



Seminar für das Lehramt
an Gymnasien und Gesamtschulen

Schriftlicher Entwurf für den 6. Unterrichtsbesuch

1. Datenvorspann

Studienreferendarin:	
Ausbildungsschule:	
Datum:	
Zeit:	14:20 - 15:30 Uhr
Lerngruppe:	13 (2 m / 19 w)
Raum:	Sporthalle
Fachseminarleiter:	
Hauptseminarleiterin:	
Fachlehrer:	
Schulleiterin:	
AKO:	

2. Entscheidungsteil

Thema des Unterrichtsvorhabens

Reflexive Erweiterung taktischer Angriffsmaßnahmen am Beispiel Basketball zur Vertiefung der allgemeinen Spielfähigkeit

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

- A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern
- D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen
- E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

- Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)
- Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (7)

Thema der Stunde

Selbstständige Erarbeitung der gruppentaktischen Angriffsmaßnahme ‚give and go‘ exemplarisch beim Basketball zur Erweiterung der kooperativen Handlungsmöglichkeiten zwischen Passgeber und Passempfänger nach dem Pass

Kernanliegen

Die Schülerinnen und Schüler sollen die Problematik des Passempfängers bei einem passiven Passgeber reflektieren, eigenständig das Freilaufen bzw. Schneiden zum Korb des Passgebers unter reduzierter Spielkomplexität üben und im Spiel anwenden.

3. Begründungsteil

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

Anmerkungen zu den Lernvoraussetzungen:

Der Sportkurs (ehemals BdU) setzt sich aus 2 männlichen und 19 weiblichen SuS der Klasse 13 zusammen. Grund für diesen Überhang an Schülerinnen ist das Kursprofil [Pädagogische Perspektiven: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern (A) und Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E) mit den beispielhaften Gegenständen: Yoga, Tai bo, Akrobatik, Badminton, Basketball]. Auffällig ist eine Handballspielerin, die aufgrund der taktischen Ähnlichkeiten beider Wurfspiele ein gutes Spielverständnis hat. Im Allgemeinen sind die Bemühungen seitens aller SuS sowohl in den praktischen Erarbeitungsphasen als auch in den Reflexionsphasen zu erkennen, wenn auch bei einigen Schülerinnen die Spielübersicht nicht vorausgesetzt werden kann.

Legitimation des Unterrichtsvorhabens und Sachanalyse:

Der Inhaltsbereichs 2 „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“ ist als verbindlicher Inhaltsbereich der gymnasialen Oberstufe (vgl. RuL Sport 1999, S.18) besonders gut mit dem Thema der Reihe in Verbindung zu bringen. Die geforderten Aktionen bei den taktischen Angriffsmaßnahmen tragen wesentlich zum kooperationsorientierten Spiel und der Entwicklungsförderung zur Teilnahme an der Sport-, Spiel- und Bewegungskultur bei. Im Rahmen des erziehenden Sportunterrichts ist die Reflexion ein Prinzip, um die Erfahrungen

und Handlungen der SuS für ihre Lebenswelt und ihren Verstehenshorizont begreifbar zu machen (vgl. RuL Sport 1999, S. XLV). Die Pädagogische Perspektive E „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ ist dabei hervorzuheben, da Zusammenarbeit und Kommunikation gefordert werden, die speziell in der Wettkampfsituation eines Basketballspiels an Bedeutung gewinnen. An dieser Stelle ist jedoch auf geschlechterspezifische Unterschiede hinzuweisen. Die Sinnperspektive des Basketballspiels ist für Schülerinnen nicht nur der Wettkampf und die Leistung, sondern auch der Gesundheits-/ Ästhetikaspekt.

„Give and go“ als gruppentaktische Angriffsmaßnahme ist ein geeigneter Gegenstand, um das Freilaufen (zum Korb) nach einem Pass zu thematisieren. Bei diesem überwiegend weiblichen Kurs fällt auf, dass die SuS zwar bemüht sind, sich freizulaufen, dies jedoch nicht in der Rolle des Passgebers als ihre Aufgabe ansehen. Dennoch ist der Doppelpass ein wichtiges Element der Sportspiele und in Hinblick auf die allgemeine Spielfähigkeit wertvoll. Das Timing bzw. die räumliche und zeitliche Abstimmung der Bewegung beim „give and go“ stellt vielfältige Anforderungen an die SuS. Der zum Korb schneidende Angreifer muss dem Passempfänger ausreichend Zeit lassen, den Ball anzunehmen und zurückzupassen. In dieser Zeit beobachtet er seinen Gegenspieler, schätzt dessen Position und Bewegungen ein und täuscht ggf. eine Bewegung an, bevor er zum Korb schneidet. „Give and go“ soll durch die Spielform 2:2 von jeder/jedem SuS eingefordert, erfahren und geübt werden, damit es im komplexeren und weniger übersichtlichen Spiel 5:5 in einer passenden Situation von den SuS angewendet werden kann.

