Zentrum für schulpraktische Lehrerausbildung Solingen

Seminar für das Lehramt an Gymnasien und Gesamtschulen

Schriftlicher Entwurf zum fünften Unterrichtsbesuch am 18.10.2013

Name:	Franziska Pietzschmann
Fach:	Sport
Lerngruppe:	5a (28 SuS: 16 Mädchen und 12 Jungen)
Zeit:	08:00 bis 09:00 Uhr
Schule:	Gymnasium Sedanstraße Wuppertal
Raum/Sportstätte:	Sporthalle neu Sedanstraße
Fachleiter:	Herr Brischke
Ausbildungsbeauftragter:	Herr Blank
Referendare:	Frau Pape und Frau Chriske

Thema der Stunde:

„Nur miteinander können wir bestehen“ –Bewegungsgeschichte mit kooperativen Spielen, bei denen nicht der Einzelne, sondern die Gruppe im Vordergrund steht.

Kernanliegen der Stunde:

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln gemeinsam Lösungsstrategien für die ihnen gestellten Bewegungsaufgaben in Form einer Bewegungsgeschichte. Diese Ideen setzen sie im Anschluss gemeinschaftlich um und reflektieren über ihre Ergebnisse. Durch die gelungene Bewältigung erfahren sie den hohen Stellenwert einer guten gruppeninternen Zusammenarbeit.

Inhaltsübersicht

1 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge 1
1.1 Einordnung des Unterrichtsvorhabens in curriculare Zusammenhänge 1
1.2 Begründungszusammenhänge 3
1.2.1 Lerngruppenanalyse 3
1.2.2 Curriculare Legitimation 4
1.2.3 Didaktisch-methodische Begründungszusammenhänge 5

2 Unterrichtsstunde 7
2.1 Einordnung der Unterrichtsstunde in curriculare Zusammenhänge 7
2.2 Begründungszusammenhänge 7
2.2.1 Begründung der didaktisch-methodischen Planungsentscheidungen 7
2.2.2 Mögliche Schwierigkeiten und Handlungsalternativen 10
2.3 Verlaufsplan 11

3 Literatur 12

4 Anhang 12

1. Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

1.1 Einordnung des Unterrichtsvorhabens in curriculare Zusammenhänge

Thema des Unterrichtsvorhabens:
„Gemeinsam zum Ziel“ – Förderung der Klassengemeinschaft und des sozialen Miteinanders durch den Einsatz von einfachen und komplexen Gruppenaufgaben unter besonderer Berücksichtigung der pädagogischen Perspektive „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“.

Leitende Pädagogische Perspektive, weitere pädagogische Perspektive	Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E), Etwas wagen und verantworten (C)
Leitendes Inhaltsfeld mit inhaltlichem Schwerpunkt:	Kooperation und Konkurrenz (e) → Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Spielformen) | (Spiel)-Regeln und deren Veränderungen | soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen | Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten
Weiteres Inhaltsfeld mit inhaltlichem Schwerpunkt:	Wagnis und Verantwortung (c) → Spannung und Risiko | Emotionen (u.a. Freude, Frustration, Angst)
Bewegungsfeld/Sportbereich mit inhaltlichem Kern:	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen / kleine Spiele und Pausenspiele | Spiele aus anderen Kulturen

Kompetenzerwartungen

- Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die Schülerinnen und Schüler[1] erweitern ihre Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz, indem sie in kleinen Spielen eigenverantwortlich, fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen. Sie wenden grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in kleinen Spielen an und können kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen (vgl. KLP GYM Sek I, S. 22).
- Methodenkompetenz: Die SuS erweitern ihre Methodenkompetenz, initiieren einfache Bewegungsspiele unter wechselnden Rahmenbedingungen, führen diese eigenverantwortlich durch und verändern diese gegebenenfalls (vgl. KLP GYM Sek I, S. 22).

[1] Im Folgenden abgekürzt als „SuS“

- Urteilskompetenz: Die SuS erweitern ihre Urteilskompetenz, indem sie Rahmenbedingungen von kleinen Spielen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung für sich und andere sicher bewerten. Sie schätzen grundlegende Sachverhalte und Rahmenbedingungen des eigenen sportlichen Handelns und als Teil der gesellschaftlichen Wirklichkeit ein und bewerten diese aspektbezogen (vgl. KLP GYM Sek I, S. 16 & 23).

