



Schriftlicher Entwurf für den 3. Unterrichtsbesuch am

1 Datenvorspann

Name:

Fach:

Sport

Lerngruppe:

Klasse 6d (Anzahl 31 SuS, 7w/24m)

Zeit:

8:00 – 8:45

Schule:

Sportstätte:

Fachseminarleiter:

Kernseminarleiter:

Ausbildungslehrerin:

Schulleiterin:

Ausbildungsbeauftragte:

Thema der Stunde: Alle machen mit – Reflektierte Erprobung von Variationen für die Integration vieler/aller Teammitglieder im Spielgeschehen beim 10er Ball zur Förderung des Teamgedankens.

Thema des Unterrichtsvorhabens: Förderung des Teamgeistgedankens anhand kleiner Spiele unter besonderer Berücksichtigung der Kooperation bei Regeleinführungen und des fairen Umgangs miteinander.

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	5
2.3.4 Aufbau des UV und Bedeutung der Stunde im UV	5
3 Unterrichtsstunde	6
3.1 Entscheidungen	6
3.2 Begründungszusammenhänge	7
3.2.1 Lernvoraussetzungen	7
3.2.2 Zentrale Inhalte (didaktische Akzentuierung) und didaktische Reduktion	7
3.2.3 Didaktisch-methodische Entscheidungen	8
3.2.4 Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen	8
3.3 Verlaufsübersicht	10

2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

2.1 Thema des Unterrichtsvorhabens

Förderung des Teamgeistgedankens anhand kleiner Spiele unter besonderer Berücksichtigung der Kooperation bei Regeleinführungen und des fairen Umgangs miteinander.

2.2 Darstellung des Unterrichtsvorhabens

1. UE	Kleine Spiele -Explorative Erprobung verschiedener kleiner Spiele zur Bewusstmachung, was ein „gutes Spiel“ ausmacht mit Schwerpunkt auf Teamgedanken und Fairness.
2. UE	Wir entwickeln unser Spiel - Kriteriengeleitete Einführung einer ersten Regel in „unserem Spiel“ Touchball zur Verdeutlichung der Wichtigkeit des Regeleinhaltens und des fairen Umgangs miteinander.
3. UE	Teamwork - Reflektierte Vermittlung der Notwendigkeit des Teamgedankens anhand kooperativer Spiele mit dem Ziel Erfolgserlebnisse bei funktionierendem Teamwork zu erfahren.
4. UE	Alle machen mit – Reflektierte Erprobung von Variationen für die Integration vieler/aller Teammitglieder im Spielgeschehen beim 10er Ball zur Förderung des Teamgedankens.
5. UE	Wir müssen kommunizieren – Entwicklung von Kommunikationssignalen beim Passspiel zur Weiterentwicklung einer gelungenen Kooperation im Team.

2.3 Begründungszusammenhänge

2.3.1 Schulische Rahmenbedingungen/Lerngruppenanalyse

Die Lerngruppe ist mir seit Mitte Dezember aus dem Hospitations- und Ausbildungsunterricht bekannt.

Die Klasse 6d setzt sich aus 24 Jungen und 7 Mädchen zusammen. Diese Konstellation führt häufig dazu, dass Mädchen im Spielgeschehen wenig bis gar nicht integriert werden und sie sich häufig den Wünschen der Jungen fügen.

Die SuS sind sportbegeistert und motiviert, so dass ich auch in der heutigen Stunde von einer regen Beteiligung ausgehen kann. Bislang gab es noch keine SuS die aufgrund vergessener Sportsachen oder anderer Gründe auf der Bank sitzen mussten,

so dass ich mit inaktiven SuS in dieser Lerngruppe noch keine Erfahrungen gemacht habe.

Während der Hospitationsphase ist mir aufgefallen, dass die SuS wenig feste Rituale kennengelernt haben und auch mit Formen des Sitzkreises oder Reflexionsphasen kaum Kontakt hatten. Die Einführung eigener Rituale war für die SuS ungewohnt und schwierig umzusetzen und ist weiterhin ein Aspekt, an dem gearbeitet werden muss. Beispielsweise wie man in einem Kreis sitzt, Gesprächsregeln einhält (aktives Zuhören, man darf sich nicht unterbrechen, es spricht immer nur einer, etc.) und sich mit kurzen, knappen und aussagekräftigen Sätzen in Reflexionsphasen beteiligt.

