



Schriftlicher Entwurf für den dritten Unterrichtsbesuch am

1 Datenvorspann

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: Klasse 6c (30 SuS, 14w/16m)
Zeit: 12:35 – 13:35 (5.Stunde)
Schule:
Sportstätte:

Fachseminarleiter:
Hauptseminarleiterin:
Ausbildungslehrer/in:
Schulleiterin:
Ausbildungsbeauftragter:
Gäste:

Thema des Unterrichtsvorhabens:

Merkmale kleiner Spiele - Entwicklung, Erprobung und Reflexion verschiedener kleiner Spiele zur Schulung der Methoden- und Urteilskompetenz

Thema der Unterrichtsstunde:

Reflektierte Erprobung zweier selbst entwickelter Spiele zur Sensibilisierung grundlegender Merkmale kleiner Spiele I

Kernanliegen der Unterrichtsstunde:

Die Schülerinnen und Schüler erkennen zuvor erarbeitete Merkmale kleiner Spiele in der Praxis wieder, indem sie selbst entwickelte Spiele durchführen und reflektieren. Dadurch erweitern sie übergreifend ihre Urteilskompetenz und entdecken das Spielen kleiner Spiele in Abgrenzung zu (Sport-)Spielen.

Inhalt

1	Datenvorspann.....	0
2	Längerfristige Unterrichtszusammenhänge.....	2
2.1	Darstellung des Unterrichtsvorhabens.....	2
2.2	Begründungszusammenhänge	2
2.2.1	Curriculare Legitimation	2
3	Unterrichtsstunde	3
3.1	Ziele	3
3.2	Begründungszusammenhänge	4
3.2.1	Didaktische Begründung des Schwerpunkts	4
3.2.2	Begründung des methodischen Vorgehens	4
3.3	Verlaufsplan.....	6
4	Literatur	7
5	Anhang	7

2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

2.1 Darstellung des Unterrichtsvorhabens

Thema:

1. Welches Spiel spielst du am liebsten? – Finden von Merkmalen großer und kleiner Spiele an Hand bekannter und beliebter Spiele
2. Selbstständige Erarbeitung eines eigenen Spiels mit Hilfe zuvor erwürfelter Spielbausteine
3. **Reflektierte Erprobung zweier selbst entwickelter Spiele zur Sensibilisierung grundlegender Merkmale kleiner Spiele I**
4. Reflektierte Erprobung zweier selbst entwickelter Spiele zur Sensibilisierung grundlegender Merkmale kleiner Spiele II
5. An Hand verschiedener Völkerballvariationen Merkmale kleiner Spiele bewusst wahrnehmen und benennen

2.2 Begründungszusammenhänge

2.2.1 Curriculare Legitimation

Sek I

Inhaltsfelder und inhaltliche Schwerpunkte¹

<i>Leitendes Inhaltsfeld</i>	<i>inhaltliche Schwerpunkte</i>
e) Konkurrenz und Kooperation	<ul style="list-style-type: none">– 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>
2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none">– Kleine Spiele und Pausenspiele

¹ Vgl. KLP NRW, S.18. 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/ Gymnasium aufgelisteten Schwerpunkte jedes Inhaltsfelds aufgeführt, sondern nur jene, die für den Schwerpunkt des Unterrichtsvorhabens bzw. der geplanten Stunde relevant sind.

² Vgl. KLP NRW, S.19.

Kompetenzerwartungen in den Jahrgangsstufen 5 & 6³

<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> <ul style="list-style-type: none">– 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 an Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen.
Methodenkompetenz
<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> <ul style="list-style-type: none">– Einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z.B Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern.
Urteilskompetenz
<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> <ul style="list-style-type: none">– Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten.

3 Unterrichtsstunde

3.1 Ziele

Kernanliegen

Die Schülerinnen und Schüler erkennen zuvor erarbeitete Merkmale kleiner Spiele in der Praxis wieder, indem sie selbst entwickelte Spiele durchführen und reflektieren. Dadurch erweitern sie übergreifend ihre Urteilskompetenz und entdecken das Spielen kleiner Spiele in Abgrenzung zu (Sport-)Spielen.

Teillernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- Erweitern im Anleiten der selbst entwickelten Spiele ihre kommunikativen Kompetenzen
- Erleben Bewegungsfreude
- Lernen die Aspekte von kleinen Spielen in der direkten Praxis kennen

³ Vgl. KLP NRW, S22 f.. 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.

