



Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Essen
Seminar Gymnasium/Gesamtschule

Schriftlicher Entwurf für den 3. Unterrichtsbesuch am

Inhalt

1. Datenvorspann.....	2
2. Unterrichtsvorhaben	2
2.1 Entscheidungsteil	2
2.2 Begründungsteil	3
2.2.1 Schulische Rahmenbedingungen.....	3
2.2.2 Curriculare Legitimation	4
2.2.3 Fachdidaktische Einordnung.....	5
2.2.4 Bedeutung der Stunde im Unterrichtsvorhaben.....	6
3. Unterrichtsstunde	7
3.1 Entscheidungsteil	7
3.2 Begründungsteil	8
3.2.1 Lernvoraussetzungen	8
3.2.2 Zentrale Inhalte und didaktische Reduktion	9
3.2.3 Didaktisch-methodische Entscheidungen.....	10
3.2.4 Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen	12
4. Literatur	12
5. Anhang (Verlaufsplan).....	13



Schriftlicher Entwurf für den 3. Unterrichtsbesuch am

1. Datenvorspann

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: 5b (28 SuS)
Zeit: 08:20 – 09:20 Uhr
Ort:

Anwesend:

Fachseminarleiter:

Ausbildungsbeauftragter:

2. Unterrichtsvorhaben

2.1 Entscheidungsteil

Thema des Unterrichtsvorhabens:

Erweiterung und Festigung der Team- und Spielfähigkeit im Basketball mit Hilfe des Turnballspiels, unter besonderer Berücksichtigung der Kooperation und Kommunikation zwischen den Spielern

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können...

- in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit (z. B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben.
- grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden.
- kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele 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.

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern.
- sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern taktisch angemessen verhalten.
- grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären.

Methodenkompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können...

- einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (z. B. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) – auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern.
- grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden.

Urteilskompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können...

- Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten.
- Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z.B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen.

Gliederung des Unterrichtsvorhabens

1. Einzelstunde	Spielgemäße Einführung in das Turmballspiel und Entwicklung eigener Spielregeln
2. Doppelstunde	Weiterentwicklung und Überarbeitung der Spielregeln
3. Einzelstunde	Förderung eines sicheren Pass-Spiels unter besonderer Berücksichtigung des „Sich Freilaufens/Anbietens“
4. Doppelstunde	<i>Erarbeitung von Kommunikationssignalen zur Verbesserung eines sicheren Passspiels</i>
5. Einzelstunde	Optimierung eines sicheren Passspiels unter besonderer Berücksichtigung des „Passens und Fangens“
6. Doppelstunde	Einführung des Dribblings beim Basketball (optional)
7. Doppelstunde	Turmballturnier

2.2 Begründungsteil

2.2.1 Schulische Rahmenbedingungen

Der schulinterne Lehrplan des Gymnasiums Essen Übrühr schreibt verbindlich vor, dass in der Jahrgangsstufe 5 „kleine Spiele“ im Rahmen des Inhaltsbereiches 2 (Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen) thematisiert werden. Das Turmballspiel lässt sich den kleinen Spielen zuordnen und erfüllt somit die Forderung des Lehrplans.

Zu Beginn des zweiten Schulhalbjahres habe ich die Klasse übernommen und zunächst, unter Berücksichtigung des schulinternen Lehrplans, ein Unterrichtsvorhaben zum Inhaltsbereich 5

(Bewegen an Geräten – Turnen) durchgeführt. Nach diesem Unterrichtsvorhaben und vor den Vorbereitungen auf die Bundesjugendspiele (Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik), wollte ich ein Unterrichtsvorhaben durchführen, indem es um Spiel- und Teamfähigkeit geht, so dass die Schülerinnen und Schüler möglichst vielfältige und abwechslungsreiche Sporterlebnisse erfahren. Zudem dient das Unterrichtsvorhaben als Vorbereitung auf das „große Spiel“ Basketball, was nach dem schulinternen Lehrplan in der Jahrgangsstufe 6 thematisiert werden soll.

In der Jahrgangsstufe 5 haben die Schülerinnen und Schüler drei Unterrichtsstunden Sport in der Woche. Leider ist in den letzten Wochen, aufgrund von Feiertagen, einer Klassenfahrt und den mündlichen Abiturprüfungen sehr viel Sportunterricht ausgefallen, so dass die letzte Sportstunde vor drei Wochen am Donnerstag, den 10.05.2012 stattgefunden hat. Hinzu kommt, dass der Abiturjahrgang für den heutigen Schultag seinen „Abischerz“ geplant hat. Diese Umstände könnten dazu führen, dass die Klasse heute sehr unruhig und aufgeregter ist.

2.2.2 Curriculare Legitimation

Kleine Spiele, wie das Turmballspiel, sind zunächst für jeden Schüler realisierbar. Die Besonderheit der „kleinen Spiele“ im Sportunterricht liegt darin, dass nicht die individuelle motorische (Höchst-)Leistung im Vordergrund steht, sondern die Teamfähigkeit und das kooperative Handeln und Verhalten. Die Schülerinnen und Schüler müssen als Team zusammenspielen, sich gegenseitig helfen und miteinander kommunizieren, um ein Spiel erfolgreich bewältigen zu können. Des Weiteren erfahren Kinder, die eventuell durch ihre körperlichen Voraussetzungen eher schwache sportliche Leistungen erbringen, Anerkennung und Erfolgserlebnisse, wenn ihr Team gewinnbringend zusammengespielt hat. Somit bleibt die Motivation und Freude am Sportunterricht für alle Schülerinnen und Schüler erhalten.

