



Schriftlicher Entwurf für den

4. Unterrichtsbesuch im Fach Sport

1 Datenvorspann

Name:

Ausbildungsschule:

Datum:

Unterrichtszeit: 11.10 – 12.10

Fach: Sport

Lerngruppe: Klasse 7b

Lerngruppengröße: 25 (12m / 13w)

Sportstätte: 040 Sp 01 (Große Halle)

Fachseminarleiter:

Ausbildungsbeauftragte:

Ausbildungslehrer:

Ausbildungsbegleiter:

Thema der Stunde

Kooperative Bewertung der im Laufe des Unterrichtsvorhabens in Kleingruppen entwickelten Rundlaufvariationen im Tischtennis, unter Verwendung der zuvor von den SchülerInnen selbst festgelegten Bewertungskriterien für ein (Rundlauf)Spiel das Spaß macht, zur Förderung der Urteilskompetenz

Inhalt

1 Datenvorspann	0
2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge	2
2.1 Thema des Unterrichtsvorhabens	2
2.2 Darstellung des Unterrichtsvorhabens	2
2.3 Begründungszusammenhänge	3
2.3.1 Curriculare Legitimation	3
2.3.2 Aufbau des und Bedeutung der Stunde im UV	4
3 Unterrichtsstunde	6
3.1 Entscheidungen	6
3.2 Begründungszusammenhänge	6
3.2.1 Lernvoraussetzungen	6
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	10
3.3 Verlaufsübersicht	12
4 Literatur	13
5 Anhang	14

2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

2.1 Thema des Unterrichtsvorhabens

„Wir erfinden unser eigenes Rundlaufspiel“ – Entwicklung, Erprobung und Bewertung, sowie anschließende Optimierung eines selbsterfundenen Rundlaufspiels im Tischtennis zur Förderung der Urteilskompetenz, unter besonderer Berücksichtigung der von den SchülerInnen aufzustellenden Bewertungskriterien

1. UE	Einführung in das Sportspiel Tischtennis durch Spiel- und Übungssituationen ohne Tischtennisplatte, zur Herstellung von Bewegungserfahrungen mit dem fliegenden Ball und einer richtigen Schlägerhaltung
2. UE	Erprobung der technischen und koordinativen Fertigkeiten im Tischtennis (mit Tischtennisplatte) in Spielformen miteinander, unter dem normfreien Blick der Vor- und Rückhandschläge zur Sichtung der Lernvoraussetzung für ein funktionales Rundlaufspiel
3. UE	Kooperative Erarbeitung von Rundlaufvariationen im Tischtennis zur Bewusstmachung der vielfältigen Variationsmöglichkeiten des klassischen Freizeitspiels Rundlauf
4. UE	Kooperative Bewertung der im Laufe des Unterrichtsvorhabens in Kleingruppen entwickelten Rundlaufvariationen im Tischtennis, unter Verwendung der zuvor von den SchülerInnen selbst festgelegten Bewertungskriterien für ein (Rundlauf)Spiel das Spaß macht, zur Förderung der Urteilskompetenz
5. UE	Spezifische Optimierung der Rundlaufvarianten in den feststehenden Gruppen, unter Berücksichtigung der zuvor erstellten Bewertungen, zur Steigerung des Spielspaß bei den Rundläufen

2.2 Darstellung des Unterrichtsvorhabens

2.3 Begründungszusammenhänge

2.3.1 Curriculare Legitimation

Sek I

Inhaltsfelder und inhaltliche Schwerpunkte¹

	Leitendes Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
e	Kooperation und Konkurrenz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) ▪ (Spiel-)Regeln und deren Veränderung ▪ Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe)
	Weiteres Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte
a	Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen

Bewegungsfelder, Sportbereiche und inhaltliche Kerne²

	Leitendes/r Bewegungsfeld / Sportbereich	Inhaltliche Kerne
2	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	Kleine Spiele und Pausenspiele , Kooperative Spiele
	Weiteres/r Bewegungsfeld / Sportbereich	Inhaltliche Kerne
7	Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele	Partnerspiele

¹ Vgl. MSW NRW 2012, S. 17f. Die in diesem Abschnitt fett gedruckten Inhalte sind für die Akzentuierung der Lehrprobe besonders wichtig. Außerdem sind unter den inhaltlichen Schwerpunkten nicht alle der im KLP G8 aufgelisteten Schwerpunkte jedes Inhaltsfelds aufgeführt, sondern nur jene, die eine Rolle für den Schwerpunkt der geplanten Stunde spielen werden.

