

**Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Essen**

**Seminar Gymnasium/ Gesamtschule**

**Schriftlicher Entwurf für den Unterrichtsbesuch am**

**1. Datenvorspann**

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: Klasse 9 (Anzahl: 27 SuS, 10w / 17m)

Zeit: 12.05 – 13.05 Uhr

Schule:

Fachseminarleiter:

Kernseminarleitern:

Ausbildungslehrerin:

Schulleitung:

Ausbildungskordinatorin:

**Teilnehmer/ innen am Unterrichtsbesuch:**

Fachleiter:

Fachlehrerin:

Ausbildungskordinatorin:

## 2. Einordnung

### Thema des Unterrichtsvorhabens:

„Wir entwickeln unser eigenes Abwurfspiel“ – kooperative und demokratische Erarbeitung eigener Regelstrukturen sowie eines eigenen Spielraumes und Spielaufbaus, von der Grundidee und dem Grundaufbau des Lauf- und Wurfspiels „Takeshi“ ausgehend.

### Thema der Stunde:

„Wir entwickeln unsere eigenen Regeln“ – Kooperative Regel- und Spielentwicklung vor dem Hintergrund selbstwahrgenommener Spielprobleme, um das Regelverständnis zu fördern, die Notwendigkeit von Regeln durch eigenes Erfahren zu verdeutlichen und einen fairen Spielverlauf zu ermöglichen.

### Kernanliegen:

Die SuS erfahren anhand des Lauf- und Wurfspiels „Takeshi“ die Wichtigkeit und Notwendigkeit von Regeln und Absprachen und lernen, wie sie gemeinschaftlich und demokratisch über Regeln entscheiden und so, dem Wunsch nach Selbstbestimmung entsprechend, ein Spiel nach ihren eigenen Wünschen und Vorstellungen weiterentwickeln können.

### Aufbau der Unterrichtsreihe:

1. „Wir treffen immer“ – Erprobung verschiedener Wurfgegenstände, Wurfziele und Wurfabstände an Stationen zur Förderung von Ballgefühl und Wurfpräzision.
2. **„Wir entwickeln unsere eigenen Regeln“ – Kooperative Regel- und Spielentwicklung vor dem Hintergrund selbstwahrgenommener Spielprobleme, um das Regelverständnis zu fördern, die Notwendigkeit von Regeln durch eigenes Erfahren zu verdeutlichen und einen fairen Spielverlauf zu ermöglichen.**
3. „Wir entwickeln unseren eigenen Spielraum“ – kooperative und kreative Entwicklung, sowie gemeinschaftliche Erprobung und Evaluation alternativer Aufbau- und Spielmöglichkeiten des Lauf- und Wurfspiels „Takeshi“.
4. „Auf der Suche nach dem Masterplan“ – gemeinschaftliche und demokratische Einigung auf eine Spielform und einen Spielaufbau des Lauf- und Wurfspiels „Takeshi“ mit dem Ziel, dieses Spiel fest in das Spielrepertoire der Klasse zu integrieren.

## 3. Curriculare Legitimation

### Inhaltsfelder und inhaltliche Schwerpunkte<sup>1</sup>

Leitendes Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
Konkurrenz und Kooperation	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kritische Reflexion von Regeln und Normen</li><li>- Spielregeln einhalten und situationsgerecht verändern</li><li>- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen)</li></ul>

<sup>1</sup> Vgl. MSW NRW, 2012, S.17f.