Kleine Spiele, wie das Turmballspiel - sind sowohl (wie bereits oben erwähnt) im schulinternen Lehrplan des Gymnasiums Essen Überraum für die Jahrgangsstufe 5, als auch im Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I in NRW (Inhaltsbereich 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen) als Unterrichtseinheit vorgesehen. Das Turmballspiel unter besonderer Berücksichtigung der Team- und Spielfähigkeit mit dem Schwerpunkt der Kooperation und Kommunikation bringt zahlreiche Vorteile mit sich. Der soziale und kooperative Anspruch fördert das Miteinander und Zusammenspiel der Schülerinnen und Schüler. Sie müssen miteinander spielen und kommunizieren, alle Teammitglieder integrieren und sich gegenseitig helfen um als Team erfolgreich zu sein. Die Arbeit „miteinander“ steht im Vordergrund und es wird erkennbar, dass jede/r Schüler/in in der Klasse in seinem Team gebraucht wird.

Das benannte Unterrichtsvorhaben lässt sich auch im Inhaltsfeld E (Kooperation und Konkurrenz) wieder finden. Der Schwerpunkt liegt hier auf der *Kooperation*, da das gemeinsame Handeln und die sozialen Kompetenzen wie Hilfsbereitschaft, Team- und Kommunikationsfähigkeit im Vordergrund beim „miteinander Spielen“ stehen. Weitere soziale und organisatorische Aspekte treten bei Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen sowie bei der Entwicklung und Veränderung von Spielregeln auf. Darüber hinaus kommt es selbstverständlich auch zu *Konkurrenzsituation*, da zwei Teams gegeneinander spielen und der Gegner besiegt

werden muss, um das Spiel zu gewinnen. In diesem Zusammenhang müssen die Schülerinnen und Schüler aber auch *Verantwortung* für ihre Mit- und Gegenspieler übernehmen, um ein faires Spiel zu ermöglichen. Aus diesem Grund und wegen der vielfältigen Emotionen, die im Spiel auftreten können und mit denen verantwortungsbewusst umgegangen werden muss, lässt sich das Unterrichtsvorhaben auch dem Inhaltsfeld C ([Wagnis und] Verantwortung) zuordnen. Zudem können die Inhaltsfelder A (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen) und F (Gesundheit) berücksichtigt werden, da zum Beispiel das Gesundheitsbewusstsein der Schülerinnen und Schüler, insbesondere in Bezug auf das Vorbeugen von Unfällen und Verletzungen, gefördert werden soll, indem sie im Spiel ihre Gegenspieler nicht foulern, sondern fair miteinander umgehen. Weitere Aspekte, wie zum Beispiel die Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens lassen sich im Inhaltsfeld A (Bewegungsstruktur und Bewegungslernen) wiederfinden. Der Gegenstand Turmball im Rahmen der „kleinen Spiele“ ist Bestandteil des Inhaltsbereiches 2 „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“. Hier können die Schülerinnen und Schüler selbst Spielideen entwickeln, gestalten und spielhafte Situationen erleben. Bei der selbstständigen Gestaltung der Spielverläufe lernen die Schülerinnen und Schüler viel über ihre sozialen und kreativen Fähigkeiten. Es geht also neben dem Lernen und Üben von Sportspielen (Inhaltsbereich 7 „Spielen in und mit Regelstrukturen“) um die selbstständige, kreative und kooperative Gestaltung von „kleinen Spielen“. Dabei müssen die Spielregeln so gestaltet sein, dass ein für alle gelingendes Spiel aufrecht erhalten bleibt. Zudem können die Schülerinnen und Schüler in den vielfältigen Spielsituationen „ihren Körper in seiner Einzigartigkeit und Veränderbarkeit begreifen und lernen, mit ihm verantwortungsvoll als Teil ihrer selbst umzugehen. Solche Erfahrungen und Kompetenzen sind für alle Schulstufen und Schulformen wichtig“ (Richtlinien und Lehrpläne für die Sek II – Gymnasium/Gesamtschule in NRW, S. XXXIX) und lassen sich im Inhaltsbereich 1 „Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen“ wiederfinden.