Stellung der Stunde im Rahmen des Unterrichtsvorhabens:

Bereits zwei Doppelstunden vor den Sommerferien war Basketball bzw. Streetball Gegenstand des Unterrichts. Jedoch fiel vor den Ferien viel Unterricht aufgrund zahlreicher Feiertage und schulinterner Termine aus, so dass keine längere Unterrichtsreihe durchgeführt werden konnte. In der letzten Unterrichtsstunde, welche die erste nach den Ferien war, wurde erstmals das Spiel 5:5 mit verteilten Positionen gespielt. Um einen Positionsangriff mit Mann-Mann-Deckung zu gewährleisten, besteht die Regel, dass der Aufbauspieler nach dem Umschalten von der Verteidigung in den Angriff als letzter die Mittellinie überquert. Als Schwerpunkt der letzten Stunde wurde das individualtaktische Angriffsverhalten „Lösen vom Gegner“ aufgegriffen. Wesentliche Kriterien wie „immer in

Bewegung bleiben', ‚Täuschung‘ und ‚Schnelligkeit‘ wurden herausgearbeitet und erprobt. Diese Stunde soll daran anknüpfen. Im weiteren Verlauf des Unterrichtsvorhabens werden die mannschaftstaktischen Angriffsmaßnahmen in den Blick genommen.

Konzept:

Dieser Stunde liegt das Taktik-Spielkonzept nach B. Wurzel zugrunde (→ Abb.1). Ausgangspunkt ist das Basketballspiel 5:5, aus dem heraus sich der zentrale Aspekt des Freilaufens unmittelbar nach dem Pass ergibt, der für ein erfolgreicherer Spiel entscheidend sein kann. Durch Beobachtungen der SuS in der vergangenen Stunde war bereits dieser Aspekt zu beobachten. Nach erfolgter Reflexion der Problematik und die gemeinsame Überlegung WAS zu tun ist, üben die SuS in einer Spielform, WIE dies zu tun ist. Optimalerweise werden die SuS für die Erarbeitung der Fertigkeit ‚give and go‘ das Spiel 2:2 wählen. Dies eignet sich besonders gut, da es spielnah ist und beide Angreifer gezwungen sind, sich freizulaufen. Durch diese Reflexion fixiert sich ein Spieler nur auf seinen Spielpartner, was die Handlungsmöglichkeiten überschaubar macht. Die Übungsmöglichkeit 2:1 wird ebenfalls zugelassen und genauer betrachtet. Der Vorteil liegt bei der reduzierten Komplexität und den sich möglicherweise einschleifenden Laufwegen. Jedoch ist diese Form eher monoton, da der Verteidiger zwischen den beiden Angreifern immer hin und her laufen muss. Im Anschluss daran wird eine erweiterte Spielform, z.B. 3:3 oder das Spiel 5:5 auf höherem Niveau stattfinden. Durch eine Verringerung der Spielerzahl (3:3) wird das Spiel überschaubarer und die komplexe Spielsituation bleibt im Wesentlichen erhalten. In den Spielen soll die Anwendung des ‚give and go‘ erfolgen.

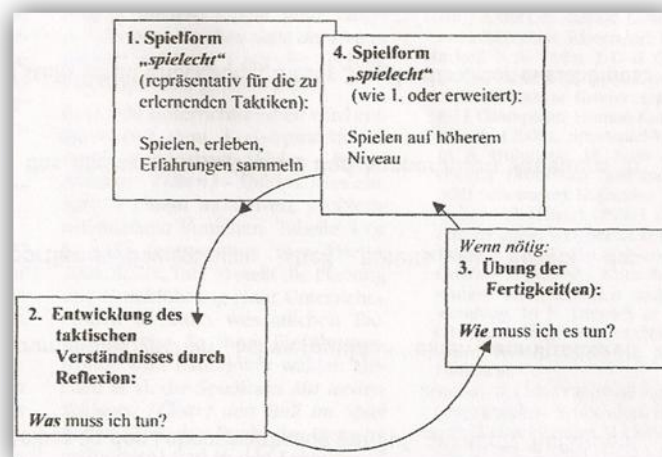


Abb. 1: Kreis-Spiral-Modell des Taktik-Spielkonzepts (vgl. Wurzel 2008, S.343 Abb.1)