- reflektieren Bewegungsverhalten sowie –wahrnehmung und beurteilen das gesamte Spiel hinsichtlich seiner Tauglichkeit und können es ggf. abwandeln

3.2 Begründungszusammenhänge

3.2.1 Didaktische Begründung des Schwerpunkts

Sowohl im Kernlehrplan des Landes Nordrhein-Westfalens als auch im schulinternen Curriculum sind kleine Spiele als inhaltlicher Kern des Bewegungsfeldes/Sportbereiches 2 *das Spielen entdecken und Spielräume nutzen* in Klasse 5/6 fest verankert.

Inhaltlich stehen in dieser Unterrichtsstunde 2 kleine Spiele im Zentrum. Auf Grund der zeitlichen Begrenzung von einer Stunde ist es nicht möglich, alle Spiele der Schülerinnen und Schüler in dieser Stunde kennen zu lernen. Die LAA hat deshalb im Vorfeld zwei Spiele ausgewählt, um zwei verschiedene Spielideen mit unterschiedlichen Themen, Organisationsformen und Materialien kennen zu lernen. Diese werden jeweils von einem Schüler/einer Schülerin selbstständig angeleitet, mit der gesamten Klasse erprobt und anschließend auf Tauglichkeit, d.h. im Hinblick auf Merkmale kleiner Spiele hin bewertet und reflektiert. Dazu ist es sinnvoll, zum Stundenbeginn zunächst die Merkmale zu sammeln und die Schülerinnen und Schüler zu sensibilisieren, dass sie bewusst spielen sollen, um anschließend auf Erfahrungen aus dem Spiel und dem Erlebten zurückgreifen zu können. Im Vordergrund steht, dass die Schülerinnen und Schüler die Merkmale kleiner Spiele während des Spielens erleben und anschließend benennen können. Dazu mussten die Schülerinnen und Schüler diese Merkmale zunächst theoretisch verstehen und in Bezug auf Merkmale großer (Sport-)Spiele abgrenzen. Daher ist auch zu Beginn der Stunde ihr Wissen über die Merkmale kleiner Spiele nur auf theoretischer Ebene und auf Grundlage ihrer bisherigen Erfahrungen mit verschiedenen Spielen vorhanden. Zudem hat sich jede Gruppe bis jetzt nur mit der Entwicklung ihres eigenen Spiels auseinander gesetzt. Durch das Anleiten 2 eigens entwickelter Spiele, erfahren 2 Schülerinnen oder Schüler wie es ist, in der Rolle des Spielleiters zu sein. Die gesamte Klasse lernt des Weiteren in dieser Stunde 2 neue Spiele kennen und alle erfahren nun auch auf der Praxisebene einige Merkmale kleiner Spiele und können diese benennen.

3.2.2 Begründung des methodischen Vorgehens

Die Schülerinnen und Schüler der Klasse sind bezogen auf ihre körperliche Entwicklung und ihre motorischen Fähigkeiten sehr heterogen. Alle haben einen sehr hohen Bewegungsdrang, weshalb nur kurze Theoriephasen, in denen Ruhe und Konzentration herrscht, möglich sind. Der gesamte Aufbau der Unterrichtsvorhabens, einschließlich der Ablauf dieser Stunde, greift die Heterogenität, den Bewegungsrang sowie das Interesse der Schülerinnen und Schüler an Sport und Spiel auf. Ganz individuell konnten sie in der letzten Stunde kreativ eigene Spiele entwickeln, waren konzentriert sowie motiviert und hatten das Gefühl, den Unterricht mit zu

gestalten.

Die Wiederholung der Merkmale kleiner Spiele ist von kurzer zeitlicher Dauer und soll den Schülerinnen und Schülern zur Bewusstmachung der Thematik – sowohl aus der letzten als auch aus dieser Stunde – dienen. Erprobungsphase 1 und 2 ermöglichen den Schülerinnen und Schülern ihrem Bewegungsdrang nachzugeben, was wiederum im Hinblick auf den Inhalt und die Konzentration zwei kleine Reflexionsphasen ermöglicht.

Der Zugang zu den Spielen, in welchem sich die Schülerinnen und Schüler als Spieltester verstehen, soll sie motivieren, bewusst zu spielen, ihnen vermitteln, dass ihre Spiele ernst genommen werden und eine sinnhafte Reflexionsphase ermöglichen.

