

Schriftlicher Entwurf für den 5. Unterrichtsbesuch am

Alle machen mit - Optimierung des den Schülern bekannten

Völkerballspiels

vorgelegt von



Fach:

Sport

Lerngruppe:

6c (12Mädchen/13 Jungen)

Zeit:

10.30Uhr-11.15Uhr (4.Stunde)

Ort:

Ausbildungslehrerin:

Fachseminarleiter:

Hauptseminarleiterin:

Thema des Unterrichtsvorhabens:

Ein Unterrichtsvorhaben zur Entwicklung, Inszenierung und Modifizierung von „kleinen Spielen“, die alle Spieler am Spiel beteiligen, um eine allgemeine Erwärmung aller teilnehmenden Schülerinnen und Schüler nicht nur zu ermöglichen, sondern auch zu fördern.

Thema der Unterrichtseinheit:

Alle machen mit- Optimierung des den Schülern bekannten Völkerballspiels

Kernanliegen:

Die SuS entwickeln alternative Völkerballvarianten, indem die Regeln oder das Material des Spiels verändert werden, um ein Aufwärmspiel für alle zu entwickeln

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche:

Leitende pädagogische Perspektive: Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen.(E)

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

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

Verlauf des Unterrichtsvorhabens

1. Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Sportspielen -Erarbeitung von Kriterien für Sportspiele
2. Alle machen mit - Optimierung des den Schülern bekannten Völkerballspiels
3. Völkerball alternativ- Auswahl diverser Varianten eines Spiels
4. Gut Spielen- Kriterien für „gutes“ Spielen
5. Entwicklung eines eigenen Spiels

Methodisch Didaktischer Kommentar

In der Jahrgangsstufe 6 ist am Maria Wächtler Gymnasium durch die Fachkonferenz beschlossen worden, dass die Schüler zweistündig Schwimmunterricht bekommen. Die dritte Sportstunde findet in der Sporthalle statt. Dadurch ergeben sich zwei parallel laufende Unterrichtsvorhaben im Sportunterricht der Jahrgangsstufe 6. Den Schwimmunterricht in der 6c erteilt die Ausbildungslehrerin, während ich die Einzelstunde in der Sporthalle unterrichte.

Sowohl die Ausbildungslehrerin als auch ich kennen die Klasse erst seit einem Monat. Die Klasse zeigt sich bisher sportbegeistert, wenngleich immer wieder bestimmte Schüler die vereinbarten Absprachen nicht einhalten. Der Sitzkreis zu Stundenbeginn wird dabei noch nicht als verbindlich angesehen und einzelne Schüler müssen zunächst vermehrt darauf hingewiesen werden, ihren Platz im Kreis einzunehmen. Weiterhin kam es vermehrt vor, dass Übungen und Abläufe aufgrund von Unaufmerksamkeit nicht verstanden wurden. Ein Schüler ist darüber hinaus emotional noch nicht gefestigt, so dass er schnell von seinen Gefühlen überwältigt wird und bereits bei geringer Kritik zu weinen beginnt.

Das Thema des Unterrichtsvorhabens ist für Schüler und Schülerinnen konzipiert, die sich zum ersten Mal mit dem Thema Spieltheorie und Spielvariation auseinandersetzen, wobei die Zielsetzung ein oder mehrere „sinnvolle“ Spiele zu entwickeln, zu inszenieren und zu variieren eine Doppellegitimation erhält. Das Unterrichtsvorhaben begründet sich zum Einen aus der Notwendigkeit Aufwärmspiele, bei denen alle erwärmt werden, zu generieren und zum Anderen aus den Vorgaben der Richtlinien für die Jahrgangsstufe 5/6, je eine Reihe zum Inhaltsbereich 2 Spielen entdecken und Spielräume nutzen durchzuführen¹.

Um dem „Spieltrieb“ der Kinder gerecht zu werden, kann die allgemeine Erwärmung mittels eines Spiels durchgeführt werden. Es zeigte sich in den letzten Stunden, dass nicht alle Schülerinnen und Schüler gleichermaßen an den Spielen beteiligt wurden und dementsprechend auch nicht erwärmt wurden.

Zur Problematisierung wird ein bekanntes Spiel gespielt, (Völkerball) bei dem davon auszugehen ist, dass nicht alle Schüler gleichermaßen an dem Spiel beteiligt sein werden. Völkerball eignet sich meiner Meinung nach hervorragend dazu variiert zu werden, denn es gibt zahlreiche Möglichkeiten die Regeln des Spiels zu verändern, denkbar sind auch Veränderungen des Materials, z.B. andere Bälle zu nutzen. Darüber hinaus besteht ein hohes Aufforderungspotential durch den Wettkampfcharakter des Spiels.

Die Einteilung der beiden Mannschaften erfolgt durch Abzählen der Schüler. Im Sitzkreis setzen sich die Schüler oft neben ihre Freunde und die selbstständige Gruppenbildung führt häufig zur Verstärkung der Peers innerhalb einer Klasse. Damit nicht immer die gleichen Schülerinnen und Schüler, in einer Mannschaft spielen, halte ich diese Variante für geeignet, um die Klassengemeinschaft zu unterstützen.

¹ Vgl.: Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe I – Gymnasium/ Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen, Sport, Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW, Frechen, 1999

Anschließend an das Spiel werde ich meine Beobachtungen der Klasse mitteilen und die Schülerinnen und Schüler auffordern, in Vierergruppen das Spiel so zu verändern, dass alle an dem Spiel beteiligt werden². Vierergruppen sind hier schon die größtmöglichen zu wählenden Gruppen, um einerseits nicht zu viele Gruppen zu generieren und andererseits jedem Schüler und jeder Schülerin die Gelegenheit zu geben, ihre/seine Ideen einzubringen. Die Gruppeneinteilung überlasse ich bewusst den Schülern, um für die folgenden Stunden mehr über die Gruppendynamik zu erfahren.