## Bewegungsfelder, Sportbereiche und inhaltliche Kerne<sup>2</sup>

Leitendes/r Bewegungsfeld/ Sportbereich	Inhaltliche Kerne
7) Spielen in und mit Regelstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kleine Spiele</li> <li>- Spielangebote im Umfeld der Schule und in unterschiedlichen Umgebungs-räumen</li> </ul>
Weiteres/r Bewegungsfeld/ Sportbereich	Inhaltliche Kerne
2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mannschaftsspiele</li> </ul>

## Kompetenzerwartungen in den Jahrgangsstufen 7-9<sup>3</sup>

<b>Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)</b>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> <li>- konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden.</li> </ul>
Methodenkompetenz
Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern.</li> </ul>
Urteilskompetenz
Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> <li>- den Umgang mit Fairness- und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen.</li> </ul>

<b>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2)</b>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> <li>- spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiterentwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden.</li> </ul>
Methodenkompetenz
Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.</li> </ul>
Urteilskompetenz
Die Schülerinnen und Schüler können <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungsspiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen.</li> </ul>

<sup>2</sup> Vgl. MSW NRW, 2012, S.19f.

<sup>3</sup> Vgl. MSW NRW, 2012, S.29f.

#### 4. Stundenverlauf

Lehrschritte/ Lehrformen Intention und Aktivität der Lehrkraft	Lernschritte / Lernformen Intendiertes Schülerverhalten	Didaktischer Kommentar/ Reflexion	Organisation / Material
<p><b>Einstieg:</b></p> <p>Begrüßung &amp; Vorstellung des Spielprinzips des Lauf- und Wurfspiels „Takeshi“ durch die Lehrkraft, sowie Veranschaulichung dessen Aufbaus und Ablaufs durch ein Plakat.</p> <p>Durch die Lehrkraft wird zudem der Stundenablauf transparent gemacht – vom Warmmachen bis zum Ziel dieser Unterrichtseinheit: dem Entwickeln eigener Regeln für das Spiel „Takeshi“. Dieses Ziel stellt für die gesamte Unterrichtseinheit den Reflexionsauftrag dar.</p>	<p>Die SuS hören zu und können erste Rückfragen stellen.</p> <p>Sie entwickeln eine erste Vorstellung von Spielidee und Spielaufbau des Lauf- und Wurfspiels „Takeshi“.</p>	<p>Dadurch, dass das Spiel „Takeshi“ bereits zu Anfang erklärt wird, soll ein möglichst zügiger Spielbeginn nach der Erwärmung gewährleistet sein – ohne dass die SuS wieder abkühlen.</p> <p>Weiterhin ist die Erläuterung der Spielidee schon zu Beginn sinnig, damit sich die SuS bereits während der Erwärmung an den Hindernisparcours gewöhnen und selbigen erproben können.</p>	<p>Halboffener Sitzkreis, 1 Plakat zur Veranschaulichung der Spielidee</p>
<p><b>Einstimmung/ Erwärmung:</b></p> <p>Die Lehrkraft bedient die Musikanlage und gibt nach dem Stoppen der Musik eine kooperative Bewegungsaufgabe bekannt.</p>	<p>Die SuS durchlaufen den Takeshi-Parcours auf der einen Seite der Halle.</p> <p>Auf der anderen Seite der Halle stehen drei Langbänke nebeneinander, über welche sich die SuS in Bauchlage herüberziehen sollen.</p> <p>Zudem bekommen sie beim Stoppen der Musik Aufgabenstellungen, die ein kooperatives Zusammenarbeiten erfordern.</p>	<p>Durch diese Art der Erwärmung gewöhnen sich die SuS bereits an den Takeshi-Parcours und können erste Strategien entwickeln, um diesen möglichst geschickt zu bewältigen.</p> <p>Die im Verlauf der Stunde erforderliche Bereitschaft zu Kooperation und Kommunikation wird durch die kooperativen Bewegungsaufgaben angeregt.</p>	<p>Musikanlage, USB-Stick</p>
<p><b>Planung/ Mannschaftseinteilung:</b></p> <p>Die Lehrkraft teilt die Klasse durch Abzählen in 2 Mannschaften ein und gibt vor, welche Mannschaft zuerst welche Aufgabe übernimmt (ob Werfer oder Läufer).</p> <p>Zudem gibt sie nochmals den Reflexionsauf-</p>	<p>Die SuS finden sich in ihren Mannschaften zusammen und treffen erste Absprachen.</p> <p>Dies betrifft zunächst v.a. die SuS, die werfen – schließlich müssen diese nicht</p>	<p>Das Abzählen ermöglicht eine schnelle Mannschaftseinteilung und damit einen möglichst schnellen Spielbeginn.</p> <p>Die kurze Zeit zur mannschaftsinternen Absprache erfordert von den SuS ein</p>	<p>Stehkreis, Leibchen</p>

