



Schriftlicher Entwurf für den vierten Unterrichtsbesuch im Fach Sport am

1 Datenvorspann

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: Klasse 9c (Anzahl 28 SuS, 16 w / 12 m)
Zeit: 7.55 Uhr – 9.02 Uhr
Schule:
Sportstätte: Sporthalle

Fachseminarleiter:
Schulleiter:
Ausbildungsbeauftragter:

Inhalt

1	Datenvorspann.....	0
2	Längerfristige Unterrichtszusammenhänge	1
2.1	Entscheidungen.....	1
2.2	Begründungszusammenhänge.....	2
2.2.1	Schulische Rahmenbedingungen	2
2.2.2	Curriculare Legitimation.....	3
2.2.3	Fachdidaktische Einordnung	3
2.2.4	Bedeutung der Stunde im UV	5
3	Unterrichtsstunde.....	6
3.1	Entscheidungen.....	6
3.2	Begründungszusammenhänge.....	9
3.2.1	Lernvoraussetzungen	9
3.2.2	Zentrale Inhalte und didaktische Reduktion	9
3.2.3	Didaktisch-methodische Entscheidungen.....	10
3.2.4	Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen	11
4	Literatur	11

2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

2.1 Entscheidungen

Thema des Unterrichtsvorhabens

Ultimate Frisbee - Weiterentwicklung spielerischer, technischer und taktischer Handlungskompetenzen mit dem Ziel der Optimierung des Zielspiels.

Inhaltsfelder und Inhaltsbereiche

Leitendes Inhaltsfeld: Kooperation und Konkurrenz

Weiteres Inhaltsfeld: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

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

Weiterer Inhaltsbereich: (2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Kompetenzerwartungen (KLP Gymnasium)

Die Schülerinnen und Schüler¹ können...

- das jeweils ausgewählte große Mannschafts- und Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie **fair** und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern. (BWK)
- sportartspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und **taktisch-kognitiv** angemessen agieren. (BWK)
- spielübergreifend technisch-koordinative Fertigkeiten sowie **taktisch-kognitive Fähigkeiten** weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden. (BWK)
- spieltypische **verbale und non-verbale Kommunikationsformen** anwenden. (MK)
- Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie **Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen**. (MK)

¹ Im Folgenden SuS genannt

Abkürzungen: BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK=Methodenkompetenz; UK= Urteilskompetenz

- Bewegungsspiele – auch aus anderen Kulturen – hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen. (UK)
- den Umgang mit **Fairness** und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen. (UK)
- die Bewältigung von **Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten** sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen. (UK)

Gliederung des Unterrichtsvorhabens

1. Spielerische Bewegungsaufgaben mit der Frisbee mit dem Ziel die Wurftechnik „Rückhand“ sowie verschiedene Fangtechniken (Sandwichcatch, einhändiges und beidhändiges Fangen) im Hinblick auf das Zielspiel weiterzuentwickeln.
2. Selbstständige Entwicklung und Erprobung von Spielregeln im Hinblick auf die Weiterentwicklung der Spielidee „Ultimate Frisbee“ unter dem Aspekt des Leitgedanken „Spirit of the Game“.
3. Fokussierung auf die Technik des Rückhandwurfes um die Passsicherheit und den daraus resultierenden Spielfluss im Spiel zu optimieren.
4. **Weiterentwicklung des kontrollierten Zuspiels durch mannschaftstaktische Überlegungen hinsichtlich der Laufwege ohne Frisbee und der Kommunikation der Spieler untereinander.**
5. Wettkampfturnier unter dem Leitgedanken des Spiels „Spirit of the Game“.

2.2 Begründungszusammenhänge

2.2.1 Schulische Rahmenbedingungen

Im Rahmen der 67,5 Minuten-Taktung hat die Klasse 9c zweimal in der Woche Sport. Diese Klasse wird im Rahmen des bedarfsdeckenden Unterrichts schon seit dem letzten Schulhalbjahr von mir unterrichtet. Die Schülerinnen (n=16) sind gegenüber den Schülern (n=12) leicht in der Überzahl. Die Lernatmosphäre und das Sozialverhalten der SuS kann als sehr gut eingestuft werden. Die SuS gehen sehr respektvoll und kooperativ miteinander um. Das Gemeinschaftsgefühl dieser Klasse

kann ebenfalls als sehr gut beschrieben werden. Das Sportinteresse ist sowohl bei den Jungen als auch bei den Mädchen hoch.