Weitere Zielsetzungen/Absichten:

Die Schülerinnen und Schüler…

- …lernen, sich in andere hineinzuversetzen, Vorschläge von anderen zu akzeptieren und Verantwortung für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler zu übernehmen.
- …gehen fair miteinander um.
- …kooperieren miteinander, indem sie in Gruppenphasen und Wettkampfsituationen zusammenarbeiten, sich verständigen und gemeinsam Entscheidungen treffen.
- …kommunizieren miteinander und verbessern so ihre sozialen Fähigkeiten.
- …entwickeln gemeinsam Ideen und setzen diese um.
- …erleben Wettkampfsituationen, in denen sie ihre Leistungen messen und vergleichen.
- …lernen, dass alle SuS ein wichtiger Bestandteil der Gruppe sind und jeder einen Beitrag zum Gelingen von Gruppenaufgaben leistet.
- …vertrauen sich und ihren Mitschülerinnen und Mitschülern.
- …planen ihr Handeln in der Gruppe.

Übersicht über das Unterrichtsvorhaben

Stunde	*Thema*	*Schwerpunkte*
1. & 2.	„Miteinander statt Gegeneinander“ – Spielerische Einführung in den Themenbereich Kooperation und Kommunikation.	Kennenlernspiele zur Einführung in kleine kooperative Spiele | Erste Feststellung der kooperativen und sozialen Fähigkeiten
3. & 4.	„Zu zweit geht es viel besser!“ – Anbahnung der Kooperation und der Zusammenarbeit durch verschiedene Spielformen in Partnerarbeit.	Positive Erfahrungen sammeln durch die Zusammenarbeit mit einem Partner des Vertrauens
5. & 6.	„Ich verlasse mich auf dich!“ – Durchführung und Reflexion von Vertrauensübungen in Dreiergruppen.	Vertrauensübungen durch kleine Übungen (z.B. freier Fall und Uhrpendel) | Erfahren von Vertrauen füreinander und voneinander

7. & 8.	„Wie überwinden wir gemeinsam die große Mauer?“ – Erarbeitung von Kommunikationskriterien anhand der Überwindung eines Hindernisses.	Erarbeitung von Kriterien „Was macht ein gutes Team aus?“ | Sammeln von Teamerfahrungen
9.	**„Nur miteinander können wir bestehen“ – Bewegungsgeschichte mit kooperativen Spielen bei denen nicht der Einzelne, sondern die Gruppe im Vordergrund steht.**	**Die Schülerinnen und Schüler entwickeln gemeinsam Lösungsstrategien für die ihnen gestellten Bewegungsaufgaben in Form einer Bewegungsgeschichte. Diese Ideen setzen sie im Anschluss gemeinschaftlich um und reflektieren über ihre Ergebnisse. Durch die gelungene Bewältigung erfahren sie den hohen Stellenwert einer guten gruppeninternen Zusammenarbeit.**
Anschließende Unterrichtsreihe: Akrobatik – Kooperation, Vertrauen und Verantwortung		

1.2 Begründungszusammenhänge

1.2.1 Lerngruppenanalyse

Die Klasse 5a setzt sich aus 28 SuS zusammen, von denen 16 weiblichen und 12 männlichen Geschlechts sind. Ich unterrichte die Lerngruppe seit diesem Schuljahr im Rahmen des bedarfsdeckenden Unterrichts. Für den Sportunterricht stehen in der Woche vier Schulstunden à 45 Minuten zur Verfügung, die doppelstündig am Dienstag und Freitag jeweils in der ersten und zweiten Stunde stattfinden.

Aufgrund des bisher relativ kurzen Zeitraums des gegenseitigen Kennenlernens konnte ich noch keinen umfassenden Einblick über die Lerngruppe erhalten. Zu diesem Zeitpunkt schätze ich das Klassenklima als durchaus positiv ein, wobei eine starke Geschlechtertrennung und Cliquenbildung bei der Zusammensetzung von Gruppen, im offenen Einstieg und in den Pausen sichtbar wird. Im offenen Einstieg spielen die Jungs erfahrungsgemäß zusammen in einer Hallenhälfte Fußball, während der Großteil der Mädchen gerne in der anderen Hallenhälfte Waveboard fährt oder auf dem Boden turnt.

Die Leistungsvoraussetzungen bezüglich der sportmotorischen Fertigkeiten und sozialen Fähigkeiten sind als eher heterogen zu bezeichnen. Die Klasse arbeitet bisher sehr motiviert und bereitwillig mit und lässt sich gerne auch auf „Neues“ ein, sodass bei den geplanten Bewegungsaufgaben keine größeren Schwierigkeiten erwartet werden. Die große Freude am Sporttreiben zeigt sich unter anderem daran, dass sich die SuS sehr schnell umziehen, um den offenen Einstieg zu nutzen und sich somit in der Halle frei bewegen zu können. Nur

