



Schriftlicher Entwurf für den 2. Unterrichtsbesuch am

1. Datenvorspann

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: 10 (18 SuS, 9w/9m)
Zeit: 8.15-9.30 Uhr
Ort:

Fachseminarleiter:
Schulleiter:
Ausbildungsbeauftragte:
Referendar:

2. Entscheidungsteil

Thema des Unterrichtsvorhabens:

Von der Freizeitbeschäftigung zum Mannschaftsspiel – die Frisbeescheibe als Sportgerät

Inhaltsfelder und Inhaltsbereich:

Leitendes Inhaltsfeld:

E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

Weiteres Inhaltsfeld:

A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Leitender Inhaltsbereich:

7) Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Weiterer Inhaltsbereich:

2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Thema der Stunde:

Entwicklung eines Zusammenspiels in Vorformen des Ultimate-Frisbees in unübersichtlichen Spielsituationen zur Anpassung des situationsgemäßen taktischen Verhaltens (kontrolliertes Ab- und Anspiel, Freilaufen).

Kernanliegen / Kompetenzerwartung:

Die Schülerinnen und Schüler (SuS) entwickeln im Verlauf der Sportstunde in zunächst übersichtlichen, dann unübersichtlichen Situationen ein situationsgemäßes funktionales Spielverhalten, um ein kontrolliertes Ab- und Anspiel zu erreichen.

Das Unterrichtsvorhaben gliedert sich in folgende Einheiten:

1. Doppelstunde	Experimenteller Umgang mit der Frisbee – Gewöhnung an das Sportgerät Frisbee durch selbstständiges Experimentieren von Wurf und Fangmöglichkeiten
2. Einzelstunde	Praktische Erprobung der grundlegenden Wurf- und Fangtechniken (Sandwichcatch, Einhändiges Fangen, Rückhandwurf, Vorhandwurf) anhand selbstkreierter kleiner Spiele
4. Doppelstunde (Unterrichtsbesuch)	Entwicklung eines Zusammenspiels in Vorformen des Ultimate-Frisbees in unübersichtlichen Spielsituationen zur Anpassung des situationsgemäßen taktischen Verhaltens (Erhöhung des kontrollierten Ab- und Anspiel, Freilaufen)
5. Einzelstunde	Verbesserung des Angriffsverhaltens im nun „richtigen“ Ultimate-Frisbee
6. Doppelstunde	Ultimate-Frisbee im Freien

Curriculare Einordnung und Vernetzung:

Nach den Richtlinien und Lehrplänen für die Sekundarstufe II (Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen) soll in der Oberstufe neben anderen pädagogischen Perspektiven auch das **E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen** sowie die pädagogische Perspektive **A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern** thematisiert werden. Dies kann anhand unterschiedlicher Inhaltsbereiche geschehen.

Ich habe mich bei diesem Unterrichtsvorhaben für die Inhaltsbereiche **7. Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele** in Kombination mit dem Inhaltsbereich **2. Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen** entschieden. Bezüglich der pädagogischen Perspektiven wird in den Rahmenvorgaben für den Schulsport in der gymnasialen Oberstufe betont, dass die Auslegung der Pädagogischen Perspektive E so zu verstehen sei, dass Oberstufen SuS ein reflektiertes Regelbewusstsein erlangen und die Kompetenz erlernen sollen, Spielaktivitäten eigenständig und selbstverantwortet „mitzugestalten“. Diese pädagogische Perspektive steht im gesamten Unterrichtsvorhaben im Mittelpunkt. Ziel des Unterrichtsvorhabens ist es, den SuS durch reflektive Praxis einen Einblick in das Bewegungsfeld Frisbee-Spiele zu ermöglichen, indem Regelstrukturen und Technikvarianten erfasst, verändert und reflektiert werden, aber auch und vor allem sich dem Spielgerät als solchem zugewandt wird. Da den Bewegungsbereichen nicht nur sämtliche Sportspiele samt Vorformen zugeordnet werden, sondern überdies das sportartenspezifische Spielgerät (Frisbee), stand dieses in dem Unterrichtsvorhaben bislang im Zentrum. Im Mittelpunkt steht also vielmehr das Sportgerät innerhalb der Spielformen. Es wurde nicht mit dem Zielspiel Ultimate-Frisbee begonnen, sondern ein experimenteller Zugang zu dem Sportgerät gewählt. Es bietet sich an, hier gezielt mehrperspektivi-