2.2.3 Fachdidaktische Einordnung

Das Unterrichtsvorhaben orientiert sich am spielgemäßen Konzept und soll möglichst handlungsorientiert durchgeführt werden. Ziel ist es ganzheitlich und schüleraktiv zu unterrichten um das gemeinsame Handeln von Lehrer/in und Schüler/innen zu fördern. Die Hauptintension des spielgemäßen Konzepts ist es die Schülerinnen und Schüler sehr früh zum Spielen zu bringen und so der Hauptmotivation des Spielens nachzukommen. Selbst Spielanfänger können durch Vereinfachungsstrategien und vereinfachte Spielformen sofort mitspielen, die Spielidee erfassen und sich in das soziale Gefüge der Klasse eingliedern. Der Zusammenhang des Übens und Spielens wird durch die Anwendung einer Spielreihe gegeben. Nicht die lehrbuchhafte Ausführung der technischen Elemente, sondern ein angemessenes Handeln in einer bestimmten Spielsituation ist durch eine sinnvolle Kombination von Technik und Taktik zu erlernen. Das Turmballspiel dient in diesem Unterrichtsvorhaben als Basisspiel für die großen Spiele insbesondere für das Spiel Basketball. Die Spielidee, Grundsituationen und Spielhandlungsmöglichkeiten des Turmballspiels entsprechen den gemeinsamen Strukturen von Sportspielen. Im Unterschied zu den großen Spielen beinhalten Basisspiele jedoch einfa-

che technische Anforderungen, umfasst ein Minimum an Regeln, ist leicht zu organisieren und durchzuführen und bietet auch Teilnehmern mit unterschiedlichen Spielerfahrungen befriedigende Spielerlebnisse. Primär geht es darum, dass sich jedes Team als kooperative Gruppe bemüht Erfolg zu haben und miteinander wetteifert.

2.2.4 Bedeutung der Stunde im Unterrichtsvorhaben

Die heutige Stunde ist die vierte von insgesamt 7 geplanten Unterrichtseinheiten. Zu Beginn des Unterrichtsvorhabens sollten die Schülerinnen und Schüler eigene Regeln für das Turmballspiel entwickeln. Nur die Grundidee¹ des Spiels und die Regel, dass nicht gedribbelt werden darf, wurden von mir vorgegeben. Zunächst wurde das Spiel ohne Regeln – mit Ausnahme der Regel, dass nicht gedribbelt werden darf – durchgeführt. Dabei kam es schnell zu Protesten der Schülerinnen und Schüler und es wurde deutlich, dass es für ein gelingendes Spiel einiger weiterer Regeln bedarf. Die ersten Spielregeln, auf die sich die Schülerinnen und Schüler in einer Reflexionsphase geeinigt haben waren folgende:

- Der Ballbesitzer darf nicht laufen, damit die guten und schnellen Spieler/innen nicht direkt zum Turmwächter laufen, ohne den Ball an die Mitspieler abzuspielen.
- Der Ball muss zum Turmwächter geworfen und darf nicht übergeben werden.
- Es wird ohne Körperkontakt gespielt, um unfaire Spielsituationen zu vermeiden.
- Doppelpässe sollen vermieden werden, damit möglichst alle Mitspieler mal den Ball bekommen.

Im weiteren Verlauf des Unterrichtsvorhabens wurden die selbstständig erarbeiteten Regeln erprobt und nochmals reflektiert, so dass sie teilweise optimiert und ergänzt wurden. Zum Beispiel wurde die „Nicht-Laufen-Regel“ so verändert, dass man bis zu 3 Schritten laufen darf, aber nicht um Raum zu gewinnen, sondern um sich eine bessere Passposition zu ermöglichen. Zudem haben die Schülerinnen und Schüler folgende Regeln hinzugefügt:

- Sowohl das angreifende Team, als auch das verteidigende Team muss Abstand zum Turmwächter halten. Um diesen gewünschten Abstand genauer festzulegen wurden kleine Matten um die kleinen Kästen gelegt, die nicht betreten werden dürfen.
- Der Turmwächter darf auf den Korb werden. Wenn er trifft gibt es einen zusätzlichen Punkt.

In den ersten beiden Unterrichtseinheiten des Unterrichtsvorhabens, ging es dementsprechend im Schwerpunkt darum, dass die Schülerinnen und Schüler ein einfaches Bewegungsspiel selbstständig entwickeln und eigenverantwortlich verändern, so dass ein Teamspiel entsteht, bei dem alle mitspielen können und an dessen Regeln sich alle halten müssen. Gespielt wurde von Anfang an mit einem Basketball und nicht – wie meine erste Überlegung war – mit einem Softball, damit sich die Schülerinnen und Schüler an die spezifischen Strukturen des Balls gewöhnen, da das Unterrichtsvorhaben als Vorbereitung auf das Spiel Basketball dienen soll.

¹ Beim Turmball spielen zwei Mannschaften auf einem Feld gegeneinander. Jeder Mannschaft wird an einer Feldseite das zu treffende Ziel (Mitspieler auf einem Minikasten) zugeteilt. Eine Mannschaft erhält einen Punkt, wenn der Mitspieler auf dem Minikasten (Turmwächter) angespielt wird und den Ball fängt. Nach jedem erzielten Punkt, wechselt der Turmwächter.