wenige Mädchen kommen teilweise eher spät aus der Umkleide und ziehen es vor sich während der offenen Phase still zu unterhalten, anstatt sich zu bewegen. Vielen SuS ist es häufig wichtig mit befreundeten SuS zusammenzuarbeiten bzw. zu spielen. Dennoch bereitet es der Klasse im Großen und Ganzen keine Schwierigkeiten, sich auf neue Gruppenkonstellation einzulassen. Es fallen jedoch vor allem drei SuS auf, die bei kooperativen Aufgaben meist im Mittelpunkt stehen und ihre Meinung unbedingt durchsetzen wollen. Einige der anderen SuS fühlen sich dadurch zum Teil gestört, wodurch kleinere „Reibereien" entstehen können. In der Regel können diese jedoch schnell geklärt werden.
Eine Schülerin fällt dadurch auf, dass sie stets einen sehr nahen Kontakt zur Lehrkraft sucht. Im offenen Einstieg befindet sich diese Schülerin häufig bei mir und muss erst aufgefordert werden, bis sie sich selbst einen Ball oder ein Waveboard sucht und sich eigenständig bewegt. Diese Hemmung ist möglicherweise auch auf die motorischen Defizite zurückzuführen, die bei der Schülerin feststellbar sind.

1.2.2 Curriculare Legitimation

Die geplante Unterrichtsreihe zum Thema „Gemeinsam zum Ziel" lässt sich laut dem Kernlehrplan Sport (MSW NRW, 2011) dem Bewegungsfeld und Inhaltsbereich 2 „Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen" zuordnen. Entfaltet wird der Unterricht vor allem durch die pädagogischen Perspektiven E „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen" und C „Etwas wagen und verantworten". Die genannten pädagogischen Perspektiven sind komplementär zu den Inhaltsfeldern „Kooperation und Konkurrenz" sowie „Wagnis und Verantwortung" (vgl. ebd., S. 17).

1.2.3 Didaktisch-methodische Begründungszusammenhänge

<u>Auswahl des Unterrichtsvorhabens</u>
Eine wichtige Aufgabe des Schulsports ist es, die SuS zum lebenslangen Sporttreiben zu animieren. Dabei sollte nicht nur der Leistungsgedanke im Vordergrund stehen, sondern es geht auch darum, Bewegungserfahrungen zu erweitern, die Wahrnehmungsfähigkeit zu verbessern, die Gesundheit zu fördern, Bewegungen zu gestalten, etwas zu wagen und zu verantworten und zu kooperieren und sich zu verständigen (vgl. Pädagogische Perspektiven des Schulsports). Durch das vorliegende Unterrichtsvorhaben soll das Leistungs- und Konkurrenzprinzip zugunsten des gemeinsamen Erlebnisses und somit des sozialen Miteinanders in den Hintergrund rücken. Die SuS sollen unter anderem lernen, Verantwortung für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler zu übernehmen, sich in andere hineinzuversetzen, anderen zu helfen, aber gleichzeitig auch Hilfe anzunehmen, Vorschläge

von anderen zu akzeptieren und Kompromisse einzugehen, gemeinsam Ideen zu entwickeln und offen miteinander zu kommunizieren (vgl. Armbruster 2010, S. 1). Das Ziel der kooperativen Spiele ist es nicht zu gewinnen oder zu verlieren, vielmehr finden sich die Ziele in der Erfahrung von positiven Spielerlebnissen, der Zugehörigkeit zu einer Gruppe und dem Spaß am Spiel ohne die Angst zu versagen. Gerade in einer fünften Klasse, in der die SuS sich untereinander noch nicht so gut kennen, sind diese Zielvorgaben von besonderer Bedeutung.

Das Thema des Unterrichtsvorhabens bietet für die SuS des Kurses viele Möglichkeiten zur Stärkung der kommunikativen und sozialen Fähigkeiten und Fertigkeiten. Eine Klasse besteht aus einer zufällig zusammengewürfelten Ansammlung von verschiedenen Einzelpersönlichkeiten, die zuvor verschiedene Grundschulen besucht haben. Die SuS sollen sich durch das Unterrichtsvorhaben zunächst besser kennenlernen und darauf aufbauend ein „Wir-Gefühl“ (Teamgefühl) entwickeln. Der Aufbau einer „echten Klassengemeinschaft“ in diesem Sinne erfordert, jeden SuS „in seiner Teamfähigkeit und deren immanente Teilkompetenzen zu fördern“ (Nettbohl 2011, S. 41). Im Unterrichtsvorhaben können sowohl motorisch leistungsschwächere SuS als auch ängstliche SuS positive Erfahrungen sammeln und somit Freude an der Bewegung empfinden. Gleichzeitig können koordinative Fähigkeiten wie die Gleichgewichts-, die Orientierungs-, die Differenzierungs- oder die Reaktionsfähigkeit geschult werden.