vische Zugänge zu wählen. Der Umgang mit einem zwar bekannten, aber wenig verwendeten Sportgerät ermöglicht zwingend neue Bewegungserfahrungen. Die SuS sollen selber ausprobieren „Was kann ich mit dem Sportgerät machen?“ „Was klappt?“ „Wie kommt ein Spiel zustande?“ Den SuS soll bewusst werden, dass es neben der außerschulischen Sportart, dem Frisbee im Freizeitbereich, auch andere Varianten gibt. Überdies steht das „sich verständigen“ – die Kommunikation über etwas mit jemandem – im Vordergrund. Es kann und muss aufgezeigt werden, dass die Grenzen eines reglementierten Spieles wie die des Ultimate-Frisbees überschritten und aufgebrochen werden können, um Vorformen zu spielen, aber auch um schlicht und ergreifend das Spiel unter der Rahmenbedingung der Sporthalle spielen zu können. Meiner Meinung nach ist es gerade für SuS der heutigen Oberstufe von enormer Bedeutung, selbst Erfahrungen mit einem Spielgerät zu sammeln. Aus diesem Grund wurde stets ein erfahrungsorientierter und experimenteller Zugang zum Spielgerät wie auch zu den Spielformen mit dem Frisbee gewählt. Eine weitere Legitimierung für das Unterrichtsvorhaben liegt in den schulischen Rahmenbedingungen: unsere Schule verfügt über ein sehr hohes Repertoire an Frisbees unterschiedlicher Größen und Gewichte – dies hat mich inspiriert mit „meinem Kurs“ auszuprobieren, was wir damit machen können.

3. Verlaufsübersicht

<i>Lehrschritte / Lehrformen (Lehrerintention und –aktivität)</i>	<i>Inhaltsaspekte (Gegenstände, Fachbegriffe, Aufgaben, ...)</i>	<i>Lernschritte / Lernformen (Intendiertes Schülerverhalten)</i>	<i>Organisation (Material, Anmerkungen, ...)</i>
Einstieg			
<ul style="list-style-type: none"> • Schaffen von Transparenz • Erläuterung der Erwärmung 	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung • Kurze Vorstellung der Zuschauer; Anwesenheitskontrolle • Rückbezug auf letzte Stunde anhand ausgewählter Erwärmung (Achterlauf) • Grobe Thematik der Stunde 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS hören zu und stellen ggf. Nachfragen 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis in Hallenmitte • Kl. Kasten mit 2x6 roten und 2x6 gelben Bändern; 6 Frisbeescheiben
Erwärmung/ Einstimmung			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA erklärt kleine Spielform 	<p><i>Achterlauf</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 6x3 Kleingruppen • 3 SuS stehen auf einer Höhe. Spieler B hat die Scheibe, passt sie gegenüberstehendem Spieler A zu, läuft seiner Scheibe hinterher, kreuzt hinter A, dessen Platz er einnimmt. A wirft zu C und kreuzt, usw. Ziel: möglichst schnell und sauber zu spielen • Nach Ansage kommen SuS zurück in den Kreis 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS hören zu, stellen ggf. Nachfragen • finden sich in 6 Gruppen a 3 SuS (ggf. 4er) selbständig in Gassenaufstellung zusammen und spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Material: 6x2 unterschiedliche Frisbees im kleinen Kasten (Hart- und Schaumstofffrisbees) • 1 Scheibe pro Gruppe → freie Wahl welche der unterschiedlichen Frisbees genommen wird
Erprobung (mit Aufgabe)			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA erläutert Spielform • Skizze vom Hallenplan dient Orientierung • Regeln werden knapp genannt • LAA beobachtet das Ge- 	<p><i>Schweinchen in der Mitte im 6er Ball</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Variante des „10ner Balls“ mit 1 kleinen Schaumstofffrisbee pro Gruppe • 3 Mannschaften a 6 SuS spielen auf 3 verschiedenen Feldern zeitgleich • „Team rot“ mit roten Parteibändern, „Team 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS hören zu • Teambildung durch abzählen → 1 SoS pro Team bekommt Parteibänder seiner Mannschaft • SuS verteilen sich nach Auf- 	<ul style="list-style-type: none"> • Erläuterung im Sitzkreis • 3 Teams auf 3 Feldern • Material: <ul style="list-style-type: none"> - Hallenplanskizze -Tafel mit Kreide, - 3 Hullahuppreifen,

