



Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Essen  
Seminar Gy/Ge

## **Schriftlicher Entwurf für den zweiten Unterrichtsbesuch am im Fach Sport**

### **1. Datenvorspann**

**Name:**  
**Fach:** Sport  
**Lerngruppe:** Grundkurs 10 (21SuS, 14 Mädchen und 7 Jungen)  
**Zeit:** 15.10 – 16.30Uhr (9te -10te Stunde)  
**Schule:**

**Sportstätte:**

**Fachseminarleiter:**  
**Schulleiter:**  
**Ausbildungsbeauftragte:**

## 2. Entscheidungsteil

### Thema des Unterrichtsvorhabens

Vom „Spiel übers Netz“ zum regelgeleiteten Volleyball - Spielerische Erarbeitung technischer und taktischer Fähigkeiten mit dem Ziel der Optimierung der allgemeinen Spielfähigkeit.

### Thema der Stunde

SuS- orientierte Entwicklung und anschließende Reflektion verschiedener Regeländerung im „Spiel übers Netz“ um den Spielverlauf dynamischer zu gestalten.

### Kernanliegen:

Die Schülerinnen und Schüler (SuS) erarbeiten und erproben verschiedene Regeländerung im „Spiel über Netz“ und reflektieren diese im Hinblick auf die vorgegebene Zielführung.

## 3. Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

### 3.1 Thema des Unterrichtsvorhabens

Vom „Spiel übers Netz“ zum regelgeleiteten Volleyball - Spielerische Erarbeitung technischer und taktischer Fähigkeiten mit dem Ziel der Optimierung der allgemeinen Spielfähigkeit.

### 3.2 Begründung des Unterrichtsvorhabens

Die Unterrichtsstunde findet in einem BdU-Kurs der Jahrgangsstufe 10 statt, der seit Beginn des Schuljahres vom Lehramtsanwärter angeleitet wird. Der Sportkurs wurde zu Beginn des Schuljahres neu zusammengestellt. In dem Kurs sind 21 SuS (14 Mädchen und 7 Jungen), die alle zum Anfang des Schuljahres von der Realschule zum Gymnasium gewechselt sind.

Zu Beginn wurde der Themenbereich Ausdauer kurz angeschnitten, bevor im Anschluss ein Unterrichtsvorhaben zum Gegenstand Badminton durchgeführt wurde. Das Unterrichtsvorhaben zum Themenbereich Volleyball schließt sich dem Badminton an. Zum einen, da es sich, wie beim Badminton auch, um eine Rückschlagsportart handelt und daher viele Aspekte, die zuvor erarbeitet wurden, aufgegriffen werden können und den SuS somit der Transfer zum neuen Gegenstand erleichtert wird. Zum anderen folgt die Sportart, da zum Ende des Jahres ein Volleyballturnier der Jahrgangsstufe angesetzt ist und die SuS den Gegenstand Volleyball bis zu diesem Zeitpunkt behandelt haben sollten.

Die Sportart Volleyball wird durch den Lehrplan für die gymnasiale Oberstufe legitimiert. Das Unterrichtsvorhaben Volleyball findet sich im leitenden Inhaltsbereich 7 „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ wieder. Die leitenden pädagogischen Perspektiven sind (A) „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern“ und (E) „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“.

## **4. Unterrichtsstunde**

### **4.1 Entscheidungen**

#### **Thema der Stunde**

SuS- orientierte Entwicklung und anschließende Reflektion verschiedener Regeländerung im „Spiel übers Netz“ um den Spielverlauf dynamischer zu gestalten.

#### **Kernanliegen**

Die Schülerinnen und Schüler (SuS) erarbeiten und erproben verschiedene Regeländerung im „Spiel übers Netz“ und reflektieren diese im Hinblick auf die vorgegebene Zielführung.

### **4.2 Begründungszusammenhänge der Unterrichtsstunde**

#### **Einordnung der Unterrichtsstunde in das Unterrichtsvorhaben**

Die Unterrichtsstunde ist die erste Stunde des Unterrichtsvorhabens. Das Unterrichtsvorhaben Badminton wurde in der letzten Stunde abgeschlossen. Die SuS haben somit bereits Kontakt mit einer Rückschlagsportart gehabt. Der Transfer vom Badminton zum Volleyball ist jedoch in der ersten Stunde des neuen Unterrichtsvorhabens nicht von zentraler Bedeutung. Da es die erste Einheit zum neuen Themenbereich ist können keine besondere motorische Auffälligkeiten vorausgesetzt werden.

In der Einführungsstunde gilt es erste spielerische Erfahrungen mit der neuen Sportart zu machen. Die SuS sollen den ersten Kontakt mit dem Volleyball machen und somit eine Ballgewöhnung ermöglichen. Des Weiteren werden die SuS mit der Problematik des Spiels über ein hohes Netz konfrontiert. Das „ Spiel übers Netz“ bietet, gerade für den Erstkontakt, die Möglichkeit spielerische Erfahrungen zu machen, ohne genaue Kenntnis über Techniken im Volleyball zu haben. Dies birgt gerade für leistungsschwächere SuS die Möglichkeit Teil am Spielgeschehen zu nehmen und sich einzubringen. Zusätzlich haben die SuS in dieser Stunde durch die Entwicklung von eigenen Regeln die Möglichkeit das Spiel zu verändern. Diese Einbindung der SuS in das Unterrichtsgeschehen in Verbindung mit dem spielerischen Einstieg wirkt sich motivierend aus und gibt den SuS die Chance selbstständig und in Gruppen zu arbeiten.