Sobald es in eine kognitive Phase geht, sind der Sitzkreis und das optische und akustische Signal elementar, um Ordnung in die Klasse zu bringen und den Schülerinnen und Schülern eine feste Struktur zu geben. Insgesamt ist die Stunde sehr schülerorientiert und die LAA ist weitestgehend in der Rolle des Moderators oder Schiedsrichters.

3.3 Verlaufsplan

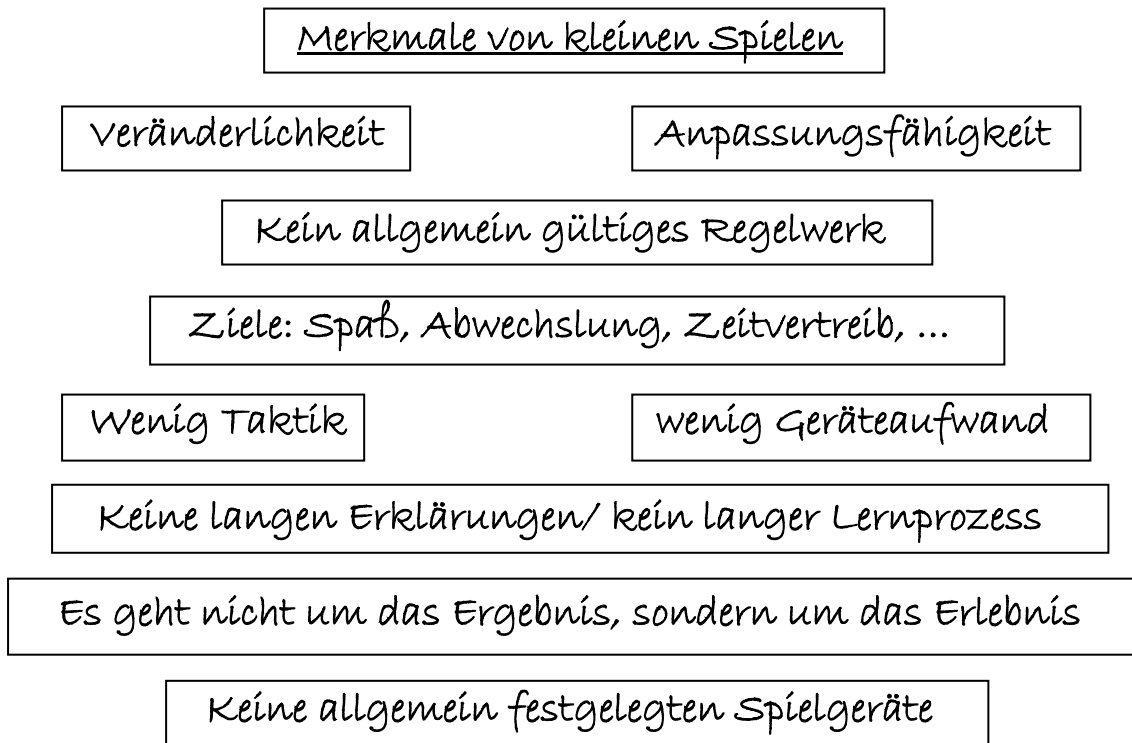
Phase	Unterrichtsschritte	Sozialform	Medien	Didaktisch-methodischer Kurzkomentar
Begrüßung	LAA begrüßt die SuS	Sitzkreis		SuS als festes Ritual bekannt; Signal, dass die Stunde eröffnet wird
Einstieg	LAA stimmt die SuS auf die Stunde ein; Wiederholung der <i>Merkmale kleiner Spiele</i> ; SuS erhalten Aufgabe: Testet die nachfolgenden Spiel auf Tauglichkeit.	Sitzkreis, UG	Schaubild an der Wand	Ausblick auf die Stunde wird gegeben; Kognitive Phase als Anknüpfung an vorherige Stunden und Grundlage dieser Stunde; SuS sind <i>Spieletester</i> → Einstimmung der SuS auf die Stunde, die Durchführung und das kritische Reflektieren der Spiele
Erprobung 1	1. Gruppe stellt ihr Spiel vor → zuvor festgelegter Gruppensprecher wird zum Spielleiter, nennt den Namen des Spiels und erläutert die Spielidee Spiel wird mit der gesamten Klasse durchgeführt	Sitzkreis, Plenum, SV	Die für das Spiel relevanten Materialien (Bierdeckel/ Musik/ Zeitung/ Seilchen/ Bälle)	Durchführung eines neuen Spiels; SuS müssen ihrem Mitschüler/ ihrer Mitschülerin genau zuhören → Spielleiter besonders wichtige Rolle; SuS erweitern ihre Methodenkompetenz; Spiel wird auf Tauglichkeit getestet; möglicherweise passive SuS als Schiedsrichter
Reflexion 1	SuS geben der Gruppe Rückmeldungen zur Tauglichkeit des Spiels; Rückmeldungen zum Spielleiterverhalten; Mögliche Variationen des Spiels können genannt und diskutiert werden	Sitzkreis, Plenum, UG mit Moderator (LAA)		SuS reflektieren Erfahrung mit dem Spiel; SuS erweitern ihre Urteilskompetenz
Erprobung 2	2. Gruppe stellt ihr Spiel vor → zuvor festgelegter Gruppensprecher wird zum Spielleiter, nennt den Namen des Spiels und erläutert die Spielidee Spiel wird mit der gesamten Klasse durchgeführt	Sitzkreis, Plenum, SV	Die für das Spiel relevanten Materialien (Bierdeckel/ Musik/ Zeitung/ Seilchen/ Bälle)	Durchführung eines weiteren neuen Spiels; Wieder steht der Spielleiter im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit; Spiel wird auf Tauglichkeit getestet
Reflexion 2	SuS geben der Gruppe Rückmeldungen zur Tauglichkeit des Spiels; Rückmeldungen zum Spielleiterverhalten; Mögliche Variationen des Spiels können genannt und diskutiert werden	Sitzkreis, Plenum, UG mit Moderator (LAA)		SuS reflektieren Erfahrung mit dem Spiel; SuS erweitern ihre Urteilskompetenz
Sicherung	SuS haben in dieser Stunde 2 neue Spiele und damit viele Aspekte kleiner Spiele erlebt; SuS nennen als Transferleistung noch einmal die erlebten Aspekte, welche sie auf dem Schaubild finden können	Sitzkreis; UG	Schaubild	SuS erkennen und benennen Merkmale kleiner Spiele in den selbst erprobten Spielen