Die SuS haben generell viel Freude an der Bewegung und sind große Sportspiele gewohnt. Der Umgang mit kleinen Spielen und die Freiheit ein eigenes Regelwerk zu entwickeln, hat bei einigen wenigen SuS den Eindruck erweckt, dass sie sich vorerst nicht an Regeln halten müssen und sich „unfair“ verhalten können, um einen Vorteil für sich daraus ziehen zu können. Nicht nur im Fach Sport ist diese Problematik bezüglich des Verhaltens auffällig geworden, sondern auch in anderen Schulfächern, so dass die Klassenleitung eine Förderung im Bereich „Kooperation und soziales Verhalten“ beantragt hat. Dennoch begreifen die meisten SuS den Sinn und Zweck des Unterrichtsvorhabens, halten ihn für notwendig und sind mit Spaß an seiner Umsetzung beteiligt. Sie können sowohl das Spielgeschehen als auch ihr Verhalten gut reflektieren und verstehen, welche Problematiken behandelt werden müssen, aus welchem Grund einige Spiele gespielt werden und was dadurch verbessert/geändert werden soll.

Die Hallengröße ist für die Klassengröße ausreichend. Es stehen mir zwei von drei Hallenteile zur Verfügung, sodass während der Spielphasen auf zwei Feldern mit 4 Mannschaften gespielt werden kann und jeder in Bewegung ist.

2.3.2 Curriculare Legitimation

Sek I

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) - (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen

¹ Vgl.: http://standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_SI/sport/G8_Sport_Endfassung2.pdf S. 17 f.

Bewegungsfelder, Sportbereiche und inhaltliche Kerne²

<i>Leitendes/r Bewegungsfeld/Sportbereich</i>	<i>inhaltliche Kerne</i>
2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	- Kleine Spiele und Pausenspiele

Kompetenzerwartungen in den Jahrgangsstufen 5&6³

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> - grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden, - kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern - kleine Spiele, gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln – orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen.
Methodenkompetenz
<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> - einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z.B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern.
Urteilskompetenz
<i>Die Schülerinnen und Schüler können:</i> Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten.

² Vgl.: http://standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_SI/sport/G8_Sport_Endfassung2.pdf S. 19 f.

³ Vgl.: http://standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_SI/sport/G8_Sport_Endfassung2.pdf S.22 f.

2.3.3 Fachdidaktische Einordnung

Das Unterrichtsvorhaben legitimiert sich sowohl durch die Vorgaben der Richtlinien und Lehrpläne für Gymnasien und Gesamtschulen des Landes NRW im Fach Sport aus dem Inhaltsbereich 2) „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“ als auch über die leitende pädagogische Perspektive (E) „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“.

Zudem sollen die SuS ihre Handlungsfähigkeit fördern, indem sie aufgefordert werden das Spiel und das Verhalten zu reflektieren, auf einen Sinn hin zu hinterfragen und gegebenenfalls daraus Entscheidungen oder Regelerweiterungen zu treffen, die den weiteren Verlauf beeinflussen. Die SuS entwickeln ein Bewusstsein dafür, dass Schwierigkeiten angesprochen werden und durch Kommunikationsprozesse und daraus resultierende Kompromisse gelöst werden können.

Die Hauptintention, die ich mit diesem Unterrichtsvorhaben verfolge, ist die des Klassenzusammenhaltes, der Teamfähigkeit und der gemeinsamen Entwicklung von Regeln und Strukturen, durch die sie sich selber verwirklichen können, denn mir ist während meiner Hospitationsphase aufgefallen, dass die SuS oft gegeneinander spielen anstatt miteinander. Teamfähigkeit und Handlungsfähigkeit sind Voraussetzungen für ein funktionierendes Mannschaftsspiel und dieses Unterrichtsvorhaben dient als Grundlage für große Spiele, in diesem Fall möglicherweise für das Spiel Handball oder Basketball.

