



Nina Vanek

Schülerinnen entwickeln Frisbee-Spiele

Unterrichtsversuch in einer 9. Mädchenklasse

Anke Wittkamp

„Spielen lernen“

Unterrichtsversuch zur Förderung der Spielfähigkeit in einer 5. Mädchenklasse

Christian Reith

„Spiele entwickeln“

Unterrichtsversuch zur Förderung der Kreativität in einer koedukativen 5. Klasse

Unterrichtsbeispiele für den Schulsport

Heft 89

Herausgeber: Deutscher Sportlehrerverband (DSL)
Landesverband Baden-Württemberg
Geschäftsstelle
Ringelbachstr. 96/1
72762 Reutlingen

Bearbeitung
und
Druckvorlage: Ute Kern

Druck: DRUCK & KOPIE • Hanel • Mannheim

© DSLV Baden-Württemberg 2011

Vorwort des Herausgebers

Der Landesverband Baden-Württemberg des Deutschen Sportlehrerverbandes (DSLVB) gibt nun schon im zwölften Jahr seine Schriftenreihe „*Unterrichtsbeispiele für den Schulsport*“ heraus, in der alljährlich die besten schriftlichen Prüfungsarbeiten im Fach Sport aus den Staatlichen Seminaren für Didaktik und Lehrerbildung veröffentlicht werden.

Hier soll – im Unterschied zu manch anderen didaktisch-methodischen Veröffentlichungen – tatsächlich *erprobter* und *reflektierter Unterricht* vorgestellt werden.

Für die Herausgabe dieser Reihe waren folgende Gesichtspunkte maßgebend:

Die durchweg mit hoher fachlicher Kompetenz und erheblichem Zeitaufwand unternommenen Unterrichtsversuche sollen allen interessierten Lehrkräften zugänglich gemacht werden.

Das große persönliche Engagement der Referendarinnen und Referendare soll gewürdigt werden.

Die vielfältigen Möglichkeiten, die das Fach Sport bietet, sollen gezeigt werden.

Die von den Seminaren gewährleistete hohe Qualität der Lehrerbildung soll herausgestellt werden, und ein Beitrag zur Verbesserung der Bedingungen soll geleistet werden.

Der gleichzeitig verliehene *DSLVB-Förderpreis* und die Herausgabe der *Schriftenreihe* werden freundlichst unterstützt vom Verlag Hofmann Schorndorf, vom Landessportverband (LSV) Baden-Württemberg und vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg.

DSLVB Baden-Württemberg

Vorbemerkung zur Reihe „Unterrichtsbeispiele für den Schulsport“

Die Schriftliche Prüfungsarbeit im Rahmen der Zweiten Staatsprüfung für das Lehramt muss bestimmten Vorgaben folgen. Die Referendare und Referendarinnen sollen darin dokumentieren, dass sie Unterricht überlegt *planen* und *vorbereiten*, sachgerecht und angemessen *durchführen* und problembewusst *reflektieren* können. Daraus ergibt sich fast zwangsläufig eine Dreigliederung der Arbeit in „Vorüberlegungen“, „Durchführung“, „Auswertung“.

In den Vorüberlegungen wird der theoretische Hintergrund der Unterrichtseinheit mit der notwendigen Ausführlichkeit dargelegt. Daraus ergeben sich die Lernziele und Lerninhalte, die Möglichkeiten der Ergebnissicherung und die Entscheidungen für methodische Verfahren und Maßnahmen.

Der Teil Durchführung bietet die eigentliche Praxis und die dazugehörigen Ergebnisse, die im Schlussteil kritisch diskutiert werden.

Es würde den Rahmen dieser Reihe sprengen, wollte man die Arbeiten in voller Länge veröffentlichen. Wir möchten den Lesern zwar theoretisch fundierte, aber letztlich doch konkrete und übersichtliche Unterrichtsbeispiele vorstellen, die – in entsprechend modifizierter Form – zum Nachvollziehen anregen können.

Daher haben wir – mit dem Einverständnis der Verfasser – das Hauptgewicht bei der Veröffentlichung auf die *Praxisteile* gelegt, und zwar auf diejenigen, die sich auf das Thema der Arbeit im engeren Sinn beziehen. Eine knappe Information über die Lerngruppe und die Rahmenbedingungen soll die jeweilig gegebene Situation verdeutlichen. Die ebenso knappe Zusammenfassung der Vorüberlegungen und der Ergebnisse kann zu einem allgemeinen Erkenntnisgewinn beitragen.

Wir hoffen, dass wir so unserem eigenen Anspruch und den Erwartungen der Leser am ehesten nachkommen.

Es sei darauf hingewiesen, dass im Folgenden aus Gründen der Lesbarkeit die Schreibweise „Lehrer“/„Schüler“ im Sinne einer Berufs- oder Funktionsbezeichnung gesehen wird und damit stets auch die weibliche Form angesprochen ist. Wir bitten Lehrer und Lehrerinnen bzw. Schüler und Schülerinnen um Verständnis.

Zu diesem Heft

Spielen ist ein Grundbedürfnis des Menschen, und dies umso deutlicher, je jünger er ist. Kinder brauchen das Spiel – in möglichst vielen Formen und Variationen – für eine ausgewogene physische, psychische und soziale Entwicklung.

Aus pädagogischer Sicht, und damit im Schulsport, ist vor allem bedeutsam, dass Spiel ein hervorragendes Mittel ist, Kooperation einzuüben und Kreativität zu entwickeln. Diese beiden Aspekte sind in der Praxis untrennbar miteinander verknüpft.

Kooperation bedeutet dabei vor allem, Regeln aufzustellen und einzuhalten, diese Regeln gegebenenfalls einvernehmlich an die eigenen Bedürfnisse anzupassen, das Spiel in Gang zu bringen und – nicht minder wichtig – in Gang zu halten, dabei, je nach den Erfordernissen Verantwortung zu übernehmen oder sich einzuordnen, und all dies möglichst so, dass im Nachhinein alle damit zufrieden sind.

Hinsichtlich der Kreativität geht es in dem hier angesprochenen Rahmen vor allem darum, neue, vielleicht ungewöhnliche Ideen zu entwickeln, in der Gruppe auszuhandeln und auf ihre Zweckmäßigkeit zu überprüfen.

Unter diesen Gesichtspunkten sollten sich die Schülerinnen einer 9. Klasse mit den Möglichkeiten, die das Spielen mit einem weniger gewohnten Wurfgerät – hier der Frisbee-Scheibe – bietet, auseinandersetzen, dabei gemeinsam Spiele mit unterschiedlichen Spielideen entwickeln und erproben und dabei auch ihre Spielerfahrungen erweitern. Als Beispiele werden einige Spielideen vorgegeben.

In den beiden weiteren Unterrichtsbeispielen stand gleichfalls der Aspekt der Kooperation im Vordergrund: Die Schüler und Schülerinnen sollten in gemeinsamer Absprache Spiele gestalten, verändern und gegebenenfalls neue „erfinden“. In beiden Fällen wurde, um der Phantasie und Kreativität der Schüler einen Rahmen zu geben, eine „Arbeitsanleitung“ vorgegeben in Form eines systematischen Überblicks darüber, mit Hilfe welcher „Stellschrauben“ sich die Veränderungen und Korrekturen bewirken lassen.

Unterschiede zwischen diesen beiden Beispielen bestehen in der Zielsetzung:

Während im ersten Fall von der Verfasserin ein bestimmtes, nämlich ein basketballähnliches Spiel angestrebt wurde, sollte im zweiten Fall den Schülern die gesamte Bandbreite des „Spielens“ bewusst gemacht werden. Den – sicherlich nicht unproblematischen – Anknüpfungspunkt hierfür bildeten die in der hier angesprochenen Alterstufe, der Klasse 5, den Schülern bekannten Computerspiele.