² Vgl. MSW NRW 2012, S. 19f.

Kompetenzerwartungen in den Jahrgangsstufen 7 & 8³

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)
<i>Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz</i>
<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> <ul style="list-style-type: none">▪ in unterschiedlichen Spielen nach vorgegebenen Kriterien mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln
<i>Methodenkompetenz</i>
<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> <ul style="list-style-type: none">▪ ausgewählte Spiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern
<i>Urteilskompetenz</i>
<i>Die Schülerinnen und Schüler können</i> <ul style="list-style-type: none">▪ Spiele hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele grundlegend beurteilen.

2.3.2 Aufbau des und Bedeutung der Stunde im UV

Beobachtet man die Pausengestaltung der SchülerInnen der Matthias-Claudius-Schule, so ist deutlich erkennbar, dass in fast jeder Pause die Tischtennisplatten auf dem Pausenhof, als auch im Forum durchgehend belegt sind. Vor allem für die SchülerInnen aus der Sekundarstufe 1 scheint Tischtennis eine attraktive Sportart zu sein. Aus motivationaler Sicht wirkt Tischtennis als geeigneter Gegenstand für den Sportunterricht. Problematisch könnte neben den notwendigen Materialien, die in einem gewissen Umfang vorhanden sein müssen (um entsprechenden Sportunterricht zu gestalten), die Frage sein, welche Zielsetzung in Schule verfolgt werden kann und muss. Aufgrund der oft zu großen und heterogenen Lerngruppen im Sportunterricht, als auch der begrenzten Zeit zum Üben, können nicht dieselben Leistungsziele wie im Tischtennisverein verfolgt werden⁴. Auch die Reduzierung auf das

³ vgl. MSW NRW, 2012, S. 25. Die hier aufgeführten Kompetenzen sind auf jene reduziert, die für das Kernanliegen der Stunde eine Rolle spielen. Besonders wichtige Aspekte sind fett gedruckt. Ferner werden an dieser Stelle nur die Kompetenzerwartungen für das leitende Bewegungsfeld/ den leitenden Sportbereich behandelt.

Erlernen von taktischen und technischen Grobformen, kann aus meiner bisherigen Erfahrung nicht befriedigend erreicht werden. Das vorliegende Unterrichtsvorhaben löst sich daher von dem leistungsorientierten Sportspiel und nutzt Tischtennis als Freizeitspiel und alternative Spielform.

Ziel des Unterrichtsvorhabens ist die Veränderung des klassischen Rundlaufs, sodass neue Varianten entstehen, die sich von dem normalen Rundlauf deutlich abheben. Unter Einbezug von Kriterien werden die veränderten Rundläufe von den SchülerInnen anschließend bewertet.

Die ersten beiden Unterrichtseinheiten konzentrieren sich auf die Diagnose der bei den SchülerInnen bereits vorhandenen technischen Spielfertigkeiten im Tischtennis, da geringe Bewegungskompetenzen vorhanden sein müssen, um ein Rundlaufspiel zu ermöglichen. Bis zu einem gewissen Grad bietet die Veränderung des Rundlaufs auch die Möglichkeit, technische Defizite auszugleichen.

In der 3. Unterrichtseinheit liegt der Schwerpunkt in der kooperativen Erarbeitung von Rundlaufvariationen. Um kreative Ergebnisse zu erzielen, bekommen (nach Absprache) die SchülerInnen gewünschtes Material zur Verfügung. Veränderungen des Rundlaufs können sich dabei auf die Größe / Aufstellung der Tischtennisplatte, die Netze, die Regeln / die Grundidee, Laufwege etc. beziehen. Damit soll vor allem die Methodenkompetenz der SchülerInnen gefördert werden.