Einfluss auf die Konzeption dieser Stunde hat ebenso das ‚Genetische Konzept‘ (vgl. Loibl 2006, S.19 f.), genetisch im Sinne der Arbeit am ursprünglichen Problem und Entwicklung einer selbsttätigen Lösung. Der Lösungsweg soll dabei sokratisch durch Fragen der Lehrperson unterstützt und indirekt gelenkt werden. Dies soll in den Reflexionsphasen dieser Unterrichtsstunde sichtbar werden. Das genetisch-sokratische Vorgehen soll am Exemplarischen durchgeführt werden, so dass mit den Erkenntnissen weiter gearbeitet werden kann. Dazu eignet sich das Angriffssystem ‚give and go‘, da es im Prinzip ein direktes Doppelspiel ist, das im Fußball, Hockey Handball, Basketball und einigen weiteren Sportspielen anzutreffen ist und somit zur allgemeinen Spielfähigkeit der SuS beiträgt.

Die Problemorientierung des Phänomens, Lösungsfindung mittels Reflexion und Übung des Schwerpunktes der Stunde ist oberstufengemäß und für diese Lerngruppe geeignet. Einige Schülerinnen neigen dazu, sich im Spiel zurückzunehmen, d.h. die Verantwortung für die Erzielung eines Punktes abzugeben. Dem soll durch gezielte spielgemäße Akzentuierung abgeholfen werden.

Auf die Spezifizierung des Schneidens zum Korb (Cut), wie back door cut oder front door cut wird hier im Sinne der didaktischen Reduktion verzichtet, da dieses Detail bzw. die Begrifflichkeit für die Lebenswelt der SuS dieses Kurses nicht so wertvoll ist. Wesentlicher ist die Tatsache des Helfens durch Freilaufen und Anbieten nach einem Pass, um möglicherweise einen erfolgreichen Abschluss der Angriffssituation zu erzielen.

Methodische Entscheidungen:

Im Allgemeinen ist diese Stunde induktiv bzw. ganzheitlich-analytisch angelegt. Die Bewegungsaufgabe - Passgeber bleibt nicht passiv, sondern läuft sich möglichst Richtung Korb frei, um wieder anspielbar zu sein - ist normsuchend, da die Lösungen in einer reduzierten Spielform selbstständig erprobt und eingeübt werden. Dabei bleibt der Lernweg weitgehend offen, so dass die SuS ihre eigenen Erfahrungen machen können, die sie in der komplexen Spielsituation anwenden sollen.

Die selbst ausgedachten Spielformen stellen sich die SuS zunächst gegenseitig vor, da sie sich in der Diskussion untereinander möglicherweise schon bewusst für eine Variante entscheiden. Aus zeitökonomischen Gründen werden durch dieses methodische Vorgehen insgesamt zwei Spielformen im Plenum durch eine Demonstration vorgestellt und reflektiert.

Literaturverzeichnis

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

Wurzel B.: Was heißt hier „spielgemäß“? Ein Plädoyer für das „Taktik-Spielkonzept“ bei der
Vermittlung von Sportspielen. In: Sportunterricht, Schorndorf, 57 (2008), Heft 11.

Loibl, J.: Basketball. Genetisches Lehren und Lernen. Spielen – erfinden – erleben –
verstehen. Schorndorf 2006.

