorien und fordert die SuS auf, die Regeln selbst zu finden bzw. zu modifizieren.

Die eigene Erfahrung mit Spielsituationen für die Regeln gefunden und ausgehandelt werden müssen, fördert sämtliche Kompetenzbereiche und hierbei besonders die

⁵ Serwe, Pandrick, E. (2013), *Learning by doing and thinking? Zum Unterrichtsprinzip der „reflektierten Praxis“*. In: sportunterricht, Schorndorf, 62 (2013), Heft 4, S. 101.

⁶ Ebd., S. 103.

⁷ Serwe-Pandrick, E. & Thiele, J. (2012). Problemorientierung als Verbindung von Praxis und Reflexion. Aus: *Abschlussbericht zum Projekt, Netzwerke Sport in der gymnasialen Oberstufe- von der ‚reflektierten Praxis‘ im Sportunterricht der Sekundarstufe I zur Praxis-Theorie-Verknüpfung in der Sekundarstufe II‘*. Institut für Sport und Sportwissenschaft der Technischen Universität Dortmund (S.42-44).

Handlungskompetenz. Die Urteilskompetenz lässt sich unmittelbar an den Parameter „Fair-play“ schulen, indem die SuS bewerten, inwieweit die neu gefundenen Regeln als fair zu bezeichnen sind.

3.2.3 Begründung des methodischen Vorgehens

Die Struktur der Unterrichtseinheit folgt grundsätzlich dem Prinzip der reflektierten Praxis wie in der didaktischen Begründung ausgeführt. Insofern ist der Unterrichtsverlauf auf die Erfordernisse angelegt.

Sitz- und Stehkreis gehören zu den festen Ritualen der Lerngruppe. In der heutigen Stunde wird der Stehkreis gewählt, da die SuS vor dem Advanced organizer im Halbkreis an der Hallenwand versammelt und von dort zügig in die Erprobungsphase geschickt werden. Die Gruppeneinteilung wurde im Vorhinein geplant, um eine sowohl heterogene Gruppe bezüglich der individuellen körperlichen Leistungsfähigkeit, als auch eine lernförderliche Zusammensetzung zu ermöglichen. Zudem sollten in Bezug auf die Spielstärke ausgeglichene Teams gebildet werden. In nach dem Zufallsprinzip zusammengestellten Gruppen funktionierte die Zusammenarbeit in der Vergangenheit schon öfter nicht effektiv.

Die Spielform des 5er- Frisbees geht auf das Spiel 10er-Ball zurück, dass allen SuS bekannt ist. Die Reduktion auf fünf zu spielende Pässe ist der höheren technischen Anforderung des Scheibenwurfs und dem geringen Fertigniveau der SuS geschuldet. aus der Vorstunde bekannt und muss nicht mehr eingeführt werden.

Auch der Advance organizer wurde schon eingeführt und ist den SuS vertraut. Er soll den Fokus auf die Problematisierung der UE lenken und die Vorgehensweise visuell unterstützen. Die Arbeitsergebnisse sollen von den SuS auf Postern festgehalten werden, die neben dem Organizer aufgehängt werden. Sie bieten damit ebenfalls eine visuelle Hilfe der Bewertung von Regeländerungen, die dann in der Anwendungsphase, wie auch der Wettkampf-/Turnierform in der Folgestunde umgesetzt werden sollen. Der Organizer wird an der Seitenwand der Halle zwischen den beiden Hallendritteln platziert und erhält so eine möglichst zentrale Position. Der LAA hält sich von diesem Punkt ausgehend auf der Trennlinie zwischen den Hallendritteln in möglichst zentraler Beobachtungsposition auf.

Die Gesprächsphasen werden insgesamt möglichst kurz und auf die zentralen Aspekte beschränkt gehalten und ermöglichen so ausreichend Erprobungs- und Bewegungszeit.

In der ersten Reflexion werden die Probleme thematisiert, die im Einstiegsspiel aufgetreten sind. Wie z. B.