<p>schehen auf den Spielfeldern - hält sich bewusst zurück</p> <ul style="list-style-type: none"> • LAA unterbricht nach gewisser Zeit und bringt 2., später 3. Störer/Schweinchen in ein jedes Spielfeld • LAA hält sich bewusst zurück und beobachtet Spielgeschehen (Welche Probleme tauchen auf? Wie wird mit diesen Umgegangen?) • LAA ggf. kranker SoS macht Kreidestriche auf Tafel für Punkte <p>→ LAA provoziert Probleme</p>	<p>gelb“ mit gelben Parteibänder, „Team ohne Band“</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. Variante: je 6 SuS spielen zeitgleich auf 3 unterschiedlichen Feldern. Ein SoS aus bspw. gelben Team ist „Schweinchen“ in rotem Team usw., 1 roter in farblos usw. Schweinchen agiert als Störer. → 5:1 <p>Ziel: innerhalb eines jeden Teams werden so schnell wie möglich 6 Pässe geschafft, der 7. Pass muss in einer vorgegeben Endzone gefangen und ablegt werden, um schneller als die beiden anderen Teams einen Punkt zu erzielen. Team setzt sich und signalisiert den beiden anderen Teams, dass es am schnellsten war.</p> <p>Währenddessen ist die Aufgabe des Schweinchens Pässe zu verhindern – bei Gelingen bekommt Schweinchen für seine „Ursprungsmannschaft“ Punkt.</p> <p>Nach Punkt erneuter Anwurf ab Startposition Ring</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2. Variante: jede Mannschaft bekommt ein 2. Schweinchen/ Störer. Regeländerung: mit Frisbee in der Hand darf nicht gelaufen werden. → 4:2 • 3. Variante: jede Mannschaft bekommt ein 3. Schweinchen. → 3:3 <p>Regeln und Ziele bleiben bestehen.</p>	<p>teilung in entsprechendem Feld</p> <ul style="list-style-type: none"> • SuS führen das Spiel bis zur Unterbrechung des LAA durch → spielen anschließend neue Variante • SuS passen ihr Spielverhalten den Umständen an 	<ul style="list-style-type: none"> - 3 Weichfrisbees - 6x gelbe Parteibänder, - 6x rote Parteibänder
---	--	---	---

Zwischenreflexion (Problematisierung)(8.45-50)			
LAA leitet Gespräch: - regt Reflexion zu Spielformen an (Spielform, Verhalten, Probleme → Aspekte, die aufgefallen sind)	<ul style="list-style-type: none"> • Austausch über die gemachten Erfahrungen im Spiel • Nennung von entstandenen Problemen und Auffälligkeiten (auch Positives) 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS reflektieren ihr Spielverhalten • SuS versuchen zu artikulieren was geklappt hat und was nicht geklappt hat, den Spielfluss, das Ziel gehindert hat (auf der Suche nach dem WARUM) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis in der Hallenmitte • Frisbees bleiben auf Spielfeld
Erarbeitungsphase			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA gibt Arbeitsauftrag: alle Teams suchen nach Lösungen für vorher erfahrenes Probleme im Spiel • LAA beobachtet, nimmt sich bewusst zurück 	<p>3:3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veränderte Regel: es werden nicht mehr an Tafel Punkte gezählt (kein Wettkampf zwischen den Gruppen mehr, sondern nur innerhalb Kleingruppe) • SuS erproben Lösungsmöglichkeiten für festgestellte Probleme 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS stellen ggf. Nachfragen zu verändertem Spiel • versuchen bewusst nach Verbesserungsmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 Mannschaften auf 3 Feldern
Reflexion			
<ul style="list-style-type: none"> • LAA leitet Gespräch: was hat sich verändert? Welche Lösungsmöglichkeiten habt ihr gefunden? Was habt ihr gemacht? 	<ul style="list-style-type: none"> • Austausch der Lösungsmöglichkeiten • Demonstration ausgewählter Vorschläge • Zusammenfassung wichtiger Aspekte • Übertragung der Erkenntnisse auf neue Spielform 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS reflektieren ihre eigene Vorgehensweise, um Spielfluss zu verbessern- um mehr Punkte zu erzielen (Freilaufen, Antäuschen, Absprache, Laufen, 1:1...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis in der Hallenmitte
Übung und Anwendung			
<ul style="list-style-type: none"> • Übertragung der Lösungsmöglichkeiten eines taktisch situationsgemäßen Verhaltens auf 	<p>vereinfachte Variante des Ultimate-Frisbees</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lösungsmöglichkeiten zur Verbesserung des Spielflusses durch mehr Bewegung wird in vereinfachter Spielvariante des 	<ul style="list-style-type: none"> • Alle SuS spielen aktiv mit unter bewusster situationsgemäßer Taktik 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Mannschaften a 9 Spieler spielen auf einem Spielfeld (alle drei gelben Felder als Eines mit

