

Entwurf für den vierten Unterrichtsbesuch im Fach Sport am

1 Datenvorspann

Studienreferendarin:

Ausbildungsschule:

Uhrzeit: 15.15-16.15 Uhr (9. Stunde)

Lerngruppe: EF (24 Schülerinnen und Schüler, 16 m, 9 w)

Sportstätte: Turnhalle am

Fachleiter:

Hauptseminarleiter:

Schulleiter:

Stellv. Schulleiterin:

Kernseminarleiter:

Ausbildungsbeauftragte:

Thema des Unterrichtsvorhabens:

„Können wir nicht ... spielen?“ – Sensibilisierung für allgemeine Aspekte einer ausgewählten taktischen Konzeption in den großen Sportspielen zur Erweiterung der allgemeinen Spielfähigkeit

Thema der Stunde:

Kooperative Erprobung des „give and go“ im Basketball anhand einer Skizze zur Erarbeitung grundlegender Aspekte der ausgewählten taktischen Konzeption „Doppelpass“

Kernanliegen:

Die SuS erweitern ihre allgemeine Spielfähigkeit, indem sie das „give and go“ im Basketball durch die theoretische Analyse einer Skizze und praktischen Erprobung in einer reduzierten Organisationsform erschließen, grundlegende taktische Aspekte (Lösen und Anbieten, Kommunikation, Timing) benennen und in einer Wettkampfsituation anwenden sowie sie optional auf ein weiteres großes Sportspiel transferieren.

Inhalt

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | Datenvorspann | 0 |
| 2 | Längerfristige Unterrichtszusammenhänge | 2 |
| 2.1 | Thema des Unterrichtsvorhabens | 2 |
| 2.2 | Darstellung des Unterrichtsvorhabens..... | 2 |
| 2.3 | Begründungszusammenhänge | 2 |
| 2.3.1 | Schulische Rahmenbedingungen/Lerngruppenanalyse..... | 2 |
| 2.3.2 | Curriculare Legitimation..... | 3 |
| 2.3.3 | Fachdidaktische Einordnung | 4 |
| 2.3.4 | Aufbau des und Bedeutung der Stunde im Unterrichtsvorhaben | 5 |
| 3 | Unterrichtsstunde | 7 |
| 3.1 | Entscheidungen | 7 |
| 3.2 | Begründungszusammenhänge | 8 |
| 3.2.1 | Lernvoraussetzungen | 8 |
| 3.2.2 | Zentrale Inhalte (didaktische Akzentuierung) und didaktische Reduktion..... | 8 |
| 3.2.3 | Didaktisch-methodische Entscheidungen..... | 9 |
| 3.2.4 | Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen | 11 |
| 3.3 | Verlaufsübersicht..... | 12 |
| 4 | Literatur..... | 14 |
| 5 | Anhang: | 14 |

2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

2.1 Thema des Unterrichtsvorhabens

„Können wir nicht ... spielen?“ – Sensibilisierung für allgemeine Aspekte einer ausgewählten taktischen Konzeption in den großen Sportspielen zur Erweiterung der allgemeinen Spielfähigkeit

2.2 Darstellung des Unterrichtsvorhabens

1. Wiederholung grundlegender technischer Fertigkeiten im Basketball als Vorbereitung und Diagnose
2. Erprobung des Spiels „Der Gewinner bleibt“ durch reflektierte Praxis als Basisspiel für das gesamte Unterrichtsvorhaben
3. **Kooperative Erprobung des „give and go“ im Basketball anhand einer Skizze zur Erarbeitung grundlegender Aspekte der ausgewählten taktischen Konzeption „Doppelpass“ (Stunde des UB)**
4. Der Doppelpass im Unihockey – Erarbeitung des Verhaltens des Angreifers zum Verteidiger im Vergleich zum „give and go“ im Basketball
5. „Wer (Doppel)passen will, muss passen“ – Erschließung der Passtechniken im Hockey und im Fußball durch ein Rundlaufsystem
6. Der Doppelpass im Fußball – Reflexion von Gemeinsamkeiten und Unterschieden des Doppelpasses im Vergleich zum „give and go“ im Basketball
7. - 8. Korbball – Erprobung eines unbekanntes Sportspiels zur Anwendung der erlernten und beobachteten taktischen Aspekte
9. Lernerfolgskontrolle und Evaluation der Unterrichtseinheit

2.3 Begründungszusammenhänge

2.3.1 Schulische Rahmenbedingungen/Lerngruppenanalyse

| Merkmale | Ausprägung | Konsequenzen für den Unterricht |
|----------|------------|---------------------------------|
|----------|------------|---------------------------------|