4. Verlaufsübersicht

Phase	Geplantes Vorgehen / Inhalt	Organisation/ Unterrichtsform/ Medien/Geräte	Didaktisch-methodischer Kommentar
Einstieg	Begrüßung SuS wiederholen die Kriterien für das ‚sich lösen vom Gegner‘. SuS beschreiben die Aufstellung und die besondere Regelung bzgl. des Aufbauspielers. (→ Begründungsteil, Stellung der Stunde im Rahmen des Unterrichtsvorhabens)	Sitzkreis	Da eine Schülerin letzte Stunde gefehlt hat, werden die Kriterien für die individualtaktischen Angriffsmaßnahmen und die Regeln für das Basketballspiel mit der Besonderheit des Aufbauspielers wiederholt.
Einstimmung	Spiel 5 : 5	2 Hallendrittel, 4 Mannschaften, Hütchen, Parteibänder, extra Parteibänder für die Aufbauspieler, 4 Basketbälle, Ballkorb	Das Spiel dient der Erwärmung, Motivation und Thematisierung. Sie SuS nehmen selbstständig und selbstorganisierend die Positionen ein.
Problematierung	Einfrieren und Situation 2:1 nachstellen: Passgeber bleibt passiv SuS beschreiben das Problem des Passempfängers, wenn ein Dribbeldurchbruch ausgeschlossen ist. <ul style="list-style-type: none"> - keine Abspielmöglichkeit SuS nennen die möglichen Handlungen des Passgebers nach Pass zum Mitspieler. <ul style="list-style-type: none"> - Freilaufen (möglichst schnell) - nach Möglichkeit zum Korb („schneiden“) Der Gegenstand der heutigen Stunde ‚give and go‘ wird	Sitzhalbkreis, Flip Chart, Stift	Transparente Erarbeitung des Stundenvorhabens und Schwerpunktes.

	<p>vorgelegt.</p> <p>Die Situation 2:1 wird von den SuS zur Wiederholung visualisiert.</p> <p>SuS sollen sich eine Spielform überlegen, mit der ‚give and go‘ geübt wird.</p> <p>Es werden 4 Gruppen à 4-5 Spieler eingeteilt. Es darf Auswechselspieler und Organisatoren geben.</p> <p>Anschließend erfolgt eine methodische Information bzgl. der Demonstration.</p>	Parteibänder einsammeln	<p>Zur Verdeutlichung von ‚give and go‘ wird eine Skizze 2:1 (→ Anhang) mit Pass- und Laufweg gezeichnet.</p> <p>Parteibänder werden ausgezogen, damit die Partner neu zusammengestellt werden können und die unterschiedlichen Farben der Parteibänder nicht daran hindern, auch in Hinblick auf das Spiel 3:3.</p>
Erarbeitung	<p>Spielform zu ‚give and go‘ wird von den SuS erarbeitet und erprobt.</p> <p>Anschließend stellen sich je 2 Gruppen die Spielformen vor, um eine für die Demonstration auszusuchen.</p>	GA, 4 Körbe, 4 Felder, 4 Bälle	<p>Invalide und Auswechselspieler beobachten von außen und geben ggf. direkte verbale Rückmeldung zur Lauf- und Passmöglichkeit.</p>
Zwischen-reflexion	<p>Spielformen werden kurz vorgestellt und begründet (→ Begründungsteil, Konzept).</p> <p>Es wird nach anderen möglicherweise gefundenen Spielformen gefragt.</p>	Sitzkreis	<p>Die SuS stellen die Spielformen vor, die im Anschluss direkt auf ihre Nützlichkeit in Hinblick auf die Übung von ‚give and go‘ bewertet werden.</p> <p>Es wird nach anderen Spielformen gefragt, um alle Lösungen des Arbeitsauftrages zu schätzen.</p>
Übung	<p>---optional---</p> <p>Spiel 2 : 2</p>	GA, 4 Körbe, 4 Felder, 4 Bälle	<p>‚Give and go‘ wird von allen SuS noch einmal geübt, es sei denn, die Spielform wurde in der Erarbeitungsphase ausreichend von allen Gruppen geübt, dann ggf. kurz.</p>
Anwendung	<p>SuS sollen eine Spielerzahl für ein Spiel mit mehreren Spielern begründet vorschlagen, in der ‚give and go‘ weiterhin gut geübt werden kann.</p>	Kurzer Sitzkreis, Parteibänder verteilen	<p>Druckbedingungen werden langsam erhöht.</p> <p>Den SuS bewusst machen, dass ich mir</p>

	<p>Spiel 3:3 ---Sollbruchstelle--- Spiel 5:5</p>		<p>durchaus der Tatsache bewusst bin, dass sie nicht ständig ‚give and go‘ spielen können. Dennoch möchte ich es von allen manchmal sehen.</p>
<p>Ausblick</p>	<p>Es wird nach Schwierigkeiten bei der Durchführung von ‚give and go‘ im Spiel gefragt. SuS sollen die Unterschiede der Anwendung von ‚give and go‘ in der Spielform und dem Spiel beschreiben. Abbau, Verabschiedung und Lob</p>	<p>Sitzkreis</p>	<p>Die Empfindungsfragen zur Anwendung von ‚give and go‘ dienen der tieferen Verarbeitung und intensiven Reflexion des Bewegungserlebens.</p>

5. Anhang