Schülerinnen entwickeln Frisbee-Spiele

Unterrichtsversuch in einer 9. Mädchenklasse

Einführung

Die Frisbee-Scheibe

Eine Frisbee-Scheibe sollte aus Kunststoff bestehen. Die besten Allroundeigenschaften haben Scheiben von 175 g Gewicht und 28 cm Durchmesser. Zur Gewöhnung an das Gerät wurden auch Schaumstoff-scheiben (mit allerdings weniger guten Flugeigenschaften) bereitgestellt.

Wurf- und Fangtechniken

Rückhandwurf: Der übliche Wurf ist der Rückhandwurf, der auch am leichtesten zu erlernen ist. Dabei wird die Scheibe so in der Hand gehalten, dass der Daumen oben und die übrigen Finger unten auf der Randinnenseite der Scheibe liegen. Bei der Ausholbewegung zeigt die Wurfarmschulter in die Wurf-richtung, der Wurfarm wird fast gestreckt nach hinten geführt. Zum Abwurf dreht sich der Körper nach vorn, der Wurfarm schwingt leicht gebeugt vor; mit energischer Unterarm- und Handstreckung wird die Scheibe abgeworfen.

Vorhandwurf: Die Scheibe wird nur mit drei Fingern, Daumen oben, Zeige- und Mittelfinger unten am Scheibenrand, gehalten. Der Körper steht frontal zum Ziel; die Ausholbewegung erfolgt mit gebeugtem Arm (beim Rechtshänder nach rechts rückwärts); zum Abwurf schnellen Unterarm und Hand nach vorn.

Fangen: Die Scheibe wird entweder mit beiden Händen, die eine oben, die andere unten („Sandwich-Catch“) oder mit einer Hand, je nach Flughöhe Handfläche nach oben oder unten, gefangen.

Lerngruppe und Rahmenbedingungen

Die Lerngruppe bestand aus 32 Mädchen einer 9. Klasse des Gymnasiums. Die Mädchen nahmen am Sportunterricht engagiert teil; allerdings waren nur wenige in einem Sportverein aktiv. Die Frisbee-Scheibe war als gelegentliches Freizeit-Spielgerät bekannt, nicht aber als Sportspielgerät.

Der Sportunterricht musste in einer externen Sporthalle stattfinden, so dass von der wöchentlichen Doppelstunde regelmäßig 30 Minuten für Wegzeiten verloren gingen. Die gesamte Einheit war auf sechs solcher „Doppelstunden“ verteilt.

Durchführung des Unterrichts

1. Stunde: Rückhandwurf und Sandwich-Catch; Spielideen „Kleiner Spiele“ kennenlernen

Inhalt/Organisation	Hinweise
<i>Einstimmung</i> Die Frisbee-Scheibe.	Kennenlernen des Geräts.
<i>Hauptteil</i> – Erlernen und Üben von Rückhandwurf und Sandwich-Catch (Paare; Gassenaufstellung). Nach jedem Pass zur Wand laufen. „Passstress“: Welches Paar spielt zuerst 20 Pässe, ohne dass die Scheibe zu Boden fällt. – Den Begriff „Spielidee“ kennenlernen.	Siehe oben. Intensivierung. Plakate (auch für die folgenden Stunden) s. S. 7.

Schlussteil Staffel (acht Gruppen): Zu einer vorgegebenen Linie laufen, von da mit dem Frisbee eine Matte treffen, die Scheibe holen und der nächsten übergeben. – Welche Gruppe hat zuerst 10 Treffer?	Bewegungsreicher Ausklang.
Hausaufgabe: Sich Spielvorschläge mit der Frisbee-Scheibe zu den genannten Spielideen überlegen.	

*Spielideen und Beispiele**

Spielidee Tore erzielen und gegnerische Tore verhindern	Beispiele Basketball, Fußball, Handball, Hockey	Spielidee Möglichst schnell mit der Gruppe eine bestimmte Strecke zurücklegen.	Beispiele Staffeln
Spielidee Mitspieler fangen, selbst nicht gefangen werden.	Beispiele Fangspiele	Spielidee Andere Spieler abwerfen und selbst nicht abgeworfen werden.	Beispiel Völkerball, Zombie
Spielidee Auf ein Signal bestimmte Aktionen ausführen.	Beispiel Feuer - Wasser - Sturm	Spielidee Spielgerät so werfen, dass der Gegner möglichst lange braucht, um es an einen bestimmten Ort zu bringen; dabei selbst eine möglichst große Strecke zurücklegen.	Beispiele Brennball, Baseball, Softball
Spielidee Spielgerät in einer Zone ablegen und das Ablegen des Gegners verhindern.	Beispiel Rugby	Spielidee Das Spielgerät in ein Ziel spielen.	Beispiel Golf
Spielidee In einem zweigeteilten Spielfeld das Spielgerät so auf der anderen Seite platzieren, dass der Gegner es nicht bekommen kann.	Beispiele Volleyball, Tennis, Badminton		

*) Die von den Schülerinnen für die weitere Bearbeitung gewählten Spielideen sind grau unterlegt.

2. Stunde: Vorgaben für die Entwicklung eines Spiels; Ideen für ein eigenes Spiel sammeln

Inhalt/Organisation	Hinweise
Einstimmung „Eckenwechsel“ (je Hallenecke zwei Vierergruppen): In der Gruppe eine Hallenrunde laufen und sich dabei die Frisbee-Scheibe zuspielen; bei Fehlpass zurück in die Startecke. Welche Gruppe hat zuerst fünf Runden fehlerfrei beendet?	Wiederholung von Rückhandwurf und Sandwich-Catch unter Zeitdruck.
Hauptteil – Rückhandwurf und Sandwich-Catch (paarweise in Gassenaufstellung). – Kriterien für die erfolgreiche Erklärung eines Spiels (Lehrer-Schüler-Gespräch). – Gruppeneinteilung: Zuordnung zu den verschiedenen Spielideen nach eigener Wahl. – Gruppenarbeit: Spiele entwerfen.	Selbständiges Üben, dabei Abstand zwischen den Partnerinnen vergrößern. Poster (s. S. 8). Ergebnisse der Hausaufgabe einbeziehen.
Schlussteil „Frisbee-Banker“ (vier Gruppen auf je einer Bank): Eine Spielerin passt in einem Reifen stehend die Frisbee-Scheibe den Mitspielerinnen der Reihe nach zu. Bei Fehlpass Strafrunde für die gesamte Gruppe; jede ist einmal Zuspielerin.	Weitere Festigung der erlernten Techniken.
Hausaufgabe: Die ausgewählten Ideen stichwortartig festhalten.	

