



Zentrum für schulpraktische Lehrerausbildung Essen
Seminar GyGe

Studienreferendarin:

Ausbildungsschule:

Schulleiter:

Unterrichtsentwurf zum 5. Unterrichtsbesuch
für das Fach Sport

1 Datenvorspann

Datum:

Uhrzeit: 10:00 bis 11:00

Raum: Halle B/C

Lerngruppe: EF

Anzahl der Schüler/innen (m/w): 24

Eingeladene Gäste:

Fachleiter:

Schulleiter:

Ausbildungsbeauftragter:

Thema des Unterrichtsvorhabens:

Erfahrungsorientierte Entwicklung und Bewertung funktionaler Regeln hinsichtlich ihrer Auswirkungen auf Sportspiele am Beispiel *Ultimate Frisbee*

Thema der Stunde:

Selbständige Erarbeitung funktionaler Regeländerungen für die zunehmende Verbesserung des Zusammenspiels unter Berücksichtigung ausgewählter Regeltypen nach Digel.

Kernanliegen:

Die SuS verbessern zunehmend das Zusammenspiel innerhalb ihrer Mannschaft, indem sie gezielte Regeländerungen vornehmen, diese erproben und gemeinsam reflektieren.

Inhaltsverzeichnis

1	Datenvorspann	1
2	Längerfristige Unterrichtszusammenhänge	3
	2.1 Darstellung des Unterrichtsvorhabens	3
3	Unterrichtsstunde	4
	3.1 Begründung des didaktisch-methodischen Vorgehens	4
	3.2 Verlaufsplan	8
4	Literatur.....	9
5	Anhang.....	10

2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

2.1 Darstellung des Unterrichtsvorhabens

Thema des Unterrichtsvorhabens:	
Erfahrungsorientierte Entwicklung und Bewertung funktionaler Regeln hinsichtlich ihrer Auswirkungen auf Sportspiele am Beispiel <i>Ultimate Frisbee</i>	
07.12.2018	Erprobung verschiedener Wurftechniken mit dem Sportgerät Frisbee als Grundlage für das Sportspiel <i>Ultimate Frisbee</i>
12.12.2018	Explorative Einführung einiger Grundregeln zur Entwicklung einer dem Zielspiel <i>Ultimate Frisbee</i> nahen Spielidee
19.12.2018	Selbständige Erarbeitung funktionaler Regeländerungen für die zunehmende Verbesserung des Zusammenspiels unter Berücksichtigung ausgewählter Regeltypen nach Digel
09.01.2019	Erfahrungsorientierte Entwicklung vielfältiger Inventarregeln zur Bewusstmachung des Einflusses dieser Regeln auf die Spielidee
16.01.2019	Selbständige Durchführung eines Abschlussturniers ohne Schiedsrichter zur Vertiefung der gemeinsam erstellten Regeln

3 Unterrichtsstunde

3.1 Begründung des didaktisch-methodischen Vorgehens

Im Zentrum der Stunde steht die Verbesserung des Zusammenspiels innerhalb der angreifenden Mannschaft durch Veränderungen der Regeln bezogen auf Raum, Zeit und Personal nach Digel¹. Die SuS sollen durch die verschiedenen Bereiche möglicher Änderungen den Blick für alternative Handlungsmöglichkeiten öffnen, diese im Spiel erproben und hinsichtlich ihrer Funktionalität bezüglich eines erfolgreicherer Zusammenspiels bewerten. Der Fokus liegt hier jedoch nicht auf dem allgemeinen Zusammenspiel in beiden Mannschaften, sondern soll speziell auf die Bedrängnissituation und den damit verbundenen (negativen) Folgen für das Zusammenspiel gelegt werden. Deshalb ist diese Situation des (nicht erfolgreichen) Passens und der damit zusammenhängenden Verteidigung Zentrum für die weiteren Überlegungen.

Für die Erwärmung wird das bekannte Spiel Zombie-Frisbee durchgeführt. Diese Spielform ist aus der letzten Stunde bekannt und wurde dort von den SuS mit viel Freude gespielt. Hier wird zu Beginn die Motivation am Spiel mit der Frisbee erhöht und gleichzeitig durch das Zielwerfen bei Ausscheiden aus dem Spiel das Werfen geübt. Anders als bei den Regeln, die den SuS vorher bekannt waren, wurde das Zielwerfen eingeführt, um die Bewegungszeit der SuS zu erhöhen. Bei erfolgreichem Werfen durch einen Reifen, der an einer Matte befestigt ist, darf wieder am Spiel teilgenommen werden.