Kooperative Verhaltensweisen werden nicht nur im Sport gefordert. Die Heranwachsenden können die Erfahrungen aus dem Sportunterricht in viele andere Situationen des Alltags und später auch der Arbeitswelt übertragen. Viele Aufgaben können ausschließlich gemeinsam als Team bewältigt werden, wobei sich individuelle Stärken zur Zielerfüllung wechselseitig ergänzen können.

Nach dem Unterrichtsvorhaben zu den kooperativen Spielen soll sich eine Unterrichtsreihe zur Akrobatik anschließen. Bei dieser Unterrichtseinheit sollen die SuS auf die Erfahrungen der vorliegenden Reihe zurückgreifen. Bei Akrobatik ist es unter anderem wichtig, dass die SuS ihren Klassenkameraden vertrauen können und sich gegenseitig Hilfestellung geben. Zudem erfordert Akrobatik Teamgeist, Kooperations- und Kommunikationsbereitschaft. Die SuS wenden das soziale Miteinander, das Sich-Verständigen und die Kooperation in typischen Situationen der Akrobatik und des Formationsbauens durch gemeinsames Handeln an.

Methodisches Vorgehen

Bei kooperativen Spielformen und Bewegungsaufgaben ist es wichtig, dass Übungen zu Beginn so ausgelegt sind, dass sie das Prinzip der Freiwilligkeit berücksichtigen (vgl. Armbruster 2010, S. 2). Dieses ist bei der vorliegenden Unterrichtsreihe vor allem wichtig, da die SuS erst vor Kurzem von verschiedenen Grundschulen auf das Gymnasium gekommen sind und sich somit zum Teil erst hier kennengelernt haben. Die kooperativen Bewegungsaufgaben erfordern Einfühlungsvermögen und ein gewisses Maß an Körperkontakt. Am Anfang der Unterrichtsreihe stehen Bewegungsaufgaben und

kooperative Spielformen, die zunächst in Zweier- beziehungsweise Dreiergruppen erledigt werden können. Im Laufe der Zeit kann die Anzahl der miteinander agierenden SuS erhöht werden, wodurch gleichzeitig der Schwierigkeitsgrad hochgesetzt wird: „Je größer eine Gruppe ist, desto schwieriger ist es, sich untereinander zu verständigen und eine gemeinsame Lösung zu entwickeln“ (Armbruster 2010, S. 2). Ein weiteres methodisches Prinzip der Unterrichtsreihe besteht darin von geringem zu intensiverem Körperkontakt vorzugehen.

2. Unterrichtsstunde

2.1 Einordnung der Unterrichtsstunde in curriculare Zusammenhänge

Thema der Stunde:
„Nur miteinander können wir bestehen“ – Bewegungsgeschichte mit kooperativen Spielen bei denen nicht der Einzelne, sondern die Gruppe im Vordergrund steht.

Kernanliegen der Stunde:
Indem die Schülerinnen und Schüler gemeinsame Lösungsstrategien für die ihnen gestellten Bewegungsaufgaben in Form einer Bewegungsgeschichte entwickeln, diese Ideen im Anschluss gemeinsam umsetzen und ihre Erlebnisse reflektieren, erfahren sie durch die gelungene Bewältigung den hohen Stellenwert einer guten gruppeninternen Zusammenarbeit.

Weitere Zielsetzungen/Absichten:

Die Schülerinnen und Schüler…

- …erhalten die Möglichkeit ihre Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit zu verbessern, indem sie Absprachen untereinander treffen.
- …entwickeln gemeinsam Ideen und setzen diese um.
- …schulen ihre sozialen Kompetenzen, indem sie miteinander agieren und kooperieren.
- …erkennen, dass jeder SuS einen wichtigen Bestandteil der Gruppe darstellt und einen Beitrag zum Gelingen der Bewegungsaufgabe leistet.
- …erleben die Bewegungsgeschichte als Gemeinschaftserlebnis.