| | | |
|--|--|---|
| Statistische und allgemeine Angaben | Die Klasse setzt sich aus 16 Jungen und 9 Mädchen zusammen. Die Schülerinnen und Schüler ¹ sind überwiegend sportbegeistert und motiviert und erscheinen pünktlich in der Sporthalle. Ich unterrichte den Kurs seit den Sommerferien im Rahmen des BdU. | Motivation durch Vermeidung von langen Wartezeiten und Pausen aufrecht erhalten. Die SuS loben. Es kann zum Teil auf eingeführte Rituale (z.B. Sitzkreis, Stehkreis) zurückgegriffen werden. |
| Leistungsfähigkeit und Motivation | Die Unterrichtseinheit zum Thema Basketball wurde bisher von den SuS gut aufgenommen. Inaktive SuS | Die Motivation der SuS hat positive Auswirkungen auf den Unterricht. Aufgaben übertragen (Zeitmessung, Musik, Schiedsrichter) |
| Vorkenntnisse/Vorerfahrungen | Die meisten SuS der Lerngruppe haben in ihrer bisherigen Schullaufbahn bereits schon Basketball, Hockey und Fußball gespielt. Korfball ist für alle SuS neu. | Die Unbedarftheit und das Interesse an „Neuem“ positiv nutzen. |
| Arbeits- und Sozialformen | Rituale: Versammeln im Sitzkreis bei Unterrichtsgesprächen und zu Stundenbeginn, Pfiff als Aufmerksamkeitslenkung. | Rituale je nach Bedarf nutzen. |
| Äußere Bedingungen und Material | Der Kurs findet am Tag des UB ausnahmsweise in der THG und nicht in der THV statt, da dort mehr Basketballkörbe zur Verfügung stehen. | Es ist denkbar, dass einzelne SuS zur falschen Halle kommen, aber eher unwahrscheinlich. |

2.3.2 Curriculare Legitimation

Pädagogische Perspektiven des Unterrichtsvorhabens^{2,3}

Leitende pädagogische Perspektive: **(E) Kooperieren, wettkämpfen sich verständigen**

Weitere pädagogische Perspektiven: **(A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern**

Lerninhalte des Unterrichtsvorhabens

Bereich I: Bewegungsfelder und Sportbereiche⁴

Leitender Inhaltsbereich: **7) Spielen in und mit Regelstrukturen**

Weiterer Inhaltsbereich: **2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen**

¹ Im Folgenden abgekürzt mit SuS.

² Die in diesem Abschnitt fett gedruckten Inhalte sind für die Akzentuierung der Lehrprobe besonders wichtig.

³ Da noch keine Kernlehrpläne für Sport in der Oberstufe existieren, wird an dieser Stelle und im weiteren Entwurf die Terminologie der alten Richtlinien und Lehrpläne (MSW NRW 1999) verwendet. Die *Kompetenzerwartungen*, wie sie in den Kernlehrplänen für die Sekundarstufe I für das Fach Sport bereits formuliert sind, werden daher in diesem Entwurf noch nicht erwähnt.

⁴ Vgl. MSW NRW 1999, S. 13

Bereich II: Fachliche Kenntnisse⁵

- 1) Kenntnisse zur Realisierung des eigenen sportlichen Handelns
 - über Funktionszusammenhänge von Bewegungsabläufen
 - **zum motorischen Lernen**
 - **zur Gestaltung von Bewegungssituationen und sportlichen Handlungssituationen**

Bereich III: Methoden und Formen selbständigen Arbeitens⁶

- 1) Methodisch-strategisches Lernen
 - **Methoden der Analyse von Bewegungsabläufen und Spielhandlungen auf der Grundlage** exakter Beobachtung und **Beschreibung**
 - **Die Lösung bewegungsbezogener Aufgabenstellung durch Erproben und Experimentieren**
- 2) Sozial-kommunikatives Lernen
 - Die vielfach **wechselnden Organisationsformen** und die relativ **flexible Gruppenstrukturen** im Sportunterricht bieten gute Gelegenheiten, das Arbeiten in der Gruppe über Verbesserung von Arbeits-, Gesprächs- und Kooperationstechniken zu fördern.
 - Die zunehmende **Mitgestaltung des Unterrichts durch SuS** fordert und fördert die Fähigkeit zur Übernahme von Leitungsaufgaben im Lern- und Übungsprozess.

2.3.3 Fachdidaktische Einordnung

Das Unterrichtsvorhaben orientiert sich am spielgemäßen Konzept (Dietrich, Dürrwächter & Schaller 2012)⁷ und soll möglichst handlungsorientiert durchgeführt werden. Ziel ist die unmittelbare Anwendung der erlernten Fertigkeiten im spielerischen Kontext. Es soll nicht darum gehen, wer der beste Basketballer, Hockeyspieler oder Fußballer ist, sondern darum, gemeinsame und unterschiedliche Strukturen einer ausgewählten taktischen Konzeption in den großen Sportspielen zu erfahren und sie sich bewusst zu machen. Die technischen Fertigkeiten stehen nicht im Zentrum, werden aber ergänzend thematisiert. Es geht vor allem um die allgemeine Spielfähigkeit. Die SuS sind aufgefordert, zentrale Probleme mithilfe der reflektierten Praxis zu analysieren und Lösungen zu entwickeln bzw. erarbeitete Aspekte auf andere Sportarten zu transferieren. Die SuS sollen lernen, ihr eigenes sportliches Handeln zu hinterfragen und in einen größeren Kontext einordnen können.

Dem Unterrichtsvorhaben liegen zudem weitere didaktische Prinzipien zugrunde. So basiert es auf den Prinzipien „Vom Leichten zum Schweren“ und vom „Bekanntem zum Unbekanntem“, denn das Vorhaben beginnt mit der den SuS bekannten Sportart Basketball und endet mit dem unbekanntem Spiel Korbball. Zudem werden zunächst leicht zu erreichende Ziele angestrebt, deren Schwierigkeiten dann im weiteren Verlauf erhöht werden. So erfolgt zunächst jeweils eine kurze Wiederholung grundlegender technischer Fertigkeiten, bevor die Taktik des Doppelpasses umgesetzt wird. Im Sinne der Individualisierung sollen die SuS

⁵ Vgl. MSW NRW 1999, S. 19ff.