Nach der Erwärmung werden die bislang festgelegten Regeln wiederholt, um eine Grundlage für das anschließende Spiel zu schaffen und auch die SuS zu informieren, die in der letzten Stunde nicht anwesend waren.

Um in der anschließenden Problematisierung eine spielnahe Situation zu schaffen, sollen die SuS nur auf ein Hallendrittel der Dreifachhalle spielen. Beim Spiel auf das große Feld könnten zwar alle SuS aktiv sein, es wäre aber möglich, dass dann zu viel Spielraum für alle SuS besteht, so dass die gewünschte Bedrängnissituation beim Passen nicht eintreffen könnte. Deshalb wird die Lerngruppe in drei Gruppen aufgeteilt, wobei zwei Teams gegeneinander nach den bekannten Regeln spielen und die passive Gruppe einen Beobachtungsauftrag bekommt. Dieser wird nur der beobachtenden Gruppe genannt, da sonst die aktiven Spieler auf dem Feld möglicherweise zu sehr auf ihr Verhalten achten und dieses ändern. Im Sinne der erfolgreichen Problematisierung wird hier auf Kosten der Bewegungszeit aller SuS entschieden, um die Situation des Abspielens deutlich zu machen.

Die Gruppe der passiven SuS soll die Passsituationen im Spiel beobachten und später beschreiben. In der vergangenen Stunde wurde das Verteidigerverhalten, im Besonderen die Härte der Verteidigung, angesprochen, weshalb davon ausgegangen werden kann, dass dieser Aspekt zumindest in Ansätzen auch hier durch die beobachtende Gruppe genannt wird. Sollte dies nicht der Fall sein, kann hier Rückbezug zum Erwärmungsspiel gezogen, die Situation für den Spieler mit der Frisbee verglichen und der Unterschied verdeutlicht werden.

Zur Problematisierung wird das Spiel nach kurzer Zeit unterbrochen, wobei alle SuS auf einen Pfiff hin stehen bleiben sollen. So wird die Situation, über die im Folgenden gesprochen wird, allen deutlich und es wird nicht über eine fiktive Spielsituation geredet, die möglicherweise das Vorstellungsvermögen einiger SuS übersteigt. Die SuS werden hier für eine ihnen bekannte Spielsituation sensibilisiert, indem der Beobachtungsfokus

¹ vgl. Hagmann

auf dieser einen Handlungssituation liegt².

Sollte es während des Spiels keine Situation geben, in welcher das Spiel angehalten werden kann, um die Bedrängnissituation und die daraus resultierenden negativen Folgen für das weitere Zusammenspiel zu zeigen, könnte das Feld auch für ein paar weitere Spielminuten verkleinert werden, um den Spielraum einzuschränken und eine solche Situation zu erzwingen.

Die beobachtenden SuS sollen die Situation zunächst beschreiben, da davon ausgegangen werden kann, dass sie im Gegensatz zu den aktiven Spielern mehr Aspekte des Spiels wahrnehmen. Im Anschluss soll aber auch ergänzend die Meinung der Spieler eingeholt werden, da so möglicherweise neue Aspekte genannt werden, die nur im Spiel erfahrbar sind. Nach der Beschreibung sollen die möglichen Folgen für das Zusammenspiel erläutert werden, wobei folgende Aussagen maximal erwartet werden können:

- Passgeber möchte Frisbee werfen und sucht Anspielstation
- Verteidiger versucht das zu verhindern
- Verteidiger steht nah am Angreifer
- Angreifer kann nicht passen
- Frisbee geht durch Verlust an gegnerisches Team

Das Ziel des besseren Zusammenspiels muss den SuS hier deutlich gemacht werden, da dies als Ausgangspunkt für die nächste Stunde gilt.

Die SuS werden über die verschiedenen Regeltypen nach Digel informiert, wobei ein Plakat mit abgebildeten Reglern zu Raum, Zeit, Inventar und Personal als visuelle Unterstützung dient. Es wird auf die Unterscheidung der genannten Regeltypen und den darauf bezogenen Handlungsregeln verzichtet, da der Schwerpunkt in der Stunde nicht die Theorie ist. Trotzdem sollen die verschiedenen Regeltypen genannt werden, um den Blick der SuS für andere Möglichkeiten zu öffnen. Da das Spiel einigen SuS bekannt sein könnte, bzw. Regeln aus anderen Sportarten übernommen werden können, wird den SuS hier gezeigt, dass es noch weitere Optionen geben kann, als die für sie am offensichtlichsten.

