



Seminar für das Lehramt  
an Gymnasien und Gesamtschulen

## Schriftlicher Entwurf für den 6.Unterrichtsbesuch am

**Name:**  
**Fach:** Sport  
**Lerngruppe:** 6b (32 SuS, 13w/19m)  
**Zeit:** 14:25 – 15:25 Uhr  
**Ort:**

**Hauptseminarleiterin:**  
**Ausbildungslehrerin:**  
**Fachseminarleiter:**

### Thema des Unterrichtsvorhabens

Weiterentwicklung der Spielfähigkeit in kleinen Spielformen des Flag-Footballs unter besonderer Berücksichtigung der Kommunikation im Spielgeschehen und im Zusammenhang mit Regelweiterungen.

### Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive:

Kooperieren, wettkämpfen, sich verständigen (E)

Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern (A)

Leitender Inhaltsbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)

### Thema der Stunde

Selbständige Erarbeitung und Übung des „Überkopfwurfes“ in Gruppen zur Förderung der Passgenauigkeit mit einem Football

### Kernanliegen

Die SuS erarbeiten und üben in Gruppen wesentliche Bewegungsmerkmale des „Überkopfwurfes“ (Griffhaltung des Footballs, Ball löst sich auf Höhe der Schulter, nach Passieren der Schulterachse werden Unterarm und Handgelenk nach innen gedreht und schräg nach unten geführt) mit dem Ziel den Football über eine Distanz von ca.6m kontrolliert zu einem Mitspieler zu werfen, so dass der Football mit einer größeren Rotation um die Längsachse geworfen wird als in der Erprobungsphase.

## Vernetzung der Unterrichtsstunde

Das Unterrichtsvorhaben und die heutige Besuchsstunde wurden ursprünglich unter der Voraussetzung geplant, dass Flag-Football für diese Lerngruppe einen unbekanntem Lerngegenstand darstellt. Sowohl meiner Ausbildungslehrerin als auch mir war nicht bekannt, dass die SuS während der Elternzeit meiner Ausbildungslehrerin bereits in der Klasse 5 eine kleine Unterrichtsreihe zu Flag-Football durchgeführt haben. In der ersten Unterrichtsstunde dieses Unterrichtsvorhabens haben die SuS mir mitgeteilt, dass sie bereits den „Unterarmwurf“ in der Klasse 5 durchgeführt haben. Den „Überkopfwurf“ durften sie zum damaligen Zeitpunkt aus Sicherheitsgründen noch nicht durchführen, daher wird er Gegenstand und Schwerpunkt der heutigen Unterrichtseinheit sein.

In dem gesamten Unterrichtsvorhaben sollen die SuS über einfache Spielformen mit ansteigender Komplexität im Wechsel mit methodischen Übungsformen, die vorrangig die qualitative Ausbildung spieltechnischer Fertigkeiten (Fangen, Werfen, Flagge ziehen) zum Ziel haben, an das Zielspiel „Mattenflagfootball“ herangeführt werden. Es wird nach dem Prinzip der Elementarisierung vorgegangen, d.h. der Reduktion komplexer Spielsituationen auf Grundsituationen und Verhaltensweisen, bei denen die Idee des Zielspiels gewahrt bleibt. Das Zielspiel dieses Unterrichtsvorhabens ist „Mattenflagfootball“ (Mattenball), das in Technik, Taktikelementen und der Spielidee eine Verwandtschaft zum Flagfootball aufweist. Flagfootball dient in seinen Grundzügen nur als Orientierung, weil die Komplexität des Spiels für diese Jahrgangsstufe zu groß ist (vgl. AFVH, S. 7).