Poster: Spielerklärung

* Name des Spiels
* Beschreibung der Spielidee
* Spielerklärung
* Anzahl der Spieler pro Mannschaft
* Raumangaben: Spielfeld
* Spieldauer bzw. Spielende
* Spielverlauf und Handlungshinweise
* Regeln (selbstverantwortliches Einhalten)
* benötigtes Material

3. Stunde: Vorhandwurf; die gesammelten Ideen zu einem Spiel verarbeiten und erproben

Inhalt/Organisation	Hinweise
<i>Einstimmung</i> Partieball mit Frisbee-Scheibe auf drei Feldern.	Werfen und Fangen in Spielsituationen.
<i>Hauptteil 1</i> Erlernen und Üben des Vorhandwurfs: Übungsorganisation wie beim Rückhandwurf (s. 1. Std.).	Vgl. S. 6. Abstand zwischen den Paaren je nach Können.
<i>Hauptteil 2</i> – Erarbeiten der Spiele anhand der Entwürfe aus der vorigen Stunde (fünf Gruppen). – Erstes Erproben der Spiele.	Selbständige Gruppenarbeit.
<i>Schlussteil</i> Pendelstaffel „Shooting“ (sechs Gruppen): Die Frisbee-Scheibe aus verschiedenen Entfernungen einer Mitspielerin, die auf einer Matte steht und diese nicht verlassen darf, zupassen. Punkte für jeden gelungenen Pass entsprechend der Entfernung zur Fängerin.	Nach zwei Durchgängen dürfen nur noch Vorhandpässe gespielt werden.
<i>Hausaufgabe:</i> Das erarbeitete Spiel schriftlich festhalten.	

4. Stunde (100 Minuten): Vorstellen und Erproben der gefundenen Spiele

Inhalt/Organisation	Hinweise
<i>Einstimmung</i> Paarweise durch die Halle laufen und sich dabei die Frisbee-Scheibe mit Rück- und Vorhandwurf zupassen.	Abstände individuell variieren.
<i>Hauptteil</i> – Die erarbeiteten Spiele durch die jeweilige Gruppe vorstellen und in der ganzen Klasse auf mehreren Feldern spielen. – Rückmeldungen durch die Klasse.	Ggf. Korrekturen. Aspekte für die Rückmeldungen: – Beachtung der Vorgaben für das Entwickeln kleiner Spiele, – Spielbarkeit des Spiels, – Kreativität / Spaß.
<i>Hausaufgabe:</i> Regelplakate zu den erarbeiteten Spielen gestalten.	

5. und 6. Stunde: Präsentation und Bewertung der Spiele

Inhalt/Organisation	Hinweise
<i>Einstimmung</i> Pässe wie in der vorigen Stunde (Paare).	
<i>Hauptteil</i> Spielen und Bewerten der gefundenen Spiele.*	Bewertung nach den Vorgaben (s. 4. Std.).
<i>Schluss</i>	Resümee und Feedback.

*) Darstellung der Spiele

Burning Frisbee

Spielidee:	Das Spielgerät so werfen, dass der Gegner möglichst lange braucht, um es an einen bestimmten Ort zu bringen; währenddessen eine möglichst große Strecke zurücklegen.
Spielerzahl:	Die gesamte Gruppe wird in 2 Mannschaften eingeteilt.
Spielfeld:	15 m x 15 m.
Spieldauer:	2 x 15 Minuten.
Spielverlauf:	Gespielt wird entsprechend den Regeln des Brennballs. Nach Abwurf der Frisbee-Scheibe einen Hindernisparcours durchlaufen, bevor die gegnerische Mannschaft den Frisbee einer Mitspielerin in der dafür vorgesehenen Zone zugepasst hat. Ziel: In der vorgegebenen Zeit möglichst viele Punkte durch Absolvieren des Parcours zu sammeln.
Regeln:	– Wird ein Hindernis ausgelassen, gilt die Spielerin als verbrannt. – Die Ringwächterin muss mindestens mit einem Bein im Ring stehen. – Die auf dem Spielfeld verteilte Mannschaft, darf die andere nicht beim Lauf stören. – Mit Frisbee in der Hand darf nicht gelaufen werden. – In einem Freimal dürfen höchstens drei Spielerinnen stehen. – Punkte: 1 Punkt: Parcours wird mit Pausen absolviert. 5 Punkte: Homerun.
Material:	1 Frisbee-Scheibe. 4 Fahnen als Start-, Ziel- und Freimalmarkierungen. 5 Gymnastikreifen 4 Hütchen 2 kleine Kästen } Hindernisparcours.

Catch-Bee

Spielidee:	Das Spielgerät in einer Zone ablegen und das Ablegen des Gegners verhindern.
Spielerzahl:	Zwei Mannschaften mit je drei Spielerinnen.
Spielfeld:	Basketballfeld, Zielzone: 2 m vor der Grundlinie.
Spieldauer:	2 x 10 Minuten.
Spielverlauf:	Nach fünf gelungenen Pässen innerhalb einer Mannschaft, muss die Scheibe zum Punkterfolg einer Mitspielerin zugepasst werden, die sich in einer klar gekennzeichneten Zone befindet.
Regeln:	– Mit Frisbee in der Hand darf nicht gelaufen werden. – Rückpässe sind nicht erlaubt. – Fällt die Frisbee-Scheibe auf den Boden, bekommt die verteidigende Mannschaft das Gerät. – Gelingt der Pass in die Zone, so dass die Scheibe in der Zone abgelegt werden kann, bekommt die angreifende Mannschaft einen Punkt. Die gegnerische Mannschaft bekommt das Gerät. – Die Zone darf frühestens nach drei Pässen von einer Spielerin der angreifenden Mannschaft betreten werden. – Zwischen der Zone und dem Spielfeld besteht ein 3 m breiter Bereich, der nicht betreten werden darf.
Material:	1 Frisbee-Scheibe. 12 Hütchen zur Begrenzung der Zonen. Parteibänder.

Frisbee-Katastrophenlauf

Spielidee:	Auf ein Signal bestimmte Aktionen ausführen.
Spielerzahl:	Paare.
Spielefeld:	Ganze Halle, darin sind acht Reifen beliebig ausgelegt.
Spieldauer:	Unbegrenzt.
Spielverlauf:	Die Paare bewegen sich zu Musik durch die Halle und passen sich dabei die Frisbee-Scheibe zu. Bei Musikstopp wird eine Aufgabe angesagt (vgl. Feuer - Wasser - Sturm).
Regeln:	– Beide Partnerinnen müssen immer in Bewegung sein. – Beim Zupassen müssen alle 5 Schritte Abstand zu den Reifen halten. – Beim Signal legt die Spielerin mit der Frisbee-Scheibe diese in einem Reifen ab und führt dann die Aktion aus, die andere Spielerin führt die Aktion sofort aus. – Das langsamste Paar erhält einen Minuspunkt und läuft bis zum nächsten Signal eine Hallenrunde.
Material:	1 Frisbee-Scheibe pro Paar. CD-Player. 8 Reifen.

Frisbee-Volley

Spielidee:	In einem zweigeteilten Spielfeld das Spielgerät so auf der anderen Seite platzieren, dass der Gegner es nicht bekommen kann.
Spielerzahl:	Bis zu 6 Spielerinnen pro Mannschaft.
Spielefeld:	Volleyballfeld; 2 Bänke auf der Mittellinie, die 3-Meter-Linie durch Hütchen gekennzeichnet.
Spieldauer:	Bis 12 Punkte.
Spielverlauf:	Zu Beginn erhalten alle Spielerinnen eine Nummer von 1 bis 6. Gespielt wird mit zwei Frisbee-Scheiben. Innerhalb einer Mannschaft müssen drei Pässe im Feld gespielt werden. Dann wird die Scheibe so zur Gegnermannschaft geworfen, dass diese die Scheibe möglichst schwer fangen kann. Dabei muss hinter die 3-Meter-Linie geworfen werden. Kann die Scheibe nicht gefangen werden, läuft eine aus der Mannschaft (in der Reihenfolge der Nummern 1 – 6) eine Runde um das Spielfeld und die werfende Mannschaft erhält einen Punkt.
Regeln:	– Die Frisbee-Scheibe darf längstens 3 s in der Hand gehalten werden. – Wird die 3-Meter-Linie übertreten, erhält die andere Mannschaft das Gerät.
Material:	2 Frisbee-Scheiben. 2 Bänke, 12 Hütchen.