⁶ Vgl. MSW NRW 1999, S. 21ff.

⁷ Vgl. Dietrich, K, Dürrwächter, G., Schaller H.-J.: Die Großen Spiele., 7. Auflage. Aachen: Meyer & Meyer 2012.

selbstständig an den Bewegungsproblemen arbeiten und sich mit ihnen auseinandersetzen. Ferner werden immer wieder Differenzierungsangebote zur individuellen Förderung geschaffen. Eingesetzt werden in diesem Zusammenhang etwa das Partnerfeedback oder Übungsstationen mit Anwendungsbezug, die selbstständig erarbeitet wird.

2.3.4 Aufbau des und Bedeutung der Stunde im Unterrichtsvorhaben

Jeder Sportlehrer kennt die Frage „*Können wir nicht heute [Fußball, Basketball, Unihockey, etc.] spielen.*“ Dieses Unterrichtsvorhaben hat sich dieser Frage angenommen, aber auf eine veränderte Art und Weise, und zwar geht es in diesem Zusammenhang nicht darum, die Sportarten Basketball, Unihockey und Fußball unter der Perspektive „Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen“ zu unterrichten, sondern es geht vielmehr darum, SuS anhand der Taktik des „Doppelpasses“ sportspielübergreifende Gemeinsamkeiten und Unterschiede von großen Sportspielen aufzuzeigen und ihre allgemeine Spielfähigkeit in diesem Zusammenhang zu verbessern. Leitend sind daher die Perspektiven (E) „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ sowie (A) „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern“. Gerade in der Einführungsphase (EF) ist es wichtig, dass die SuS die verschiedenen pädagogischen Perspektiven kennenlernen, um Sport (und damit auch die großen Sportspiele) facettenreich zu erleben.

Der „Doppelpass“ als Unterrichtsgegenstand eignet sich in diesem Zusammenhang sehr gut, da er in Bezug auf die technischen Fertigkeiten nicht allzu komplex ist, den SuS zumindest in grober Form bekannt ist und relativ schnell erlernt werden kann. Außerdem kann man diese Taktik in Bezug auf die notwendigen Spieler sehr gut reduzieren, denn es reichen zwei SuS, um sie durchzuführen. Dadurch wird auch der Schwerpunkt deutlich, der vor allem auf den Aspekten liegt, die zum Gelingen der taktischen Konzeption von Nöten sind.

Das Unterrichtsvorhaben ist folgendermaßen aufgebaut:

Die ersten beiden Unterrichtseinheiten dienen als Diagnosestunden in Bezug auf das Basketballspiel und der Wiederholung grundlegender technischer Fähigkeiten (Dribbeln, Fangen, Passen) sowie der Einführung der grundlegenden Organisationsformen. Basketball wurde bewusst an den Anfang des Unterrichtsvorhabens gesetzt, da es im Vergleich zu den anderen Sportarten, die im Rahmen des Vorhabens behandelt werden sollen, diejenige Sportart ist, in der die SuS am Grashof Gymnasium am meisten Erfahrung haben. Fußball wird dort im Sportunterricht sehr selten gespielt, Korfball stellt ein unbekanntes Spiel dar und der Doppelpass im Unihockey ist im Vergleich zum „*give and go*“ technisch etwas anspruchsvoller. Daher wird mit Basketball begonnen. Die technischen Fertigkeiten sind den meisten SuS bekannt und daher können sie anhand dieser Sportart die Taktik erlernen. Handball wurde in diesem Vorhaben bewusst außen vor gelassen, da der Doppelpass im Handball eine technische Überforderung darstellen würde. Außerdem eignet sich die Sporthalle aufgrund ihrer Ausstattung nicht für Handball. Das Unterrichtsvorhaben folgt in diesem Zusammenhang den methodischen Prinzipien: Vom Bekannten zum Unbekannten sowie vom Einfachen zum Komplexen.

In der zweiten Unterrichtseinheit wurde das Spiel „Der Gewinner bleibt“ mithilfe der reflektierten Praxis erprobt. Auf dieses Spiel wird in den folgenden Unterrichtseinheiten immer wieder zurückgegriffen. Dieses Vorgehen ist funktional für den Unterricht, denn es stellt eine Entlastung für Lehrer und SuS dar, da die Organisationsform gleich bleibt und sich „nur“ die Sportart ändert.