Der Regeltyp Inventar wird ausgeschlossen und separat in der folgenden Stunde betrachtet, da eine Veränderung des Inventars viele Möglichkeiten bietet, die jedoch nicht zwangsläufig auf die Problematik eingehen, die in der aktuellen Stunde thematisiert werden soll. Es geht in dieser Stunde um die Passsituation, also ein Teil des gesamten Spiels. Die Veränderung der Inventarregeln würde weitläufigere Konsequenzen für das gesamte Zielspiel bedeuten und soll deshalb an dieser Stelle ausgelassen werden.

Die verbleibenden Regeltypen werden auf die drei bereits bestehenden Gruppen aufgeteilt. Innerhalb der Kleingruppen sollen die SuS mindestens zwei verschiedene Regeländerungen oder Regelerweiterungen erarbeiten, da so eine größere Vielfalt bei ihren Ideen gefordert wird und mehrere Ansätze beleuchtet werden müssen. Außerdem ist es möglich, dass eine Idee im Spiel nicht umsetzbar ist. In diesem Fall haben die SuS direkt eine weitere Möglichkeit, die erprobt werden kann, ohne erneut in die kognitive Phase der Erarbeitung zurückzugehen. Zu Beginn der Gruppenarbeit soll erst eine kurze mündliche Sammlung der Ideen stattfinden, da so alle ihre Ideen beisteuern können. Dann sollen sich die SuS in ihrer Gruppe auf mindestens zwei Vorschläge einigen und diese im Anschluss auf einem selbst abgesteckten Feld erproben.

Nach der kognitiven Phase der Ideenfindung muss eine Erprobung erfolgen, da so fehlerhafte Vorschläge direkt ausgeschlossen werden können, bevor sie der gesamten Gruppe präsentiert werden. Möglicherweise müssen Regeln auch nur angepasst werden, was ebenfalls nur im Spiel deutlich wird.

² vgl. Serwe-Pandrick

Für die Präsentation wird per Zufall aus jeder Gruppe ein/e Schüler/in ausgewählt, welche/r die Gruppenergebnisse präsentiert. Dies muss vor der Erarbeitungsphase allen SuS deutlich gemacht werden, damit sich alle SuS darauf vorbereiten können. Außerdem wird so sichergestellt, dass die Mitarbeit während der Gruppenphase möglichst hoch ist, da allen SuS innerhalb der Gruppe die verschiedenen Regeln klar sein müssen.

Im Plenum findet dann eine Einigung auf zwei Regeländerungen/-einführungen statt, die sie im anschließenden Spiel erproben sollen. Aus Zeitgründen können nicht alle Gruppenergebnisse erprobt werden. Zwei Regeländerungen gleichzeitig sollten aber alle SuS in einem Spiel bewältigen können und keine Überforderung darstellen.

Für die folgende Erprobung der Regeln im Spiel findet die Einteilung in die verschiedenen Mannschaften selbständig durch die SuS aufgrund ihrer Selbsteinschätzung statt. In der vergangenen Stunde wurden damit schon gute Spielergebnisse erzielt, weshalb hier ebenfalls diese Einteilung vorgenommen werden soll. Die Gruppe der selbst stärker eingeschätzten SuS war etwas größer, weshalb diese Teams aus mehr Spielern bestanden. Bei ungefähr gleicher Anzahl kann die Einteilung beibehalten werden, sollten sich jedoch deutlich mehr Spieler als in der letzten Stunde zu der Gruppe der Stärkeren zählen, müssen die Teams durch die Lehrkraft zumindest zum Teil eingeteilt werden. Bei kleinerer Gruppe könnte auch ein Spielfeld verkleinert werden, worauf allerdings aus Zeitgründen verzichtet wird, da erst die richtige Feldgröße gefunden und Markierungen und Endzone festgelegt werden müssten.

Die SuS können nun in ihren näherungsweise homogenen Gruppen die neuen Regeln erproben und durch das aktive Spiel auch bezüglich ihrer Zielführung bewerten. Diese Bewertung bzw. Beobachtung könnte auch wieder durch eine passive Gruppe stattfinden. Es soll hier aber zum einen auf eine möglichst hohe Bewegungszeit der SuS geachtet und zum anderen allen SuS die Erfahrung mit den neuen Regeln ermöglicht werden. Möglicherweise würden einige SuS durch alleinige Beobachtungen einer stärkeren Gruppe die Funktionalität falsch einschätzen, weshalb eine Durchführung für alle SuS unumgänglich ist. Die Reflexion der zu erprobenden Regeln findet zwar für jeden SuS schon während des Spiels statt, wird jedoch erst im Anschluss mit den anderen SuS geteilt und besprochen³.