*Frisbee-Goal-Game***

Spielidee:	Mit einem Spielgerät Tore erzielen und gegnerische Tore verhindern.
Spielerzahl:	Bis zu 7 Spielerinnen pro Mannschaft.
Spielefeld:	Basketballfeld.
Spieldauer:	2 x 5 Minuten.
Spielverlauf:	Anspiel an der Mittellinie. Die Frisbee-Scheibe durch Passen in Richtung Tor transportieren. Als Tore dienen aufgestellte Matten.
Regeln:	– Mit der Frisbee-Scheibe in der Hand darf nicht gelaufen werden. – Fällt die Scheibe auf den Boden, erhält die verteidigende Mannschaft das Gerät; die angreifende Mannschaft muss fünf Kniebeugen machen (diese Kniebeugen werden „gesammelt“ und am Ende des Spiels vom ganzen Team gemeinsam erledigt). – Nach einem erzielten Tor hat der Gegner Anspiel am Mittelkreis. – Fouls werden durch lautes Rufen angesagt, die gefoulte Spielerin erhält die Frisbee-Scheibe.
Material:	1 Frisbee-Scheibe. Matten als Tore. Parteibänder.

**) Dieses Spiel zeigt Anklänge an Ultimate Frisbee, das den Schülerinnen nicht bekannt war.

Ergebnisse

Bei der Erprobung der Spiele in der 4. Stunde sahen die Schülerinnen einige Probleme, die sie (mit Lehrerhilfe) wie folgt lösen und in die endgültige Spielversion (s. S. 9/10) einbeziehen konnten.

<i>Problem</i>	<i>Lösungsvorschlag</i>
Das Zurücklegen der Strecken benötigt zu viel Zeit, so dass kaum Punkte erzielt werden können.	Die Strecken werden verkürzt oder einige Hindernisse werden entfernt.
Das Spiel wird durch Zusatzaufgaben zu oft unterbrochen.	Die Zusatzaufgaben werden „gesammelt“ und am Ende des Spiels erledigt.
Die Laufintensität des Spiels ist gering.	Das Spielfeld wird vergrößert.
Die Schülerinnen verkürzen die zurückzulegende Strecke, indem sie sich in der Nähe des Ziels aufhalten.	Es wird eine Zone eingeführt, die erst auf ein Signal hin betreten werden darf.
Die Schülerinnen, die in der Zone auf den Pass warten, haben sehr lange Zeiten, bei denen sie nur stehen.	Erst kurz bevor der Pass in die Zone erfolgen kann, darf eine Schülerin die Zone betreten. Davor spielt sie im Feld.
Die Zone befindet sich direkt am Spielfeldrand, so dass der Frisbee übergeben werden kann.	Um einen Pass in die Zone zu erzwingen, gibt es zwischen Spielfeld und Zone einen Bereich, der nicht betreten werden darf.
Das Spielfeld ist zu klein, so dass kaum ein Spiel zustande kommt.	Das Spielfeld wird vergrößert.
Die Spielfeldbegrenzungen sind unklar.	Es wird mehr Begrenzungsmaterial verwendet.

Die Einschätzung der Spiele durch die Schülerinnen zeigte diese Rangfolge, beginnend mit Platz 1:

- Burning Frisbee
- Catch-Bee
- Frisbee-Katastrophenlauf
- Frisbee-Volley
- Frisbee-Goal-Game

Bei den Spielen waren die Schülerinnen mehr am Gelingen des jeweiligen Spiels interessiert als an Technikverbesserung und am Kennenlernen taktischer Maßnahmen, was letztlich auch dem Charakter eines „Kleinen Spiels“ entspricht. Insgesamt gesehen waren sie aber durchweg engagiert und motiviert „bei der Sache“.

Literaturhinweise

NEUMANN, P. et al. (2004). Faszination Frisbee. Übungen – Spiele – Wettkämpfe. In: Sportpädagogik Extra, Heft 6. Seelze: Friedrich.
SCHULTE, P. (2006). Frisbee, Indiaca. Entwicklung von Spielvarianten. In: sportunterricht. Heft 8. Schorndorf: Hofmann.

„Spielen lernen“

Unterrichtsversuch zur Förderung der Spielfähigkeit in einer 5. Mädchenklasse

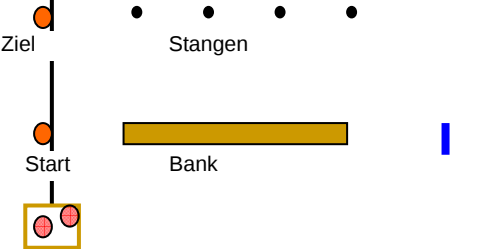
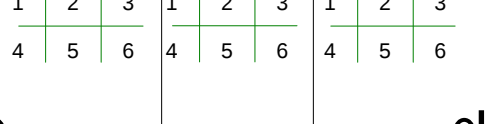
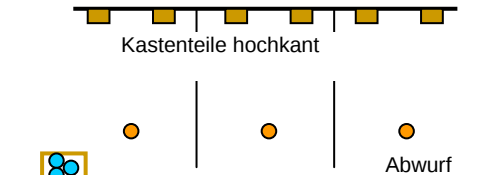
Lerngruppe und Rahmenbedingungen

Die Lerngruppe bestand aus 31 Schülerinnen zweier fünften Klassen eines Gymnasiums. Die Mädchen kamen aus mehreren Grundschulen und mussten erst zusammenfinden. Nach anfänglicher Zurückhaltung gelang dies im Verlauf der Unterrichtseinheit immer besser. Die Gruppe verfügte über die koordinativen Voraussetzungen zum Umgang mit Bällen und erwies sich als sportfreudig und arbeitswillig.

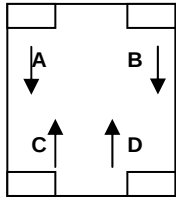
Die Unterrichtseinheit umfasste vier Doppelstunden. Dabei blieben allerdings nach Abzug der Wegzeiten pro Stunde nur 70 Minuten. Für Vor- und Nachtest wurden je eine weitere Doppelstunde benötigt. Es standen zwei Drittel einer Dreifachhalle mit ausreichender Geräteausstattung zur Verfügung.

Durchführung des Unterrichts

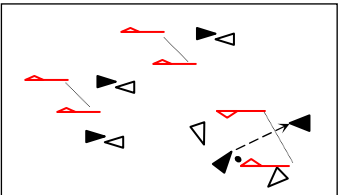
Vor- und Nachtest: Überprüfung der Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Bällen

Station 1: Ballkunststücke (1) Den Ball vor dem Körper hochwerfen und hinter dem Rücken wieder fangen. 10 Versuche. Gelungene Versuche:	Station 2: Ballkunststücke (2) Im Grätschsitz den Ball hochwerfen, einmal hinter dem Rücken klatschen, Ball wieder fangen. 10 Versuche. Gelungene Versuche:
Station 3: Ballparcours Durch den Parcours laufen und dabei einen Basketball prellen. Zwei Versuche: Beste Zeit:	
Station 4: „Nummernansage“ Ansagen, in welchem Feld ein von der Helferin geworfener Ball landet. Ansage, wenn der Ball das Baustellenband überquert. 10 Versuche. Richtige Ansagen:	
Station 5: „Schiffchen versenken“ Ein Feld ansagen, in dem der selbst über das Band geworfene Ball landen soll. 10 Versuche. Treffer im angesagten Feld:	
Station 6: Kastenteil treffen Sich mit dem Rücken zu den Zielen aufstellen. Auf Kommando umdrehen und mit einem Handball auf eines der Kastenteile werfen. 10 Versuche. Treffer:	