<p>trag, verstärkt darauf zu achten, wo innerhalb des Spiels Regelbedarf besteht.</p> <p>Weiterhin gibt die Lehrkraft beiden Mannschaften zwei Minuten Zeit, um taktische Absprachen zu treffen.</p>	<p>nur die Läufer abwerfen, sondern auch dafür sorgen, dass die geworfenen Bälle wieder zurückkommen.</p>	<p>hohes Maß an Kommunikations- und Kooperationsbereitschaft – zwei Kompetenzen, die in dieser Stunde ganz besonders im Mittelpunkt stehen sollen.</p>	
<p><b>1. Durchgang / Erarbeitung 1</b></p> <p>Die Lehrkraft gibt durch einen Pfiff das Startsignal für den ersten Durchgang „Takeshi“ und beendet diesen ebenfalls durch einen Pfiff.</p> <p>Gespielt wird 2x 3min.</p> <p>Ansonsten hält sich die Lehrkraft soweit wie möglich zurück.</p>	<p>Aufgabe der SuS ist es - neben der eigentlichen Spielaktivität - dem Reflexionsauftrag nachzukommen und verstärkt darauf zu achten, wo sie innerhalb des Spiels Regelbedarf sehen.</p> <p>Nicht aktiv am Sportunterricht teilnehmende SuS sind dazu aufgefordert das Spielgeschehen zu beobachten und sich eventuelle Ansatzpunkte für Regeln zu notieren – für diesen Zweck erhalten sie einen Beobachtungsbogen. Auch sie sollen an der anschließenden Reflexion teilnehmen.</p> <p>Weiterhin werden die nicht teilnehmenden SuS in die Punktauswertung eingebunden.</p>	<p>Der Reflexionsauftrag sorgt dafür, dass die SuS nicht nur gedankenlos und auf das Gewinnen bedacht losspielen, sondern ihre Sinne für Regelfragen schärfen und das eigene, sowie das Fremdverhalten der Mit- und Gegenspieler analysieren.</p>	<p>Spielform</p>
<p><b>Reflexion / Zwischensicherung</b></p> <p>Die Lehrkraft hat eine moderierende Funktion und hält sich in der Diskussion weitestgehend zurück.</p> <p>Die Lehrkraft stellt jedoch Impulsfragen, fasst Diskussionspunkte zusammen und regt eine Einigung auf eine Regel Formulierung an.</p> <p>Festgelegte Regeln werden auf einem Regelplakat notiert.</p>	<p>Die SuS äußern im Plenum, welche Regelprobleme sie im ersten Durchgang des Spiels festgestellt haben und schlagen Lösungsvorschläge vor, über welche im Anschluss demokratisch abgestimmt wird.</p>	<p>In dieser ersten Reflexion sollen die SuS erkannte Regelprobleme äußern, diskutieren und sich gemeinschaftlich auf Regel formulierungen einigen.</p>	<p>Halboffener Sitzkreis, Regelplakat, Feststecknadeln, Edding</p>
<p><b>2. Durchgang/ Erarbeitung 2</b></p> <p>Die Lehrkraft pfeift auch diesen Durchgang an</p>	<p>Auch im zweiten Durchgang ist es die</p>	<p>Im zweiten Durchgang des Spiels wird</p>	