Nach ausreichender Spielzeit werden die eingeführten Regeln gemeinsam hinsichtlich ihrer Funktionalität in Bezug auf das bessere Zusammenspiel im Angriff reflektiert und bewertet. Mögliche Gütekriterien, die die SuS hier nennen könnten, wären bessere Passquoten, genauere Pässe und auch längerer Frisbeebesitz. Anhand dieser Kriterien können die SuS die Regeln überprüfen und ggf. Änderungen vornehmen.

Falls Änderungen vorgenommen werden müssen, können diese in einer weiteren Anwendung erprobt und anschließend ebenfalls auf ihre Funktionalität hin überprüft werden.

Für den Fall, dass keine Änderungen vorgenommen werden müssen, da die neuen Regeln das Zusammenspiel verbessert haben, kann hier eine der vorher durch die Gruppen präsentierte Regel eingeführt und erprobt werden, die bislang nicht berücksichtigt wurde. Dies soll aber von den individuellen SuS-Beiträgen in der Gruppenpräsentation abhängig gemacht werden. Möglicherweise ist eine weitere dritte Regel hinderlich für die ersten beiden. Deshalb wird hier je nach Beiträgen entschieden und ggf. die schon eingeführten und reflektierten Regeln erneut angewendet.

Die Bewegungszeit soll gerade in der Erprobungsphase hoch gehalten werden, da die Überprüfung der Regeln nur im Spiel gelingen kann. Außerdem wird durch eine längere Spielzeit gewährleistet, dass möglichst viele SuS in den Teams Erfahrungen mit den neuen Regeln machen können.

³ vgl. Serwe-Pandrick, Tiehl

Als Ausblick wird den SuS der Inhalt für die nächste Stunde dargelegt, in welcher sich intensiv mit dem noch verbleibenden Regeltyp Inventar auseinandergesetzt werden soll.

3.2 Verlaufsplan

Phase	Arbeitsschritte	Sozialform	Materialien
Erwärmung	Zombie-Frisbee Abgetroffene SuS müssen an einer Zielwand die Frisbee durch einen Reifen werfen, um wieder am Spiel teilnehmen zu können.	Alle SuS im Spiel aktiv	Softfrisbee Gymnastikreifen Frisbee Markierung
Einstieg	Wiederholung der bisher festgelegten Regeln durch L. - Laufen nur ohne Frisbee - nicht-erfolgreicher Passversuch (Gegner oder Boden berührt Frisbee) => gegnerisches Team bekommt Frisbee - Frisbee muss in der Endzone gefangen werden, um Punkt zu erzielen. Gruppenaufteilung (drei Gruppen): - ein Team bekommt Beobachtungsauftrag (Passsituationen beobachten, Angreifer und Verteidiger) - zwei Teams spielen nach bekannten Regeln auf 1/3 der Dreifach-Halle	LV	
Problematisierung	Unterbrechung des Spiels in einer Bedrängnissituation durch den Verteidiger während eines Abspielversuches - beide spielenden Teams „frieren ein“. - Beobachter beschreiben Situation und mögliche Folgen —> Verteidiger stehen zu nahe (sowohl beim Frisbeebesitzer, als auch bei freilaufenden Spielern) —> keine Anspielstation (mangelndes Freilaufen der Mitspieler) —> Angreifer hat keinen Platz abzuspielen —> Pässe kommen ungenau —> Frisbee-Verlust	UG	Frisbee Bändchen
Informierender Übergang	Verschiedene Regeltypen werden den SuS anhand der Regeltypen nach Digel (s. Anhang) gezeigt. Bis auf den Regler „Inventar“ werden die anderen drei Regler - Raum - Zeit - Personal auf die Gruppen aufgeteilt.	LV	Plakat
Erarbeitung	Erarbeitung und Erprobung von mindestens zwei Regeländerungen bezogen auf den zugeteilten Regler. Erprobung auf einem kleinen abgesteckten Feld innerhalb der Kleingruppe. Einigung auf zwei Regeländerungen, die später präsentiert werden sollen.	drei Gruppen	Arbeitsauftrag Frisbee Hütchen
Präsentation	Vorstellung und Demonstration der Gruppenergebnisse aller Gruppen	SV	Frisbee
Erprobung	Einigung auf zwei Regeländerung und Erprobung dieser im Spiel. Einteilung in vier Mannschaften durch SuS nach Selbsteinschätzung der momentanen Fähigkeiten Spiel auf je 1/3 der Halle	vier Teams	Frisbee Hütchen Bändchen
Reflexion	Reflexion der Regeländerung anhand des Kriteriums des besseren Zusammenspiels im Angriff. Ggf. Regeländerung neu anpassen, wenn noch nicht zufriedenstellend.	UG	
Anwendung	Weiteres Spiel in bestehenden Teams (ggf. mit geänderter Regel)	vier Teams	Frisbee Hütchen Bändchen
Reflexion	Falls die Regel angepasst wurde, muss eine erneute Reflexion stattfinden	UG	
Ausblick	In der nächsten Stunde wird die Inventarregel thematisiert (Falls weitere Probleme bei Regel → Mögliche Anpassungen überdenken, Probleme erkennen und benennen)	LV	