- Angriff auf Gegenspieler mit Körperkontakt
- Verhalten, wenn Frisbee auf den Boden gefallen ist
- oder wenn ein Gegenspieler die Frisbee berührt, aber nicht gefangen hat (ausführlicher im Anhang)

Das Spiel in der Erprobungsphase wird von allen SuS über eine Spielfläche bestritten, die beide Hallendritteln umschließt, um die problemorientierte Fragestellung auf Basis der Erfahrung der gesamten Lerngruppe herauszuarbeiten.

Die Gruppenarbeit wird von jeweils einem Team auf je einem Hallendrittel gestaltet, genauso wie die Präsentation der Arbeitsergebnisse.

Inaktive SuS werden in die Gruppenarbeit mit eingebunden, werden als Schriftführer und in den aktiven Phasen als Spielbeobachter eingesetzt.

Die SuS werden in der Erarbeitungsphase zum Ausprobieren ihrer Ergebnisse angehalten werden müssen, um auch ausreichend Bewegungszeit sicher zu stellen.

In der Präsentations-/Anwendungsphase halten sich die aktiven SuS in ihrem Hallendrittel auf, die Beobachtenden reihen sich auf der oben beschriebenen Trennlinie zwischen den Hallendritteln auf. Der LAA behält seine zentrale Position.

Ein Halbkreis vor dem Advance organizer als Sozialform für die Abschlussreflexion bildet schließlich den Schlusspunkt der methodischen Überlegungen.

3.3 Verlaufsplan

<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/Material</i>
<i>Einstieg</i>			
<p>LAA</p> <ul style="list-style-type: none"> • sammelt und begrüßt SuS im Stehhalbkreis, (Schmuck-, Haargummi, Uhrenkontrolle) • stellt Gäste vor • gibt Ausblick auf den Stundeninhalt mithilfe des advance organizer: 5er- Frisbee • liest vorab geplante Gruppeneinteilung vor 	<p>Transparenz bezüglich der Unterrichtsreihe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fortsetzung der eingeübten Technik und kleiner Spielformen aus Vorstunden - Vorstellung des Spiels und der vorgegebenen Regeln - Visualisierung der Inhalte durch advance organizer <p>Regeln werden genannt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • schafft es ein Team, sich die Scheibe 5x zuzupassen, bekommt es einen Punkt • schafft es ein Team nicht, die Scheibe zu fangen, wechselt der Scheibenbesitz • mit der Scheibe nicht laufen, Sternschritt erlaubt 	<p>SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> • hören aufmerksam zu, stellen Rückfragen 	<p>Stehhalbkreis vor advance organizer, UG</p>
<i>Erprobung</i>			
<p>LAA</p> <ul style="list-style-type: none"> • beobachtet das Spiel, greift aber nicht ein • schiedsrichtert nicht • fordert bei Beschwerden die SuS auf, selbst auf die Einhaltung der Regel zu achten • gibt Nicht-Aktiven separat Beobachtungsauftrag 	<p>Motivierende Spielform: 5er Frisbee mit den o.g. Regeln</p>	<p>SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> • spielen engagiert • erwärmen sich durch das Spiel ausreichend • Nicht-Aktive beobachten und notieren, was ihnen auffällt 	<p>Spiel, 2 Hallendrittel, 2 Teams je 4-5 SuS, Hütchen zur Feldmarkierung, Parteibänder</p>
<i>Reflexion/Problematisierung</i>			