<p>eine weitere Spielform</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurze Erklärung des Spiels 	<p>Ultimate-Frisbees erprobt</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel: 2 Mannschaften 9 und 9, in gelbem großen Spielfeld • Ziel: Punkt entsteht dann, wenn 1 Mannschaft es schafft Frisbee an Endlinie (Endzone) zu fangen und abzulegen – dann Wechsel des Frisbees an andere Mannschaft • Gewinner: Team, das mehr Punkte in vorgegebener Zeit erzielt • → welche Taktiken können das unterstützen bzw. verhindern; wie müssen wir uns verhalten? 		<p>Endlinie als Endzone)→ eine Mannschaft mit, die andere ohne Band</p>
<p>Abschlussreflexion</p>			
<p>SuS moderiert - was können wir, was wir vorher nicht konnten? Was hat sich verändert?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherung • Ausblick auf nächste Stunde: Variante des Ultimate-Frisbees im Freien 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS führen Aspekte auf, die sich innerhalb ihres Verhaltens im Spiel neu entwickelt bzw. verbessert haben 	<ul style="list-style-type: none"> • Sitzkreis • Kleiner Kasten: Frisbees und Bänder

4. Begründungsteil

Didaktisch-methodischer Begründungszusammenhang

4.1. Schulische Rahmenbedingungen / Lernvoraussetzungen

Ich unterrichte in dem 10ner Kurs seit Beginn des 2. Halbjahres. Wichtig ist es, anfangs zu erwähnen, dass Frau Großewinkelmann und ich diesen Kurs mit 36 SuS zu Beginn des 2. Halbjahres gemeinsam bekommen haben. Wir haben ihn, sobald es die äußeren Rahmenbedingungen (Sporthalle) zuließen, geteilt. Hierbei haben wir beide so entstandenen neuen Kurse heterogen gemischt. In beiden Kursen befinden sich Mädchen und Jungen, sportlich starke oder weniger interessierte SuS. So kommt die auffällig kleine Kursgröße von 18 SuS zu Stande. Seit April unterrichten wir die Kurse getrennt voneinander.

Nach anfänglichem „Murren“ haben sich alle SuS mit der Kurseinteilung angefreundet und merken nun auch selbst, dass sich mit 18 SuS ganz andere Sachen machen lassen, als mit einer so großen Gruppe, wie es vorher war. Die Bewegung kommt jetzt nicht mehr zu kurz.

Die SuS kommen meist aus mittelständischen Familien und treiben zum Teil auch in ihrer Freizeit Sport im Verein. Es stechen keine verhaltensauffälligen SoS hervor. Das Verhältnis zwischen Jungen und Mädchen ist ausgeglichen. Es wird bei der Einteilung in Gruppen keine Rücksicht auf die Geschlechter genommen.