Da kleine Spiele vereinfachte technische Anforderungen beinhalten und mit einem Minimum an Regeln beginnen, können alle am Spiel unvorbelastet teilnehmen und sich darauf konzentrieren, kooperativ als Team positive Spielerlebnisse zu erfahren und miteinander Erfolge zu erleben.

2.3.4 Aufbau des und Bedeutung der Stunde im UV

Die heutige Stunde ist die vierte von insgesamt 5 geplanten Unterrichtseinheiten. Zu Beginn des Unterrichtsvorhabens wurde das Spiel „Touchball“ gespielt.

Ziel war es, dieses Spiel zu „unserem Spiel“ zu machen, indem das Spiel problematisiert und gewisse Regeln eingeführt werden sollten, um den gemeinsam erarbeiteten Kriterien eines „guten Spiels“ gerecht zu werden. Während des Spielverlaufs beim Touchball sind jedoch einige Schwierigkeiten aufgetreten. Es wurde getreten, geschubst und einige hielten sich konsequent nicht an die Regeln. Wenige SuS freuten sich lautstark, wenn jemand einen Fehler gemacht hat und einzelne SuS, die als Zuschauer fungierten, beispielsweise wenn eine Mannschaft Spielpause hatte, feuerten nicht eine Mannschaft an, sondern demotivierten mit ihren Zurufen die andere Mannschaft oder verpetzten ihre Fehler mit Schadenfreude. Die Mehrheit der SuS brachte jedoch in den Reflexionsphasen produktive Beiträge und äußerten ihre Freude an dem Spiel, bemerkten aber sofort, dass sich das Verhalten einiger SuS

negativ auf das Touchballspiel auswirkt und denjenigen gegenüber unfair sei, die dieses Spiel bzw. Vorhaben als sehr positiv empfinden.

Aufgrund dieser Stunde habe ich beschlossen, mit der Klasse gezielt kooperative Spiele zu thematisieren, bei denen der Teamgedanke im Vordergrund steht. Der Schwerpunkt lag darauf, den SuS transparent zu machen, dass man keinen Erfolg erleben kann, wenn sich auch nur einer aus dem Team weder an die Regeln hält noch aktiv an der Umsetzung der Aufgabe mitwirkt. Die Idee, die damit verfolgt wurde, wurde den SuS am Ende der Stunde auch bewusst. Sie erkannten selbstständig, wo ihre Probleme lagen und konnten die Gründe nennen wie es zu Erfolg bzw. Misserfolg gekommen ist.

In der heutigen Stunde soll dieser Teamgeistgedanke auf das Spiel Zehnerball übertragen werden. Ich habe mich bewusst dazu entschieden, das Spiel Touchball nicht wieder aufzunehmen, damit negative Erfahrungen ausgeblendet werden und die Motivation aufrechterhalten bleibt.

Der Fokus dieser Stunde liegt darin, dass alle Teammitglieder am Spielgeschehen beteiligt sein sollen, ein faires Miteinander gepflegt werden soll und durch viele Ballwechsel ein abwechslungsreiches und interessantes Spiel stattfinden kann. Der Erfolg soll der ganzen Mannschaft zugesprochen werden können und von der ganzen Mannschaft erfahren werden.

Im weiteren Verlauf des Unterrichtsvorhabens wird die Kommunikation im Team behandelt, um das Passspiel zu optimieren aber auch um die Kooperation innerhalb der Mannschaft weiter zu stärken.

3 Unterrichtsstunde

3.1 Entscheidungen

Thema der Stunde

Alle machen mit – Reflektierte Erprobung von Variationen für die Integration vieler/aller Teammitglieder im Spielgeschehen beim 10er Ball zur Förderung des Teamgedankens.

Kernanliegen

Die SuS können Möglichkeiten zur erhöhten Spielbeteiligung aller Teammitglieder beim Zehnerball benennen und in der Umsetzung anwenden, indem sie ausgewählte Variationen im Spielgeschehen erproben und reflektieren.