Nachdem in einer Erarbeitungsphase von den SchülerInnen 5 Bewertungskriterien für ein Rundlaufspiel, das Spaß macht, festgelegt worden sind, knüpfen die Inhalte der aktuellen Unterrichtsstunde an. In dieser Stunde, sollen durch praktische Erprobung mit dem Wissen um die Kriterien, die Rundlaufvariationen der Gruppen bewertet werden.

Nachdem die Rundlaufvarianten hinsichtlich ihres „Spaßes“ bewertet wurden, optimieren die SchülerInnen in der Folgestunde ihre Rundläufe, unter Einbezug der Kriterien, die bei den Bewertungen unzufrieden ausgefallen sind. Ob eine Tatsächliche Verbesserung eingetreten ist, wird in einer weiteren Bewertungsrunde festgestellt.

3 Unterrichtsstunde

3.1 Entscheidungen

Thema der Stunde

Kooperative Bewertung der im Laufe des Unterrichtsvorhabens in Kleingruppen entwickelten Rundlaufvariationen im Tischtennis, unter Verwendung der zuvor von den SchülerInnen selbst festgelegten Bewertungskriterien für ein (Rundlauf)Spiel das Spaß macht, zur Förderung der Urteilskompetenz

Kernanliegen

Die SUS können die von den anderen Gruppen im Laufe des Unterrichtsvorhabens entwickelten Rundlaufspiele im Tischtennis unter Einbezug der zuvor selbst aufgestellten Kriterien für ein Spiel, das Spaß macht (einfache Regeln, viel Bewegung, Materialmenge, Herausforderung, alle können mitmachen) bewerten, in dem sie die Rundlaufspiele praktisch erproben und kriteriengeleitet reflektieren.

3.2 Begründungszusammenhänge

3.2.1 Lernvoraussetzungen

Die aktuelle Unterrichtsstunde greift auf die von den Schülergruppen in der vorherigen Unterrichtseinheit entwickelten und optimierten Rundlaufvariationen zurück. Das klassische Rundlaufspiel im Tischtennis, als auch die Variationen der SchülerInnen, setzt eine gewisse Anzahl von Spielern voraus, um die Grundidee / die Spielfreude (so lange wie möglich im Spiel zu bleiben) gerecht zu werden. Ist die Anzahl der MitspielerInnen zu gering (weniger als 4), verlagert sich der Schwerpunkt des Rundlaufspiels auf das (klassische) Einzel im Tischtennis. Da in der vorherigen Sportstunde bekannt wurde, dass zwei Schülerinnen sich gegenwärtig im Ausland befinden (Frankreich), konnten sich zwei betroffene Gruppen auf die Reduzierung der MitspielerInnen einstellen. Die gezeigte Unterrichtsstunde wird mit

einer Gruppe bestehend aus 6 und drei Gruppen bestehend aus jeweils 5 SchülerInnen geplant.

Die tischtennisspezifischen Fertigkeiten der SchülerInnen, die bereits am Anfang des Unterrichtsvorhabens getestet wurden, sind nach wie vor gut geeignet, um ein Rundlaufspiel im Tischtennis effektiv auszuführen. Sowohl die Fertigkeiten der Vor-, als auch der Rückhandschläge sind ausreichend genug, um einen längeren Spielfluss im Rundlauf aufrecht zu halten. Die Angaben der SchülerInnen sind so weit ausgebildet, dass ein guter Spielbeginn gewährleistet ist. Dementsprechend besteht in der aktuellen Unterrichtsstunde nicht die Gefahr, dass die Bewertung eines Rundlaufspiels von den technischen Fertigkeiten der SchülerInnen abhängt bzw. beeinflusst wird.