<p>und ab und nimmt die Zeit. Ansonsten hält sie sich soweit wie möglich zurück.</p> <p>Gespielt wird wiederum 2x 3min.</p>	<p>Aufgabe der SuS, neben der eigentlichen Spielaktivität darauf zu achten, wo sie weitere Ansatzpunkte für Regeln sehen.</p> <p>Darüber hinaus sollen sie in diesem Durchgang darauf achten, wie effektiv ihre bisherigen Regeländerungen waren.</p>	<p>der Reflexionsauftrag um den Punkt erweitert, nicht nur Regelprobleme auffindig zu machen, sondern auch die selbstgetätigten Regelveränderungen auf ihre Effektivität hin zu überprüfen.</p>	<p>Spielform</p>
<p><b>Abbau</b></p> <p>Die Lehrkraft teilt die Klasse in 4 Gruppen ein, welche jeweils dafür zuständig sind, einen Bereich des Takeshi-Parcours abzubauen.</p> <p>Um den SuS genau zu visualisieren, welcher Bereich von den einzelnen Gruppen abgebaut werden soll, wird jeder Gruppe ein Abbau-Plan ausgehändigt.</p> <p>Weiterhin gibt die Lehrkraft den Hinweis, im Anschluss an den Abbau noch einmal im Sitzkreis zusammenzukommen.</p>	<p>Die SuS bauen in ihren Gruppen den Takeshi-Parcours ab und kommen im Anschluss daran im Sitzkreis zusammen.</p>	<p>Der Abbau-Plan gewährleistet, dass die SuS den Takeshi-Parcours wirklich gemeinsam abbauen – ohne dass sich einzelne SuS aus dieser Aufgabe heraushalten.</p> <p>Wäre der Aufbau des Parcours nicht im Vorhinein geschehen, wäre auch dieser nach dem gleichen Prinzip abgelaufen.</p>	<p>Stehkreis</p>
<p><b>Abschlussreflexion</b></p> <p>Die Lehrkraft moderiert und fordert die SuS durch Impulsfragen zur Rückmeldung auf. Zudem sorgt die Lehrkraft für einen Ausblick auf die nächste Stunde.</p>	<p>Die SuS beteiligen sich am Gespräch, reflektieren erste Regelmaßnahmen, blicken voraus und probieren, die Ergebnisse auf andere Sportarten und Lebensbereiche zu übertragen.</p>	<p>In der Abschlussreflexion sollen die SuS nicht nur ihre eigenen Regeländerungen evaluieren und noch bestehende Regelschwierigkeiten benennen, sondern auch einen Transfer leisten.</p>	<p>Halboffener Sitzkreis</p>

## 5. Literatur:

Moosmann, Klaus: Ballorientierte Koordination, wfv Buch- und Formularvertrieb GmbH, Stuttgart, 2004.