3.2 Begründungszusammenhänge

3.2.1 Lernvoraussetzungen

In der vorangegangenen Stunde haben sich die SuS verstärkt mit der Thematisierung des Teamgeistes und der Fairness beschäftigt, sodass ich davon ausgehe, dass sie ihre Erfahrungen auf das Zehnerballspiel problemlos übertragen und artikulieren können. Falls den SuS das Spiel unbekannt ist, werden sie den Spielgedanken schnell erfassen können, da sie mittlerweile kleine Spiele gewohnt sind und eine gute Auffassungsgabe besitzen.

Außerdem ist die Klasse 6d eine motivierte und sportbegeisterte Klasse, was dazu führt, dass ein zügiges Umsetzen der Spielidee gegeben ist.

Der Großteil der SuS arbeitet sehr produktiv in Gesprächsphasen mit und kann das Spielgeschehen hinsichtlich bestimmter Kriterien gut und schnell reflektieren. Sie haben viele Ideen hinsichtlich Variationen und Veränderungen und können diese artikulieren und an Beispielen konkretisieren.

3.2.2 Zentrale Inhalte (didaktische Akzentuierung) und didaktische Reduktion

Zentraler Inhalt der heutigen Stunde ist die Integration vieler Teammitglieder im Spielgeschehen im Zehnerball und eine hohe Anzahl an Ballwechselln. Dieses kleine Spiel eignet sich besonders, um die sportspielübergreifende Kooperation, Teamfähigkeit und allgemeine Spielfähigkeit in Mannschaftssportarten zu fördern.

Anhand kleiner Spiele können vielfältige Spielsituationen akzentuiert und im Unterricht gezielt isoliert behandelt werden, wie beispielsweise Mit- und Gegenspielerverhalten, Pass- und Laufwege, Freilaufen und Anbieten, Kommunikationssignale, etc.

Kleine Spiele bilden die Grundlage für die allgemeine Spielfähigkeit großer Sportspiele.

Aufgrund der Vorerfahrungen mit dieser Lerngruppe und den Beobachtungen hinsichtlich der Spielbeteiligung, soll vorerst der Schwerpunkt auf die Integration aller Teammitglieder gelegt werden. Ich gehe davon aus, dass am Anfang nur wenige und immer die gleichen Spieler an den Pässen beteiligt sein werden. Ebenfalls besteht die Möglichkeit, dass wenige Punkte erzielt werden, da die Gegenspieler erfolgreiche Pässe verhindern wollen und den Passweg zu guten Spielern zustellen werden.

Die Aufmerksamkeit wird gezielt auf die Spielbeteiligung gerichtet und in den Reflektionsphasen thematisiert, um auch die anderen Teammitglieder zu integrieren und ihre Beteiligung am Spielgeschehen zu fördern. Weitere Aspekte, wie Kommunikationssignale werden bewusst nicht heute, sondern in der darauffolgenden Stunde angesprochen, damit die Akzentuierung der Stunde eindeutig auf dem Schwerpunkt des Teamgeistgedankens liegt.

3.2.3 Didaktisch-methodische Entscheidungen

Das Spiel Zehnerball wird mit einem Softball gespielt und ohne Auszonen. Es werden lediglich beide Spielfelder mit einer sichtbaren Markierung voneinander begrenzt, damit sich die Mannschaften nicht in die Quere kommen. Somit können sich die SuS auf den Spielverlauf konzentrieren und werden nicht durch weitere Aspekte, wie beispielsweise technische Ansprüche im Passspiel oder das Übertreten der Auslinie, abgelenkt. Die SuS können sich frei im Raum bewegen und sind offen in ihrem Werfen und Fangen.

Das Spiel Zehnerball könnte den SuS unbekannt sein und sich möglicherweise durch die Anzahl an erfolgreich abgeschlossenen Pässen für einen Punktgewinn als schwierig gestalten. Dennoch soll die Passanzahl bei 10 bleiben, um den Sinn des Spiels für die Problematisierung des heutigen Schwerpunktes zu gewährleisten und viele Pässe gespielt werden können.

Es werden vier Teams gebildet und jeweils zwei Mannschaften spielen auf einem Feld. Die Gruppeneinteilung erfolgt durch die Lehrkraft, um lange Wartezeiten zu vermeiden und keine SuS in eine unangenehme Situation zu bringen, weil sie ungerne oder als Letzte gewählt werden. Außerdem sollen die SuS lernen auch mit SuS ein Team zu bilden und kooperativ zu arbeiten, die nicht zu ihrem engsten Freundeskreis gehören.