In der Unterrichtseinheit vor der heutigen Stunde ging es schwerpunktmäßig um das „Sich-Anbieten“. Beim Spielen mit „Joker“² haben die Schülerinnen und Schüler den Sinn und die Bedeutung des „Sich-Anbietens“ für einen sicheren und gelingenden Pass erarbeitet. Durch den „Joker“ und der daraus resultierenden Überzahl der angreifenden Mannschaft, hatte mindestens immer ein Spieler die Gelegenheit sich vom Verteidiger zu lösen, sich freizulaufen und sich dem Ballbesitzer anzubieten. Dennoch trat häufig das Problem auf, dass die nun freien Spieler nicht angespielt wurden. Der Pass wurde unkontrolliert in den Raum gespielt, sobald es zu einer Bedrängnis durch den Gegner kam. Zudem kam es in einigen Teams zu Kommunikationsschwierigkeiten, die zum Ballverlust führten. Diese Beobachtungen veranlassten mich das Thema der Verständigung mit Hilfe von Kommunikationssignalen zu thematisieren, welches in dieser Stunde stattfinden soll. Das Ziel soll sein, durch eine verbesserte Kommunikation zwischen den Mitspielern eine effektivere Spielfähigkeit im Team zu erreichen.

3. Unterrichtsstunde

3.1 Entscheidungsteil

Thema der Stunde:

„Verständigung beim Turmball“ – Explorative Erarbeitung von Kommunikationssignalen mit Hilfe einer vereinfachten Spielform zur Optimierung eines sicheren Passspiels

Kernanliegen:

Die SuS können mit Hilfe von Kommunikationssignalen ihre Mitspieler bewusst wahrnehmen um ein sicheres Passspiel beim Turmball durchzuführen.

Teillernziele:

Kognitive Teillernziele: Die Schülerinnen und Schüler können...

- Handlungsmöglichkeiten für ein sicheres Passspiel erörtern.
- die Bedeutung von Kommunikationssignalen als Möglichkeit der Verständigung beim Passspiel erklären.

Motorische Teillernziele: Die Schülerinnen und Schüler können...

- einen Pass durchführen und den Ball sicher fangen.
- ihre Spielfähigkeit im Spiel effektiv anwenden.
- durch unterschiedliche Spielformen ihre koordinativen Fähigkeiten (Orientierungs-, Reaktions- und Differenzierungsfähigkeit) schulen.

Sozial-affektive Teillernziele: Die Schülerinnen und Schüler können...

- ihre Team-, Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit verbessern, indem sie im Spiel als Team agieren.

² Der Joker ist ein zusätzlicher Mitspieler des angreifenden Teams. Er wechselt immer dann, wenn das verteidigende Team zu Angreifern wird, so dass das angreifende Team immer in Überzahl ist

- sich an vereinbarte Regeln halten.
- verantwortungsbewusst mit ihren Mit- und Gegenspielern umgehen.

methodische Teillernziele: Die Schülerinnen und Schüler können:

- Spielregeln eigenverantwortlich entwickeln und verändern.
- spieltypische Kommunikationsformen anwenden.
- sich als Team organisieren.
- bewegungsbezogene und wahrnehmungsbezogene Aufgaben lösen, indem sie Handlungsmöglichkeiten erproben und gegebenenfalls wieder verwerfen.

3.2 Begründungsteil

3.2.1 Lernvoraussetzungen

Bei der Klasse 5b handelt es sich – meiner Einschätzung nach – im Vergleich zu anderen Klassen des Gymnasiums Essen-Überruhr, um eine motorisch durchschnittliche Klasse. Einige Schülerinnen und Schüler sind sehr sportlich und nicht wenige treiben auch in ihrer Freizeit Sport, so dass - nach meinem Empfinden – nur sehr wenige Kinder unterdurchschnittliche motorische Leistungen aufweisen. Die Schülerinnen und Schüler sind bis auf einige Ausnahmen nicht verhaltensauffällig oder problematisch. Zu den Ausnahmen zählen Robert, Nicky und zeitweise auch Rike, denn wenn es zu Unterrichtsstörungen kommt, dann sind sie in den meisten Fällen daran beteiligt. Daher werden insbesondere die zwei Jungen voraussichtlich in der heutigen Stunde unter meiner besonderen Beobachtung stehen. Darüber hinaus herrscht in der Klasse ein relativ gutes soziales Verhältnis zwischen den Schülerinnen und Schülern. Allerdings sind viele Schülerinnen und Schüler der Klasse, im Vergleich zu anderen Schülerinnen und Schülern der Jahrgangsstufe 5, die ich zum Teil aus der Trampolin AG kenne, sehr unruhig. Insbesondere in Gesprächsphasen brauchen sie lange um ruhig zu werden oder werden schnell wieder unruhig. Es kann in der heutigen Stunde also dazu kommen, dass ein wenig Zeit investiert werden muss, um in den Gesprächsphasen – zum Beispiel durch Redepausen – für Ruhe zu sorgen. Dennoch werde ich versuchen, die Gesprächsphasen so kurz wie möglich zu gestalten und den Schülerinnen und Schülern viel Bewegungszeit zu geben, denn in den Sportstunden hat sich immer wieder gezeigt, dass die Schülerinnen und Schüler von sich aus motiviert sind, sich zu bewegen, zu spielen und zu toben. Insbesondere weil die letzte Sportstunde drei Wochen zurück liegt und der außersportliche Unterricht am Gymnasium für die Schülerinnen und Schüler oftmals ermüdend und anstrengend ist, soll der Sportunterricht ein Ort des Austobens sein, indem den Schülerinnen und Schülern möglichst viel Zeit zum Bewegen gegeben werden soll. Hinzu kommt, dass der vorherige Unterrichtsgegenstand, wie im schulinternen Lehrplan vorgesehen und oben bereits erwähnt, aus dem Bereich Turnen kam, so dass es dort wenig Spielgelegenheiten gab und insbesondere die Einzelstunden weniger bewegungsintensiv waren.