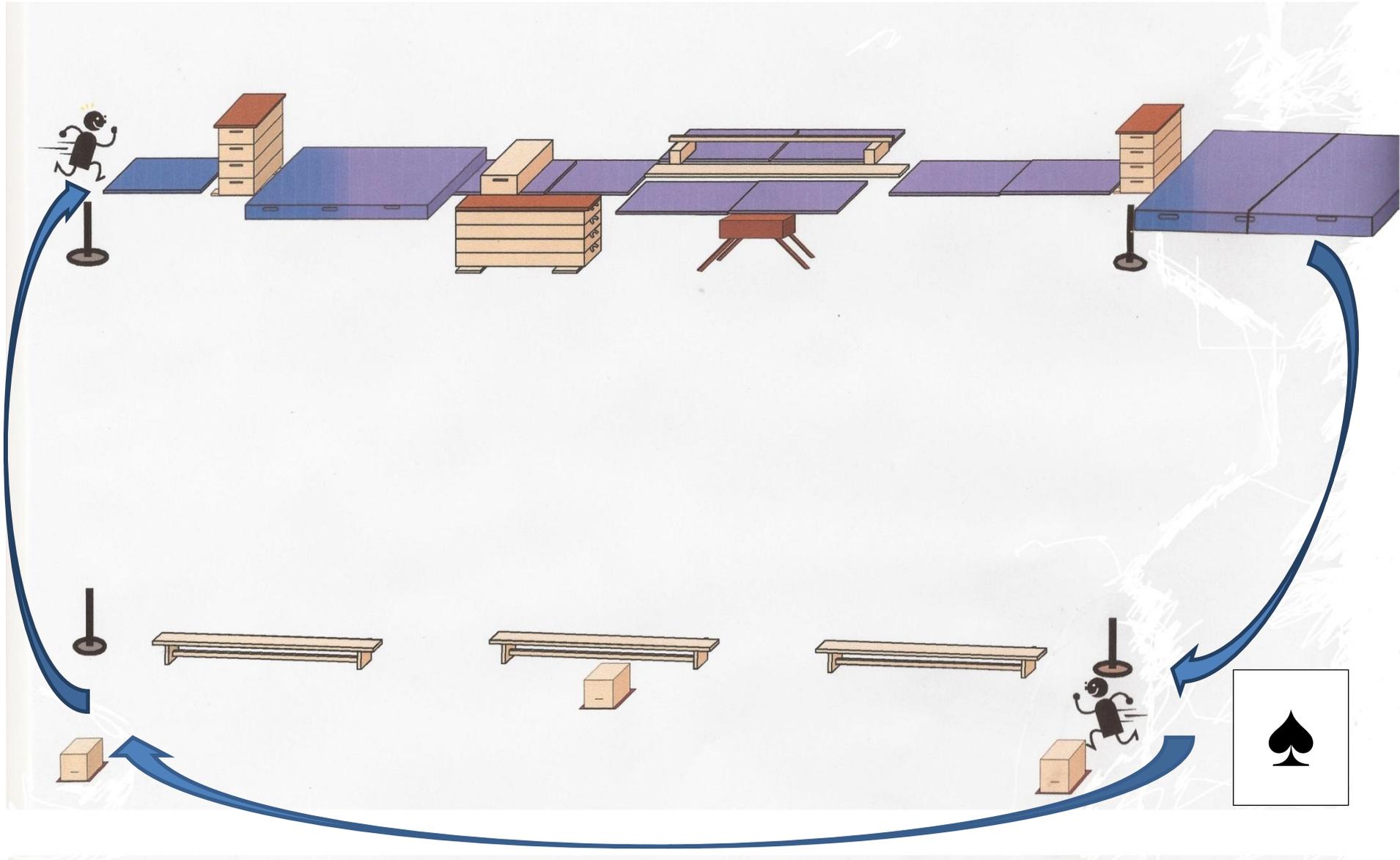
Neumann, Peter / Katzer, David: Etwas wagen und verantworten im Schulsport- Didaktische Impulse und Praxishilfen, Meyer & Meyer Verlag, Aachen, 2011.