Die heutige Unterrichtsstunde stellt die zweite Unterrichtseinheit des Unterrichtsvorhabens dar. In der ersten Unterrichtseinheit wurden die kleinen Spielformen Parteiball mit Joker und Parteiball mit Endzone und Joker eingeführt. Zunächst wurden die Spiele aus zwei Gründen mit einem Handball gespielt. Erstens konnten sich die SuS zunächst auf die Spiele konzentrieren, da ihnen die Flugeigenschaften eines runden Balles vertrauter sind, zweitens konnte die Technik des Fangens mit Hilfe eines harten Handballs zunächst unter vereinfachten Bedingungen erprobt, erarbeitet und geübt werden. Zum Ende der Unterrichtseinheit wurde der Handball im Spiel Parteiball mit Endzone durch einen Football ersetzt. Im Spiel wurde deutlich, dass einige SuS den „Unterarmwurf“ noch beherrschen und vereinzelte SuS den Football bereits über Kopf mit Rotation werfen können. Es hat sich gezeigt, dass durch die Erlaubnis den Ball über Kopf werfen zu dürfen, die Pässe länger wurden und die SuS versucht haben das Spielfeld schneller zu überbrücken. Gleichzeitig hat der Versuch das Spielfeld schnell zu überbrücken auch zu vielen Fehlpässen geführt, weil der Football von vielen SuS noch unkontrolliert geworfen wird und daher schwer zu fangen ist. Aus dieser Problematik ergibt sich das heutige Stundenthema *Selbständige Erarbeitung und Übung des „Überkopfwurfes“ in Gruppen zur Förderung der Passgenauigkeit mit einem Football*. Den SuS soll bewusst werden, welche Möglichkeiten (längere Pässe; schnelleres Überwinden des Spielfeldes und schnellerer Punkterfolg) und Risiken (schneller Ballverlust bei unkontrollierten Pässen) der „Überkopfwurf“ für das Angriffsspiel bietet. In Gruppen sollen die SuS selbstständig die wesentlichen Bewegungsmerkmale eines „Überkopfwurfes“ erarbeiten, präsentieren, üben und im Parteiball mit Endzone und Jokern anwenden. In der nächsten Unterrichtseinheit werden die Flaggen über zunächst einfache Spiele (z.B. „Sitzfangen“) in das Parteiballspiel mit Endzone integriert. Wahrscheinlich wird sich hieraus die Problematik ergeben, dass viele Schüler Schwierigkeiten haben die Flaggen abzureißen und häufig zu körperbetontem Erfolg kommen. Daher werden in der vierten Unterrichtseinheit selbstständig verschiedene Techniken des Flaggeziehens erarbeitet und erprobt, um die Spielfähigkeit in der Verteidigung beim „Flagfootball“ zu verbessern. Im weiteren Verlauf des Unterrichtsvorhabens sollen dann die Spielformen „Ultimate Football“ als auch „Mattenfootball“ erprobt werden, Regeln erweitert bzw. verändert und reflektiert werden und somit ein der Lerngruppe angepasstes

Zielspiel entwickelt werden. Ein weiterer Schwerpunkt stellt die Kommunikation im Spielgeschehen dar.

### **Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang**

Die Klasse 6b bestehend aus 13 Mädchen und 19 Jungen unterrichte ich im Rahmen des Ausbildungsunterrichts seit einer Doppelstunde. Im ersten Ausbildungshalbjahr habe ich in dieser Klasse bereits acht Wochen unterrichtet. Insgesamt ist es eine Sport begeisterte Klasse, die größtenteils engagiert am Sportunterricht teilnimmt.

Das Unterrichtsvorhaben legitimiert sich durch die Vorgaben in den Richtlinien und Lehrplänen des Landes NRW aus dem Inhaltsbereich 7 *Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele* (vgl. RuL 2001, S. 45). Flagfootball wird zu den alternativen Sportspielen gezählt, die in unserem Kulturkreis weniger verbreitet sind. Aus diesem Grund wird in der Annäherung an das normierte Zielspiel mit dem Spielgedanken explorierend umgegangen. Hieraus ergibt sich auch die Möglichkeit das Unterrichtsvorhaben dem Inhaltsbereich 2 *Das Spiel entdecken und Spielräume nutzen* zuzuordnen (vgl. RuL 2001, S.42f.). Die gewählten Pädagogischen Perspektiven beziehen sich auf die in den Richtlinien empfohlenen Perspektiven *Kooperieren, wettkämpfen, sich verständigen (E)* und *Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern (A)* (vgl. RuL 2001, S.74; S. 98).

Die Spielform Parteiball mit Endzone unter vereinfachten Bedingungen für die Mannschaft in Ballbesitz bietet sich aus verschiedenen Gründen für die Erprobung als auch für die Anwendung des „Überkopfwurfs“ an. Für die SuS stellt die Spielform einen motivierenden und bewegungsreichen Einstieg in die und Ausstieg aus der Unterrichtsstunde dar. Vor allem in dieser Altersstufe ist es wichtig, dass der Sportunterricht einen hohen Bewegungsanteil aufweist. Darüber hinaus wird die Spielform so gestaltet, dass die angreifende Mannschaft und vor allem der Spieler in Ballbesitz sowohl in der Erprobung als auch in der Anwendung unter vereinfachten Bedingungen den Ball zu seinen Mitspielern werfen kann. Im Vergleich zum Spiel in der Erprobungsphase soll in der Anwendungsphase eine größere Anzahl an kontrollierten Würfungen sichtbar werden.