1. Doppelstunde: Wiederholen und Festigen von Dribbeln, Fangen und Passen

Inhalt/Organisation	Hinweise
Einstimmung „Balltransport“ (vier Mannschaften mit jeweils acht Bällen in einem Kastenteil): Die Bälle durch Rollen, Dribbeln (einzeln und paarweise) in das Kastenteil der gegenüberstehenden Mannschaft transportieren. Wer hat nach zwei Minuten die wenigsten Bälle im eigenen Kasten?	
Hauptteil 1 – Dribbeln (jede mit einem Ball): rechts, links, einzeln paarweise; sich beim Begegnen „be-grüßen“; „Autoskooter“ (ohne Zusammenstoß durcheinander dribbeln). – Passen und Fangen (paarweise mit einem Ball): – direkte Pässe, – Bodenpässe. – „Balljagd“ (je zwei Gruppen gegeneinander in Kreisaufstellung): Sich in der eigenen Mannschaft den Ball zupassen; das Spiel beginnt bei zwei gegenüberstehenden Schülerinnen. Holt ein Ball den anderen ein?	Den Ball (aus dem Hand- und Ellenbogengelenk heraus) mit der Hand zum Boden „drücken“ und beim Zurückprallen wieder „ansaugen“. Passen: In leichter Schrittstellung den Ball mit beiden Händen und leicht gespreizten Fingern, Ellenbogen locker nach unten hängend, vor der Brust halten; von hier aus mit schneller Armstreckung „wegdrücken“, dabei die Hände energisch nach außen-unten klappen. Fangen: Den Ball mit locker gestreckten Armen und trichterförmig gehaltenen Händen (Finger leicht gespreizt, Daumen zueinander) „abholen“.
Hauptteil 2 Linienball (zwei Felder, je zwei Mannschaften auf einem Feld): Versuchen, durch Passen einen Ball hinter der gegnerischen Linie abzulegen. 	Freilaufen und sich anbieten. Der Ball darf erst nach fünf erfolgreichen Pässen innerhalb einer Mannschaft hinter der Linie abgelegt werden.
Schlussteil Die Merkmale von Dribbeln, Passen, Fangen.	Resümee.

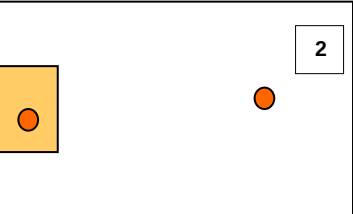
2. Doppelstunde: Werfen auf verschiedenen Ziele

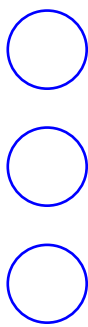
Inhalt/Organisation	Hinweise
Einstimmung Nummernpassen (sechs Gruppen, jede von 1 - 5 durchnummeriert; sechs Felder): Sich den Ball in der Nummernfolge in der Gruppe zupassen.	Wiederholen und Festigen des Passens.
Hauptteil 1 Stangentorball (sechs Mannschaften; drei Felder): Punktgewinn durch Aufsetzpass durch ein Stangentor zu einer MitspielerIn. 	Drei Stangentore pro Feld, beliebig platziert. Jede Mannschaft darf an jedem Tor Punkte sammeln. Es darf sich keine Spielerin in einem Tor aufhalten.

Hauptteil 2

Wurfparcours (paarweise; alle Wurfstationen dreifach):

Station 1:
In den angekündigten
Reifen treffen.



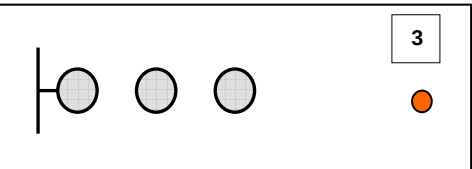


1

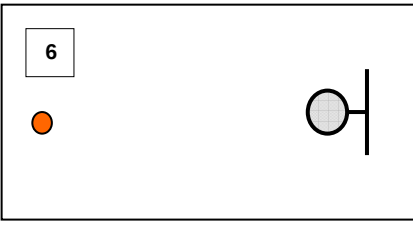


**Versucht, das Ziel, das
ihr euch vorgenommen
habt, zu treffen.
Wenn ihr getroffen habt,
rückt eine Station weiter.
Nach fünf Versuchen
dürft ihr weiterrücken
und an der nächsten
Station üben.**

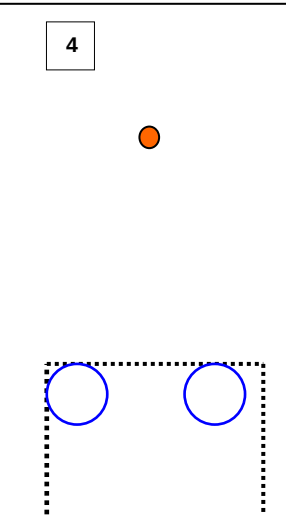
Station 2:
Das Hütchen vom
Kasten werfen.



Station 6:
In den Basketballkorb
treffen.



Station 3:
In den angekündigten
Korbständer/Basketball-
korb treffen.



Station 5:
In die angekündigte (mit
Ziffern gekennzeichnete)
Zone der Tribüne treffen.

5

1

2

3

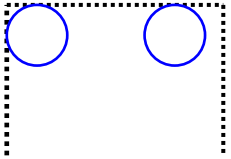
4

5

6



Station 4:
In einen der beiden
Reifen im Handball-
tor treffen.



Schlussteil

Mattenball (sechs Mannschaften, drei Felder).

Wie Linienball, aber mit Matten als Ziele, auf denen der Ball abgelegt werden muss.

3. Doppelstunde: Ein „Klassenspiel“ aus vorgegebenen „Bausteinen“ entwickeln

Inhalt/Organisation	Hinweise
Einführung – Regeln für die Gruppenarbeit:	„Gebote“: ▪ Einander zuhören. ▪ Andere Meinungen akzeptieren. ▪ Kompromisse finden. ▪ Alle sollen zufrieden sein. „Verbote“: ▪ Jemand ausschließen. ▪ Jemand ärgern. ▪ Schadenfreude zeigen. ▪ In eine andere Gruppe wollen.
– Einteilung in sechs Fünfergruppen (Lehrervorgabe). Immer zwei Gruppen arbeiten zusammen.	
Einstimmung „Wäscheklammerklau“.	Aktivierung des Herz-Kreislauf-Systems.
Hauptteil 1 Gruppenarbeit: Entwickeln eines Klassenspiels.	„Bausteine“; pro Gruppe ein Arbeitsblatt (s.u.).
Hauptteil 2 Präsentation der Ergebnisse. Auswahl des Klassenspiels (s.u.).	

Arbeitsblatt

Name der Mannschaften:
 1. _____ 2. _____

Name des Spiels:

Regeln:
 Unser Spiel wird mit dem _____ gespielt. Es gibt _____ Ziel(e) pro Mannschaft, und zwar _____. Die Ziele werden _____ aufgestellt. Die Mannschaft kann Punkte erzielen, indem eine Spielerin _____.

Wenn der Ball ins Aus fliegt, bekommt die Mannschaft, die ihn *nicht* ins Aus geworfen hat Einwurf. Wird ein Punkt erzielt, bekommt die Mannschaft, die *nicht* den Punkt erzielt hat, den Ball und spielt weiter.