3.2.2 Zentrale Inhalte und didaktische Reduktion

Der Schwerpunkt der heutigen Stunde liegt weniger auf dem Erwerb technischer Fertigkeiten sondern viel mehr auf dem Erwerb spielbezogener Wahrnehmungs- und Handlungsmuster für die Bewältigung einer Spielsituation. Gerade Sportspiele, die den Pass zum Mittel des Miteinanderspielens haben, sind auf erfolgreiche Verständigung unter den Teammitgliedern angewiesen, da sonst das Spiel nicht funktioniert.

Die Unterrichtsstunde beginnt im Sitzkreis. Dort finden die Begrüßung und die Schmuckkontrolle statt. In diesem Kontext ist zu erwähnen, dass einige Schülerinnen und Schüler eine Brille tragen, die während des Sportunterrichts jedoch abgenommen wird. Die wenigen Ausnahmen tragen entweder eine Sportbrille oder haben von den Eltern bestätigen lassen, dass eventuelle Verletzungen oder Schäden der Brille eigenverantwortlich getragen werden und nicht in der Verantwortung der Schule liegen. Nachdem den Schülerinnen und Schülern ein kurzer Ausblick auf die Unterrichtsstunde gegeben wurde, sollen sie sich mit Hilfe des Parteiballspiels aufwärmen und in Bewegung kommen. Das Spiel ist den Schülerinnen und Schülern bekannt, dennoch sollen die Regeln kurz wiederholt und an die erarbeiteten Regeln des Turmballspiels angepasst werden. Somit stellt die Phase der Erwärmung beziehungsweise Einstimmung zugleich eine erste Erprobungsphase dar, da die Schülerinnen und Schüler ständig in Bewegung sein müssen, um sich immer wieder neue Freiräume zu schaffen und frei anspielbar zu sein. Hinzu kommt der zentrale Schwerpunkt der Stunde: Die Spieler/innen, die sich freigelaufen haben, müssen ihren Mitspieler/innen signalisieren, dass sie frei für einen Pass sind. Zudem spielt ein guter Überblick eine bedeutende Rolle, da man sich schnell orientieren und entscheiden muss, zu wem man den „besten“ Pass spielt.

Ich hatte mir zunächst überlegt, folgende Variante des Parteiballs zu spielen: Ein Team bekommt keinen Punkt, wenn die Teammitglieder sich den Ball ohne Unterbrechung zehnmal zugepasst haben, sondern wenn jeder Spielerin/jedem Spieler im Team der Ball mindestens einmal zugepasst wurde. Ich habe diese Überlegung aber wieder verworfen, da ich hier eine Problematik bei den letzten erforderlichen Pässen sehe. Bei dieser Variante des Spiels wird zwar die Kommunikation zwischen den Spieler/innen noch mehr gefordert, weil sich die Spieler/innen, die noch keinen Pass bekommen haben, irgendwie bemerkbar machen müssen, zugleich hat das verteidigende Team aber die Möglichkeit, den Passweg zu diesen letzten Spieler/innen gezielt zuzumachen, so dass das Team sehr wenig Chancen hat einen Punkt zu machen. Dementsprechend habe ich mich für die 10er-Pass Variante entschieden und werde die beschriebene Alternative nur dann einsetzen, wenn sich im Spiel keine Situationen ergeben, in denen die Schülerinnen und Schüler miteinander kommunizieren.

Die Thematisierung der Kommunikation und Kooperation bei einem guten Pass-Spiel ist ein wesentlicher Bestandteil beim Basketball und zahlreichen anderen Sportspielen (z.B. Handball, Fußball...) und ist daher ein wichtiger Aspekt, der das Spielverstehen fördert und die Qualität des Spiels steigert. In der ersten Reflexionsphase soll jedoch zunächst einmal über mögliche Probleme (z.B. frei stehende Spieler/innen wurden nicht angespielt, ...) und mögliche Lösungsstrategien (z.B. sich bemerkbar machen) gesprochen werden. Anschließend sollen die verschiedenen Kommunikationsmöglichkeiten im Spiel erarbeitet werden. Hier ist zu erwarten, dass die Schülerinnen und Schüler hauptsächlich akustische Signale ausprobieren,

indem sie einander zurufen. Einige „gute Ballsportler“ werden vielleicht versuchen Handzeichen einzusetzen, aber non-verbale Signale, wie bewussten Blickkontakt herstellen, werden voraussichtlich nicht zu beobachten sein, da diese sehr komplex und koordinative anspruchsvoll sind. Daher sollen in der folgenden Reflexionsphase, schwerpunktmäßig akustische und maximal visuelle Kommunikationsmöglichkeiten beim Pass-Spiel herausgestellt werden. Visuelle Signale sollen nur thematisiert werden, wenn diese von den Schülerinnen und Schülern beobachtet werden. Mögliche Signale in diesem Zusammenhang könnten etwa Namen zurufen, Hilferufe senden oder Arme ausstrecken sein. Werden von den Schülerinnen und Schülern die erwarteten Signale nicht formuliert, wird von mir nachgefragt. Des Weiteren sollen zwei Schüler/innen gegebenenfalls die angesprochenen visuellen Kommunikationsmittel (z.B. Handzeichen) demonstrieren. Anhand der Demonstrationen der Schülerinnen und Schüler soll veranschaulicht werden, wie man sich bemerkbar machen kann und welche unterschiedlichen Funktionen die Kommunikationsmittel haben.