Sehr wohl fällt hingegen auf, dass bestimmte SoS in dem Kurs andere Interessengebiete haben und spezifischere Vorkenntnisse mitbringen als andere. So ist an dieser Stelle ein Mädchen namens Mareike und ein Junge namens Johannes zu erwähnen, die aktiv Basketball im Verein spielen. Einige weitere männliche S spielen Fußball im Verein. Pauschal gesagt haben die Mädchen ganz andere bevorzugte Sportarten: hier stehen Reiten, Tennis und Tanz im Vordergrund. Aufgrund dessen sind die individuellen Lernvoraussetzungen im Bereich der Sportspiele sehr heterogen – was sich auch in dem zuvor durchgeführten Unterrichtsvorhaben Akrobatik und auch in den Aufwärmspielen gezeigt hat. Die Mädchen sind im Spiel mit einem Spielgerät eher zurückhaltend, teilweise wird sich vor Angst vor einem Fehler nicht getraut etwas auszuprobieren – wie das Ausprobieren verschiedener Wurfmöglichkeiten. Einige Mädchen versuchen durch „albernes Verhalten“ (wie lautes Gekreische) ihre Unsicherheit zu verbergen. Überdies kommt es häufig vor, dass Mädchen erneut aufgefordert werden müssen zu laufen – anstelle zu gehen. Die meisten Jungen hingegen sind gerade im Umgang mit Sportgeräten sehr geschult – sie spielen gerne mit dem Ball, mit Sachen, um etwas. Spielen an sich fordert sie heraus – sie bewegen sich gerne und viel. Aufgrund der dargestellten unterschiedlichen Vorlieben, ließen sich auch bei Wunschthemen bezüglich einer Reihe wenig gemeinsame feststellen. Einige SuS stehen bestimmten Sportarten mit Abneigung gegenüber. Gerade aus diesen Gründen, habe ich mich zu dem Spiel mit der Frisbee-Scheibe entschieden. So gut wie jeder hat in der Freizeit bereits mit einer Frisbee-Scheibe gespielt – es bestehen also keine Hemmungen sich zu blamieren und als Nicht-Köner gerade auf Seiten der Mädchen aufzufallen.

Die Sportart Frisbee soll dem entgegenwirken. Es ist eine Sportart, in der wenige Vorerfahrungen gemacht sind. Sie kann verhältnismäßig schnell gelernt werden und es können zügig Spielformen entwickelt werden. Für den Schulsport muss das reglementierte Ultimate-Frisbee jedoch didaktisch reduziert und den vorgegebenen Rahmenbedingungen angepasst werden.

Obwohl die SuS sehr erpicht darauf sind, schnell konkrete Bewegungsausführungen erklärt und beigebracht zu bekommen sind, sollte man SuS erst probieren, dann studieren lassen und ihnen Zeit zum selbstständigen Experimentieren geben. Im Sinne einer Explorationsphase können SuS dann selbständig Erfahrungen zu unterschiedlichen Wurf- und Fangvarianten machen und die für sie zweckmäßigste herausfinden. Nach diesen Vorerfahrungen sollte dann zum Erlernen einiger wichtiger Elemente wie dem Rückhandwurf, dem Sandwichcatch, dem

Einarmwurf, oder dem Sidearm übergangen werden. Dies sind Techniken durch die ein jedes didaktisch reduziertes Spiel spielbar wird – auch wenn die Technik nicht perfekt ausgeführt wird. Eine didaktische Reduktion findet in meinem Unterrichtsvorhaben überdies in der stückchenweisen Erweiterung von Ultimate-Frisbee-Regeln statt. Nicht weil ich der Ansicht bin, dass ich die SuS überfordere, sondern weil sie selbst erst noch andere Möglichkeiten entdecken und nicht von vornherein durch Regeln zum eingeschränkten Handeln verleitet werden sollen.

In der ersten Doppelstunde habe ich einen experimentellen Einstieg gewählt. Die SuS hatten die Aufgabe auszuprobieren wie man mit unterschiedlichen Frisbees werfen und fangen kann. Sie sollten kreativ sein, unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten finden und diese artikulieren. Auch hier wurden Unterschiede im Verhalten und bei den unterschiedlichen Herangehensweisen deutlich. Nicht allen fiel es leicht selber etwas kreativ auszuprobieren und zu gucken wie es einem selbst gelingt. Was geht? Was geht nicht? Schnell wurde nach Techniken gefragt, die in Reflexionsphasen nach und nach von einigen geübten SuS dem Kurs demonstriert, dann von allen ausprobiert und geübt wurden. Es fiel ihnen nicht leicht selber zu überlegen, was gelingt, was nicht und vor allem: warum? Wie kann ich mein Verhalten ändern? Selber reflektieren, erfahren, Probleme bewusst machen, stand und steht weiterhin im Zentrum des Vorhabens. In der darauffolgenden Einzelstunde wurden grundlegende Fang- und Wurftechniken erneut aufgegriffen, indem in 3er oder 4er Gruppen Probleme festgestellt, Lösungsvorschläge gesammelt und ausprobiert wurden. Könner dienten hier als Experten. Um das statische Geschehen von Beginn an zu vermeiden, habe ich die Zusatzaufgabe gegeben, Übungsformen zu entwickeln und damit die für sie wichtigen Techniken wie Rückhandwurf, Sandwichcatch, Einhändiges Fangen gezielt in Bewegung zu verbessern. Nach und nach wurden alle Gruppen kreativ, einige machten Zielwürfe auf Basketballkörbe, die nächsten machten eine Art Frisbeejonglage zu zweit, Mädchen spielten Schweinchen in der Mitte etc. Kranke SuS und ich gingen von Gruppe zu Gruppe, berieten, gaben Tipps. In den Reflexionsphasen hat sich die Vorgehensweise als positiv herausgestellt – es wurde zurückgemeldet, dass sich etwas im Verhalten verändert hätte. Es wurde sicherer geworfen, gefangen und auch gezielt. Auch die Mädchen äußerten Freude am Gelingen von Techniken in kleinen spielerischen Übungsformen. Dennoch habe ich festgestellt, dass insgesamt zu wenig Dynamik besteht – es wird wenig gelaufen, sich angeboten, falsch bzw. nicht reagiert wenn plötzlich „Jemand durchs Spiel“ läuft. Dies soll in der heutigen Stunde aufgegriffen werden.