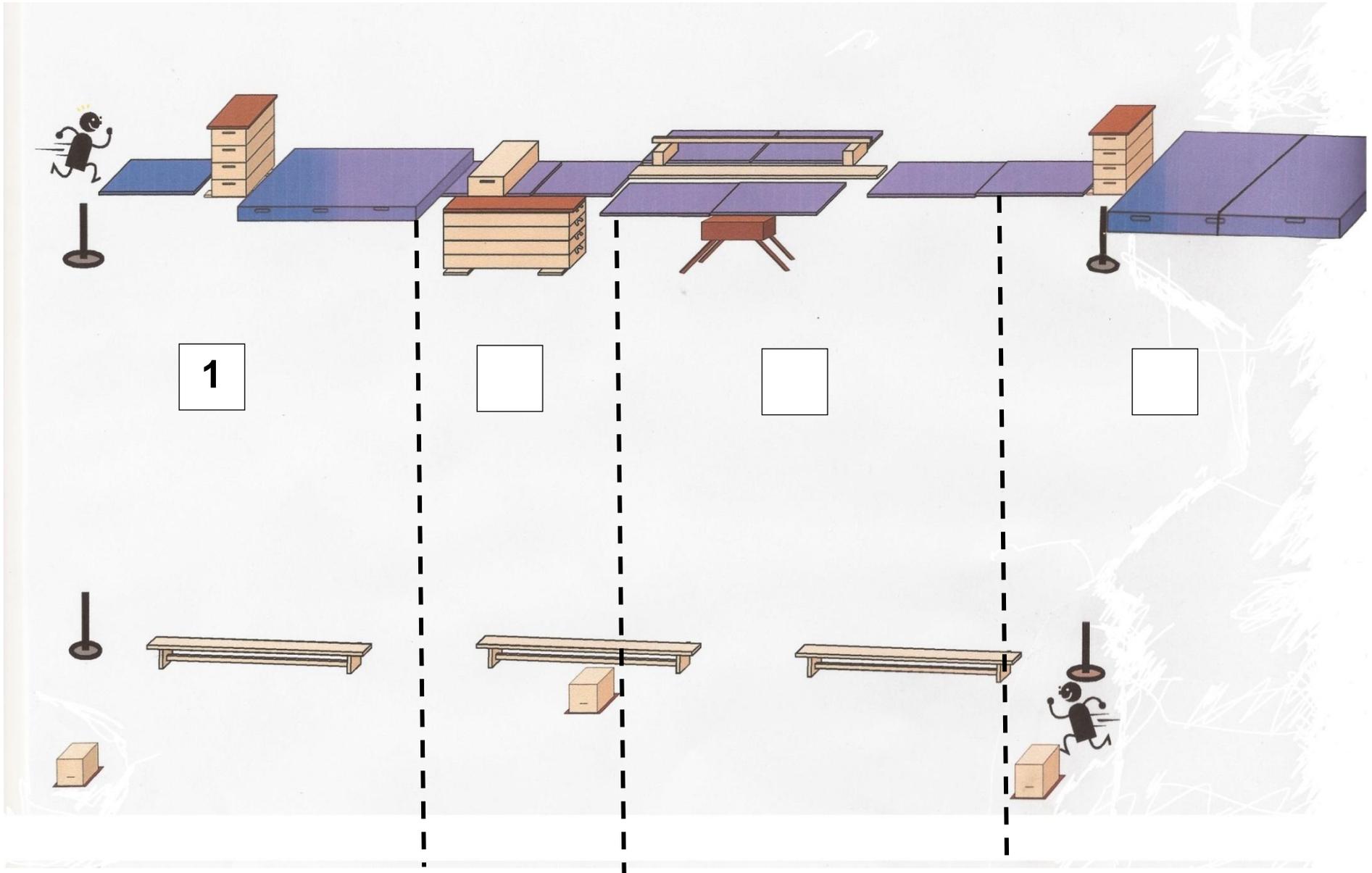
Brake, H.: 'Takeshi' - ein Spiel aus Japan, in: Zeitschrift 'Sportpädagogik', Sonderdruck Kleine Spiele, Wettkämpfe und Herausforderungen, Seelze, 1995, S. 28.

## Internetquellen:

[www.moderner-unterricht.de/moderner-unterricht-1.pdf](http://www.moderner-unterricht.de/moderner-unterricht-1.pdf)

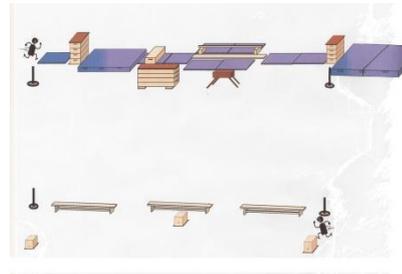
## 6. Anhang





# TAKESHI

## - BEOBACHTUNGSBOGEN



1. Wo siehst du innerhalb des Regelwerks Ansatzpunkte, die verändert werden sollten?

2. Formuliere deine Verbesserungsvorschläge hinsichtlich des Regelwerks aus!