Im Folgenden werden zunächst die Spielidee und der Zusammenhang zum „Überkopfwurf“ dargestellt, bevor erläutert wird wie die Bedingungen für die Spieler in Ballbesitz vereinfacht werden sollen.

Bei der Spielform Parteiball mit Endzone müssen die SuS durch Passen und Fangen den Football über das Spielfeld in Richtung der gegnerischen Endzone transportieren ohne dass ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Ball berührt. Eine Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn der Football in die Endzone des Gegners gepasst wird, wo er von einem Mitspieler gefangen wird. Gelingt es der gegnerischen Mannschaft den Ball durch eine Berührung zu Boden zu bringen (Incomplete Pass) oder den Ball abzufangen (Interception) so erhält sie das Ballrecht und das Spiel wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

Im Gegensatz zum normalen Parteiball muss der Ball in eine Richtung über das Spielfeld durch Passen und Fangen in die Endzone des Gegners transportiert werden. Das Spiel Parteiball mit Endzone provoziert lange Pässe in die Endzone des Gegners. Für lange Pässe ist der Unterarmwurf nicht so gut geeignet wie der Überkopfwurf, weil der Ball nicht soweit geworfen werden kann (geringere Ausholbewegung = geringere Beschleunigung) und der Ball etwa in Hüfthöhe die Wurfhand verlässt, wodurch es leichter ist den Pass zu blocken. Natürlich kann man das Spielfeld auch durch kurze Pässe überwinden, aber hierfür sind mehr Pässe notwendig. Der Vorteil des Unterarmwurfes besteht darin, dass der Ball häufiger bereits in Höhe des Abwurfpunktes (etwa Hüfthöhe) gehalten wird, wodurch schneller gepasst werden kann als wenn man den Ball über die Schulterachse heben muss wie beim „Überkopfwurf“.

Ein langer Pass mit dem „Überkopfwurf“ übt aber einen besonderen Reiz auf die SuS aus, dies gilt sowohl für den Werfer als auch für den Fänger. Für die SuS ist es spektakulär wenn ein weiter Pass in der Endzone von einem Mitspieler gefangen wird und ein Touchdown erzielt wird.

Folgende Regeln wurden für die Spielform Parteball mit Endzone vereinbart:

1. Der Spieler in Ballbesitz darf nicht selber laufen. Diese Regel wird erst mit Einführung der Flags geändert, weil dann der Spieler durch abreißen seiner Flag (ohne Körperkontakt) gestoppt werden kann und das Ballrecht wechselt.
2. Kein Körperkontakt
3. Nur der gefangene Pass (Complete Pass) sichert das Ballrecht.
4. Fällt der Ball zu Boden, wechselt sofort das Ballrecht.
5. Der Ball muss mindestens viermal geworfen und gefangen werden, bevor der Ball in die Endzone gepasst werden darf (Doppelpässe zählen nicht). Hierdurch wird eine Mindestanzahl an Würfeln erzielt.
6. Der Ball darf erst nach der Mittellinie in die Endzone geworfen werden. Hierdurch wird verhindert, dass die SuS nur noch weite Pässe aus ihrer Spielfeldhälfte in die Endzone ausführen.
7. Der Spieler im Ballbesitz darf beim Werfen nicht behindert werden, d.h. etwa ein Meter Abstand und Arme des direkten Verteidigers dürfen nicht in Richtung Wurfarm gestreckt werden (Passiver Verteidiger). Hierdurch wird erreicht, dass der Werfer weitestgehend ohne Bedrängnis seine Wurfbewegung durchführen kann. Diese Regel ist besonders wichtig in der heutigen Stunde, damit die SuS Gelegenheit haben sowohl in der Erprobung als auch in der Anwendung den Wurf unter vereinfachten Bedingungen durchzuführen.