2.2 Begründungszusammenhänge

2.2.1 Begründung der didaktisch-methodischen Planungsentscheidungen

<u>Offener Einstieg und andere Rituale</u>
Kleine Rituale bieten eine Möglichkeit den Unterricht zu strukturieren. Der Einstieg der heutigen Unterrichtsstunde beginnt ritualisiert mit einem „offenen Einstieg“, der es den SuS ermöglicht, sich mit verschiedenen Geräten und Materialien selbstständig aufzuwärmen und zu bewegen. Durch diese Form des Einstiegs kann der erste Bewegungsdrang der SuS gestillt werden und die unterschiedlichen Umziehzeiten können überbrückt werden. Diese Form des

Einstiegs wurde in den bisherigen Unterrichtsstunden durchgeführt und hat sich dabei als sinnvoll erwiesen. Hierdurch kann ein „Rumsitzen“ und Warten auf Mitschüler/innen durch Spielen und Üben überbrückt werden. Zudem ermöglicht diese Form des offenen Einstiegs die Erledigung von organisatorischen Aufgaben, ohne dass die SuS eine Bewegungspause haben. Mit einem Pfiff signalisiere ich, dass der „offene Einstieg“ beendet ist und die SuS somit die verschiedenen Materialien wegräumen müssen.
Ein weiteres Ritual ist die gemeinsame Begrüßung im Sitzkreis in der Mitte der Halle. Sollen die SuS in der Stunde wieder zusammenkommen erfolgt erneut ein Pfiff und dabei zähle ich laut von fünf bis null herunter. Innerhalb dieser fünf Sekunden müssen sich alle SuS um die Lehrkraft versammeln.

Aufwärmen

Ich habe mich für das Aufwärmspiel **„Moleküle“** (siehe Anhang) entschieden, um die SuS zu Beginn der Stunde zu motivieren. Die SuS kennen das Spiel bereits aus der allerersten Sportstunde, sodass es an dieser Stelle nur noch kurz wiederholend erläutert werden muss. Das Spiel bietet die Möglichkeit, dass die SuS sich durch das Laufen schon ein wenig auspowern können und es stimmt zudem auf die notwendigen kooperativen Verhaltensweisen für die Stunde ein. Inaktive SuS können bei diesem Spiel gut zur Kontrolle eingesetzt werden, ob die entsprechenden Bewegungsaufgaben richtig gelöst werden. Die letzte Bewegungsaufgabe des Spiels müssen die SuS in Sechsergruppen bewältigen. Diese Sechsergruppen bilden dann die Gruppeneinteilung für das folgende Spiel. Durch diese Methode kann sinnvoll Zeit eingespart werden.

Auswahl des Themas

Im Hauptteil der Stunde werden drei kooperative Spiele durchgeführt. Diese werden in eine Bewegungsgeschichte eingebaut, in der es der Anzahl der Spiele entsprechend drei verschiedene Etappen zu bewältigen gilt. Die SuS sollen das Ende der Welt entdecken, da dort ein Schatz auf sie wartet. Bewegungsgeschichten bieten für die SuS eine hohe Motivation. Die SuS können kreativ sein und ihrer Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Eine Steigerung in den einzelnen Spielen wird dadurch vorgenommen, dass die Gruppengröße von Etappe zu Etappe vergrößert wird. Je nach Anzahl der aktiven SuS erfolgt die erste Etappe „Mattentransport“ in vier Sechser- bzw. Siebenergruppen. Auf der zweiten Etappe „Minen entschärfen“ werden aus den vier Gruppen drei Kleingruppen gebildet, wobei diese dann ungefähr neun SuS umfassen. Es wäre an dieser Stelle sicherlich auch denkbar, dass die vier Gruppen auch das zweite Spiel bewältigen würden. Ich habe mich allerdings bewusst für eine Vergrößerung der Gruppe entschieden, damit noch mehr Absprachen erforderlich sind. Die letzte Etappe „Titanic“ muss die Klasse zusammen in der Großgruppe bewältigen.

Differenzierung

Das Spiel „Mattentransport“ wird zunächst einmal von der einen zur anderen Hallenseite durchgeführt. Dann erhalten die SuS die Möglichkeit sich noch einmal abzusprechen und das

Spiel erfolgt ein zweites Mal wieder zurück zur gegenüberliegenden Seite. Bei diesem zweiten Durchgang dürfen die SuS verschiedene Materialien, z.B. Gehörschützer, Augenklappen und Augenbinden nutzen, um die Aufgabe noch zu erschweren und eine Differenzierung einzubauen.

Inaktive SuS

Alle inaktiven SuS werden in das Unterrichtsgeschehen eingebunden und erhalten verschiedene Aufgaben. Ein Schüler der Klasse ist aufgrund von akuten Rückenschmerzen bis nach den Sommerferien krankgeschrieben, sodass mindestens ein inaktiver Schüler vorhanden sein sollte. Als eine Aufgabe können die SuS Schiedsrichteraufgaben übernehmen. Im Spiel „Moleküle“ können sie so zum Beispiel eingesetzt werden, um zusammen mit der Lehrkraft zu kontrollieren, ob die Bewegungsaufgaben richtig erfüllt wurden. Beim Spiel „Titanic“ können die inaktiven SuS mit darauf achten, ob ein Floß mehr als zwei Sekunden unbelastet ist und dieses demzufolge aus dem Spiel herausnehmen. Ebenso bietet es sich an, dass die inaktiven SuS beim Auf- und Abbau helfen. Eine weitere Möglichkeit in der vorliegenden Stunde besteht darin, dass die inaktiven SuS den Gruppen helfen können, Entscheidungen zu treffen, wie die Etappe bewältigt werden kann.