Die Erarbeitung der veränderten Rundlaufformen fand in den vorherigen Unterrichtsphasen in Gruppenarbeit statt. Da die Gruppen in den Unterrichtsstunden gleichgeblieben sind, konnten die SchülerInnen sich sowohl motorisch als auch sozial aufeinander einstimmen. Erkennbar wurde dies bei Schülern, deren Tischtennisfertigkeiten auf Vereinsniveau liegen. Sie haben ihr Können in der Gruppenphase nicht kontraproduktiv eingesetzt, sondern genutzt um den Spielfluss über mehrere Runden aufrecht zu halten, sodass die Rundlaufvariation produktiv weiterentwickelt werden konnten. Entsprechend wird davon ausgegangen, dass auch in der aktuellen Unterrichtsstunde eine konstruktive Zusammenarbeit der Gruppen zustande kommt.

3.2.2 Zentrale Inhalte (didaktische Akzentuierung) und didaktische Reduktion

Der zentrale Inhalt der Stunde liegt in der praktischen Erprobung und der kriteriengeleiteten Bewertung der in der Unterrichtseinheit zuvor von den SchülerInnen entwickelten Rundlaufvariationen im Tischtennis.

Der klassische Tischtennisrundlauf ist den meisten SchülerInnen aus dem Freizeitsport / Pausensport bekannt, und hat dementsprechend einen (Alltags)bezug zur Lebenswelt der SchülerInnen. Eigene Beobachtungen in den Schulpausen haben gezeigt, dass neben dem klassischen Rundlauf, auch immer wieder veränderte Formen des Rundlaufs gespielt werden. Nicht selten resultieren die Veränderungen aus der „Not“ heraus, da die nötigen Materialien (Tischtennisschläger, Tischtennisbälle) gar nicht oder nicht in ausreichender Zahl

vorhanden sind. Schnell wird hier die Hand als Ersatz für den Tischtennisschläger, oder ein Fußball stellvertretend für den Tischtennisball eingesetzt. Beobachtet man dieses Spielgeschehen, wird deutlich, dass die erkennbare Freude der SchülerInnen daraufhin deutet, dass Rundlaufvarianten von den SchülerInnen als Spiel gesehen wird, dass Spaß macht. Dabei scheint den SchülerInnen gar nicht bewusst zu sein, warum das Spiel eigentlich Spaß macht. An diesem Punkt knüpft die aktuelle Stunde an. Die SchülerInnen sollen nach der Unterrichtsstunde in der Lage sein, bewusst die Punkte praktisch zu reflektieren, die ein Rundlaufspiel zu einem spaßbetonten Spiel werden lassen. Dabei sollen die SchülerInnen das theoretische Wissen (Bewertungskriterien) auf die Rundlaufveränderungen praktisch anwenden. Der Weg zu dieser Sensibilisierung kann nur über die praktische Anwendung der Rundlaufvariationen und dem Wissen um die Kriterien erfolgen, sodass ein Erleben des Rundlaufspiels entsteht, von dem die SchülerInnen eine Bewertung ableiten können.

Die Kriterien für ein gutes Spiel das Spaß macht, wurden in der vorherigen Unterrichtseinheit zusammen mit den SchülerInnen bestimmt. Dabei wurde die Anzahl der Kriterien auf fünf begrenzt, um zu gewährleisten, dass die Bewertung der Spiele aus den praktischen Erfahrungen resultieren und nicht aus einer groben Abschätzung. Des Weiteren sollen die SchülerInnen in ihren Gruppen die gesammelten Erfahrungen aus der Erprobung gemeinsam reflektieren und bewerten. Bei einer zu hohen Anzahl, würden die Kriterien nur noch flüchtig abgearbeitet werden und nicht bewusst besprochen.

Im Folgenden sind die Kriterien als Frage formuliert, die in der Bewertung berücksichtigt werden:

- Können alle gleichermaßen mitspielen?
- Sind die Regeln einfach und verständlich?
- Entsteht viel Bewegung?
- Ist die Menge des Materials angemessen?
- Ist das Spiel herausfordernd?