In der anschließenden Sicherungsphase soll die Anwendung dieser Kommunikationssignale umgesetzt werden. Sollte diese Sicherung gut funktionieren, so können anschließend die Vor- und Nachteile der jeweiligen Kommunikationsmöglichkeiten thematisiert werden – zum Beispiel das bei akustischen Signalen nicht nur die Mitspieler aufmerksam werden, sondern auch die Gegner. Das heißt, in einigen Spielsituationen ist ein Handzeichen sinnvoller als ein Zuruf. In anderen Spielsituationen hingegen – wenn zum Beispiel der anspielbare Spieler hinter dem Ballbesitzer steht – wird ein Handzeichen nicht helfen. Die Bewusstmachung dieser Vor- und Nachteile soll die Schülerinnen und Schüler dazu bringen, die Kommunikationsmittel in der Anwendungsphase beim Turmballspielen gezielter einzusetzen.

Zum Abschluss sollen die Schülerinnen und Schüler das Erarbeitete noch einmal wiederholen, um sicher zu stellen, dass aus der Stunde die wichtigsten Aspekte auch verstanden worden sind. An dieser Stelle möchte ich nochmal erwähnen, dass es in der Stunde nicht um taktische Signale, die den nächsten Spielzug anzeigen, oder um „versteckte“ Kommunikationssignale geht, wie man sie im Leistungssport findet, sondern um mögliche Signale, die ein Teammitglied dem Ballbesitzer senden kann, nachdem er sich erfolgreich freigelaufen hat. Der Ballbesitzer soll dadurch auf seinen Mitspieler aufmerksam werden, weil er ihn vorher vielleicht nicht gesehen oder wahrgenommen hat. Dies soll ein erfolgreiches Passspiel und ein kooperatives Teamspiel ermöglichen sowie die Spielfähigkeit schulen. Abschließend wird ein Ausblick auf die nächsten Stunden gegeben und die Schülerinnen und Schüler dürfen sich umziehen.

3.2.3 Didaktisch-methodische Entscheidungen

Der Sitzkreis zu Beginn der Stunde stellt eine Art „Ritual“ dar, das den Schülerinnen und Schülern im Grunde bekannt ist. Dennoch wird dort häufig gequatscht, so dass es möglich sein kann, dass direkt am Anfang der Stunde ein wenig Zeit investiert werden muss um die Klasse ruhig zu kriegen. Trotzdem soll auf den Sitzkreis nicht verzichtet werden, da hier die Begrüßung stattfindet und Transparenz geschaffen werden soll, indem ein kurzer Ausblick auf die heutige Stunde gegeben wird. Ich habe mich für das Unterrichtsthema der heutigen Stunde

entschieden, weil ich es für wichtig halte mit dieser Thematik schon früh zu beginnen, um später davon profitieren zu können.

Dem großen Bewegungsdrang der Klasse werde ich durch die Auswahl des Spiels Parteiball gerecht, da es eine hohe Bewegungszeit für jeden Mitspieler gewährleistet. Zudem soll in der heutigen Stunde von Anfang an und fortlaufend gespielt und keine Technikübungen eingeschoben werden. Gespielt wird mit einem Basketball, da in den vorangegangenen Unterrichtsstunden bereits mit diesem Ball gespielt wurde und die Schülerinnen und Schüler somit an den Ball gewöhnt sind.

Die Teamaufteilung nehme ich vor, da ich einerseits vermeiden möchte, dass ein Team deutlich schwächer ist als die anderen und so benachteiligt wäre. Auf diese Weise wird gewährleistet, dass die Teams relativ ausgeglichen sind. Natürlich kommt es immer noch darauf an wie geschickt sie zusammenspielen. Andererseits kann so Zeit eingespart werden, da ich die Teams vor der Stunde festlegen kann und es in der Stunde zu keiner Diskussion kommt. Die Organisation der Teambildung soll folgendermaßen ablaufen: Am Eingang der Sporthalle hängen vier unterschiedlich farbige Din A4 Blätter mit den jeweiligen Namen der Schülerinnen und Schüler, so dass sich jedes Kind bereits am Anfang der Stunde seinem Team zuordnen und sich mit einem entsprechenden Parteiband kenntlich machen kann.

Für die Variante des Parteiballspiels ist kein weiterer Aufbau erforderlich. Vor der Anwendungsphase müssen jedoch zwei kleine Kästen und kleine Matten für das Turmballspiel aufgebaut werden. Damit dies zügig funktioniert, wird auf den Din A4 Blättern ebenfalls dokumentiert, wer zu diesem Zeitpunkt der Stunde was aufzubauen und später auch wieder abzubauen hat.