Reflexion

Die Reflexion zum Abschluss der Stunde erfolgt durch ein Punkteblitzlicht. Dabei befinden sich die SuS in einem Sitzkreis in der Mitte der Halle. Den SuS werden verschiedene Fragen zu den Erlebnissen der Stunde gestellt, die diese beantworten, indem sie eine entsprechende Anzahl von Fingern hochzeigen. Dabei wurde die Variante von einem bis sechs Fingern gewählt, da den SuS diese Staffelung durch die Schulnoten bekannt ist. Ein Finger (der Daumen) bedeutet hundertprozentige Zustimmung, sechs Finger (eine Hand + der Daumen der anderen Hand) bedeuten null Zustimmung. Die SuS sollen die Frage beantworten, indem sie alle ihre Augen schließen und dann ihre Einschätzung mit ihren Fingern anzeigen. Wenn alle SuS ihre Entscheidung getroffen haben (wird angesagt durch Lehrkraft), können die Augen wieder geöffnet werden und daraufhin können die SuS sehen, wie ihre Mitschülerinnen und Mitschüler über die jeweilige Frage denken. Das Punkteblitzlicht wurde gewählt, da es eine einfache Methode der Reflexion darstellt. Die SuS haben bisher noch kaum Erfahrungen mit Reflexionsmethoden gesammelt, sodass sie zunächst langsam an solche Methoden herangeführt werden müssen. Ein Vorteil der Methode ist, dass die SuS ihre Empfindung zunächst nicht frei äußern müssen und nicht vom Meinungsbild anderer beeinflusst werden können (vgl. Ströhla 2008, S. 6). Als mögliche Fragen werden die Folgenden gewählt:

- Wie gut schätzt du eure Zusammenarbeit ein?
- Wie viel hast du zum Gelingen der Aufgabe beigetragen?
- Wie zufrieden bist du mit der Art und Weise, wie Entscheidungen in der Gruppe getroffen wurden?

Im Anschluss an die Fragen werden gegebenenfalls Auffälligkeiten durch die Lehrkraft zusammengefasst. Sollte es beispielsweise Schwierigkeiten in der Zusammenarbeit gegeben haben, wird die SuS gefragt, wie diese in Zukunft vermieden werden könnten.

2.2.2 Mögliche Schwierigkeiten und Handlungsalternativen

Erste Störungen im vorliegenden geplanten Ablauf könnten dadurch entstehen, dass die Stunde nicht in der gewohnten Sporthalle stattfindet. Allerdings kennen die SuS die Halle aus den Dienstagsstunden, sodass es höchstens sein könnte, dass die SuS am falschen Treffpunkt warten.
Weitere Schwierigkeiten könnten sich dadurch ergeben, dass sich die Gruppen während der einzelnen Spiele nicht auf eine gemeinsame Vorgehensweise einigen und es so zu Unstimmigkeiten innerhalb der Gruppen kommt. An dieser Stelle werden die SuS entweder noch einmal alle zusammengerufen bzw. ich komme zu der entsprechenden Kleingruppe und greife gegebenenfalls ein. Die SuS werden dann erneut darauf hingewiesen, dass sie ein Team sind und sie gemeinsam die Aufgabe bewältigen sollen.
Sollte bei dem zweiten Spiel („Minenspiel“) eine Gruppe bereits viel eher fertig sein als die andere Gruppe, bietet es sich an noch einen zweiten Durchlauf zu starten. Dabei könnten einigen SuS die Augen verbunden werden und die anderen SuS dirigieren diese SuS.