In der Stunde des Unterrichtsbesuchs wird mithilfe des „*give and go*“ im Basketball das Prinzip des Doppelpasses erarbeitet. Des Weiteren sollen die SuS taktische Aspekte erläutern, die in diesem Zusammenhang für eine erfolgreiche Aktion⁸ zentral sind. Je nach Zeit, erfolgt am Ende der Stunde die Übertragung der taktischen Aspekte des „*give and go*“ auf den Doppelpass im Unihockey. Auf diese Weise wird die grundlegende Fragestellung aufgeworfen, die für das ganze Vorhaben leitend ist, nämlich inwiefern die taktischen Aspekte, die erarbeitet wurden, sportspielübergreifend gelten oder auf welche Art und Weise sie angepasst werden müssten. Zudem wird Spannung in Bezug auf die nächste Unterrichtseinheit erzeugt. In jedem Fall geht es dann in der vierten Unterrichtseinheit darum, den Doppelpass im Unihockey zu üben und anschließend in Beziehung zum „*give and go*“ zu setzen. Dabei wird besonders Wert auf die Erarbeitung von Gemeinsamkeiten und Unterschieden gelegt. In der fünften Unterrichtseinheit erfolgt dann der Übergang vom Doppelpass im Unihockey zum Doppelpass im Fußball. Damit dieser gelingt, muss zunächst sichergestellt werden, dass die SuS die technischen Fertigkeiten, saubere Pässe spielen zu können, beherrschen. Es konnte im eigenen Unterricht, aber auch in Praktika beobachtet werden, dass gerade leistungsschwächere SuS sich speziell mit der Sportart Fußball schwer tun und die Voraussetzungen insgesamt sehr heterogen sind. In der Tendenz trauen sich Mädchen in diesem Zusammenhang eher wenig zu und haben Angst vor dem Ball, Jungen müssen zunächst daran erinnert werden, flach zu spielen und nicht zu „pöhlen“. Zudem müssen Vereinsfußballer gebremst werden. Daher liegt der Fokus dieser Einheit auf der Schulung der Passtechnik, zunächst vertiefend im Unihockey und dann im Fußball. Um diese zu verbessern und die angesprochenen Probleme aufzugreifen und zu verringern, eignet sich das Rundlaufsystem, bei dem die SuS sich den Ball unter einer Bank, die auf zwei kleinen Kästen steht, zu passen und ihrem Ball anschließend auf die andere Seite nachlaufen. Dabei kann man verschiedene Akzentuierungen setzen, wie etwa einen Pass genau in eine Zone zu spielen, den Anspielbereich zu verkleinern oder den Fokus auf die saubere Annahme zu legen. Wenn dies mit dem Hockeyschläger vertiefend geübt wurde, erfolgt der Übergang zum Passen im Fußball. Die Bank gewährleistet dabei flache Pässe.

In der sechsten Unterrichtseinheit wird unter anderem durch „Der Gewinner bleibt“ der Doppelpass im Fußball erprobt. Der Fokus liegt dabei darauf, dass die SuS die bereits erarbeiteten taktischen Aspekte des Doppelpasses im Fußball mit denen im Basketball vergleichen. An dieser Stelle soll unter anderem herausgearbeitet werden, dass der Doppelpass im Fußball nicht zwingend einen Torabschluss darstellt und das Timing etwas flexibler ist als

⁸ Die Definition von „erfolgreich“ wird in der vorangegangenen Stunde zum „Gewinner bleibt“ am Donnerstag von den SuS eigenständig erarbeitet und bedeutet: Für die Angreifer: Erzielen eines Korbes. Für die Verteidigung: Balleroberung.

beim „give and go“. Zudem dient er beispielsweise je nach Situation auch dazu, größere Distanzen zu überbrücken. Da die Halle jedoch sehr klein ist und daher vermutlich automatisch zum Torabschluss genutzt werden wird, soll das Spiel „Der Gewinner bleibt“ in diesem Zusammenhang auf den Ascheplatz verlagert und somit auf einer größeren Fläche gespielt werden. Ferner kann dort die bekannte Spielform 2:2 auf ein 3:3 oder 4:4 erweitert. Diese Veränderungen verdeutlichen die Progression.

In der siebten und achten Unterrichtseinheit sollen die erlernten taktischen Aspekte des Doppelpasses dann auf das Spiel Korbball angewendet werden und in Beziehung zu den anderen Sportspielen gesetzt werden. Dieses Spiel ist für alle SuS neu und somit haben alle die gleichen Grundvoraussetzungen, keiner hat hier einen Vorteil und der Leistungsheterogenität wird die Basis genommen (abgesehen von generell koordinativen Fähigkeiten, etc.). Aber hier steht nicht die Technik im Mittelpunkt, sondern es geht darum, die taktischen Aspekte, die alle erlernt haben, anzuwenden und zu vertiefen. Eine Besonderheit des Korbballspiels ist, dass nun auch der Raum hinter dem Korb genutzt werden kann.⁹

In der letzten Unterrichtseinheit erfolgt die Lernerfolgskontrolle und Evaluation des Unterrichtsvorhabens – auch im Rückgriff auf die pädagogischen Perspektiven – gemeinsam mit den SuS. Thematisiert wird dann etwa, wie die SuS die veränderte, sportspielübergreifende Herangehensweise erlebt haben, bei der nicht die (technische) Leistung allein ausschlaggebend war.

3 Unterrichtsstunde

3.1 Entscheidungen

Thema der Stunde

Kooperative Erprobung des „give and go“ im Basketball anhand einer Skizze zur Erarbeitung grundlegender Aspekte der ausgewählten taktischen Konzeption „Doppelpass“

Kernanliegen

Die SuS erweitern ihre allgemeine Spielfähigkeit, indem sie das „give and go“ im Basketball durch die theoretische Analyse einer Skizze und praktischen Erprobung in einer reduzierten Organisationsform erschließen, grundlegende taktische Aspekte (Lösen und Anbieten, Kommunikation, Timing) benennen und in einer Wettkampfsituation anwenden sowie sie optional auf ein weiteres großes Sportspiel transferieren.