<p>LAA</p> <ul style="list-style-type: none"> • sammelt SuS vor Plakat im Stehkreis, • fordert SuS auf, den Spielablauf zu beschreiben, mögliche Vorzüge/Probleme zu benennen <p>Frageimpuls: Wodurch funktioniert ein Spiel?</p> <p>LAA</p> <ul style="list-style-type: none"> • moderiert UG zur problemorientierten Fragestellung und damit zur Zielsetzung des Unterrichts <p>Überleitung zur folgenden Übungsform</p>	<p>Beschreibung des Spielablaufs Benennung von Vorzügen/Problemen/unfairer Verhalten</p> <p>Benennung der Maßnahmen, die ein Spiel funktionieren lassen</p> <p>Formulierung der problemorientierten Fragestellung und der Zielsetzung des Unterrichts: „Welche Regeln braucht ein Spiel, an dem alle SuS beteiligt sind und das als fair gelten kann?“</p> <p>Entwicklung und Erprobung von Regeln für ein faires 5er-Frisbee, an dem alle SuS beteiligt sind</p>	<p>SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> • benennen Vorzüge Probleme /unfares Spielverhalten (antizipierte Äußerungen!), wie <ul style="list-style-type: none"> - ich bin groß, schnell und beweglich. Das Spiel gefällt mir! - Ich habe gar keine Möglichkeit, die Scheibe zu werfen! mein Gegenspieler bedrängt mich! - Ich habe keine Möglichkeit, die Scheibe zu fangen, s.o. - wenn die Scheibe auf den Boden fällt, schießt sie direkt jemand weg - wenn ich mich beschwere, hört niemand zu und Sie sagen: „Regelt das selbst!“ - ich weiß nicht genau, wann die andere Mannschaft in Scheibenbesitz kommt - was passiert, wenn ich die Scheibe gefangen habe, aber keine Schritte machen darf - etc. • erkennen, dass Regeln aufgestellt bzw. verändert werden müssen 	<p>Stehkreis vor advance organizer UG</p>
<p><i>Erarbeitung</i></p>			
<p>LAA</p> <ul style="list-style-type: none"> • leitet Übungsform an • formuliert Arbeitsauftrag: <p>Erarbeitet in euren Teams 5 Regeln, die die Probleme lösen/das Spiel fairer machen! Fasst die Regeln auf dem Poster zusammen</p>	<p>Gruppenarbeit: Formulierung, Erprobung und Bewertung von selbst erarbeiteten Regeln</p>	<p>SuS besprechen, erproben und notieren Regeländerungen auf je einem Poster pro Gruppe</p>	<p>2 Gruppen, 2 Halbländrittel, 2 Frisbee, Hütchen zur Feldmarkierung, Partebänder, Plakate/Schreibutensilien je Arbeitsgruppe</p>

<ul style="list-style-type: none"> • lässt die Aufgabenstellung „übersetzen“: Was ist gefordert? • gibt Beispiel für das Problem und eine mögliche Regeländerung: ein Gegenspieler steht so nahe bei dir, dass er dich fast berührt. Lösung: Abstandsregel einführen z. B.: 2 Armlängen Abstand • beobachtet Gruppenarbeit, beantwortet Fragen, gibt Hinweise 			
<i>Präsentation/Anwendung</i>			
LAA <ul style="list-style-type: none"> • moderiert • lässt die erarbeiteten Regeln unkommentiert • Spielt unter den erstellten Regeln, sorgt selbst für die Feststellung von Regelverstößen und ihre Ahndung 	Vorstellung der erarbeiteten Regeln in einem jeweils fünfminütigem selbstreguliertem Spiel	SuS demonstrieren je Team die selbsterarbeiteten Regeln (erklären, wenn Nachfragen) , das jeweils andere Team beobachtet	SuS und LAA stehen auf Trennlinie zwischen den Feldern, 2 Teams, 2 Hallendrittel, 1 Frisbee, Parteibänder
<i>Abschlussreflexion</i>			
LAA <ul style="list-style-type: none"> • sammelt SuS vor dem Advance organizer und den Regelpostern und leitet die Analyse der erprobten Regeln an: • fordert die SuS auf: bewertet die Umsetzung im Spiel! welche Regel ist gut und warum, welche setzten wir gemeinsam um (Mehrheitsbeschluss)? Was bedeutet für euch fair? 	Vergleich der Regeln und Bewertung der Umsetzung im Spiel und anschließende Sammlung für die Verwendung in einer Folgestunde SuS-Definition von <i>Fairness</i>	SuS <ul style="list-style-type: none"> • vergleichen und bewerten die Regeln • entscheiden über Verwendbarkeit • beurteilen nach Fairnessgesichtspunkten <i>Antizipierte Antworten:</i> „Abstandsregeln machen das Spiel fairer, weil...“ „Selbst schiedsrichtern macht das Spiel fairer, weil...“ „Regel x macht das Spiel fairer, weil...“ „Fair bedeutet für mich...“	Stehkreis vor Advance organizer und Plakaten mit Arbeitsergebnissen