Zusatzregeln:
 1. _____
 2. _____
 3. _____

Bausteine

Vorschläge zum Spielablauf:

- Es darf nur zwei Mal gedribbelt werden.
- Es darf nicht gedribbelt werden.
- Jede Spielerin muss den Ball mindestens ein Mal gehabt haben, bevor es einen Punkt gibt.
- Die Punktzahl wird mit der Anzahl aller Spielerinnen, die einen Punkt erzielt haben, multipliziert.
- Es dürfen nur Bodenpässe gespielt werden.
- Es darf nur mit der schwachen Hand geworfen werden.

Spielgeräte und Ziele:

Bälle: Gymnastikball, Basketball, Schaumstoffball, Handball.
 Ziele: Kleiner Kasten, Matte, Korbständer, Reifen am Boden, Stangentor, Linie.
 Aufstellung des Ziels: Im Feld, am Rand des Feldes.

Aufgaben:

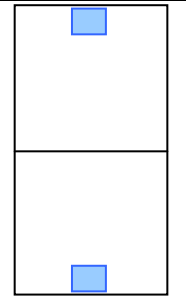
1. Baut zusammen das Feld auf (Bänke und Hütchen zur Abgrenzung).
2. Sucht aus, welche Vorschläge Ihr für das Spiel gebrauchen könnt.
3. Einigt Euch, welche Regeln Ihr beibehalten und welche Ihr ändern wollt.
4. Einigt Euch, ob Ihr noch eigene Regeln erfinden wollt.
5. Probiert das Spiel aus. Zählt Eure Punkte selbst. Haltet Euch an die Regeln.
6. Gebt Euren Mannschaften einen Namen.
7. Gebt Eurem Spiel einen Namen.
8. Tragt Eure Ergebnisse auf die farbigen Regelblätter ein.

Ihr habt für diese Aufgaben 25 Minuten Zeit.

Danach präsentiert ihr das Spiel den anderen Gruppen, damit sie es ausprobieren können.

Das Klassenspiel

- Spielfeld: s. Skizze.
- Spielgerät: Softball.
- Spieler: 5 : 5.
- Punktgewinn: Ball auf der Matte abgelegt. Jedes Mannschaftsmitglied muss zuvor im Ballbesitz gewesen sein.
- Anspiel der gegnerischen Mannschaft.
- Aus: Ballbesitz der Mannschaft, die den Ball nicht ins Aus gespielt hat.
- Regeln: Fair spielen.
Nicht mit dem Ball laufen.
Nicht mehr als 3 x dribbeln.



4. Doppelstunde: Das „Klassenspiel“ in einem Turnier durchführen

Inhalt/Organisation	Hinweise
Klassenturnier.	Spieldauer pro Spiel: 4 Minuten.

Spielplan: Vorrunde:

Spiel 1	Spielfeld	Mannschaften	Ergebnis/Punkte
	Feld 1	A : B	:
	Feld 2	C : D	:
	Feld 3	E : F	:
Spiel 2	Spielfeld	Mannschaften	Ergebnis/Punkte
	Feld 1	B : C	:
	Feld 2	D : E	:
	Feld 3	F : A	:
Spiel 3	Spielfeld	Mannschaften	Ergebnis/Punkte
	Feld 1	A : E	:
	Feld 2	B : D	:
	Feld 3	C : F	:
Spiel 4	Spielfeld	Mannschaften	Ergebnis/Punkte
	Feld 1	D : F	:
	Feld 2	A : C	:
	Feld 3	B : E	:
Spiel 5	Spielfeld	Mannschaften	Ergebnis/Punkte
	Feld 1	B : F	:
	Feld 2	A : D	:
	Feld 3	C : E	:

Spielplan: Endrunde:

Platz	Mannschaft	Punkte	Tore	Spiel um
1.				Platz 1 und 2
2.				
3.				Platz 3 und 4
4.				
5.				Platz 5 und 6
6.				

Ergebnisse

Beim Vergleich von Vor- und Nachtest zeigten sich bei den meisten Schülerinnen Verbesserungen. Hinsichtlich des mannschaftlichen Zusammenspiels und der Orientierung beim Spielen brachten die Mädchen im Verlauf der Unterrichtseinheit nach anfänglichen Schwierigkeiten zunehmend zufriedenstellende Leistungen zustande.

Der Zusammenhalt innerhalb der Lerngruppe konnte deutlich verbessert werden.

Literaturhinweise

BREITINGER B./ STUTZ, H. (2004). Bewegung, Spiel und Sport in der Schule – Basketball; Band 1: Einführung. Weilheim/Teck: Bräuer.

EMRICH, A. (2003). Spielend Handball lernen in Schule und Verein. Wiebelshei: Limpert.

KRÖGER, C./ ROTH, K. (2002). Ballschule – ein ABC für Spielanfänger. Schorndorf: Hofmann.

„Spiele entwickeln“

Unterrichtsversuch zur Förderung der Kreativität in einer koedukativen 5. Klasse

Lerngruppe und Rahmenbedingungen

Die Lerngruppe bestand aus 15 Jungen und 13 Mädchen der 5. Klasse einer Integrierten Gesamtschule. Nach dem Konzept der Orientierungsstufe wird der Klassenverband im Sport gemeinsam unterrichtet. Dementsprechend gab es erhebliche soziale und intellektuelle Unterschiede, die bei der Stundenplanung und -gestaltung zu berücksichtigen waren. Nur zwei Schüler waren in einem Sportverein aktiv; alle nahmen aber interessiert und meist arbeitswillig am Sportunterricht teil.

Die Unterrichtseinheit fand in der neben der Schule gelegenen Sporthalle statt; es stand ein Drittel einer Dreifachhalle mit sehr guter Geräteausstattung zur Verfügung. Sie umfasste vier Doppelstunden. Vorgesaltet war eine „Theoriestunde“; hier wurden die für das Verständnis des Stoffs erforderlichen Grundlagen erarbeitet, insbesondere ein Raster zur selbständigen Veränderung und Entwicklung von Spielen (s. 1. Doppelstunde).

Durchführung des Unterrichts

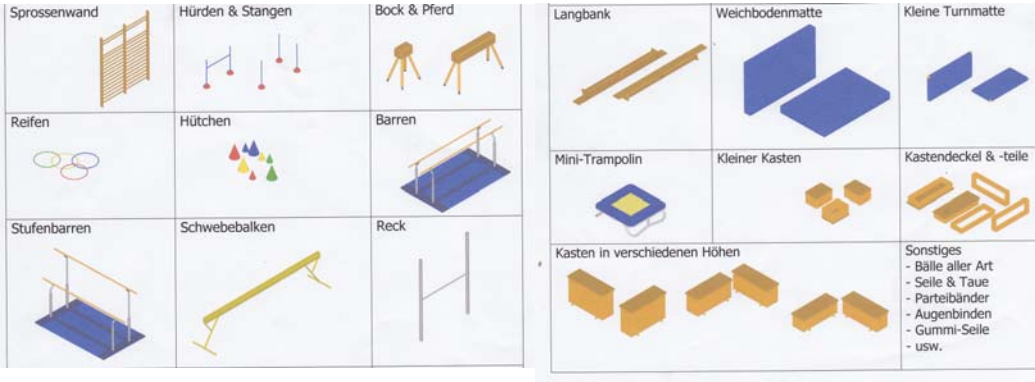
1. Doppelstunde: „Völkerballvariationen“