4 Literatur

http://www.schulsport-nrw.de/fileadmin/user_upload/schulsportpraxis_und_fortbildung/pdf/G8_Sport_Endfassung2-1.pdf. Zugriff am 14. Januar 2017.

5 Anhang

Schaubild



2 Spieldokumentationen der SuS

Gruppenmitglieder: Janne, Nikolas,
Edwin, Ömer, Yusuf

Name des Spiels: Sandig

Ort / Thema: Wüste

Organisationsform: 2 Teams

Material: Matte

Ziel / Ablauf: Verfolgen /
jagen

Spielidee: Es gibt beliebig viele fänger
das sind die Wüstenfische und dann gibt's die
Wegläufer das sind die Wüstenmäuse. In der
Mitte steht ein Brunnen (Matte) Ein Mörder ruft dann
manchmal "Hitzequelle" und dann müssen alle in den
Brunnen* und die fänger versuchen sie zu fangen.
sonst probieren die fänger ganz normal die
läufer zu fangen. Dann gibt es noch Steine (Kisten)
und eine sichere zone wo der fänger nicht hin kann
* und haben nur eine begrenzte zeit

Gruppenmitglieder: Zoe, Henri,
Alina, Sophie, Madelyne

Name des Spiels: Meteor ball

Ort / Thema: Weltraum

Organisationsform: alle
zusammen

Material: Zeitung

Ziel / Ablauf:
jagen

Spielidee:

Man stellt zwei Bäume parallel auf. Draußen kann man
zwei Meter (groß) so, dass man die andere Mannschaft nicht
sieht. Bannan darf man sich nur auf dem Zickzack, man darf
aber auch auf andere Seiten springen. Die Bäume darf
man nicht berühren! Man will versuchen das andere
Team ohne es zu sehen abzuwerfen. Wenn man getroffen
wird ist man draußen. Ziel des Spiels das gegnerische Team
komplett abzuwerfen. (Wif sind Sterne und die Zeitungen sind
(die Bälle sind Meteoriten)