⁹ Dies ist zwar theoretisch auch im Unihockey der Fall, wird im Rahmen des Unterrichtsvorhabens aber nur beim Korbball genutzt.

3.2 Begründungszusammenhänge

3.2.1 Lernvoraussetzungen

Die SuS der EF kommen mit unterschiedlichen Voraussetzungen in den Sportunterricht. Zwar haben alle in der Sekundarstufe I Erfahrungen in Bezug auf das Spiel Basketball gemacht, allerdings offenbarte das „Diagnosespiel“ zu Beginn des Unterrichtsvorhabens eine Leistungsheterogenität. Während grundlegende Techniken, wie Dribbeln, Fangen und Passen, für einige SuS kein Problem darstellten, wirkten andere unerfahren im Umgang mit dem Ball. Für alle SuS konnte jedoch festgestellt werden, dass sie sehr unsicher sind, welche Spielsituationen welche taktischen Maßnahmen fordern und wie man sie einsetzt. Dieses Problem soll im Rahmen des Unterrichtsvorhabens aufgegriffen werden und die Spiel- und Handlungsfähigkeit verbessert werden. Aufhänger ist dabei das „*give and go*“ im Basketball. Insgesamt ist zu sagen, dass der Großteil der Lernenden Freude am Gegenstand hat.

3.2.2 Zentrale Inhalte (didaktische Akzentuierung) und didaktische Reduktion

Der zentrale Inhalt der Stunde ist die Erprobung des „*give and go*“, eine gruppentaktische Angriffsmaßnahme im Basketball. Diese Taktik des „Doppelpasses im Basketball“ ist etwas komplexer als die Fertigkeit „Freilaufen“, da zwei Mitspieler notwendig sind, die zusammenspielen und miteinander kommunizieren müssen. Dennoch ist es in Bezug auf die technischen Voraussetzungen gut geeignet, um einen Spielzug zu erarbeiten. Beim „*give and go*“ spielen zwei Mitspieler in der folgenden Weise zusammen: Zuerst passt der Ballbesitzer zu einem Mitspieler. Anschließend schneidet er zum Korb und erhält dann den Ball vom Mitspieler zurück.¹⁰ Damit diese Aktion gelingen kann, sind folgende Aspekte zu beachten: Der Mitspieler ohne Ball (der Flügelspieler) muss sich durch Freilaufen (Fachbegriff „*cut*“) von seinem Verteidiger lösen, um anspielbar zu sein. In diesem Zusammenhang führt er eine „*In-and-Out-Bewegung*“ durch, das bedeutet, er bewegt sich zunächst in Richtung Zone, ändert dann aber Richtung und Tempo und bewegt sich wieder nach außen. Je nach Form dieser Bewegung spricht man vom *I-cut* oder *V-cut*. Der Aufbauspieler hat nach dem Pass zum Flügelspieler zwei Möglichkeiten zum Korb zu schneiden und den Verteidiger aus der Paßgeber-Korb-Linie zu locken. Entweder schneidet er vor dem Verteidiger zum Korb („*front-cut*“) oder in dessen Rücken („*backdoor-cut*“). Entscheidend ist dabei der Abstand der beiden Angreifer zueinander. Ist er groß, so wird der „*front-cut*“ angewendet, ist er gering der „*backdoor-cut*“.¹¹ Ziel ist es, die beiden Verteidiger durch die Schneidebewegung weit auseinanderzuziehen. Der Flügelspieler spielt schließlich einen druckvollen Pass in den Lauf des Passgebers (des Aufbauspielers), nachdem sich dieser freigelaufen hat.

Im Unterrichtsvorhaben steht jedoch nicht die normierte Sportart Basketball im Mittelpunkt und daher ist es nicht erforderlich, dass die SuS die Fachtermini der verschiedenen Cuts be-

¹⁰ Vgl. Steinhöfer, D. & Remmert, H. Basketball in der Schule. Spielerisch und spielgemäß vermitteln. 6. Auflage. Münster: Philippka-Verlag 2004. S. 162f.

¹¹ Vgl. Seele, A.-L.: Den Korb angreifen. Give and Go als Angriffsmaßnahme verstehen, selbstständig erarbeiten und anwenden. In: Sportpädagogik 37 (2013). S. 32.

nennen können oder dass das Spiel im 5: 5 gespielt wird. Es geht vielmehr darum, den Ablauf des „*give and go*“ zu erproben und zentrale taktische Aspekte, wie das Lösen und Anbieten, die Kommunikation mit dem Mitspieler und das richtige Timing herauszuarbeiten. Zudem wurde etwa das Basketballspiel zu Beginn der Unterrichtsreihe auch mit Hilfe von didaktisch reduzierten Regeln gespielt, um den Spielfluss nicht ständig zu unterbrechen.