2.2.2 Curriculare Legitimation

Das Unterrichtsvorhaben wird durch die leitenden Inhaltsfelder „Kooperation und Konkurrenz“ und „Bewegungsstruktur und Bewegungslernen“ legitimiert. Konkurrenzorientierte Situationen in Sportspielen können bei sportgerechtem Verhalten aller Beteiligten eine Handlungsdramatik erzeugen, die als wertvolle Form des sozialen Miteinanders erfahren wird. Die Spielfähigkeit, die der Schulsport fördern soll, schließt ein entsprechendes Regelbewusstsein und eine Orientierung an der Idee der Fairness ein (vgl. RUL 2001, S.38). Ein weiteres Ziel dieses Inhaltsfeldes ist es, dass die SuS das soziale Miteinander in typischen Situationen des Sports zunehmend selbstständig und verantwortungsvoll regeln (vgl. RUL 2001, S.38). Darüber hinaus stellen Bewegungserfahrungen im Sport vielseitige Anforderungen an die Wahrnehmungsfähigkeit, welche für die Entwicklung und für das Lernen im Kindes- und Jugendalter grundlegend ist.

Die leitenden Inhaltsbereiche 2 „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen“ und 7 „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ legitimieren das Unterrichtsvorhaben insofern weiter, als das neben dem Umgang mit verschiedenen Zielsetzungen, Regeln, Rahmenbedingungen und situativen Veränderungen von Sportspielen der Erwerb spielbezogener Wahrnehmungs-, Entscheidungs- und Handlungsmuster im Vordergrund steht (vgl. RUL 2001, S.45).

2.2.3 Fachdidaktische Einordnung

Das Spiel „Ultimate Frisbee“ ist für den Sportunterricht ein sehr geeignetes und interessantes Spiel, da es sich hierbei um eine aus den USA kommende Trendsportart handelt, die aufgrund der leicht zu organisierenden Spielvoraussetzungen in der Schule gut umsetzbar ist. Zusätzlich bringt sie den großen Vorteil mit sich, dass alle SuS auf einem nahezu identischen Level anfangen können, welches auf den Grundbewegungen von Laufen, Werfen und Fangen basiert. Es ist zudem ein körperloses Spiel, was das gemeinsame Miteinander von Mädchen und Jungen (Koedukation) fördert.

Das oberste Gebot des Spiels ist der „Ultimate-Spirit“. Es wird davon ausgegangen, dass es keine absichtlichen Foulspele gibt. Die Spieler regeln das Spiel selbst, was das soziale Miteinander in erhöhtem Maße fördert und den Gedanken des „Fair Plays“ herausstellt. Darüber hinaus finden sich viele Elemente der großen Sportspiele im Ultimate Frisbee wieder. So wird z.B. der Sternschritt aus dem Basketball als einzige Bewegungsmöglichkeit für einen Spieler in „Frisbeebesitz“ übernommen. Die Weiterentwicklung der Spielfähigkeit im Ultimate Frisbee unterstützt gleichzeitig die Weiterentwicklung der Spielfähigkeit in den großen Sportspielen, da allgemeine Grundlagen der Spielfähigkeiten wie z.B. Antizipationsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit und Umstellungsfähigkeit gefordert und gefördert werden. Da der Schulsport zum Handeln befähigen und zur Reflexion anregen soll (MSWF NRW, 2001, S. 64.) wird die Unterrichtsreihe „Ultimate Frisbee“ größtenteils durch das didaktische Prinzip der „Reflektierten Praxis“ geprägt.

Nach Serwe-Pandrick und Thiele (2012) besteht das Hauptziel darin, die Erfahrungen in und mit der sportlichen Praxis innerhalb des Unterrichts systematisch aufzuarbeiten, um ein zunehmend bewusstes Lernen der Schülerinnen und Schüler zu unterstützen. Eine reflektierte Unterrichtspraxis soll demnach ein Prinzip der Unterrichtsgestaltung darstellen, indem die Reflexion als Weg verstanden wird, Praxis und Theorie im Fach Sport zu verbinden (vgl. S.7). Von den Autoren werden zwei unterschiedliche Typen von reflektierter Praxis eingeführt, die in der heutigen Stunde umgesetzt werden. Der erste Typ wird „reflection in action“ genannt. Dabei „reflektieren die SuS die sportliche Handlungspraxis selbst in die sie involviert sind“. Der zweite Typ beschreibt eine „zeitversetzte oder zumindest entzerrte Reflexion“ der sportlichen Handlungspraxis und wird „reflection on action“ genannt.