4.2 Didaktisch-methodische Entscheidungen

Den Einstieg in die Stunde bildet die Erwärmung, in der Inhalte der letzten Stunde aufgegriffen werden. Einige SuS hatten die Übungsform des Achterlaufes selber gewählt. Hierbei soll vor allem zielgenaues Werfen und Fangen erneut aufgegriffen werden – es geschieht also eine Reaktivierung des Vorwissens. Überdies werden die SuS durch das Frisbee-Nachlaufen erwärmt – zu zählen wie oft gepasst wurde kann überdies hinzugefügt werden, um zu motivieren noch genauer zu werfen. Dem folgt das Spiel „Schweinchen in der Mitte“ im 6er Ball. Dies stellt die Phase der Erprobung mit Aufgabe dar. Ich gebe den SuS bewusst vor, mit einer Schaumstofffrisbee zu werfen, damit alle SuS sich einbringen und nicht aus Angst vor dem Spielgerät Bewegung scheuen. Ich bin nicht der Ansicht, dass andere Frisbees zu gefährlich wären. Die SuS kennen sicherlich eine Variante des Schweinchens in der Mitte des Spiels. Wichtig ist hierbei zu betonen, dass ein SoS das Schweinchen oder der Störer ist und bleibt, während die anderen 5 versuchen sich die Frisbee zielgenau zuzupassen, zu fangen und einen Punkt zu erzielen, indem die Scheibe anschließend noch in der Endzone, die an dieser Stelle neu eingeführt wird, abgelegt wird. Ich gehe davon aus, dass die SuS diese Form recht gut beherrschen werden. Sie können inzwischen zupassen und fangen. Allerdings ist nun ein aktiver Störer vor ihnen. Diese Situation ist – zumindest mit der Frisbee – völlig neu für sie. Die SuS müssen auf diese ungewohnte Situation situationsgerecht antworten, indem sie ihr Han-