Das Kriterium „einfache und verständliche Regeln“ könnte auch theoretisch beantwortet werden, ohne das Rundlaufspiel praktisch zu erproben. Dagegen müssen die

weiteren Bewertungskriterien in der Praxis angewandt werden, um festzustellen, ob zum Beispiel das Spiel mir die Möglichkeit eröffnet, mich viel und intensiv zu bewegen.

3.2.3 Didaktisch-methodische Entscheidungen

Die Einstimmung (Gruppenintervall-Lauf) der Stunde bietet durch ihre Spielform gewisse Schnittmengen zu der Charakteristik des Rundlaufs im Tischtennis. Die SchülerInnen laufen im Kreis an der Tischtennisplatte vorbei und spielen dort einem festen Anspieler den Tischtennisball zurück. Diese Form der Einstimmung sorgt für einen hohen Bewegungsanteil und integriert gleichzeitig den Einsatz von Tischtennisschläger und Tischtennisball. Im Laufe des Unterrichtsvorhabens wurde die Einstimmungsform bereits erprobt, sodass den SchülerInnen das Grundprinzip bereits bekannt ist. Die kleinen Hindernisse (kl. Kasten, balancieren über die Bank) die beim Laufen überwunden werden müssen, dienen dazu, den „Stau“ an den Tischtennisplatten zu reduzieren. Allerdings konnte diese Maßnahme, als auch die Aufteilung in 2 Gruppen, die Wartezeit an den Tischtennisplatten nicht zufriedenstellend verkürzen. Um die Bewegung flüssiger zu halten, wird die Runde, die die SchülerInnen laufen müssen vergrößert, sodass die SchülerInnen „pünktlich“ zum nächsten Anspiel an den Tischtennisplatten ankommen. Die festen, von mir gewählten Anspieler, beherrschen ein sicheres An- und Rückspiel, sodass der Spielfluss nicht von zu vielen Fehlern gestört wird. Zwei Schülerinnen mit sonderpädagogischen Förderbedarf, nehmen ebenfalls an dieser Form teil, allerdings bekommen sie einen Wasserball / Strandball zugespielt (welcher mit der Hand zurückgespielt werden muss). Der Wasserball ist aufgrund seiner größeren Trefferfläche und der langsameren Fluggeschwindigkeit geeigneter als ein Tischtennisball. Eine Schülerin wird von ihrer Integrationshelferin, zur Orientierung des Laufweges und zur Unterstützung des Rückspiels, begleitet. Während der Einstimmung nimmt der LAA eine passive Rolle ein und sorgt für den Beginn bzw. für die Beendigung der Einstimmung.

Bevor die Erprobung und Bewertung der Rundlaufvariationen beginnt, stellt jede Gruppe ihre Variante vor. Die Gruppe bestimmt zunächst einen Schüler, der das Rundlaufspiel den anderen Gruppen kurz in Worten erklärt. Anschließend führt diese Gruppe ihr Spiel exemplarisch einmal vor. Sowohl die Erklärung mit Worten, als auch das Vormachen zur Visualisierung der Worte, soll zum Verständnis des Spielablaufs beitragen, da die Gruppen nach der Präsentationen eigenständig die Rundlaufspiele erproben sollen. Eine alternative Form, den SchülerInnen die Spiele untereinander zu erklären, wäre die Bildung von „Experten“. Bei diesem methodischen Vorgehen, erklärt ein Schüler, als ausgewählter Experte, einer anderen Gruppe seine Rundlaufvariante und führt diese mit der Gruppe

zusammen durch. Der Experte würde sicherstellen, dass die anderen Gruppen den Spielablauf verstanden haben und könnte für Rückfragen zur Verfügung stehen. Allerdings würde pro Gruppe ein Schüler (der Experte) die anderen veränderten Rundlaufspiele nicht erproben können, sodass nicht alle SchülerInnen das Kernanliegen der Stunde verfolgen würden.