Guter Sportunterricht sollte meiner Meinung nach aus einem hohen Anteil von Bewegungszeit bestehen. Um der Forderung nach Reflexion nachzukommen, müssen von Seiten der Lehrkraft (Spiel-)situationen geschaffen werden, die erfahrungsgeleitetes Lernen ermöglichen und zum Teil auch provozieren (vgl. S.13).

2.2.4 Bedeutung der Stunde im UV

Der Grundgedanke des Unterrichtsvorhabens besteht darin, dass das Zielspiel sowohl immer den Ausgangspunkt als auch den Endpunkt der Unterrichtsstunde bildet. Dieser wird nur bei der ersten Unterrichtsstunde vernachlässigt, da diese daraufhin abzielt grundlegende Techniken für das Zielspiel zu schaffen. Die Rückhand stellt die leichteste Wurftechnik dar und kann meiner Meinung nach in Kombination mit dem Sternschritt die technisch sehr anspruchsvolle Vorhand, die im Unterrichtsvorhaben aufgrund der enormen technischen Komplexität nicht thematisiert wird, ersetzen. Die Fangtechnik „Sandwichcatch“ ist die leichteste Fangtechnik um die Frisbee zu fangen. Da das Zielspiel ab der zweiten Unterrichtsstunde im Vordergrund stehen soll, wird in der ersten Unterrichtsstunde ebenfalls das einhändige Fangen thematisiert, da diese Fangtechnik für das Zielspiel enorme Vorteile mit sich bringt. Um das Zielspiel überhaupt regelgerecht spielen zu können, erarbeiteten die SuS in der zweiten Stunde Regeln, die das Zielspiel im Sinne des „Spirit of the Game“ spielbar machen. Die bisher erarbeiteten Regeln lauten:

- (1) Der frisbeebesitzende Schüler darf nicht laufen
- (2) Es wird ohne Körperkontakt gespielt
- (3) Fällt die Frisbee zu Boden, ist die andere Mannschaft in „Frisbeebesitz“
(Turnover)
- (4) Ein Punkt kann nur durch Fangen der Frisbee in der Endzone erzielt werden
- (5) Die Frisbee muss gespielt werden, bis das der angreifende Spieler (Marker) bis zehn gezählt hat
- (6) Die Spieler regeln bei Uneinigkeit das Spiel selbst

Da die Passsicherheit und der daraus resultierende Spielfluss nach Ansicht der Lehrkraft eine zusätzliche Thematisierung erforderte, wurde in der dritten Unterrichtsstunde der Fokus auf den Rückhandwurf gelegt. Die SuS sind zu dem Ergebnis gekommen, dass die Scheibe rotierend und parallel zum Boden geworfen werden muss, um die guten Flugeigenschaften der Frisbee zur Geltung zu bringen. Für die heutige Stunde und für den thematischen Schwerpunkt der Laufwege und deren Kommunikation sind die in den Vorstunden thematisierten Schwerpunkte zwingend notwendig gewesen, da sie die Voraussetzung für das Gelingen der heutigen Thematik bilden.

In der fünften und letzten Unterrichtsstunde soll der Wettkampfgedanke in Form eines Ultimate-Frisbee Turniers, das von den Schülerinnen und Schülern im Sinne des „Spirit of the Game“ durchgeführt wird und dabei ohne einen Schiedsrichter auskommt, im Vordergrund stehen.

3 Unterrichtsstunde

3.1 Entscheidungen

Thema der Stunde

Weiterentwicklung des kontrollierten Zuspiels durch mannschaftstaktische Überlegungen hinsichtlich der Laufwege ohne Frisbee und der Kommunikation der Spieler untereinander.

Kernanliegen

Die Schülerinnen und Schüler sollen in dieser Stunde unter Zeit- und Gegnerdruck das Zuspiel im eigenen Team weiterentwickeln, indem sie in ihrer eigenen Mannschaft taktische Möglichkeiten hinsichtlich der Bewegung ohne Frisbee und der Kommunikation auf dem Spielfeld erproben, präsentieren und schließlich in der Wettkampfsituation anwenden.

Teillernziele

Motorische Teillernziele: *Die SuS sollen...*

- spielfördernde Laufwege motorisch erproben und ins Zielspiel übertragen.

Kognitive Teillernziele: *Die SuS sollen...*

- über den Sinn der Laufwege nachdenken und dadurch das Spielverständnis erweitern.
- auf der Grundlage ihrer Beobachtungen mögliche Verbesserungsvorschläge für die Durchführung benennen.

Sozial-affektive Teillernziele: *Die SuS sollen...*

- die Kommunikation untereinander auf dem Spielfeld erhöhen, was u.a. den Spielfluss fördert.