Da heute zwei Hallenteile zur Verfügung stehen, werden diese auch genutzt, um alle SuS jederzeit in Bewegung zu halten. Zudem wurden negative Erfahrungen bezüglich des Bankverhaltens während Spielpausen gemacht, so dass durch das gleichzeitige Spielen aller SuS Unterrichtstörungen reduziert werden können.

Um die SuS zur Handlungsfähigkeit und an das bewusste Lernen zu führen, werden die Spielphasen mit einer Gesprächsphase abgeschlossen, im Sinne der reflektierten Praxis. Den SuS wird die Möglichkeit eingeräumt, das Spiel, bezüglich des Schwerpunktes, und die Umsetzung der eigenen Ideen zu reflektieren und zu kommunizieren.

3.2.4 Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen

Aufgrund der eingeschätzten Lernvoraussetzungen und dem antizipierten Schülerverhalten, könnte es in folgenden Situationen zu Schwierigkeiten kommen.

Bei der Gruppeneinteilung durch die Lehrkraft könnte es Diskussionen geben, dass die Mannschaften unfair seien. Das Argument der anscheinend unfairen Mannschaften wird dadurch geschwächt, dass den SuS vermittelt wird, dass in erster Linie die Kooperation im Team von Bedeutung sei und nicht wer mit wem zusammenspielt. Durch die Bildung von vier Mannschaften und der Anzahl der SuS, die nicht durch vier teilbar ist, könnte bemerkt werden, dass in einer Mannschaft ein Spieler mehr

auf dem Feld steht und dies als unfair betrachtet wird, aber auch das kann mit dem gleichen Argument wie eben aufgeführt widerlegt werden.

Falls in der ersten Reflexionsphase der Transfer des Teamgeistgedankens auf das Zehnerballspiel nicht gelingt, werden von Seiten der Lehrkraft Impulse gegeben, um die SuS auf den Schwerpunkt der heutigen Stunde zu lenken.

3.3 Verlaufsübersicht

Unterrichtsphase	Inhaltlicher Schwerpunkt	Organisation	Material
Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> - Begrüßung - Vorstellen des Besuchs - Transparenz über den heutigen Verlauf 	Sitzdreieck	Bänke
Einstimmung	<p>„Zehnerball“</p> <p>2 Mannschaften spielen jeweils auf einem Feld das Spiel Zehnerball und erhalten bei zehn erfolgreich abgeschlossenen Pässen einen Punkt</p>	4 Mannschaften	Hütchen Bänder Softbälle
Problematisierung	<p>Transfer der Thematik der letzten Stunde auf das heutige Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie kann man Teamgeist in diesem Spiel einbauen? - Mir ist aufgefallen, dass immer die gleichen Spieler am Pass beteiligt sind - Wie kann man alle/viele Spieler ins Spielgeschehen einbinden - Welche Möglichkeiten fallen euch ein? 	Sitzkreis	Tafel
Erprobung	<p>„Zehnerball“</p> <p>es werden 2 Runden Zehnerball gespielt, dabei wird bei jeder Runde eine der zwei ausgewählten Varianten ausprobiert. Die Reihenfolge wird vorher festgelegt.</p>	4 Mannschaften	Hütchen Bänder Softbälle
Reflexion	<p>Die Variationen werden im Hinblick auf den Schwerpunkt reflektiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie hat sich das Spiel dadurch verändert/ hat es sich verbessert (bzgl. Teamgeist)? - welche Variante hat gut funktioniert/ Spaß gemacht? - was war für dich persönlich am besten? 	Sitzkreis	
Anwendung	<p>„Zehnerball“</p> <p>Hinsichtlich der erprobten und reflektierten Varianten zur Förderung der Beteiligung vieler Spieler wird das Spiel wiederholt</p>	4 Mannschaften	Hütchen Bänder Softbälle
Ausstieg	Verabschiedung und Übergabe der Lerngruppe an die Fachlehrerin	Stehkreis	