deln anpassen. Sie müssen sich freilaufen, sie müssen sich anbieten, sie müssen miteinander kommunizieren. Ich gehe davon aus, dass die Absprache und das aktive angemessene Spielverhalten nicht auf Anhieb gut funktionieren wird und Probleme auftauchen werden. Das lange Halten der Frisbee verhindert einen schnellen Spielfluss, die anderen Mannschaften, die zwar in anderen Spielfeldern, aber doch gegen sie spielen, erzielen schneller Punkte (möglichst schnell 7 Pässe erreichen). Wie kommt das? Durch die anschließende Ansage, dass ein 2. Schweinchen hinzukommt, provoziere ich bewusst weitere Probleme: der Gegner ist im Weg. Es muss geschickter gepasst werden. Es muss sich freigelaufen werden, es muss kreativ ein Umgang mit dem Problem geschaffen werden. Ein drittes Schweinchen wird hinzugenommen. Eine weitere Steigerung und zugleich eine Regeländerung – hier soll Mann-Mann-Deckung erfolgen. Was nun? Durch die Strichliste mit Kreide an der Wand wird der Gedanke des Wettkampfes, des Wetteiferns unterstrichen und die SuS überdies zum Punkteergattern motiviert. In der anschließenden Reflektionsphase sollen Probleme, die im Spiel entstanden sind, von den SuS selbst artikuliert werden. Sie sollen jetzt darüber nachdenken: Wie war das Spiel? Warum haben wir nicht gewonnen? Wo hatten wir Probleme? Was hatten die Spiele gemeinsam, wo waren die Unterschiede? Hat sich unser Verhalten verändert? Worin? Wodurch? Wörter wie Freilaufen können gesagt werden, doch sie sollen erklärt werden – was genau habt ihr gemacht? Es erfolgt in dieser Phase eine Akzentuierung auf Probleme, die im Spiel erkannt worden sind. Nur wenn den SuS Probleme bewusst werden, können sie diese auch zukünftig verhindern. Es werden Probleme herausgegriffen, die in der nächsten Phase der Erarbeitung gelöst werden sollen. Was können wir aktiv verändern? Aus diesem Grund wird ab jetzt nicht mehr als Wettkampf gegen die anderen Mannschaften gespielt, sondern nur 3:3, indem bewusst Möglichkeiten einer taktischen Veränderung erprobt werden sollen. Die SuS erproben erneut. Anschließend folgt eine erneute Reflexion im Kreis. Was hat sich bis jetzt verändert? Welche Taktiken habt ihr erprobt? (evtl. Antäuschen; Überzahlsituationen vortäuschen). Demonstration der Lösungsvariante durch Wort und Bewegung. Diese Möglichkeiten des verbesserten Zu-An-Abspiels sollen anschließend erneut aufgegriffen werden, jedoch in einer anderen Vorform des Frisbees. Eine Endzone haben die SuS bis dahin heute schon kennengelernt. Nun werden die Mannschaften durch Abzählen in nur 2 geteilt und es wird mit wenig Regeln (mit der Frisbee darf nicht gelaufen werden, Punkt wird durch Pass und Ablegen in Endzone erreicht) gespielt. Den Abschluss bildet eine kurze Abschlussreflexion. Der Kreis soll hiermit geschlossen werden: was können wir jetzt, was wir vorher noch nicht konnten? Die nächste Stunde wird draußen stattfinden, indem Ultimate-Frisbee gespielt wird.

4.4. Erwartete Schwierigkeiten und Handlungsalternativen

Im Laufe der Unterrichtseinheit zeigte sich immer wieder, dass einzelne SuS regelmäßig zu spät kamen. Es kann passieren, dass sie auch dieses Mal wieder zu spät sein werden – gerade aus diesem Grund werde ich schon vorher alle Materialien bereitstellen, damit ein zügiger Beginn gewährleistet ist.

Überdies fand in der gesamten letzten Woche kein Sportunterricht aufgrund von Feiertagen bzw. Abiturprüfungen statt. Es kann sein, dass die SuS sich erst wieder an das Sportgerät Frisbee gewöhnen und das Fangen-Werfen erneut kurz auffrischen müssen. Hierfür gewähre ich ihnen anfangs Zeit. Auch können sie gerade durch die sich steigernden Spielformen zunächst mit wenig Bedrängung, dann mit immer mehr, ihre Techniken und eigenen Verhaltensmuster verbessern. Ein großes Problem sehe ich darin, dass die SuS aufgrund der auch für sie ungewohnten Situation des Unterrichtsbesuchs sehr ruhig und zurückhaltend in den Reflektionsphasen sein könnten. Dem würde ich dann zum einen durch Lenken auf gesehene Probleme in dieser wie auch in der Vorstunde entgegenwirken. Ein viel größeres Problem kann sein, dass die SuS die Spielformen nicht verstehen, da sie ungewohnte veränderte Spiele darstellen. In diesem Fall werde ich erneut erklären. Auch können die Spielformen zu „einfach“

sein – doch durch gezielte Fragen und „Provokation“ von Chaos werden sicherlich auch in den Augen der Schüler redewürdige Anlässe entstehen.

5. Literatur

- Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasien/Gesamtschulen in Nordrheinwestfalen. Ritterbach Verlag, Frechen: 1999.
- Glorius; Leue: Ballspiele. Praxiserprobte Spielideen für Freizeit , Schule und Verein. Meyer & Meyer Verlag: 2005.
- Neuleben; Kittsteiner;Laßleben: Praxisbücher Sport. Faszination Frisbee. Limpert Verlag, Wiebelsheim: 2004.

6. Anhang