Ein weiterer zentraler Inhalt ist das Spiel „Der Gewinner bleibt“. Im Gegensatz zur vorangegangenen Erprobungs- und Übungsphase, bei der die Verteidigung nur teilaktiv agiert, um den Ablauf in Ruhe einzuüben, erfordert dieses Spiel die Umsetzung des „*give and go*“ in einer reduzierten Wettkampfsituation, bei der die Verteidigung aktiv bzw. aktiver ist. Ziel ist es, zuerst fünf Punkte zu erzielen. Ein Punkt kann dabei im Angriff durch einen Korbtreffer erzielt werden, in der Verteidigung durch die Balleroberung. Die Gewinner des Spiels bleiben jeweils auf dem Feld, die Verlierer verlassen das Feld und wechseln mit den beiden Beobachtern. Wenn die Angreifer gewinnen, bleiben sie im Angriff. Gewinnt die Verteidigung, wechselt sie im nächsten Spielzug in den Angriff. Auf diese Weise durchlaufen die Teams die verschiedenen Rollen. Wurde ein Korb mithilfe des „*give and go*“ erzielt, so zählen diese Punkte doppelt. Dies motiviert die SuS den erlernten Spielzug auch tatsächlich anzuwenden. Ein weiterer Vorteil dieses Spiels ist, dass kein SuS durch den schnellen Wechsel länger inaktiv ist.

3.2.3 Didaktisch-methodische Entscheidungen

Der zeitliche Umfang der Stunde wird 60 Minuten betragen. Sie beginnt mit der Begrüßung der SuS im Sitzkreis. Auf dieses den SuS bekannte Ritual wird im weiteren Verlauf der Stunde in den Reflexionsphasen immer wieder zurückgegriffen, da es sich in der Vergangenheit als sehr funktional erwiesen hat. Anschließend wird das Spiel „Linienball“ als Variation des „10er Balls“ gespielt. Dieses Spiel wurde aus verschiedenen Gründen ausgewählt. Ein Grund ist, dass es zur Gruppenbildung dient (vier leistungsheterogene Gruppen), die die gesamte Stunde über bestehen bleiben. Dieses Vorgehen entlastet Lehrer und SuS. Ferner stellt es eine Anknüpfung an die letzte Stunde dar, in der bereits „10er Ball“ gespielt wurde. Gleichzeitig dient es als Hinführung zum thematischen Schwerpunkt der Stunde, denn es ist in Bezug auf Regeln und technische Anforderungen „basketballnah“. Zudem dient es der Motivation der SuS. Das Spiel wird so organisiert, dass jeweils zwei Mannschaften in einer Hallenhälfte gegeneinander spielen. Ziel ist es, sich den Ball sechsmal zuzupassen und anschließend hinter der Linie abzulegen. Um Missverständnisse zu vermeiden, erfolgt an dieser Stelle eine Demonstration des Ablegens durch die Lehrkraft. Jeder Mannschaft wird dabei eine Linie zugewiesen. Darüber hinaus dient das Spiel „Linienball“ als Problematisierung und Hinführung zum Stundenthema, denn die SuS sollen anschließend erläutern, wie sie bei diesem Spiel Punkte erzielen können. In diesem Zusammenhang werden die SuS vermutlich erläutern, dass es auf das „Zusammenspiel“ ankommt. Um dieses zu verbessern wird dann der Arbeitsauftrag (Erprobung eines Spielzugs) erläutert, der dazu dient das Zusammenspiel zu strukturieren. Die SuS sollen in den bestehenden Gruppen in einem Hallenviertel gemeinsam anhand einer Skizze das „*give and go*“ 2:2 auf einen Korb erproben. Dabei sind jeweils zwei SuS

Angreifer, zwei Verteidiger und zwei Beobachter. Die Rollen werden dabei selbstständig gewechselt. Ich habe mich für die reduzierte Spielform 2:2 entschieden, da beim 5:5 einige SuS nicht eingebunden wären. Zudem wird diese Spielform bei dem Spiel „Der Gewinner bleibt“ fortgesetzt. Die Verteidigung sollte sich zunächst passiv verhalten (Hände nah am Körper oder auf den Rücken) und ihre Aktivität nach und nach steigern, wenn der Ablauf des Spielzugs für alle klar ist und funktioniert. So wird gewährleistet, dass die SuS das „*give and go*“ mit mehr Ruhe umsetzen können. Der Arbeitsauftrag ist relativ geschlossen gestaltet. Dies ist damit zu begründen, dass es für die Stunde und vor allem auch für das Unterrichtsvorhaben grundlegend ist, dass dieser Spielzug verstanden wird.

Zum Arbeitsblatt ist zu sagen, dass die Skizze so gestaltet wurde, dass sie für sich selbst spricht, denn sie gibt den SuS die Ausgangspositionen und den Spielzug grob vor. Da die Positionen der Spieler im Unterricht noch nicht thematisiert wurden, werden die Angreifer schlicht mit A und B bezeichnet, nicht als Aufbau- und Flügelspieler. Anhand des Bildes werden die Positionen aber dennoch deutlich. Der Beobachtungsauftrag für die jeweils kurzzeitig passiven SuS dient der Vorentlastung der an die Demonstration anschließenden Sicherungsphase.