Aus Gründen der Binnendifferenzierung bekommen die Gruppen, die zunächst allein keine Ideen entwickeln, Hilfskärtchen mit Ansatzpunkten für Variationen.

Die Ergebnisse werden jeweils auf einem Plakat festgehalten, um diese für die kommende Stunde abrufbar zu machen. Die Einzelstunde wird nicht ausreichen, um alle Ergebnisse zu präsentieren. Es ist auch nicht unbedingt erforderlich, alle Ergebnisse zu präsentieren, weil teilweise in der Zwischenreflexion schon Stärken und Schwächen der eigenen Variante am Beispiel der Ideen anderer Gruppen erkannt werden können und damit einzelne Ideen nur noch ergänzt, aber nicht zwingend erprobt werden müssen. Die Schüler probieren eine Variante aus und die Gruppe, deren Variante ausprobiert wurde, gibt zuerst eine Rückmeldung, oder ein Statement ab, wie das Spiel gelaufen ist, bzw. ob alle am Spiel beteiligt gewesen sind. Sollten Schüler ohne Sportzeug oder verletzt am Unterricht teilnehmen, können diese dann als nächste ihre Beobachtungen von „außen“ schildern. Anschließend besprechen alle im Plenum (Sitzkreis) Stärken und Schwächen der Variante.

Hier ist ein Stundenausstieg möglich. Dann muss aber eine Abschlussreflexion vorgenommen werden.

Sollte noch Zeit bleiben, kann die nächste Gruppe ihre Version vorstellen und ausprobieren, oder nur ergänzend die Variation nennen. In der Abschlussreflexion werden die beiden Varianten dann verglichen.

² Die Schülerinnen und Schüler haben in der letzten Stunde vier Kriterien für „Spiele“ entwickelt (Name, Ziel, Regeln, Material)

Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Organisation	Kommentar /
Einstieg	Begrüßung, Bekanntgabe des Themas	Lehrerbeitrag Sitzkreis	Die Skizzierung schafft Transparenz. Der Bezug hilft den SuS den weiteren Unterricht einzuordnen.
Aufwärmen	Bildung von zwei Mannschaften durch abzählen, Völkerball		Das Spiel ist den SuS bekannt. Gruppeneinteilung erfolgt durch den Lehrer
Problematisierung	L:(Mir ist etwas aufgefallen..., nicht alle nehmen an dem Spiel teil...). Die SuS werden auf ein Problem aufmerksam gemacht und sollen dann in Gruppen eine Variation des Spiels entwickeln, bei der möglichst alle gleichermaßen gefordert /aktiviert werden	Sitzkreis	Die SuS sollen für die Problematik sensibilisiert werden
Kognitive Phase Erarbeitung	Die SuS beraten sich in Kleingruppen a 4 Personen darüber wie sie das Spiel verändern wollen, um alle Schüler an dem Spiel zu beteiligen. Die „neuen“ Spiele werden auf einem Plakat gesammelt	Aufgabenkarten Gruppenarbeit (4er)	Problematisierung Nicht alle Übungen sind wirklich sinnvoll!
Zwischenreflexion	Die SuS kommen zusammen und eine Mannschaft erklärt zunächst die eigene Variante mit Hilfe des erstellten Plakates	Sitzkreis	Die Plakate der Gruppen, die heute nicht mehr ihre Variante vorstellen können, werden in der nächsten Stunde vorgestellt und erprobt.
Erprobung	Die vorgestellte Variante wird nun praktisch von den Schülerinnen und Schülern erprobt		Die Mannschaften aus dem ersten Spiel bleiben bestehen, um eine Vergleichbarkeit zu vereinfachen.
Zwischenreflexion	Die SuS kommen wieder zusammen und reflektieren das neue Spiel. Die Gruppe, die das Spiel entworfen hat, gibt selbst zuerst den Eindruck über Stärken und Schwächen der eigenen Idee wieder, bevor die restlichen Mitschüler eine Rückmeldung geben. -----möglicher Stundenausstieg -----		Feedback wird oft als negativ empfunden, deshalb soll immer erst etwas Positives gesagt werden.
Erprobung II Anwendungsphase	Die zweite Variante wird von den SuS erprobt.		
Abschlussreflexion	Die SuS reflektieren kurz nach dem bekannten Schema das Spiel, vergleichen es aber dann mit dem vorherigen Spiel	SK	

Literatur

Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/
Gesamtschule in NRW, Sport, Ministerium für Schule und Weiterbildung,
Wissenschaft und Forschung, Ritterbach Verlag, Frechen, 1993.

Sportliches Spielen, Chancen zur Selbsterziehung in sozialen Feldern; Knut Dietrich(Hrsg.), Rororo 1994

Integrative genetische Vermittlung von Sportspielen, Wichmann, Klaus in Sportspielkulturen erfolgreich gestalten; Woll, Klöckner, Reichmann, Schlag(Hrsg.)Czwalina Verlag Hamburg 2008

Anhang:

Hilfskartentexte

1. Welches Material könnte auf dem Feld sein, zum Beispiel als Schutz vor den anfliegenden Bällen?
2. Wie müsste man das Spiel verändern, damit erst nur der Hintermann im Feld steht?
3. Welche verschiedenen Rollen könnte man erfinden damit alle mitspielen müssen?