Im weiteren Verlauf des Unterrichtsvorhabens werden anhand der entwickelten Regeln, die sich mehr und mehr am Volleyball orientieren, die Techniken des Pritschens und Baggern erarbeitet. Dies soll nicht nur in isolierten Übungsformen, sondern zumeist in Verbindung spielerischer Erarbeitung erfolgen. Im Anschluss, wenn es um zielführende Aufstellungsformen und Absprachen innerhalb der Teams geht, steht vor allem die Kooperation- und Kom-

munikationsfähigkeit der Mannschaften im Fokus. Ein durch die SuS selbstständig geleitetes Turnier bildet den Abschluss des Unterrichtsvorhabens.

### **Begründung didaktisch-methodischer Entscheidungen**

Nach einer Begrüßung durch den Lehramtsanwärter, wird der Verlauf der Stunde erläutert. Dadurch wird den SuS der Ablauf transparent und sie werden eingestimmt. Das Zielspiel Volleyball wird bewusst noch nicht vorgegeben, da dies im Verlauf der Unterrichtsreihe von den SuS selber entwickelt werden soll. Zur Erwärmung wird das Spiel „Brettball“ genutzt. Zum einen erfolgt durch das Spielen eine allgemeine Erwärmung der Muskulatur der SuS und sie werden motiviert sich zu bewegen. Zum anderen wird Brettball im Team gespielt. Vor allem die Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit innerhalb der Teams wird gefordert und spielt eine wichtige Rolle, um zum Erfolg zu kommen. Das Arbeiten im Team spielt im Verlauf der Stunde beim „Spiel übers Netz“ ebenso eine Rolle wie beim Erarbeiten der Regeländerungen der einzelnen Gruppen in der kognitiven Phase. Die Mannschaften werden zu Beginn vom Lehramtsanwärter festgelegt und bleiben die gesamte Stunde bestehen. Bei der Erwärmung wird bewusst ein Volleyball genutzt, damit bei den SuS eine Ballgewöhnung stattfindet. In der anschließenden kognitiven Phase wird das Spiel durch die SuS reflektiert. Mögliche Schwierigkeiten im Spiel und welche Aspekte eine Rolle spielen, um zum Erfolg zu kommen, werden herausgestellt. Der Lehramtsanwärter lenkt das Gespräch. Dann erfolgt eine Überleitung und Einweisung in das „Spiel übers Netz“ und die wichtigsten Regeln werden den SuS transparent gemacht. Die festen Regeln der Spielidee werden den SuS erläutert (zwei Mannschaften spielen gegeneinander, jede Mannschaft steht auf einer Seite der Schnur, Spiel über die hohe Schnur mit einem Volleyball, Ziel den Ball auf der gegnerischen Seite auf den Boden zu spielen = 1 Punkt, Spielfeldgröße wird zu dem Zeitpunkt festgelegt). Ansonsten werden keine weiteren Regeln vorgegeben. In der anschließenden Erprobungsphase spielen die SuS das „Spiel übers Netz“. Im Folgenden wird das Spiel reflektiert. Mögliche Probleme (z.B. wenig Bewegung durch Halten des Balles, wenig dynamisch, schwer Punkte zu erzielen, nicht alle SuS spielen mit) sollen durch die SuS benannt werden.

Nachdem die Probleme aufgezeigt wurden, sollen die SuS sich in den Gruppen Gedanken machen, wie die Regeln verändert werden können, damit das Spiel dynamischer und anspruchsvoller und für alle SuS attraktiver wird. Hierzu dient ein Arbeitsblatt, welches den SuS einen Rahmen gibt, inwieweit neue Regeln entwickelt werden können, ohne die Spielidee zu verändern. Durch das Arbeiten in den Gruppen wird die Kooperationsfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit der SuS gefordert und gefördert. Der Lehramtsanwärter hat zu diesem Zeitpunkt schon genaue Vorstellungen, welche Regeländerungen Sinn machen und zielführend sind. Er kann den einzelnen Gruppen Tipps geben. Die SuS sollen den anderen Mannschaften im Anschluss Ihre Regeländerungen darstellen. Es ist zu erwarten, dass einige Ideen der SuS sich überschneiden. Aus Zeitmangel können eventuell einige Regeln zusammengefasst werden. Dies muss zu dem Zeitpunkt situativ entschieden werden.

Nun folgt die zweite Erprobungsphase, bei der die verschiedenen Regeländerungen der einzelnen Teams ausprobiert werden. Die Mannschaften bleiben in Ihren Feldern und spielen das „Spiel übers Netz“ mit den erweiterten Regeln.