2.3 Verlaufsplan

Unterrichtsphase	Inhaltsaspekte (geplante Handlungen)	Sozial-form	Medien	Didaktisch-methodischer-Kommentar
Offener Einstieg	SuS bewegen sich mit den verschiedenen Materialien in der Halle und wärmen sich selbstständig auf.	SA	Diverse Materialien und Bälle	Möglichkeit Organisatorisches zu klären | Schaffung von zusätzlicher Bewegungszeit
Begrüßung/ Stundenthema	Begrüßung und Vorstellung der Gäste | Bekanntgabe des Stundenverlaufs → Bewegungsgeschichte	LV | Sitz-kreis		Motivation und Transparenz hinsichtlich des geplanten Stundenverlaufs
Aufwärmen	Spiel „Moleküle“ Die SuS laufen durch die Halle und finden sich auf Zuruf der Lehrkraft in KG zusammen. Sie versuchen die Bewegungsaufgabe zu erfüllen, indem nur eine bestimmte Anzahl von Händen und Füßen den Boden berührt.	KG	CD-Player | CD	Aktivierung des Herz-Kreislauf-Systems | Anbahnung von Körperkontakt | Vorbereitung auf den Hauptteil der Stunde
Überleitung	Wiederholung der Kriterien für eine gute Teamarbeit (siehe Anhang) | Überleitung zur Bewegungsgeschichte	Plenum	Laminierte Folien mit Kriterien	Schaffung von Transparenz | Erinnern an die Kriterien
Erarbeitung	Etappe 1: *Mattentransport* (Spiel): Die SuS müssen mit Hilfe von zwei Turnmatten von der einen Seite zur anderen Seite kommen ohne den Boden zu berühren.	KG	Turnmatten	Inaktive SuS helfen in den Gruppen und können als Schiedsrichter eingesetzt werden | sammeln von Bewegungserfahrungen | gemeinsame Bewältigung der Bewegungsaufgaben | Erfahrung von Zusammenarbeit |
	Etappe 2: *Minen entschärfen* (Spiel): Die SuS müssen eine Mine (Pylone) entschärfen, indem sie einen Reifen über die Mine legen. Das Minenfeld darf nicht betreten werden, daher nehmen die SuS mehrere Seile zur Hilfe.	GG	Gymnastikreifen | Pylone | Springseile	
	Etappe 3: *Titanic* (Spiel): Die SuS müssen alle mit Hilfe der Teppichfliesen auf die Weichbodenmatte gelangen.	Klasse	Teppichfliesen | Weichbodenmatte	
Reflexion I	SuS reflektieren die Erlebnisse der Stunde mit Hilfe eines Punkteblitzlichts	Plenum		Kognitive Sicherung von Erprobtem | Wertschätzung der SuS
Erwartetes Stundenende				
Didaktische Reserve	Gordischer Knoten	KG		Motivierender Stundenabschluss | Anwendung und Vertiefung

3. Literatur

Armbruster, Stephanie (2010): Wir schaffen das! – Bewegungsaufgaben im Team lösen. In: RAAbits Sport I/B/5.

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

Nettbohl, Mareike (2011): Eine Klasse, aber kein Team. Förderung der Klassengemeinschaft durch Stärkung der individuellen Teamfähigkeit. In: Sportpädagogik 5/2011.

Schulinterner Lehrplan Gymnasium Sedanstraße.

Ströhla, Claudia und Christian (2008): Im Team zum Erfolg – kooperative Spiele für die Halle und für draußen. In: RAAbits Sport I/B/2.

4. Anhang

- Erklärung der Spiele
- Bewegungsgeschichte
- Kriterien für ein gutes Team

Erklärung der Spiele

Spiel „Moleküle“

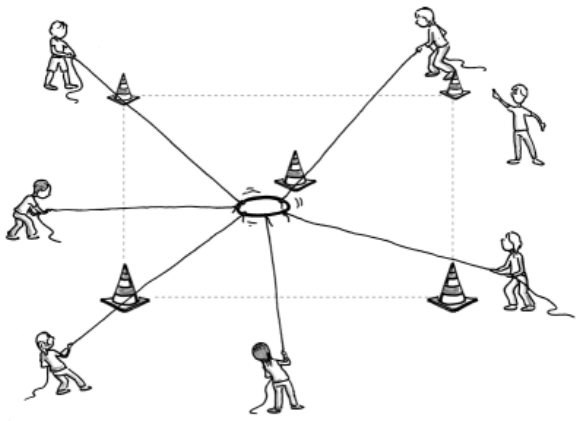
Die SuS laufen mit Musik frei durch die Halle. Wenn die Musik stoppt ruft die Lehrkraft eine beliebige Zahl (z.B. vier) und eine Bewegungsaufgabe (z.B. „Innerhalb der Vierergruppe dürfen nur drei Hände und fünf Füße den Boden berühren“). Die SuS überlegen sich kurz wie sie die Aufgabe lösen können und versuchen diese anschließend zu lösen. Bei der entstehenden Figur ist es wichtig, dass alle SuS miteinander verbunden sind. Die SuS versuchen die Bewegungsaufgabe fünf Sekunden zu halten, sodass die Lehrkraft kontrollieren kann, ob die Bewegungsaufgabe richtig gelöst wurde. Nachdem die Musik wieder startet bewegen die SuS sich erneut frei in der Halle und lösen beim nächsten Zuruf die nächste Bewegungsaufgabe (vgl. Raabits „Wir schaffen das! – Bewegungsaufgaben im Team lösen, S. 7).