Die Bewertung der einzelnen Rundlaufspiele erfolgt mit Hilfe von „Bewertungsbögen“ (die die festgelegten Kriterien berücksichtigt; siehe Anhang 1 - Spiel 1 u. 2 exemplarisch) die am Ende der Stunde eingesetzt werden, um die Ergebnisse der Gruppen zusammenzuführen und so besser auswerten zu können. Der LAA übernimmt eine Auswertung eines Kriteriums, damit den SchülerInnen das Prinzip der Auswertung klar wird. Die Auswertung der Ergebnisse dient zunächst einmal dazu, den einzelnen Gruppen Rückmeldung zu geben, wie ihre Spiele hinsichtlich der Kriterien bewertet wurden. Ebenfalls wird für die Gruppen transparent, in welchem Bereich das Spiel eventuell (in der nächsten Stunde) verbessert werden müsste (zum Beispiel im Bereich „viel Bewegung“. An dieser Stelle wird damit ein Anknüpfungspunkt an die nächste Stunde geschaffen.

Nach der Einstimmung verfolgen die beiden Schülerinnen mit Förderbedarf ihr eigenes Lernziel. Die Einführung des Unterrichtsvorhabens hat gezeigt, dass aufgrund der technisch-koordinativen Fertigkeiten, als auch motivationalen Ausgangslage, die Schülerinnen nicht mit in die Rundlaufgruppen gesetzt werden können. Der Schwerpunkt für die Beiden bezieht sich auf das Rückschlagen (ohne Schläge) eines größeren Balles auf einem abgesteckten Feld der Sporthalle (ohne TT-Platte = dadurch können eigene Fehler reduziert werden) über einen Kasten. Die Integrationshelfer spielen mit, sodass möglicherweise eine Art Rundlauf um den Kasten entsteht.

3.2.4 Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen

Da die Rundlaufvariationen der einzelnen Gruppe unterschiedlich komplex ausfallen, könnte es trotz der Erklärungen und des Vormachens, bei der einen oder anderen Gruppe zu Unklarheiten kommen. Trifft solch ein Fall ein, kann zunächst auf die Arbeitsblätter (die SchülerInnen haben während der Erarbeitung ihrer Rundlaufspiele, die Ideen und den Ablauf der Spiele auf Papier festgehalten – siehe Anhang 2) zurückgegriffen werden, die zum Verstehen des Spielgedankens beitragen könnten. Reichen diese Arbeitsblätter nicht aus, um

Rückfragen zu beantworten, stehen zwei weitere Optionen zur Verfügung, die helfen, den SchülerInnen das Spiel verständlich zu machen: Zum einen steht der LAA den Gruppen zur Verfügung, um Verständnisprobleme zu klären, zum anderen könnte bei größeren Schwierigkeiten, kurzzeitig ein Schüler aus seiner eigentlichen Gruppe entsandt werden, um der anderen Gruppe mit dem Spielverstehen zu helfen.

Des Weiteren stellt der Gegenstand „Tischtennis“ an sich schon ein Gegenstand dar, der relativ materiallastig ist (TT-Platten, TT-Schläger, TT-Bälle). Durch den Schwerpunkt Rundlauf nimmt die Menge des Materials noch einmal zu, sodass auch die Abhängigkeit vom Material deutlich steigt. Sollten Materialien während der Stunde kaputt gehen, steht Ersatz (zum Beispiel weitere TT-Platten, oder Netze) zur Verfügung, um eine Weiterführung des Unterrichts zu gewährleisten.