Für die heutige Unterrichtseinheit stehen zwei Hallendrittel zur Verfügung. In der letzten Unterrichtseinheit wurde deutlich, dass 16 SuS auf einem Spielfeld zu viel waren, daher wird heute 5 gegen 5 plus 1-2 Jokern auf einem Spielfeld gespielt. Der oder die Joker sind immer in der Mannschaft mit Ballbesitz. Das Spielen mit Jokern ermöglicht eine Überzahlsituation für die angreifende Mannschaft und eröffnet dem Spieler in Ballbesitz mehr Anspielmöglichkeiten, hierdurch wird eine weitere Vereinfachung der Wurfbedingungen gewährleistet.

Im Hinblick auf das Werfen des Footballs zeigen die SuS sehr unterschiedliche Leistungen. In der ersten Unterrichtseinheit wurden vier Gruppen (Mannschaften) gebildet, die etwa gleich leistungsstark sind und aus unterschiedlich leistungsstarken SuS zusammengesetzt sind. Ich habe mich bewusst für heterogene Gruppen entschieden, da der Aufbau einer sozialen Verantwortung eine wesentliche Aufgabe des Unterrichts darstellt. „Insbesondere soll sie die Bereitschaft und Fähigkeit der Schülerinnen und Schüler fördern, sich mit anderen zu verständigen und mit ihnen zusammenzuarbeiten, (...), Toleranz und Solidarität zu üben.“ (RuL 2001, S.12) Die Verständigung der SuS untereinander wird in Spiel- und Übungssituationen gefördert, wobei sie „einerseits gelungenes Miteinander erleben, andererseits mit Problemen und Konflikten im sozialen Miteinander konfrontiert werden.“ (RuL 2001, S.49) Die SuS sollen ein Verständnis für die leistungsstärkeren als auch die leistungsschwächeren entwickeln und erkennen, dass sie in der Mannschaft nur gemeinsam erfolgreich sein können. „Dabei können sporterfahrene Kinder und Jugendliche dazu beitragen, weniger erfahrene zu unterstützen und sie in Spiel- und Bewegungshandlungen zu integrieren.“ (RuL, S.63). In der Erarbeitungs- und Übungsphase sollen sich alle SuS in ihrer Gruppe untereinander bei der Weiterentwicklung der Wurfbewegung durch gegenseitiges Erklären und Vormachen unterstützen. Die SuS werden während des gesamten Unterrichts (ggf. kleine Ausnahmen in der Übungsphase) in den gleichen Gruppen agieren, um ein Gefühl der Gemeinschaft und gegenseitigen Verantwortung zu entwickeln.

In der Erarbeitungsphase sollen die Schüler ihre eigenen Bewegungen und die der Mitschüler wahrnehmen und im Hinblick auf ihre Effektivität reflektieren. Dieser Prozess wird dadurch gefördert, dass die SuS für ihren Austausch ihre Bewegungen verbalisieren müssen, was in dieser Jahrgangsstufe eine sehr große kognitive Leistung darstellt. Die Wahrnehmungsfähigkeit soll geschult werden, weil durch die Fähigkeit seinen eigenen Körper wahrzunehmen die Grundlage für eine gezielte Korrektur bzw. Veränderung der eigenen Bewegung geschaffen wird. Im Fokus der Bewegungsmerkmale des „Überkopfwurfes“ stehen zunächst die Elemente, die zu einer Rotation des Balles führen und somit zu einer kontrollierten Flugbahn des Balles. Demnach sollen sich die SuS zunächst auf die Griffhaltung, den Zeitpunkt der Auflösung der Umklammerung und den Handgelenk- und Unterarmeinsatz konzentrieren bevor die seitliche Stellung und die Rückführung der Wurfarmschulter fokussiert werden, wodurch eine größere Kraft und größere Beschleunigung erzielt wird, die zu einem weiteren Wurf führen.