4 Literatur

Hagmann, P. - *Spielregeln im Sport* (nach Michael Kolb)
<http://h-schlenke.de/RIS%207%20RE%20SP.pdf> (18.12.2018)

Serwe-Pandrick, E., Thiele, J. (2012). *Problemorientierung als Verbindung von Praxis und Reflexion*. In Abschlussbericht zum Projekt „Netzwerke Sport in der gymnasialen Oberstufe – von der ‚reflektierten Praxis‘ im Sportunterricht der Sekundarstufe I zur Praxis-Theorie-Verknüpfung in der Sekundarstufe II“. Institut für Sport und Sportwissenschaft der Technischen Universität Dortmund, Arbeitsbereich „Bildung und Erziehung“.

Serwe-Pandrick, E. (2013). *Learning by doing and thinking? Zum Unterrichtsprinzip der ‚reflektierten Praxis‘*. In Sportunterricht 62, Heft 4, S. 100-106

5 Anhang

Raum



Zeit



Personal



Inventar



Arbeitsauftrag:

max. 5 min Sammelt in eurer Kleingruppe Ideen für Regeländerungen oder Regeleinführungen bezüglich des Regeltyps **Raum**.

max. 10 min Steckt euch ein geeignet großes Feld in eurem Hallenteil ab und probiert mindestens zwei eurer Ideen aus. Falls nötig, ändert eure Regeln ab.

Stellt eure Ergebnisse der Gruppe vor. Es wird eine Person zufällig ausgewählt, die dem gesamten Kurs euer Ergebnis präsentieren soll. Stellt also sicher, dass jeder aus eurer Gruppe die Regeln verständlich erklären kann.

ZIEL: Das Zusammenspiel innerhalb der angreifenden Mannschaft soll verbessert werden.

Arbeitsauftrag:

max. 5 min Sammelt in eurer Kleingruppe Ideen für Regeländerungen oder Regeleinführungen bezüglich des Regeltyps **Zeit**.

max. 10 min Steckt euch ein geeignet großes Feld in eurem Hallenteil ab und probiert mindestens zwei eurer Ideen aus. Falls nötig, ändert eure Regeln ab.

Stellt eure Ergebnisse der Gruppe vor. Es wird eine Person zufällig ausgewählt, die dem gesamten Kurs euer Ergebnis präsentieren soll. Stellt also sicher, dass jeder aus eurer Gruppe die Regeln verständlich erklären kann.

ZIEL: Das Zusammenspiel innerhalb der angreifenden Mannschaft soll verbessert werden.

Arbeitsauftrag:

max. 5 min Sammelt in eurer Kleingruppe Ideen für Regeländerungen oder Regeleinführungen bezüglich des Regeltyps **Personal**.

max. 10 min Steckt euch ein geeignet großes Feld in eurem Hallenteil ab und probiert mindestens zwei eurer Ideen aus. Falls nötig, ändert eure Regeln ab.

Stellt eure Ergebnisse der Gruppe vor. Es wird eine Person zufällig ausgewählt, die dem gesamten Kurs euer Ergebnis präsentieren soll. Stellt also sicher, dass jeder aus eurer Gruppe die Regeln verständlich erklären kann.

ZIEL: Das Zusammenspiel innerhalb der angreifenden Mannschaft soll verbessert werden.