Lehrschritte / Lehrformen Intention und Aktivität der Lehrkraft	Inhaltsaspekt	Lernschritte / Lernformen Intendiertes Schülerverhalten	Organisation
Einstieg			
Begrüßung, Vorstellen der Gäste, Stundenausblick Moderation durch den LAA	Verknüpfung der Inhalte der letzten Stunde (Kriterien für ein gutes Spiel) mit dem Inhalt der heutigen Stunde (praktische Erprobung + Bewertung der Rundläufe)	Die SchülerInnen verstehen, dass die Bewertung der Rundlaufvariationen mit Hilfe der zuvor festgelegten Kriterien erfolgt	Sitzkreis
Einstimmung			
Die Platzierung der Hüttchen erfolgt durch den LAA LAA gibt das Startsignal (Pfeif) und beobachtet den Ablauf der Einstimmung	Aktivierung der Schülermotivation durch das rundlaufähnliche Einstimmungsspiel	SchülerInnen bauen die TT-Platten etc. gemeinsam auf. Die Schülerinnen bewegen sich intensiv und steigern ihr Motivation	Abgestecktes Feld in 2/3 der Halle 2 Tischtennisplatten, 1 TT-Schläger pro SUS, 2 TT-Bälle, 1 Wasserball 2 Bänke, 2 kl. Kästen, Hüttchen
Präsentation			
LAA unterstützt die SchülerInnen bei der Platzierung der TT-Platten LAA erklärt den Ablauf der Präsentationen	Aufbau der restlichen TT-Platten Jede Gruppe bekommt Zeit, sich in ihrer eigenen Rundlauform „einzuspielen“ Anschließend stellt jede Gruppe den anderen Gruppen (Erklären + Vormachen) ihren Rundlauf vor	Die SchülerInnen können anhand der Vorstellung, den Ablauf der veränderte Rundläufe nachvollziehen	1/3 der Sporthalle; 4 TT-Platten / 1 Reifen + Ringe 2 Korbbalkkörbe, Zauberschnur, 2 Aerobicmatten,
Erarbeitung			
LAA wiederholt mit den SchülerInnen die Kriterien für ein gutes Spiel und erklärt die Aufgabenstellung / verteilt die Bewertungsbögen (siehe Anhang 1)	Jede Gruppe erprobt das Rundlaufspiel der anderen Gruppen und bewertet diese mit Hilfe der Kriterien des Bewertungsbogens	Die SchülerInnen erproben die Rundläufe der anderen Gruppen und bewerten zusammen mit ihren Gruppenmitglieder die Varianten	1/3 der Halle 1 Gruppe pro TT-Platte
Reflexion			
LAA sammelt die Ergebnisse mit Hilfe der SchülerInnen und veranschaulicht diese auf einem Plakat	Welches Rundlaufspiel hat die Kriterien eines Spieles das Spaß macht am besten umsetzen können / die meisten Sterne erzielt?	Die SchülerInnen ordnen ihre Bewertungen zu und erklären, warum welches Spiel wie abgeschnitten hat.	1/3 der Halle vor der Hallenwand Sitzkreis
Ausstieg			
LAA verschafft einen Ausblick auf die kommende Stunde	Verbesserung der Punkte, die bei der Bewertung nicht so gut abgeschnitten haben.	Verabschiedung	Sitzkreis

3.3 Verlaufsplan




4 Literatur

MSV (Ministerium für Schule und Weiterbildung) Hrsg.: Kehrlehrplan für die Sekundarstufe 1
Gymnasium / Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen. Sport, Ritterbach Verlag, Frechen
2013

Robert Horsch, Öffnung des Sportunterrichts im Tischtennis. Anregungen für den
Sportunterricht in der Grundschule und Sekundarstufe, Auer Verlag, 2005




5 Anhang

Spiel 1

	Es entsteht viel Bewegung	Die Regeln einfach und verständlich	Alle können gleichermaßen mitspielen	Das Spiel ist herausfordernd	Die Menge des Materials ist angemessen
Trifft voll zu 					
Trifft teilweise zu 					
Trifft nicht zu 					
Summe der Punkte:					

Anhang 1:

Spiel 2

	Es entsteht viel Bewegung	Die Regeln einfach und verständlich	Alle können gleichermaßen mitspielen	Das Spiel ist herausfordernd	Die Menge des Materials ist angemessen
Trifft voll zu 					
Trifft teilweise zu 					
Trifft nicht zu 					
Summe der Punkte:					