Verlaufsübersicht

Phase	Inhaltsaspekte	Unterrichtsform / Medien / Geräte	Didaktische- methodischer Kurkommentar
Einstieg / Ausblick	Ausblick Stundenverlauf Wiederholung der Regeln des Ultimate Frisbee Spiels und des Leitgedankens „Spirit of the game“. Einteilung der Mannschaften. Der Referendar teilt eine Regeländerung mit: Die Frisbee muss gespielt werden, bis der Marker bis 5 gezählt hat.	Sitzkreis Unterrichtsgespräch	Ritual zum Stundenbeginn Ausblick auf die Inhalte der heutigen Stunde
Erwärmung	Das Zielspiel „Ultimate Frisbee“ wird nach den bekannten Regeln auf zwei Spielfeldern (7 gegen 7) gespielt. Auf jedem Spielfeld wird die Spielsituation mindestens einmal durch die Lehrkraft unterbrochen („Freeze“), in der ein unkontrolliertes Abspiel vorgekommen ist, weil es z.B. keine freien Mitspieler gibt, sich keiner freiläuft, der „frisbeebesitzende“ Spieler umstellt ist, die Zeit zu knapp war einen Pass zu spielen oder die Frisbee beim Pass auf den Boden gefallen ist.	Spielform 2 Frisbees 2 Spielfelder mit Zonen	Reflektierte Praxis „in action“
Problematisierung	Die SuS reflektieren das Problem der unterbrochenen Spielsituationen: in manchen Spielsituationen hat der Werfer aus Zeit- und Raumgründen keine Möglichkeit einen zielgenauen Pass zu einem Mitspieler zu spielen.	Stehkreis Der Referendar moderiert das Gespräch insoweit, dass die Problemstellung von den SuS benannt wird.	Reflektierte Praxis „on action“
Erarbeitung 1	Die SuS entwickeln in ihrer Mannschaft (4 gegen 3) zu Gunsten der angreifenden	Spielform 4 Frisbees	Reflektierte Praxis „in action“

	Mannschaft taktische Möglichkeiten hinsichtlich der Laufwege um das Zuspiel zu verbessern. Der Referendar nimmt eine beratende Funktion ein.	4 halbe Spielfelder mit Zonen	
Zwischenreflexion	Die SuS reflektieren wie sich die Mitspieler zum „Frisbeebesitzenden“ Spieler motorisch bewegen müssen, um ihn zu unterstützen.	Stehkreis Der Referendar moderiert das Gespräch insoweit, als dass erste motorische Verbesserungsmöglichkeiten von den SuS benannt werden und richtet den Fokus auf die Kommunikation	Reflektierte Praxis „on action“
Erarbeitung 2	Die SuS erproben verschiedene kommunikative Möglichkeiten. Der Referendar nimmt eine beratende Funktion ein.	Spielform	Reflektierte Praxis „in action“
Präsentationsphase	Exemplarisch führt ein Team (evtl. auch noch ein zweites Team) die weiterentwickelte Spielform vor. Die anderen Teams nehmen die Rolle des Beobachters ein.	Spielform Beobachtende SuS stehen am Spielfeldrand	
Reflexion	SuS berichten über ihre gemachten Beobachtungen und benennen die taktischen Überlegungen der Mannschaften	Stehkreis	Reflektierte Praxis „on action“
Transfer	Die SuS wenden die erarbeiteten taktischen Möglichkeiten im Zielspiel an und entwickeln dadurch das Zusammenspiel weiter.	Spielform	Reflektierte Praxis „in action“
Abschlussgespräch	Die SuS benennen kurz was heute thematisiert und erarbeitet worden ist.	Sitzkreis	Ritual zum Ende der Stunde

3.2 Begründungszusammenhänge

3.2.1 Lernvoraussetzungen

Für die heutige Sportstunde, die in der ersten Unterrichtsstunde stattfindet, stehen zwei der drei Hallenteile zur Verfügung, was das Spielen auf zwei Feldern ermöglicht und somit die Bewegungszeit der einzelnen SuS deutlich steigert. Die Spielfelder sind von der Lehrkraft im Vorfeld durch Pylonen abgetrennt worden und die Zonen durch Hütchen markiert worden. Das Tor in der einen Hallenhälfte wird von den SuS zu Beginn aus Sicherheits- und Raumgewinnungsgründen in die dritte Hallenhälfte getragen. Dies wurde bereits mit dem dort unterrichtenden Kollegen im Vorfeld abgesprochen.