In der abschließenden Reflektionsphase/Abschlussgespräch werden die einzelnen Regeländerungen durch die SuS reflektiert und bewertet. Zielführende Regeln, die das Spiel dynamischer und attraktiver machen, werden durch die SuS herausgestellt. Im Anschluss sollen die

SuS zusammenfassen, welche Aspekte in den Gruppen zum Erfolg geführt haben (Taktiken, Kommunikation usw.).


### **Literatur**

Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (1999): Richtlinien und Lehrpläne, Sekundarstufe II, Gymnasium/Gesamtschule, Sport, Düsseldorf.

<b>Phase</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Medien/Methode</b>	<b>Did. Meth. Kommentar</b>
Begrüßung	Begrüßung der SuS durch den Lehrer Vorstellen des Besuches Unterrichtsvorhaben und Verlauf der Stunde wird den SuS verdeutlicht	Sitzkreis: Lehrervortrag	Die SuS werden über den Ablauf informiert > Transparenz
Spezifische Erwärmung	Brettball.	4 Mannschaften, Parteibänder 2 Volleybälle	Erwärmung der Muskulatur. Die zentrale Spielidee, die beim „Spiel übers Netz“ gilt (Punktgewinn durch den Bodenkontakt des Balles) gilt auch beim Brettball. Auch hier ist es wichtig zu erkennen, wo die Gegner sich befinden um einen Punkt zu erzielen. Als Bälle werden Volleybälle genutzt, um eine Ballgewöhnung zu ermöglichen
kognitive Phase	Das Erwärmungsspiel wird von den SuS reflektiert. Wie wird am besten ein Punkt erzielt? Taktiken, Gegenspieler beobachten  Transfer zur Spielidee beim „Spiel übers Netz“ Grundlegende Idee des Spiels wird mitgeteilt. Sonst keine Regelvorgaben	Sitzkreis SL-Gespräch	SuS teilen Ihre Erfahrungen aus der Erwärmung und reflektieren Ihr Spielverhalten  Spielidee vom „Spiel übers Netz“ wird verdeutlicht, damit die SuS wissen, wie Punkte erzielt werden können
Übungsphase 1	SuS erproben das „Spiel übers Netz“	4 Mannschaften, Parteibänder, 2 Volleybälle	Die SuS sollen das Spiel ausprobieren und dabei erste Erfahrungen machen, die im Anschluss reflektiert werden müssen
Reflektion	Der Erstkontakt „Spiel übers Netz“ wird von den SuS im Gespräch reflektiert und mögliche Probleme genannt  Schwer Punkte zu machen Langsam, da Ball gehalten wird. Nicht viel Bewegung	Sitzkreis SL-Gespräch	SuS sollen das Spiel reflektieren. Der Lehrer lenkt das Gespräch durch gezielte fragen

Erarbeitung	Aufgrund der Erfahrungen und der Reflektion sollen Spielregeln erarbeitet werden. Ziel ist das Spiel dynamischer zu machen. Die Spielidee darf nicht verändert werden und das hohe Netz ist ebenfalls gesetzt.	Gruppenarbeit, Arbeitsblätter mit Arbeitsauftrag	SuS erarbeiten selbstständig in Ihren Gruppen neue Regeln für das „Spiel übers Netz“ und werden von zentralen Arbeitsaufträgen des Arbeitsblattes geleitet. Der Lehrer gibt den Gruppen Hilfestellung bei den Lösungsansätzen.
Übungsphase 2	Die SuS stellen Ihre Regeln vor und erproben das „Spiel übers Netz“ nacheinander mit den jeweiligen Regeländerungen der einzelnen Gruppen (eventuell nur 2 Spielformen ausprobieren)	4 Mannschaften, 2 Volleybälle, Parteibänder	Die SuS erproben Ihre selbst entwickelten Regeländerungen und prüfen, inwieweit diese zielführend sind.
Reflektion/ Abschlussgespräch	Die Regeländerungen werden auf die Zielführung hin von den SuS reflektiert. Der Lehrer lenkt das Gespräch.	SL-Gespräch	Die Erfahrungen der 2ten Übungsphase sollen im Anschluss verbalisiert werden. Durch die Reflektion der SuS wird benannt, welche Bedeutung die neuen Regeln für den Spielverlauf haben

## Anlage 1

Gruppe:	Mitglieder:		Datum:
---------	-------------	--	--------

### **Arbeitsauftrag:**

Denkt euch innerhalb der Gruppe zwei Regeln aus, die das „Spiel übers Netz“ dynamischer, schneller und spannender für alle Spieler/innen machen.

### **Regelwerk**

#### **„Spiel übers Netz“**

Feste Regeln die nicht geändert werden dürfen:

- Zwei Teams spielen gegeneinander
- Der Volleyball muss über die gespannte Schnur geworfen werden
- Ziel: Der Ball muss in der gegnerischen Spielfeldhälfte den Boden berühren
- Wer am Ende der Spielzeit am meisten Punkte hat gewinnt

Entwickelte Regeln innerhalb der Gruppe

•

•