Spiel „Mattentransport“

Jedes Team hat zwei kleine blaue Turnmatten zur Verfügung, mit dessen Hilfe sie versuchen müssen auf die andere Hallenseite zu kommen. Kein Körperteil darf dabei den Hallenboden berühren, sondern es dürfen lediglich die Matten betreten werden. Sollte ein Spieler den Boden berühren, so muss das gesamte Team wieder von vorne anfangen.

Spiel „Minen entschärfen“

Bei dem Spiel „Minen entschärfen“ wird ein Feld in der Größe von ungefähr vier mal vier Metern mit Pylonen abgesteckt. In der Mitte des Feldes befindet sich ebenfalls eine Pylone. Die SuS haben die Aufgaben die Mine (Pylone) in der Mitte des Feldes zu entschärfen, indem sie einen Gymnastikreifen darüberlegen. Das Feld darf dabei nicht von den SuS betreten werden. Als Hilfsmittel erhalten die SuS verschiedene Gymnastikseile.



Spiel „Titanic“

In der Halle liegt für jeden SuS eine Teppichfliese (Floß) aus. Nachdem die Titanic gesunken ist, konnten sich die SuS gerade noch auf den Flößen retten. Die Flöße sinken jedoch auch, daher haben die SuS nur 15 Minuten Zeit, um das Land (eine Weichbodenmatte) zu erreichen. Das Spiel gilt als gewonnen, wenn alle Mitspieler in der vorgegebenen Zeit an

Land gekommen sind. Folgende Regeln sind dabei zu beachten (vgl. Ströhla 2008, S. 13):

1. Das Wasser darf nicht berührt werden.
2. Wenn ein Floß unbelastet ist, schwimmt es in den Wellen weg und wird nach zwei Sekunden vom Schiedsrichter aus dem Spiel genommen.
3. Das Floß darf nicht durch Rutschen am Boden bewegt werden.
4. Auf einem Floß können auch mehrere SuS Platz finden.
5. Ein Floß kann, wenn es unbelastet ist, aus dem Wasser genommen werden und in eine neue Richtung ausgelegt werden. Aber aufpassen: Das Floß darf nur zwei Sekunden unbelastet sein.

Bewegungsgeschichte

Auf der Suche nach dem Ende der Welt – Eine Weltreise

Ihr macht heute alle zusammen eine Weltreise und sucht das Ende der Welt, da ihr gehört habt, dass es da was ganz Schönes zu entdecken gibt.

zu Spiel 1.)

Auf der Suche kommt ihr in der Arktis an. In der Arktis ist das Wasser eiskalt. Wer hier ins Wasser fällt, würde sofort erfrieren. Also müssen wir immer von Eisscholle zu Eisscholle springen. Es gibt allerdings nur zwei Eisschollen, die groß genug sind, damit alle Platz darauf finden. Ihr dürft euch nicht trennen, aber ihr dürft die Eisschollen tragen.

zu Spiel 2.)

Auf eurem weiteren Weg um die Welt ist eure Expeditionsgruppe an einem Minenfeld gelandet in dessen Mitte eine scharfe Mine steht. Entschärft die Mine, indem ihr einen Gymnastikreifen über die Mine legt. Passt auf: Ihr dürft das Minenfeld auf gar keinen Fall betreten! Ihr habt Seile dabei, die ihr als Hilfsmittel nutzen könnt.

zu Spiel 3.)

Auf eurer weiteren Reise um die Welt seid ihr auch mit dem Schiff unterwegs. Plötzlich passiert ein Schiffsunglück. Ihr konntet euch gerade eben noch auf die Flöße (Teppichfliesen) retten. Da diese jedoch auch langsam sinken habt ihr nur fünfzehn Minuten Zeit, um euch auf die Insel (Weichbodenmatte) zu retten. Verliert niemanden unterwegs, es müssen alle Besatzungsmitglieder des Schiffes in der vorgegebenen Zeit an Land sein. Das Wasser dürft ihr nicht berühren.

Abschluss

Ihr habt alle das Ende der Welt entdeckt und es hat sich das Gerücht bewahrheitet, dass es am Ende der Welt etwas Schönes zu entdecken gibt. Ich habe die ehrenvolle Aufgabe euch diesen Schatz zu ergeben.

Kriterien für eine gute Teamarbeit

- Absprachen treffen.
- Teamgeist → Zusammenhalt
- Arbeitsaufteilung → Alle arbeiten mit!
- Rücksicht auf andere nehmen.
- Gegenseitig Hilfestellung leisten.