3.2.2 Zentrale Inhalte und didaktische Reduktion

Der zentrale Inhalt der heutigen Stunde liegt auf der Bewusstmachung und der Weiterentwicklung der Laufwege der Spieler² ohne Frisbee und deren Kommunikation untereinander. Ausgangspunkt ist das Zielspiel (7 gegen 7), welches der Erwärmung als auch der Problematisierung gilt. Die Regeländerung in Form der 5 Sekunden-Regel verschärft die Problematik insoweit, als dass der Zeitdruck für den frisbeebe-sitzenden Spieler erhöht wird und sich Abspielfehler im Gegensatz zur 10 Sekunden Regel häufen werden. In der anschließenden kognitiven Phase, die der Problematisierung dient, sollten von den SuS folgende Probleme benannt werden:

- (1) die anzuspielenden Mitspieler müssen besser und zielgerichteter bewegen um dem frisbeebesitzenden Spieler zu helfen.
- (2) der Anspielende muss seinen Körper zwischen Frisbee und Gegner bringen, woraus ein Schutz des Passweges der Frisbee resultiert, der wiederum durch die Regeln des körperkontaktlosen Spiels begünstigt wird.
- (3) akustische Signale von Seiten der anzuspielenden Mitspieler können dem frisbeebesitzenden Spieler helfen.

² Mit der männlichen Form ist auch immer die weibliche Form gemeint

- (4) der frisbeebesitzende Spieler kann den Sternschritt vermehrt einsetzen, um sich einen Überblick über die Spielsituation zu verschaffen und / oder den Laufweg des Mitspielers zu erleichtern.

Die eigentliche Weiterentwicklung des Schwerpunktes der Unterrichtsstunde erfolgt in Kleingruppen (4 gegen 3) innerhalb der Mannschaften. Dabei wird die Komplexität des Zielspiels didaktisch reduziert, indem weniger Spieler untereinander spielen und dadurch die Spielübersicht erleichtert wird. Die Kommunikation der Laufwege wird erst thematisiert, nachdem den SuS vorher bewusst geworden ist, dass mindestens ein Spieler dem frisbeebesitzenden Spieler helfen muss.

Sinn und Zweck ist es, dass die hier erarbeiteten Möglichkeiten zum Ende der Stunde ins Zielspiel transferiert und angewendet werden. Sollte dies der Fall sein, ist eine Progression innerhalb der Stunde und eine Weiterentwicklung der Spielfähigkeit der SuS gelungen.

3.2.3 Didaktisch-methodische Entscheidungen

Die Mannschaften werden im Vorfeld von der Lehrkraft leistungshomogen eingeteilt, was den Schwerpunkt der heutigen Unterrichtsstunde begünstigt. Es wird bewusst mit dem Zielspiel angefangen. Übungsreihen zu dem Zielspiel sind nach meiner Meinung unter Berücksichtigung des aktuellen Leistungsstandes der SuS nicht mehr notwendig, da die SuS über die Grundvoraussetzungen bereits verfügen. Darüber hinaus wird eine Übungsreihe niemals einer komplexen Spielsituation gerecht. Mit dem Zielspiel zu beginnen, fördert zudem die Motivation der SuS, da somit eine Zielorientierung in Form des Punkteerzielens im Vordergrund steht. Die Weiterentwicklung der Laufwege ohne Frisbee in der Gruppenarbeit begünstigt den Spielfluss im eigenen Team und zeigt den SuS Möglichkeiten auf, ihr Angriffsspiel effektiver zu gestalten und somit im Abschlusspiel die Fehler im Aufbauspiel zu reduzieren und somit effektiver nach „vorne“ zu spielen.

3.2.4 Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen

Eine Schwierigkeit der Stunde könnte darin liegen, dass die Problematik nicht auf beiden Spielfeldern auftaucht. Sollte dies der Fall sein, wird eine problematische Situation innerhalb der kognitiven Phase nochmals von den SuS dargestellt, damit alle SuS die gleiche Chance haben, die Problematik zu erkennen und zu beschreiben.

4 Literatur

MSW NRW (Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes NRW) (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/Gesamtschule in NRW - Sport. Frechen 2001

MSW NRW (Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes NRW) (Hrsg.): Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I in Nordrhein Westfalen. Sport. 2011

Serwe-Pandrick, E. & Thiele, J. (2012), „Netzwerke Sport in der gymnasialen Oberstufe – von der ‚reflektierten Praxis‘ im Sportunterricht der Sekundarstufe I zur Praxis-Theorie-Verknüpfung in der Sekundarstufe II“