Inhalt/Organisation	Hinweise														
<i>Einführung</i> (Wiederholung der Ergebnisse der Theoriestunde) Wie kann man ein Spiel verändern, bzw. „erfinden“; auf welche „Stellschrauben“ kommt es an? Spielveränderung durch: – Spielregeln z.B. Erleichterungen z.B. Handicap – Spielfeld z.B. Größe z.B. Anzahl – Spieler z.B. Zusammensetzung z.B. Anzahl – Spielgerät z.B. Ballart z.B. Alternativen – Spielzeit	<table><tr><th>Name des Spiels (Zuordnung)</th><th>Name der Gruppe</th></tr><tr><td>Spielidee</td><td></td></tr><tr><td>Spielablauf</td><td></td></tr><tr><td>Ggf. Zusatzregeln</td><td></td></tr><tr><td>Spielerzahl</td><td></td></tr><tr><td>Spielfeld</td><td></td></tr><tr><td>Spieldauer</td><td></td></tr></table> <i>Arbeitsblatt für die Gruppenarbeit</i>	Name des Spiels (Zuordnung)	Name der Gruppe	Spielidee		Spielablauf		Ggf. Zusatzregeln		Spielerzahl		Spielfeld		Spieldauer	
Name des Spiels (Zuordnung)	Name der Gruppe														
Spielidee															
Spielablauf															
Ggf. Zusatzregeln															
Spielerzahl															
Spielfeld															
Spieldauer															
<i>Einstimmung</i> Völkerball (ganze Klasse).	„Zählt eure Ballkontakte.“														
<i>Hauptteil 1</i> – Reflexion des Spiels: Wie habt ihr das Spiel wahrgenommen? Konnten sich alle beteiligen? ⇒ Findet Veränderungsmöglichkeiten. – Gruppenarbeit: Völkerballvariationen. – Vorstellen und Auswahl der gefundenen Spiele (Plenum).	Nur drei Schüler hatten mehr als fünf Ballkontakte; 16 überhaupt keinen einzigen. Vierergruppen. Einsatz der Arbeitsblätter.														

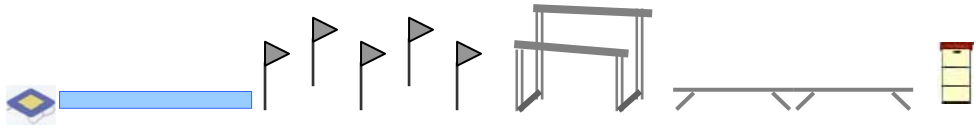
Hauptteil 2 Erprobung der ausgewählten Variationen. Beispiele:	
„Powerball“ (Völkerballvariationen)	
Spielidee	Die Spieler der gegnerischen Mannschaft „abwerfen“.
Spielverlauf	Völkerball mit zwei (ggf. auch mit vier) Softbällen. Wer abgeworfen ist, darf wieder ins Feld, wenn ein Spieler der gegnerischen Mannschaft abgeworfen wird.
Spielerzahl	Jeweils halbe Klasse auf einem Feld.
Spielfeld	2 Felder, jeweils durch Bänke geteilt.
Spieldauer	Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler einer Mannschaft abgeworfen sind.
„Kastenvölkerball“ (Völkerballvariationen)	
Spielidee	Die Spieler der gegnerischen Mannschaft „abwerfen“.
Spielverlauf	Wie Powerball; in jedem Feld stehen zwei große Kästen, hinter die die Spieler einer Mannschaft „flüchten“ können (höchstens zwei Sekunden; immer nur ein Spieler hinter dem Kasten).
Spielerzahl	Jeweils halbe Klasse auf einem Feld.
Spielfeld	2 Felder, jeweils durch Bänke geteilt.
Spieldauer	Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler einer Mannschaft abgeworfen sind.
Schluss teil *	
Unterrichtsgespräch: Was habt ihr verändert? Welche Folgen ergaben sich daraus?	Resümee und Feedback.

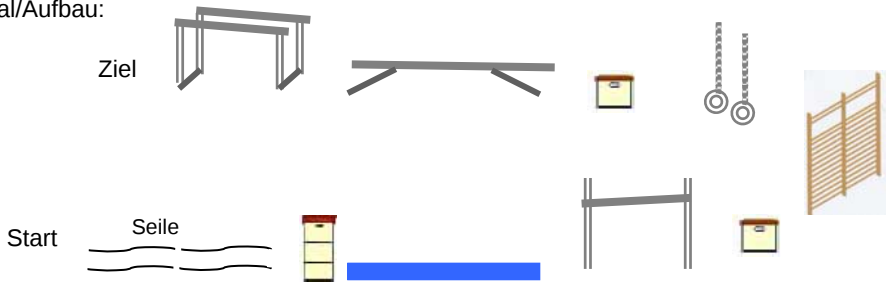
*) Am Ende jeder Doppelstunde, daher im Folgenden nicht mehr aufgeführt.

2. Doppelstunde: „Jump 'n' Run“

Inhalt/Organisation	Hinweise
Hauptteil 1 Versucht, euch bekannte „Jump 'n' Run“- Spiele so zu umzusetzen, dass ihr sie in einer Hallenhälfte spielen könnt (Paare).	Arbeitsblatt. Materialliste (s.u.).
Materialliste für „Jump 'n' Run“- Spiele:	
	
Hauptteil 2 Auswahl der Spiele. Erproben der Spiele.	Losverfahren

Beispiele:

„Olympiade“ (Jump 'n' Run)	
Spielidee	Einen Hindernis-Parcours durchlaufen.
Spielverlauf	Sprung auf den Weichboden – Slalomlauf – Stufenbarren: hangeln oder stützn – unter der einen Bank durchkriechen, über die andere mit vier Schlusssprüngen seitwärts – Hockwende über den Kasten.
Spielerzahl/Mannschaften	2 Gruppen (jeweils halbe Klasse).
Spielefeld	2 Anlagen.
Spieldauer	3 Durchgänge.
Material/Aufbau:	
	

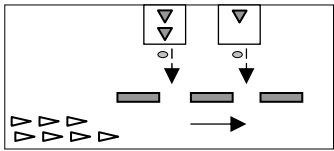
„Teufelsparcours“ (Jump 'n' Run)	
Spielidee	Einen Hindernis-Parcours möglichst schnell überwinden.
Spielverlauf	Nacheinander durch den Parcours laufen: Der nächste Schüler beginnt, wenn der vordere die ersten beiden Hindernisse überwunden hat.
Spielerzahl/Mannschaften	2 Gruppen (jeweils halbe Klasse).
Spielefeld	2 Anlagen.
Spieldauer	3 Durchgänge.
Material/Aufbau:	
	

3. Doppelstunde: „Shoot 'em up“

Inhalt/Organisation	Hinweise
Hauptteil 1 Welche Vorstellungen habt ihr von „Shoot 'em up“-Spielen? Gestaltet sie so um, dass alle mitspielen können. Einigt euch auf eindeutige Regeln, um „Schummeln“ möglichst zu verhindern (vier Siebenergruppen).	Selbstorganisation der Gruppen.
Hauptteil 2 Vorstellen der Spiele. Die Spielideen nacheinander umsetzen. Losentscheid über die Reihenfolge.	Sehrwurfstarke Schüler werfen ggf. mit der „schwachen“ Hand.

Beispiele

„Moorhuhn“ (Shoot 'em up)	
Spielidee	Die Spieler der gegnerische Mannschaft „abwerfen“.
Spielablauf	Die „Moorhühner“ versuchen, auf ein Startkommando ohne abgeworfen zu werden von einer Hallenstirnseite zur anderen zu gelangen. Die „Jäger“ sind in der Halle verteilt und versuchen, dies mit Softbällen zu verhindern. Rollenwechsel nach zwei Minuten. Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Treffer erzielt hat.
Zusatzregeln	Die „Moorhühner“ müssen dauernd in Bewegung sein.
Spielerzahl	Jeweils 7 : 7 (halbe Klasse) im Wechsel.
Spielfeld	Ganze Hallenlänge.
Spieldauer	4 Durchgänge pro Mannschaft.