In der Präsentationsphase wird das „*give and go*“ von einer Gruppe demonstriert. Da alle Gruppen den gleichen Arbeitsauftrag bekommen haben, reicht es, wenn eine Gruppe demonstriert. Durch die Leitfrage des Beobachtungsauftrages ist sichergestellt, dass sich alle SuS an der Reflexionsphase beteiligen können. Anhand der Demonstration sollen die SuS erläutern, welche Kriterien erfüllt werden müssen, damit das „*give and go*“ bei einer aktiven Verteidigung funktioniert. Zentrale Aspekte werden dann an der Tafel gesichert.¹²

Die erarbeiteten taktischen Aspekte werden dann mithilfe des bekannten Wettkampfspiels „Der Gewinner bleibt“ angewandt. Bei diesem Spiel wird jeweils 2:2 mit „*give and go*“ auf einen Korb gespielt. Die Spielform aus der Erprobung wird also wieder aufgegriffen, allerdings wird nun im Gegensatz zur vorangegangenen Übungsphase, im Wettkampf gegeneinander gespielt. Die Gruppen bleiben bestehen und spielen wieder in „ihrem“ Hallenviertel. Die Verteidigung darf und soll hier aktiv agieren, allerdings den Spielzug nicht komplett unterbinden. Als Anreiz das „*give and go*“ zu spielen, gilt die Regel, dass Punkte, die auf diese Weise erzielt werden, doppelt zählen. Dies erhöht die Motivation, es auch umzusetzen, und ist konsequent. Die Beobachter haben jeweils die Aufgabe zu entscheiden, ob ein „*give and go*“ vorlag und die Punkte zu zählen.

Je nach zeitlichem Verlauf der Stunde erfolgt entweder eine Abschlussreflexion oder der Arbeitsauftrag das Spiel „Der Gewinner bleibt“ nun mit Unihockeyschlägern und Hockeyball und dem „*give and go*“ zu spielen. Es ist zu erwarten, dass dies nicht reibungslos funktioniert. In der Abschlussdiskussion sollen sich die SuS dann noch einmal auf die gemachten Erfahrungen beziehen und das „*give and go*“ sowohl im Basketball als auch im Hockey reflektierend vergleichen. Falls es zeitlich nicht mehr praktisch erprobt werden kann, so soll zumindest theoretisch reflektiert werden, ob diese taktischen Aspekte sportspielübergreifend gelten, um so die Überleitung zum Unterrichtsvorhaben und zur nächsten Stunde herzustellen.

¹² Siehe erwartetes Tafelbild im Anhang.

len, die dann mit dem „*give and go*“ im Unihockey beginnen würde. Je nach Schülerantworten in der Abschlussreflexion kann die Überschrift des Tafelanschriebs angepasst werden.

3.2.4 Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen

In Bezug auf erwartete Schwierigkeiten ist zu sagen, dass es sein könnte, dass einige SuS das „*give and go*“ anhand der Skizze nicht umsetzen können. Da es aber grundlegend für die Stunde und für das Vorhaben ist, dass die SuS diesen Spielzug beherrschen, erhalten die SuS in diesem Fall mehr Zeit zur Erarbeitung. Denkbar ist es auch, die bestehenden Gruppen noch einmal leicht zu verändern, sodass in jeder Gruppe SuS sind, die das Prinzip des „*give and go*“ bereits verstanden haben. Eine weitere Schwierigkeit ist, dass in der letzten Stunde, in der „Der Gewinner bleibt“ eingeführt wurde, fünf SuS nicht da waren. Daher muss auf die Erklärung des Spiels vermutlich mehr Zeit eingeplant werden, als zunächst geplant. Beide angeführten möglichen Schwierigkeiten könnten dazu führen, dass die optionale Phase der praktischen Übertragung der erarbeiteten zentralen taktischen Aspekte auf das Unihockey wegfallen würde.

3.3 Verlaufsübersicht

| Lehrschritte / Lehrformen Intention und Aktivität der Lehrkraft | Inhaltsaspekte (z. B. Gegenstände, Fachbegriffe, Fragestellungen, , Aufgaben ...) | Lernschritte / Lernformen Intendiertes Schülerverhalten | Organisation |
|--|--|--|---|
| Einstieg | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Begrüßung Erläuterung des Aufwärmspiels „Linienball“ Demonstration des <u>Ballablegens</u> Einteilen von drei bis vier Mannschaften | <ul style="list-style-type: none"> Vorstellen des Besuchs „Linienball“: Innerhalb der Mannschaft sechsmal passen und anschließend Ball hinter der Linie ablegen. Regeln: <ol style="list-style-type: none"> Mit Ball in der Hand darf man nicht laufen. Dribbeln verboten Ein Rückpass ist erlaubt. | <ul style="list-style-type: none"> SuS hören zu, stellen eventuell Verständnisfragen. | Sitzkreis |
| Erwärmung | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Beobachtung des Spiels | <ul style="list-style-type: none"> Linienball | <ul style="list-style-type: none"> auf einer Hallenhälfte spielt Gruppe 1:2, auf der anderen Gruppe 3:4 | 2 Basketbälle 2 Bänke 4 Fahnenstangen |
| Problematisierung | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Moderation Erläuterung des Arbeitsauftrags Verteilung des Arbeitsblattes | <ul style="list-style-type: none"> Impuls: Wie kann man bei diesem Spiel Punkte erzielen? Erprobung des „give and go“ in Kleingruppen anhand einer Skizze + Beobachtungsaufträge | <ul style="list-style-type: none"> SuS reflektieren das Spiel und notwendige Aktionen, die Punkte ermöglichen („Zusammenspiel“ → Kommunizieren, Freilaufen, etc.) SuS stellen ggf. Verständnisfragen | Stehkreis Arbeitsblätter |
| Erprobung | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Beobachtung der Umsetzung des Arbeitsauftrages; ggf. Beratung | <ul style="list-style-type: none"> Erprobung des „give and go“ | <ul style="list-style-type: none"> SuS erproben das „give and go“ in Kleingruppen | Jeweils ein Hallenviertel pro Gruppe |
| Präsentation | | | |

Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Essen
Seminar für das Lehramt an Gymnasien und Gesamtschulen

| | | | |
|--|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Moderation | <ul style="list-style-type: none"> Demonstration eines „give and go“ durch eine Gruppe | <ul style="list-style-type: none"> Eine Gruppe demonstriert Die anderen SuS beobachten und erläutern zentrale Aspekte für eine erfolgreiche Durchführung | Sitzkreis |
| Sicherung | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Sammlung zentraler taktische Aspekte an Tafel | Tafelbild: Wichtige taktische Aspekte beim „give and go“ | <ul style="list-style-type: none"> SuS reflektieren zentrale taktische Aspekte (v.a. Kommunikation, Lösen und Anbieten, Timing) | Tafel |
| Anwendung und Übung | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Erläuterung des Arbeitsauftrags Beobachtung | <ul style="list-style-type: none"> Spiel „Der Gewinner bleibt“ | <ul style="list-style-type: none"> Bestehende Mannschaften spielen 2:2 um Punkte Beobachter entscheiden, ob gelungenes „give and go“, welches doppelte Punkte erzielt | In den bestehenden Gruppe, jeweils in einem Hallenviertel |
| Sollbruchstelle | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Variante A) Abschlussreflexion und Verabschiedung Variante B): Arbeitsauftrag erläutern und anschließend reflektieren | <ul style="list-style-type: none"> A) Kurze Reflexion des Spiels und Übertragung auf weitere große Sportspiele B) „give and go“ im Spiel „Der Gewinner bleibt“ mit Hockeyschläger und –ball. | <ul style="list-style-type: none"> A) SuS fassen zentrale Ergebnisse kurz zusammen B) SuS spielen und vergleichen anschließend die jeweils notwendigen taktischen Aspekte | |

4 Literatur

Dietrich, K, Dürrwächter, G., Schaller H.-J.: Die Großen Spiele., 7. Auflage. Aachen: Meyer & Meyer 2012.

Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen, Sport. Frechen: Ritterbach 1999.

Seele, A.-L.: Den Korb angreifen. Give and Go als Angriffsmaßnahme verstehen, selbstständig erarbeiten und anwenden. In: Sportpädagogik 37 (2013). S. 30-35.

Steinhöfer, D. & Remmert, H. Basketball in der Schule. Spielerisch und spielgemäß vermitteln. 6. Auflage. Münster: Philippka-Verlag 2004.

5 Anhang: Arbeitsblatt

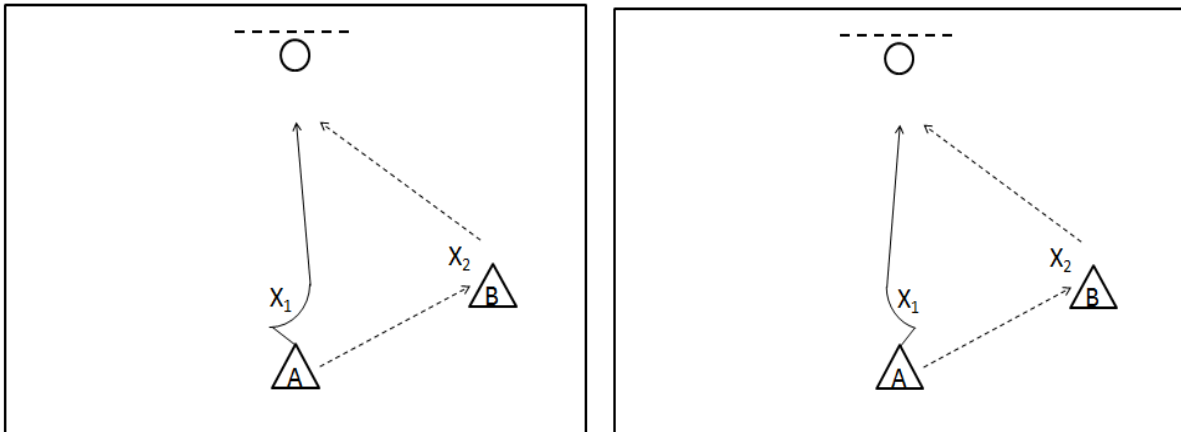
Arbeitsauftrag

Erprobt das „give and go“ im **2:2 + zwei Beobachter** anhand der Skizze, ausgehend von Spieler A. Der Korbabschluss sollte aus der nahen Distanz erfolgen (Korbleger sinnvoll, aber nicht zwingend, Dribbeln erlaubt). Die Beobachter haben einen Beobachtungsauftrag (siehe unten). Beginnt mit **passiven Verteidigern (Hände auf dem Rücken)** und **steigert die Aktivität in der Verteidigung**, wenn der Spielzug an sich verstanden worden ist. Alle sollen den Spielzug ausprobieren.



Ihr habt **10 Minuten** Zeit.

Skizze



Legende

△ Angriffsspieler X Verteidiger —→ Weg des Spielers - - - → Weg des Balles

Arbeitsauftrag für die Beobachter:

Welche Aspekte müssen beachtet werden, damit dass „give and go“ bei einer aktiven Verteidigung funktioniert?

Mögliches Tafelbild

Wichtige taktische Aspekte beim „give and go“

- Lösen und Anbieten (Antäuschen, schnelle Richtungs- und Tempowechsel)
- Kommunikation mit dem Mitspieler
- Richtiges Timing