In der Übungsphase sollen die SuS in Reihenaufstellung gegenüber in den Gruppen den „Überkopfwurf“ üben. Dieser Übungsaufbau hat den Vorteil, dass er den SuS als auch dem Lehrer eine klare Struktur bietet und der Lehrer einen guten Überblick über die Gruppe hat. Darüber hinaus waren folgende Aspekte für die Wahl dieser Übungsform entscheidend. Die SuS erhalten ausreichend viele Wurfgelegenheiten aus einer frontalen Position. Die Wartezeiten sind akzeptabel und bieten die Möglichkeit des Austauschs untereinander. Durch das zweimalige Werfen soll erreicht werden, dass sie auf der Grundlage der Reflexion der ersten Wurfbewegung eine direkte Korrektur der Wurfbewegung vornehmen können, um im zweiten Versuch möglichst ein besseres Ergebnis zu erzielen. Die SuS sollen nach dem zweiten Wurf dem Football nachlaufen und sich auf der gegenüberliegenden Seite erneut anstellen. In Spielsituationen sollen sich die SuS nach dem Passen auch möglichst direkt wieder freilaufen, um anspielbar zu sein. Durch das direkte Nachlaufen soll bei den SuS unbewusst die Kombination aus Passen und Freilaufen gefördert werden. Außerdem wird hierdurch ein höherer Bewegungsanteil erzielt als wenn sich die SuS den Ball nur zu werfen würden. „Schülerinnen und Schüler können das Üben nur dann mit Sinn belegen und dessen Notwendigkeit einsehen, wenn sie die Möglichkeit erhalten, das erworbene Können anzuwenden.“ (RuL 2001, S.64) Aus diesem Grund erfolgt am Ende der Übungsphase eine erste Anwendung in einer Wettkampfsituation. Ein Staffellauf soll ermitteln welche Gruppe es am schnellsten schafft durch eine Kombination aus kontrolliertem Werfen, Fangen und Laufen nach einem kompletten Durchlauf (wie bei der Übung) wieder in der gleichen Reihenaufstellung zu stehen.

Die Anwendung im Spiel unter vereinfachten Bedingungen dient als motivierender Abschluss für die SuS und es soll eine größere Anzahl an kontrollierten Überkopfwürfen sichtbar werden im Vergleich zum Spiel in der Erprobung. Wenn der Unterrichtsbesuch beendet ist stehen den Schülern noch weitere 15 Min. Unterrichtszeit zur Anwendung im Spiel zur Verfügung.

### **Literatur:**

Ministerium für Schule, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe I – Gymnasium in Nordrhein-Westfalen, Sport. Frechen 2001.

AFVH e.V. (American Flagfootball Verband Hessen e.V.): Einführung in das Flagfootballspiel. <http://www.fssport.de/texte/Flag.pdf> Zugriff am 25.02.2010

Phase	Unterrichtsgeschehen	Organisation	Didaktisch-methodischer Kommentar
Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kurzes Vorstellen des Besuches</li> <li>- Grobe Skizzierung des Themas und des geplanten Verlaufs der Stunde</li> </ul>	<p>Sitzkreis 8 Footbälle im Ballwagen</p>	<p>Studententransparenz Ein Geräteraum ist zu Beginn geöffnet und wird nach Ablegen der Wertsachen verschlossen.</p>
Einstieg/Erprobung	<p>Parteiball mit Endzone und Joker – „nur der Überkopfwurf ist erlaubt“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kurze Wiederholung der Regeln</li> <li>- 5:5 plus 1-2 Joker auf zwei Spielfeldern mit Endzone</li> <li>- je 2 Auswechselspieler stehen am Rand, fliegender Wechsel immer nach ca. 1 Min.</li> </ul> <p>Gruppenbildung durch Aufstellung in die vier bereits bekannten Gruppen</p>	<p>2 Footbälle; 7 rote, 7 grüne, 4 gelbe Parteibänder vier Hütchen</p> <p>2 Spielfelder auf denen 5:5 plus 1-2 Joker; je 2 Auswechselspieler stehen am Rand</p>	<p>Erwärmung und Einstimmung Überzahlspiel der Angreifer bietet mehr Passmöglichkeiten Aus zeitlichen Gründen wurden die Endzonen bereits mit Hütchen vorbereitet Akzentuierung auf den Stundenschwerpunkt</p>
Problematisierung	<p>„Mir ist aufgefallen, dass einige Pässe noch nicht angekommen bzw. gefangen worden sind.“</p> <p>1) Nennt mögliche und aufgetretene Schwierigkeiten bei der Wurfbewegung. Evtl. 2) Benennt das Hauptproblem. Mögliche Antworten: der Ball eiert noch zu sehr, der Ball fliegt nicht gerade, Pässe sind nicht genau, Ball dreht sich nicht</p>	<p>Bälle im Ballwagen Sitzkreis</p>	<p>SuS soll bewusst werden, dass der Überkopfwurf zur schnelleren Überwindung des Spielfeldes genutzt werden kann, wenn der Ball kontrolliert geworfen wird. SuS sollen die Probleme beim Werfen bewusst artikulieren.</p>
Erarbeitung	<p>Erarbeitung in vier Gruppen Arbeitsauftrag: „Sucht und entwickelt in eurer Gruppe eine Wurfbewegung (über Kopf) mit der der Football gerade und kontrolliert zum Mitspieler gelangt (Flug wie ein Zeppelin). Zwei eurer Gruppe sollen die Bewegung den anderen gleich präsentieren und jeder eurer Gruppe soll die wichtigsten Merkmale der Wurfbewegung beschreiben können. Achtet darauf wie ihr steht, was der Arm macht, was die Hand macht, wie und wo wird der Ball gehalten wird etc.“ Gruppen wird jeweils ein Hallenviertel für die Erarbeitung zugewiesen.</p>	<p>8 Footbälle 2 Footbälle pro Gruppe</p>	<p>SuS sollen sich die Wurfbewegung bewusst machen und voneinander lernen. da es bereits Vereinzelte SuS beherrschen bereits die Technik im Ansatz, sollen sich aber der Bewegung bewusst werden, um auf dieser Grundlage Mitschülern helfen zu können. Vorentlastung der Erarbeitung durch Beobachtungsschwerpunkte SuS sollen selbständig Erarbeitungsphase organisieren und Bewegungsmerkmale erarbeiten.</p>
Präsentation	<p>Eine Gruppe demonstriert, verbalisiert und weitere Gruppen können danach ergänzen. Zentrale Bewegungsmerkmale werden festgehalten und durchnummeriert bis 3: 1) Zeigefinger und Daumen umklammern hin-</p>	<p>Sitzhalbkreis Bis auf einen Ball sind alle Bälle im Ballwagen</p>	<p>Demonstration und Beschreibung der Bewegung einer Gruppe zur Veranschaulichung und Vergleich mit eigenen Ergebnissen. Bewusstmachung und Verbalisierung der zentralen Bewegungsmerkmale, um Rotation in den Ball zu</p>