4 Literatur:

1. Feth, C. (2016) *Das ist unser Frisbee-Spiel. Eigene Spiele entwickeln und mit Regeleränderungen optimieren*, in: sportpädagogik 3+4/2016.
2. Furlan, A. Napieralski, T.& Scheruga, P. (o.J.) *Ultimate-Frisbee. Die Sportart ohne Schiedsrichter*. Zugriff am 06.05.2020 unter <http://www.fssport.de/texte/FrisbeeSchule.pdf>
3. Gerhards, J. (o.J.). *Neue Sportarten und Bewegungsfelder im Sportunterricht erschließen. Skript zur Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer: ‚Einführung von Ultimate Frisbee‘*. Zugriff am 06.05.2020 unter <http://www.fssport.de/texte/Gerhard.pdf>
4. MSW NRW (Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein- Westfalen). (2012). Kernlehrplan für das Gymnasium- Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen. Sport. Ritterbach: Frechen
5. Serwe-Pandrick, E. & Thiele, J. (2012). Problemorientierung als Verbindung von Praxis und Reflexion. Aus: *Abschlussbericht zum Projekt, Netzwerke Sport in der gymnasialen Oberstufe- von der „reflektierten Praxis“ im Sportunterricht der Sekundarstufe I zur Praxis-Theorie-Verknüpfung in der Sekundarstufe II‘*. Institut für Sport und Sportwissenschaft der Technischen Universität Dortmund (S.42-44).
6. Serwe, Pandrick, E. (2013), *Learning by doing and thinking? Zum Unterrichtsprinzip der „reflektierten Praxis“*, in: sportunterricht, Schorndorf, 62 (2013), Heft 4.
- 7.

5 Anhang

- 1.) **Advance Organizer-DinA1**
- 2.) **Arbeitsblatt-DinA1**

1.)

Spielen mit dem Frisbee

1. Wurf und Fangtechnik: Rückhandwurf und Sandwich-Catch

2. Kleine Spiele mit Frisbee: Werfen und Fangen in Bewegung

HEUTE: 5er-Frisbee (nach dem Prinzip von 10er-Ball)

Regeln:

- 5 Pässe innerhalb eines Teams = ein Punkt
- Nicht Laufen mit Scheibe in der Hand! Sternschritt ist erlaubt
- Scheibenbesitz wechselt, wenn sie von der gegnerischen Mannschaft gefangen wird, den Boden berührt oder ins „Aus“ geht („Aus“ sind die (Trenn-) Wände)

Gruppeneinteilung:

<u>Team 1:</u>	<u>Team 2:</u>
Morsal	Oliver R.
Benedikt	Ilias
Mette	Fjolla
Emre	Jamie
Baran	Petrus
Oliver J.	Gurnoor
Amie	John
Mohammed	Alina
Julia	Celina
Irfan	Tom

3.) Arbeitsblatt

Team 1/Team 2

Aufgabenstellung:

1. Erarbeitet in eurem Team fünf weitere Regeln, damit das Spiel fairer wird und alle Schülerinnen und Schüler die Chance haben, am Spiel teilzunehmen

Ihr habt 10 min. Zeit. Besprecht die Regeln und probiert sie auch aktiv aus.

Hier noch einmal die Regeln ,die „gesetzt“ sind:

- 5 Pässe innerhalb eines Teams = ein Punkt
- Nicht Laufen mit Scheibe in der Hand! Sternschritt ist erlaubt
- Scheibenbesitz wechselt, wenn sie von der gegnerischen Mannschaft gefangen wird, den Boden berührt oder ins „Aus“ geht („Aus“ sind die (Trenn-) Wände)

Eure Regeln:

<u>Regel 1</u>	
<u>Regel 2</u>	
<u>Regel 3</u>	
<u>Regel4</u>	
<u>Regel5</u>	

Ihr könnt Regeln verfassen zum: Werfen, Fangen, erlaubte Schritte, Scheibenwechsel, Manndeckung usw. und natürlich alle Regeln, die ihr für *fair* haltet!