„Shot the people“ (Shoot 'em up)	
Spielidee	Durch die Halle kommen ohne „abgeworfen“ zu werden.
Spielablauf	Die „Läufermannschaft“ versucht, im Schutz der Kästen in 20 Sekunden von einer Grundlinie zur anderen zu gelangen, ohne abgeworfen zu werden. Jeder erfolgreiche Lauf ergibt einen Punkt. Die Jägermannschaft steht auf Matten, die im Abstand von 5 m ausgelegt sind, und versucht, dies durch Werfen mit Softbällen zu verhindern.
Spielerzahl	Jeweils 7 : 7 (halbe Klasse) im Wechsel.
Spielfeld	Zwei Spielstreifen über die ganze Hallenlänge.
Spieldauer	4 Durchgänge pro Mannschaft.
Aufbau	

4. Doppelstunde: „Beat 'em up“

Inhalt/Organisation		Hinweise
Hauptteil 1 Bildet vier Gruppen eurer Wahl. Jede Gruppe entwickelt ein Spiel zum Thema „Beat 'em up“.		Arbeitsblatt.
Hauptteil 2 Erproben der Spiele.		Fair kämpfen.
Beispiele		
„Mattenkampf“ (Beat 'em up)		
Spielidee	Den Gegner von der Matte drängen.	
Spielablauf	Sich gegenseitig von der Matte drängen, ohne dabei selbst die Matte zu verlassen (beide Füße müssen auf der Matte bleiben). Jeder in seiner Gruppe kämpft gegen jeden. (Sieger zwei Punkte, Unentschieden jeder einen Punkt).	
Zusatzregeln	Nicht treten, schlagen, „Bein stellen“.	
Spielerzahl	2 x 7 Paare (ggf. eine Mädchen- und eine Jungengruppe).	
Spielfeld	Halle längsgeteilt; sieben Matten pro Streifen, längs nebeneinander mit 1 m Abstand.	
Spieldauer	2 Minuten pro Kampf.	

„Super-Sumo“ (Beat 'em up')	
Spielidee	Den Gegner auf den Rücken drehen und fünf Sekunden halten.
Spielablauf	Der Sieger bleibt jeweils auf der Kampffläche und tritt gegen den nächsten an. Sind zwei Kämpfer gleich stark, werden beide ausgewechselt. Sieger ist, wer die meisten Kämpfe erfolgreich bestritten hat.
Zusatzregeln	Nicht erlaubt: kratzen, würgen, schlagen, boxen, beißen, kitzeln, „Schwitzkasten“ (nur Kopf umklammern).
Spielerzahl	Vier Gruppen; in jeder Gruppe wird paarweise gekämpft.
Spielfeld	Vier durch Matten gesicherte Weichböden.
Spieldauer	2 Minuten pro Kampf.
<i>Abschluss der Einheit</i> – Reflexion der Inhalte – Schriftliche Schülerbefragung	
Resümee und Feedback. Ergebnissicherung.	

Ergebnisse

Zur – auch für die Klasse sichtbaren – Ergebnissicherung wurden die Spiele in einem „Spielebuch“ festgehalten. Es zeigte sich, dass die Schüler die Aufgaben zumeist verstanden hatten und – wenn auch in unterschiedlicher Qualität der Ausführung – lösen konnten. Dazu ist allerdings auch anzumerken, dass zum Gelingen eines solchen Vorhabens den Schülern ausreichend Zeit zu gewähren ist, was wiederum fast zwangsläufig zu Lasten der Bewegungszeit geschieht.

Eine Schülerbefragung ergab: Alle waren mit der Unterrichtseinheit einverstanden und fanden es „gut, eigene Spiele zu erfinden“. Bis auf vier Schüler hätten sie gerne „mehr Spiele aus Computerspielen erfunden.“ Zwei Drittel hätten sich „mehr Zeit zum Spielen“ gewünscht und „konnten sich vorstellen, auch einige der Spiele in der Freizeit zu spielen“.

Das Hauptziel der Unterrichtseinheit, vielfältige Möglichkeiten des „Spiels“ zu zeigen und pädagogisch zu nutzen, wurde im Wesentlichen erreicht.

DSL V Reihe Unterrichtsbeispiele für den Schulsport – Jahrgang 2010

Heft 82

- Marianne Braun: Antiker Pentathlon als Vorlage für kindgemäße Leichtathletikformen in einer 5. Mädchenklasse.
Christian Mahnke: Kooperation, Kommunikation, Wagnis. Unterrichtsversuch in einer koedukativen 6. Klasse.

Heft 83

- Annika Schneider: Turnbewegungen korrekt ausführen, beobachten und beurteilen. Unterrichtsversuch in einer 6. Mädchenklasse.
Katja Hasfeld: Ropeskipping trifft Jumpstyle. Unterrichtsversuch in einer koedukativen 5. Klasse.

Heft 84

- Christine Kreutzer: Schulung der Kraftausdauer im Schwimmen: Delfin. Unterrichtsversuch in der Kursstufe.
Benjamin Muncke: Die Sporthalle als Fitness-Studio. Krafttraining einer 11. Jungenklasse.

Heft 85

- Jutta Fertig: Mannschaftstaktik und Spielbeobachtung im Quattro-Volleyball. Unterrichtsversuch in einer 11. Mädchenklasse.
Regine Haug: Indiaka, das unbekannte Flugobjekt. Unterrichtsversuch in Klasse 8.

Heft 86

- Fabian Krapf: „SmiLe“. Interaktives Lernen im Sportunterricht: Akrobatik in einer 7. Jungenklasse.
Matthias Schröder: Klettern, Balancieren und mehr. Förderung von Kondition und Kooperation in einer 5. Jungenklasse.

Heft 87

- Christoph Lorenz: Herzfrequenzorientiertes Ausdauertraining im Sportunterricht einer 11. Jungenklasse.
Christian Schonhardt: Individualisiertes Ausdauertraining in der 11. Klasse eines Wirtschafts-Gymnasiums.

Heft 88

- Julia Staebe: Frauenbilder im Tanz. Unterrichtsversuch in einer 11. Mädchenklasse.
Julia Zenker: „Bollywood-Dance“ – ein Modetanz in der Eingangsklasse eines Wirtschaftsgymnasiums.

Heft 89

- Nina Vanek: Schülerinnen entwickeln Frisbee-Spiele. Unterrichtsversuch in einer 9. Klasse.
Anke Wittkamp: „Spielen lernen“. Unterrichtsversuch zur Förderung der Spielfähigkeit in einer 5. Mädchenklasse.
Christian Reith: „Spiele entwickeln“. Unterrichtsversuch zur Förderung der Kreativität in einer koedukativen 5. Klasse.

Heft 90

- Britta Linda Eppler: Fitness und Ernährung. Unterrichtsversuch in einer 11. Mädcheklasse.
Katharina Franke: Gesundheitsorientierte Fitnesstrends im Sportunterricht einer 11. Mädchenklasse.



Deutscher Sportlehrerverband e.V.
Landesverband Baden-Württemberg



[START](#) · [DSLVBW](#) · [BEZIRKE](#) · [VERANSTALTUNGEN](#) · [PRESSE & NEWS](#) · [INFOTHEK](#) · [FORUM](#) · [FÖRDERVEREIN](#) · [SITEMAP](#) · [MEIN DSLVBW](#)



Deutscher Sportlehrerverband e.V.
Landesverband Baden-Württemberg



Ein [B]Klick!

DSLVBW Baden-Württemberg · Ringelbachstr. 96/1
72762 Reutlingen
email: info@dslvbw.de

Partner des Schulsports

www.dslvbw.de