	<p>teren Bereich des Balles; restliche Fingerkuppen über der Naht  2) Ball löst sich auf Höhe der Schulter  3) Hand(-gelenk) wird bei Abwurf des Balles von außen nach innen geknickt und Arm von oben nach schräg unten geführt (Ball über Fingerkuppen abrollen und Handgelenk nachschlagen).</p>		<p>bekommen.  Bei Schwierigkeiten Ergänzungen durch den Lehrer.</p>
Übung	<p>Reihenaufstellung gegenüber in den Gruppen, Überkopfwurf mit nachlaufen nach zwei Würfeln,  ggf. Übungen mit verschiedenen Rotationsmöglichkeiten des Balles bzw. mit Zergliederung der Wurfbewegung,  Distanzen variieren</p> <p>Zum Abschluss der Übungsphase Staffellauf als Wettbewerb</p>	<p>Plakat mit Übungsbeschreibung  4 Bälle</p>	<p>Übung wird auf Plakat verdeutlicht. Gruppen erhalten Pylone als Orientierungshilfen (zusätzlich zu den Bodenlinien), die sie wie auf dem Plakat dargestellt positionieren sollen (ggf. durch Invaliden). Jede Gruppe erhält einen Ball, wenn sie in zwei gegenüberliegenden Reihen aufgestellt sind.</p> <p>Zwei Würfe direkt nacheinander ermöglichen eine bessere Korrektur der Wurfbewegung, da die erste Wurfbewegung noch im Bewusstsein ist.</p> <p>Ggf. Differentielles Lernen (unterschiedliche Griffvarianten; Handgelenk mal ganz locker, dann wieder angespannt) Zergliederung der komplexen Bewegung zur Bewusstmachung und Übung von Teilelementen (z.B. Handgelenkeinsatz)  Wettbewerb führt zur Wurfbewegung unter erschwerten Bedingungen (Zeitdruck) und erhöht die Motivation</p>
Anwendung im Spiel	<p>Parteiball mit Endzone und Joker; nur mit dem „Überkopfwurf“ (wie Erprobung)</p>	<p>2 Spielfelder mit zwei Endzonen</p>	<p>Anwendung im Spiel unter vereinfachten Bedingungen für den Werfer</p>
Abschlussreflexion	<p>Fazit und Verabschiedung</p>	<p>Sitzkreis</p>	<p>SuS sollen kurz reflektieren, was Ihnen am meisten geholfen hat, um den Ball kontrollierter zu Werfen</p>