Falls es „Invaliden“ gibt, die nicht am Spiel teilnehmen können, erhalten diese verschiedene Beobachtungsaufgaben, die sie in den Reflexionsphasen mit einbringen können. Sie erhalten beispielsweise einmal die Aufgabe zu beobachten, ob und wenn ja, wie sich die Teams untereinander verständigen. Hier ist davon auszugehen, dass sie beobachten werden, dass die Schülerinnen und Schüler sich über Rufen verständigen und eventuell auch über Handzeichen. Die zweite Beobachtungsaufgabe der „Invaliden“ – in der Sicherungs- und Anwendungsphase – ist zu beobachten, ob die verschiedenen Kommunikationsmittel auch angewendet werden. In der Sicherungsphase möchte ich mir zudem die Möglichkeit offen halten von der „Freeze-Methode“ Gebrauch zu machen. Wenn sich zum Beispiel Situationen ergeben, die eine entsprechende Kommunikation zwischen den Spieler/innen erfordern, diese aber nicht stattfindet, so sollen die Schülerinnen und Schüler unmittelbar nach einem akustischen Signal meinerseits „einfrieren“, indem sie dort stehen bleiben und sich nicht mehr bewegen. Somit kann die Thematik augenblicklich festgehalten und an einem Beispiel problematisiert werden.

Da jeweils nur zwei Teams gleichzeitig spielen können, bekommen die anderen Teams für die Zeit, in der sie auf der Bank sitzen, dieselben Beobachtungsaufgaben, wie die Invaliden. Allerdings hat jede/r Schüler/in die Aufgaben eine/n bestimmte/n Schüler/in zu beobachten, so dass die Beobachtungen zielgerichteter sind. Zudem sollen in jeder Bewegungsphase die Teams, die gegeneinander spielen, gewechselt werden, so dass jedes Team – wenn zeitlich möglich – am Ende der Stunde mal gegen jedes andere Team gespielt hat.

3.2.4 Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen

Als eine Schwierigkeit würde ich vermuten, dass die Schülerinnen und Schüler besonders in den Gesprächsphasen oftmals sehr unruhig sind und/oder sehr lange brauchen um ruhig zu werden. An dieser Stelle möchte ich dennoch – auch auf Kosten der Bewegungszeit – die nötige Zeit investieren um Ruhe einzufordern. Ich werde versuchen den Schülerinnen und Schülern durch ein Zeichen (Finger vor dem Mund in Reflexionsphasen, bzw. Verstärkung durch Pfiff), meine Körpersprache und meine Sprachlautstärke darauf hinweisen, dass es ruhig werden soll. Allerdings ist mir auch wichtig, dass die Klasse selbst ein Gespür dafür entwickelt wann es ruhig werden muss. Unter Umständen wird dadurch die Anwendungsphase gekürzt oder in die nächste Stunde verlagert werden. Sollte aus Zeitgründen tatsächlich die letzte Reflexionsphase mit der anschließenden Anwendungsphase herausgenommen werden müssen, so behalte ich mir vor dies in der darauffolgenden Stunde zu thematisieren. Ich denke man könnte an dieser Stelle gut einen Schnitt machen, da diese beiden Phasen nur eine zusätzliche Vertiefung des eigentlichen Schwerpunktes darstellen. Es wäre also durchaus möglich an dieser Stelle die Abschlussreflexion anzusetzen und in der nächsten Stunde die weiteren Aspekte zu thematisieren.

Zudem würde ich bei der gezielten Umsetzung der Kommunikationssignale, auf Grundlage der thematisierten Vor- und Nachteile, einige Probleme erwarten, da dies schon ein Pass-Spiel auf sehr hohem Niveau darstellt. Daher bin ich mir nicht sicher, ob die Schülerinnen und Schüler schon in der Lage sind diese Aspekte in wirklich verbesserter und differenzierter Form umzusetzen. Ich gehe folglich davon aus, dass dies nur in Teilen gelingen wird und noch weiterer Übung bedarf.

Besonders problematisch wird es das Unterrichtsthema der heutigen Stunde umzusetzen, wenn die Schülerinnen und Schüler die Ergebnisse der vorangegangenen Unterrichtseinheit nicht umsetzen, da das „Sich Freilaufen und Anbieten“ eine wichtige und zentrale Grundlage für die heutige Thematik darstellt. Wenn dies der Fall sein sollte, weil die letzte Unterrichtsstunde schon drei Wochen zurück liegt, behalte ich mir vor, den Verlauf der Stunde spontan umzustrukturieren und zunächst die Bedeutung des „Sich Freilaufens und Anbietens“ zu wiederholen.

4. Literatur

Richtlinien & Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/Gesamtschule in NRW: Sport
http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/lehrplaene_download/gymnasium_os/4734.pdf (zugegriffen am 20.05.2012)

Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I in NRW: Sport
http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/lehrplaene_download/gymnasium_g8/G8_Sport_Endfassung2.pdf (zugegriffen am 20.05.2012)

5. Anhang (Verlaufsplan)

<i>Lehrschritte / Lehrformen (Lehrerintention und –aktivität)</i>	<i>Inhaltsaspekte (Gegenstände, Fach- begriffe, Aufgaben, ...)</i>	<i>Lernschritte / Lernformen (Intendiertes Schülerverhalten)</i>	<i>Organisation (Material, An- merkungen, ...)</i>
<i>Einstieg</i>			
<ul style="list-style-type: none"> • Teambildung • Schaffen von Transparenz • LAA gibt einen kurzen Ausblick auf den 	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung • Schmuckkontrolle • Ausblick auf den Stundenverlauf 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS finden sich zu Team zusammen • SuS hören zu 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis (UG) • Blätter mit Teamnamen • Parteibänder
<i>Einstimmung/Erwärmung/Erprobung</i>			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA fordert SuS auf die Regeln des Partei- ballspiels zu wiederholen • LAA gibt Beobachtungsaufgaben • LAA fungiert als Schiedsrichter • Herz-Kreislauf-Aktivierung 	<ul style="list-style-type: none"> • Festlegung der Spielregeln • allgemeine Erwärmung • Motivation sich zu Bewegen • Zwei Teams spielen auf einem Feld Parteiball (Schwerpunkt: sich anbieten/verständigen) 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS hören zu, befolgen die Anweisungen und führen das Spiel durch • Inaktive SuS beobachten das Spiel unter Be- rücksichtigung der Beobachtungsaufgaben: <i>Beobachtet ob, und wenn ja, wie sich die Teammitglieder beim Passspiel untereinander verständigen.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Basketball
<i>Reflexion I</i>			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA fordert die SuS auf ihre Beobachtungen zu erläutern und Lösungsstrategien vorzu- schlagen 	<ul style="list-style-type: none"> • Problematisierung 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS erörtern was sie während des Spiels beo- bachtet haben und machen Lösungs- vorschläge (Zurufe, ggf. Handzeichen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis (UG)
<i>Erarbeitung</i>			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA gibt folgende Aufgabe: <i>Versucht die verschiedenen Möglichkeiten jetzt einmal auszuprobieren. Wichtig ist, dass ihr euch miteinander verständigt, egal in welcher Form!</i> • LAA beobachtet das Spiel und fungiert als Schiedsrichter 	<ul style="list-style-type: none"> • Erarbeitung von akustischen und ggf. visuellen Signalen beim Par- teiballspiel • Wechsel der Gegnerteams 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS führen den Arbeitsauftrag durch, indem sie versuchen beim Parteiballspielen Kommunikationsmittel einzusetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Basketball
<i>Reflexion II</i>			
<ul style="list-style-type: none"> • Moderation: LAA fordert die SuS auf ihre Arbeitsergebnisse vorzustellen (<i>mögliche Fra- ge: Welche Formen der Kommunikation konn-</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung und der Arbeits- ergebnisse • mögliche Gesprächsthemen: 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erläutern und präsentieren/ demonst- rieren ihre Arbeitsergebnisse 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis (UG) • Basketball

<p><i>tet ihr während des Spiels beobachten? Wie haben sich eure Mitspieler/innen bemerkbar gemacht, wenn sie einen Ball haben wollten?)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Weiterführendes UG und ggf. Demonstration 	<ul style="list-style-type: none"> * Rufen (z.B. Namen) * Handzeichen (Was kann ein Handzeichen anzeigen? Wann nehme ich das Handzeichen wieder weg?) 		
Sicherung			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA fordert die SuS dazu auf die erarbeiteten Kommunikationsmittel im Spiel umzusetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendung der erarbeiteten Kommunikationssignale im Spiel • Wechsel der Gegnerteams 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS spielen – unter Einbezug der erarbeiteten Kommunikationsmittel – Parteiball 	<ul style="list-style-type: none"> • Basketball
Reflexion III und Aufbau für das Turmballspiel			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA leitet ein UG über die Sicherungsphase: <i>Welchen Vorteil und Nachteil kann das Rufen haben, wenn der Pass nicht sofort ausgeführt wird?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion über Sicherungsphase • Vor- und Nachteile festhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS erläutern die Vor- und Nachteile des „Rufens“: <i>Dem Ballbesitzer wird geholfen eine Anspielstation zu finden, gut einzusetzen, wenn man hinter einem steht, aber der Passweg kann zu gemacht werden, weil sich der Gegner darauf einstellen kann. (mögliche Alternative: Handzeichen)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis (UG)
<p><i>Optional:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • LAA fordert die SuS auf alles Nötige für das Turmballspiel aufzubauen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau für das Turmballspiel 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS bauen die „Tore“ für das Turmballspiel auf 	<ul style="list-style-type: none"> • kleine Kästen • kleine Matten
Anwendung (Optional!)			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA fordert die SuS auf das Turmballspiel nach bekannten Regeln durchzuführen und die erarbeiteten Kommunikationsmittel anzuwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendung im Turmballspiel 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS spielen Turmball und wenden die erarbeiteten Kommunikationssignale an 	<ul style="list-style-type: none"> • Basketball • kleine Kästen • kleine Matten
Abbau und Abschluss			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA ordnet den schnellen Abbau an (optional!) • Zusammenfassung der Stunde • Ausblick auf die nächsten Stunden 	<ul style="list-style-type: none"> • Abbau (optional) • Reflexion • Ausblick 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS bauen die „Tore“ ab (optional!) • Die SuS wiederholen die erarbeiteten Kommunikationsmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis