

Universität Potsdam

Humanwissenschaftliche Fakultät

Department für Sport- und Gesundheitswissenschaften

Unterrichtspraktische Übungen (UPÜ) spielerisch-determinierter Sportarten

Dozent: XXXXXXXXXX

Stundenentwurf für eine Bewertungsstunde zur Unterrichts-Sequenz „Flagfootball“

Motto: „Die Bewertungs-Stunde - Wer hat die besten Spieler?“

Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen, Stoßen“ und „Spielen“

Klasse 9

Lehrender: Max Wegener

Matrikel-Nr. XXXXXXXXXX

Potsdam, den 14.01.2020

Inhaltsverzeichnis

1. Sequenzplanung „Flagfootball“	3
3. Lehr- und Lernbedingungen	4
3.1 Lehrvoraussetzungen	4
3.2 Lernvoraussetzungen	4
6. Zielformulierung für die Stunde	6
6.1. Grobziel	6
6.2 Feinziel	6
7. Stundenverlaufsplan	7
Literaturverzeichnis	9
Anhang	10

1. Sequenzplanung „Flagfootball“

Datum	Themen	Didaktische Funktion
06.11.	Integrative Spielvermittlung Zielschusspiele Endzonenspiele (Flags)	Einführungsstunde Perspektive Kooperation Crossover
13.11.	Passen, Fangen, Laufen – Einführung in die Spielidee Flagfootball	Einführungsstunde entdeckendes Lernen Organisationsformen Schiedsrichterleistung
20.11.	Passen, Fangen, Laufen	Festigung - Variation, Differenzierung
27.11.	Ideen der Offence – Das geheime Playbook (Passrouten/ Laufrouuten)	Festigungsstunde -selbstgesteuertes Lernen Gruppenarbeit , Einsatz von Medien, Schiedsrichterleistung
04.12.	Fly Slant, In	Festigung/ Anwendung - selbstgesteuertes Lernen Gruppenarbeit , Einsatz von Medien, Schiedsrichterleistung
11.12.	Die Defence – Mann oder Raum	Anwendungsstunde (Bewegungsintensität) Variation, Differenzierung Gruppenarbeit , Einsatz von Medien, Schiedsrichterleistung
18.12.	Defence	Vertiefung Variation, Differenzierung
08.01.	Bewertungsstunde Kompetenzen	Organisationsformen Gruppenarbeit, Einsatz von Medien Perspektive Leistung
15.01.	Superbowl	Anwendungsstunde Organisationsformen Medieneinsatz, Schiedsrichterleistung

Tbl. 1: Sequenzplanung

3. Lehr- und Lernbedingungen

3.1 Lehrvoraussetzungen

Die Halle ist ausreichend groß, um Flagfootball zu spielen. Materialien stehen ausreichend zur Verfügung. Für die Sequenz wurden und werden für diese Stunde hauptsächlich Smart-TV, Flipchart, die Football-Bälle (8 Stück) sowie Handpfeifen und Hütchen verwendet. Eine Sportstunde dauert 60 Minuten.

Die 4 Mädchen und 13 Jungs sind in der 9. Klasse. Unterrichtet wird koedukativ im Klassenverband seit der 7. Klasse. Somit kennen sich die Schülerinnen und Schüler (im folgendem SuS) einander gut und auch das Verhältnis untereinander ist gut: sie sind hilfsbereit und motivieren sich gegenseitig.

3.2 Lernvoraussetzungen

Es gibt keine körperlichen oder psychischen Entwicklungsdefizite oder –Störungen. Die Leistungen der SuS im Sport sind vergleichsweise (zu anderen Klassen oder Fächern) sehr gut; die SuS sind leistungsorientiert. Das Verhältnis untereinander ist gut (s.o.).

Kompetenzen

Die Kompetenz *Bewegen und Handeln*, also „motorische, aber auch psychische und soziale Aufgaben durch Bewegung zu bewältigen“ (MBS Land Brandenburg 2015, S.6) ist bei den SuS sehr ausgeprägt. Die Kompetenz ist auch bei der Stunde gefragt; motorisch durch Basisbewegungen wie Werfen und Fangen, jedoch mit einem schwierigen Gerät wie dem Football. Psychisch wird die Kompetenz durch den Wettkampf und sozial durch die Einordnung in Mannschaften gefordert.

Auch das *Reflektieren und Urteilen* beherrschen die SuS; da sie wissen, da sie damit ihre Leistungen verbessern können (die SuS sind sehr leistungsorientiert) und wollen. Diese Kompetenz wird durch die Bewegungsanweisungen, und -Aufgaben verlangt. Außerdem spielt die Selbst- und Fremdwahrnehmung durchgehend während der Bewertungsphase eine Rolle: Die SuS werden ihre eigene Leistung in der Excel-Tabelle permanent reflektieren und in Bezug auf andere Leistungen setzen, oder dies spätestens bei der Auswertung tun.

Interagieren wird durch die Arbeit in Gruppen bzw. Mannschaften erfordert. Exploratives Erarbeiten fällt jedoch weg, da die Techniken bereits beherrscht werden. Feedback geben wird daher auch nicht mehr große Leistungssteigerungen hervorbringen. Dennoch können dies passive SuS tun.

Wie das *Interagieren* wird auch das *Methoden anwenden* in der Stunde weniger gefördert.

Auswahl der Sportart

Flagfootball bietet den Vorteil, dass die SuS sehr wahrscheinlich noch keine Erfahrungen haben, sodass alle „von Null“ beginnen und sich gemeinsam entwickeln, was eine ganz andere Gruppendynamik bringt. Das war auch bei der Gruppe der Fall; sie war anfangs homogen. Die Lernvoraussetzungen änderten und ändern sich nach jeder Stunde signifikant, weil sich die Kompetenzen nach jeder Stunde signifikant ändern. Die SuS haben im Laufe der Sequenz eine große Entwicklung vollzogen. Im Laufe der Sequenz

haben sich ein paar SuS zu (fast-)Experten im Bewegungsfeld entwickelt, welche zuvor, wie fast alle, sehr „Ball-affin“ waren. Diese SuS werden bevorzugt zur Demonstration (Bewegungsvorbild) eingesetzt.

Zur Sequenz

In der ersten Stunde am 06.11. haben die SuS das Spiel vermittelt bekommen und ein erstes Endzonenspiel durchgeführt. Am 13.11. haben sie das Passen, Fangen und Laufen geübt und am 20.11. gefestigt. Am 27.11. haben sie die Ideen der Offence, Passrouten und Laufroueten in einem Playbook selbständig organisiert und geübt. Am 04.12. wurden dann 3 Mannschaftstaktiken der Defense (Fly, Slant und In) geübt. Am 11.12. haben die SuS die Mann- und Raumdeckung kennengelernt und diese am 18.12 gefestigt.

Zur Stunde

In den Stunden zuvor haben die SuS immer wieder die Basistechniken Werfen und Fangen geübt, jedoch noch nicht unter der Perspektive Leistung. Auch die Mannschaftstaktiken Fly, Slant und In beherrschen die SuS. Gleiches gilt für die Raum- und Manndeckung. Damit kann ein Spiel zustande kommen.

6. Zielformulierung für die Stunde

6.1. Grobziel

Die SuS demonstrieren das Werfen und Fangen eines Footballs unter der Perspektive Leistung (mit Bewertung) in Partnerarbeit innerhalb einer Mannschaft gegen andere Mannschaften. Sie üben selbstständig Offence und Defense-Spielweisen, indem sie sich mit den Teilnehmern in ihrer Mannschaft besprechen.

6.2 Feinziel

Die SuS können Techniknotenpunkte des Werfens und Fangens eines Footballs benennen, indem sie der Lehrperson zuhören.

Die SuS können diese Techniknotenpunkte des Werfens und Fangens mit Perspektive Leistung bzw. mit ihrer bisher besten Leistung demonstrieren, indem sie in Partnerarbeit zusammenarbeiten und innerhalb einer Mannschaft gegen andere Mannschaften ihre Leistung abrufen.

Die SuS reflektieren ihre Leistungen in Bezug auf sich (intra-individuell), zu den Mannschaftsmitgliedern und den anderen Spielern und Mannschaften, indem sie die Excel-Tabelle analysieren.

Die SuS üben Sie selbstständig gemeinsam nach eigenem Ermessen in der Offence die Mannschaftstaktiken Fly, Slant und In, indem sie sich mit den Teilnehmern in ihrer Mannschaft besprechen.

Die SuS üben Sie selbstständig gemeinsam nach eigenem Ermessen in der Defense die Raum- und Manndeckung, indem sie sich mit den Teilnehmern in ihrer Mannschaft besprechen.

Die SuS spielen regelgerecht und Anweisungen vom Schiedsrichter Folge leisten, indem sie die Regeln kennen und einhalten.

7. Stundenverlaufsplan

Stundenteil (Zeit)	Inhalt, Übungsfolge, didaktische Funktion (Schülertätigkeit)	Methodische Maßnahmen (Lehrer-Maßnahmen)	Organisation (Material)
Beginn	- Begrüßung	- Begrüßung	- 3 Hütchen, SuS je als
10:15	- nehmen Schmuck etc. ab (Sicherheit)	- prüft auf Schmuck etc. (Sicherheit)	Mannschaft in Reihe dahinter
10:17	- zählen zu 3 ab, ziehen Laibchen an, gehen in ihre	- lässt SuS abzählen, Laibchen anziehen und hinter die	- TV mit Laptopanschluss
(2 min.)	Mannschaft hinter die Hütchen	Hütchen ihrer Mannschaft gehen	- Handpfeife
	- benennen das Ritual (1 Pfiff = Abwurf, 2 Pfiffs=Treff am Startpunkt)	- nennt das Ritual (1 Pfiff = Abwurf, 2 Pfiffs=Treff am Startpunkt) und lässt es benennen	- Leibchen (je 5x rot, blau und grün)
10:17	- Hinführung und Motivation (Wettkampf)	- Motivation (Wettkampf)	- Hütchen, Pfeife, TV, Laptop,
10:23	- ausgewählte SuS demonstrieren ggf. den Wurf	- knüpft an die vorangegangene Stunde an	Leibchen (s.o.)
(6 min.)	- wiederholen den Hallenaufbau, das Turnier (Tabelle im Anhang) und Kriterien für (Noten)punktevergabe und Fragen stellen	- erklärt den Hallenaufbau, das Turnier (Tabelle im Anhang) und Kriterien für (Noten)punktevergabe - lässt es von SuS wiederholen und Fragen stellen	
10:23 -	- Arbeit am alten Stoff	- gibt ggf. schon Kommandos (Pfiff)	- Hütchen, Pfeife, TV, Laptop,
10:24	- Probedurchgang	- gibt ggf. Feedback	Leibchen
(6 min.)	- SuS werfen sich zu	- bei 0,5 min./Wurf und Bewertung insgesamt 18min.	-1 Football pro Mannschaft
Hauptteil	- Bewertung	- gibt Kommandos (Pfiff)	- Hütchen, Pfeife, TV, Laptop,
10:28 -	- Position 1 passt zu 2, 2 zu 3 und 3 zu 4	- bewertet den Wurf an Position 1 auf Weite, Höhe, Flug.	Leibchen
10:45	- dann gehen SuS jeweils zur nächsten Position	- bei 0,5 min./Wurf und Bewertung insgesamt 18min.	-1 Football pro Mannschaft
(18 min.)			
10:45 -	- analysieren und interpretieren die Ergebnisse	- pfeift ab und lässt Bälle liegen lassen	- Hütchen, Pfeife, TV, Laptop,
10:47		- analysiert und Interpretiert die Ergebnisse	Leibchen

10:47 -	- Hinführung und Motivation (Wettkampf)	- Motivation (Wettkampf)	- Hütchen, Pfeife, TV, Laptop,
10:50	- ausgewählte SuS demonstrieren ggf. Fangen	- knüpft an die vorangegangene Stunde an	Leibchen
(3 min.)	- wiederholen den Hallenaufbau, das Turnier (Tabelle im Anhang) und Kriterien für (Noten)punktevergabe und Fragen stellen	- erklärt Kriterien für (Noten)punktevergabe - lässt es von SuS wiederholen und Fragen stellen	-1 Football pro Mannschaft
10:50 -	- Arbeit am alten Stoff	- gibt ggf. Feedback	- Hütchen, Pfeife, TV, Laptop,
10:55	- Probedurchgang		Leibchen
(6 min.)	- SuS werfen sich zu		-1 Football pro Mannschaft
10:55 -	- Bewertung	- gibt Kommandos (Pfiff)	- Hütchen, Pfeife, TV, Laptop,
11:13	- Position 1 passt zu 2, 2 zu 3 und 3 zu 4	- bewertet den Wurf von Position 1 auf Armstreckung	Leibchen
(18 min.)	- dann gehen SuS jeweils zur nächsten Position	mit Dreieck, Haltung (sicher) und das mitnehmen	-1 Football pro Mannschaft
11:13 -	- analysieren und interpretieren die Ergebnisse	- pfeift ab und lässt Bälle liegen lassen	- Hütchen, Pfeife, TV, Laptop,
11:15		- analysiert und Interpretiert die Ergebnisse	Leibchen
Reserve	- didaktische Reserve	- Lehrer vergibt Urkunden	-Hütchen, TV, Laptop
(2 min.)	- Siegerehrung		-Urkunden
Reserve	- didaktische Reserve	- Wiederholung der Regeln; Abfrage bei den SuS	- 24 Flags (2 pro Person)
(5-60min.)	- Wiederholung der Regeln	- lässt Flags anziehen	- 1 Football
	- ziehen Flags an	- Schiedsrichterleistung (es sei denn, eine andere Person kommt in Frage)	Ggf. Grits oder weitere Hütchen zur Markierung der Zonen
	- SuS spielen		
Ende	- Verabschiedung	- Verabschiedung	
11:15			

Tbl. 2: Stundenverlaufsplan der Stunde „Die Bewertungsstunde - Wer hat die besten Spieler?“.

Literaturverzeichnis

Drewes, O.; Haasler, A. (2015): Verteidigung im Flag-Football. Das Verteidigungsspiel durch Einsatz von Tablet und Beamer effektiver gestalten. Lehrhilfen für den Sportunterricht, Heft 7, Schorndorf

Frahm, H. & Hess, M. (2018). Fachdidaktische Aspekte des Sportunterrichts. Potsdam, Deutschland: Professur Sportdidaktik. Schwerpunkt empirische Unterrichts- und Bildungsforschung.

Ministeriums für Bildung, Jugend und Sport (MBS) Land Brandenburg (2015). Rahmenlehrplan Berlin und Brandenburg für Klasse 1-10, Teil C Sport.

Anhang

Reflexion

Teamkarten

Rollenkarten

Urkunden

Tbl. 4: Leere Tabelle

Tbl. 5: Beispiel

Abb.1: Geräte Aufbauplan und benötigte Materialien

Stations- bzw. Teamzahlen

Reflexion

Das vorgegebene Stundenthema lautet "Bewertungsstunde Kompetenzen". Bezüglich der didaktische Funktion sollen Organisationsformen Gruppenarbeit, Einsatz von Medien und Perspektive Leistung berücksichtigt werden. Gruppenarbeit wurde durchgeführt, Medien wurden sinnvoll und zielführend eingesetzt: Die Excel-Tabelle beinhaltet die Bewertung im Wettkampf-Charakter, was zur Perspektive Leistung beiträgt.

Das Klatschen als Kommando war nicht vorgesehen. Da die Halle eine schlechte Akustik aufweist, beschränken sich akustische Signale von der Lehrkraft i.d.R. auf einem Pfiff mit der Handpfeife. So kann simpel die Aufgabe oder Organisationsform effektiv und effizient abgebrochen, beendet oder gewechselt werden. Dieses Vorgehen hat sich bei der Sequenz bereits bewährt.

Beim Werfen und Fangen haben die SuS gute bis sehr gute Ergebnisse erreicht: 12 Notenpunkte im Werfen und fast 14 Notenpunkte im Fangen waren der Durchschnitt, wobei die Standardabweichung sehr gering war (Gedächtnisprotokoll).

Die Organisationsform muss überdacht werden, da z.B. u.U. die Bewegungsintensität (zu) gering war. Jeder warf in jedem Durchgang, nicht nur der, der bewertet wird. Es haben alle SuS die gleiche Vorbereitungszeit und -Möglichkeit, was nicht der Fall wäre, wenn man eine Prüfungsstation hat und eine Vorbereitungsstation. Die, die als letztes bewertet werden würden, hätten dann die meisten Vorbereitungs-möglichkeiten bzw. -Zeit.

Zu Beginn saßen alle SuS jeweils in ihrer Mannschaft in Reihe vor den Hütchen. So wurde sichergestellt, dass alle SuS von Beginn an zuhören und verstehen (können). Auch der Blickkontakt zu allen trug dazu bei. Wichtig war es, den SuS genaue Anweisungen zu geben, diese aber dennoch kurz zu halten, was mir laut Feedback gelungen ist und auch durch die Zusammenfassung meiner Erläuterungen durch einen Schüler gezeigt wurde. Die Techniken Werfen und Fangen wurden anhand dreier Kriterien bewertet. Dazu wäre ein Bewegungsvorbild in anderer Form gut gewesen (ein Schüler oder ein Video). Die Kriterien waren quantitativ zu wenig und qualitativ zu unverständlich. Man hätte mehr Kriterien nehmen können, statt 3 z.B. 15.

Bei der Auswertung der Leistungen ist stark auf die Formulierung zu achten. Formulierungen „...selbst mit einem weiteren Spieler hättet ihr es nicht geschafft“ sind mit „...obwohl ihr nur 3 Spieler seid, seid ihr nahe an den anderen Teams“ o.ä. zu ersetzen.

Spontane Änderungen wurden durchgeführt. Außerdem wurden Hinweise von SuS sofort umgesetzt: z.B. wurden alle Mannschaften zusammengerufen, obwohl noch nicht alle fertig waren. An dieser Stelle fand statt der Auswertung eine Betrachtung des Zwischenstandes statt und dann wurde sofort weitergemacht. An anderer Stelle fiel einem Schüler auf, dass die Summe nicht richtig errechnet wurde. Dies war in wenigen Sekunden dann korrekt.

Es sollte immer dafür gesorgt werden, dass die SuS, die nicht teilnehmen oder längere Pause machen, eine Beobachtungsaufgabe o.ä. haben. Diese wurden erst nach weit über der Hälfte der Stunde bekannt, was unbedingt zu vermeiden ist. Das deduktive Verfahren war angebracht, um ein schnelles, regelgerechtes und faires Wettkampf-orientiertes Spiel zu ermöglichen.

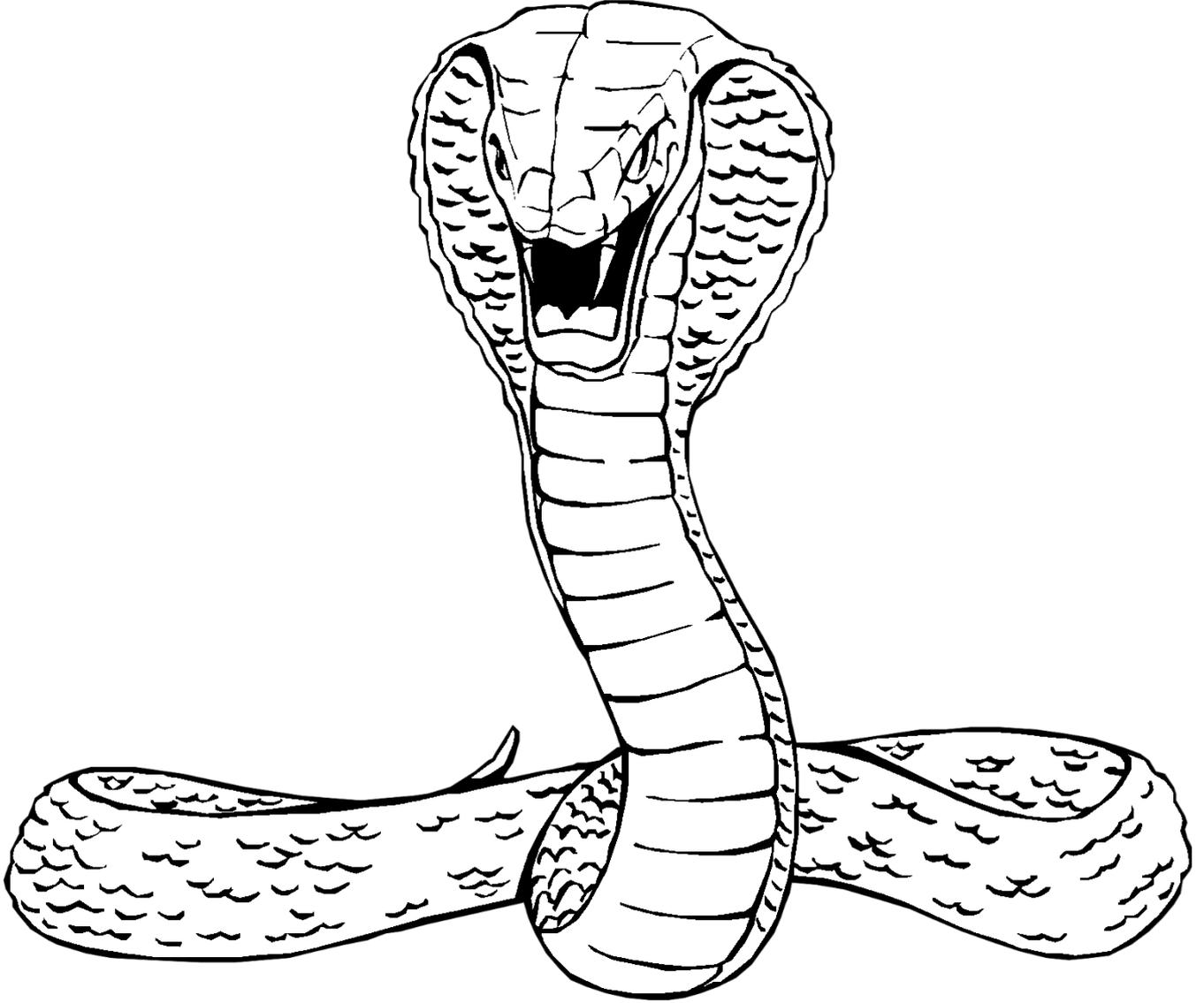
Außerdem wurden verschiedene methodische Organisationsformen im Laufe der Sequenz genutzt, um die Unterrichtsqualität zu erhöhen; Für die Bewertungsstunde wurde jedoch auf eine Methode gesetzt, um effizient zu bewerten.

Daher hätte man das Spiel am Ende nicht als didaktische Reserve planen, sondern fest mit einplanen sollen. Hier lag der Fehler zu denken, dass über die gesamte Dauer Bewertungsphase sein muss. Beim Spiel waren die Mannschaftstaktiken Fly, Slant und In zu erkennen bzw. in der Defense die Raum- und Manndeckung.

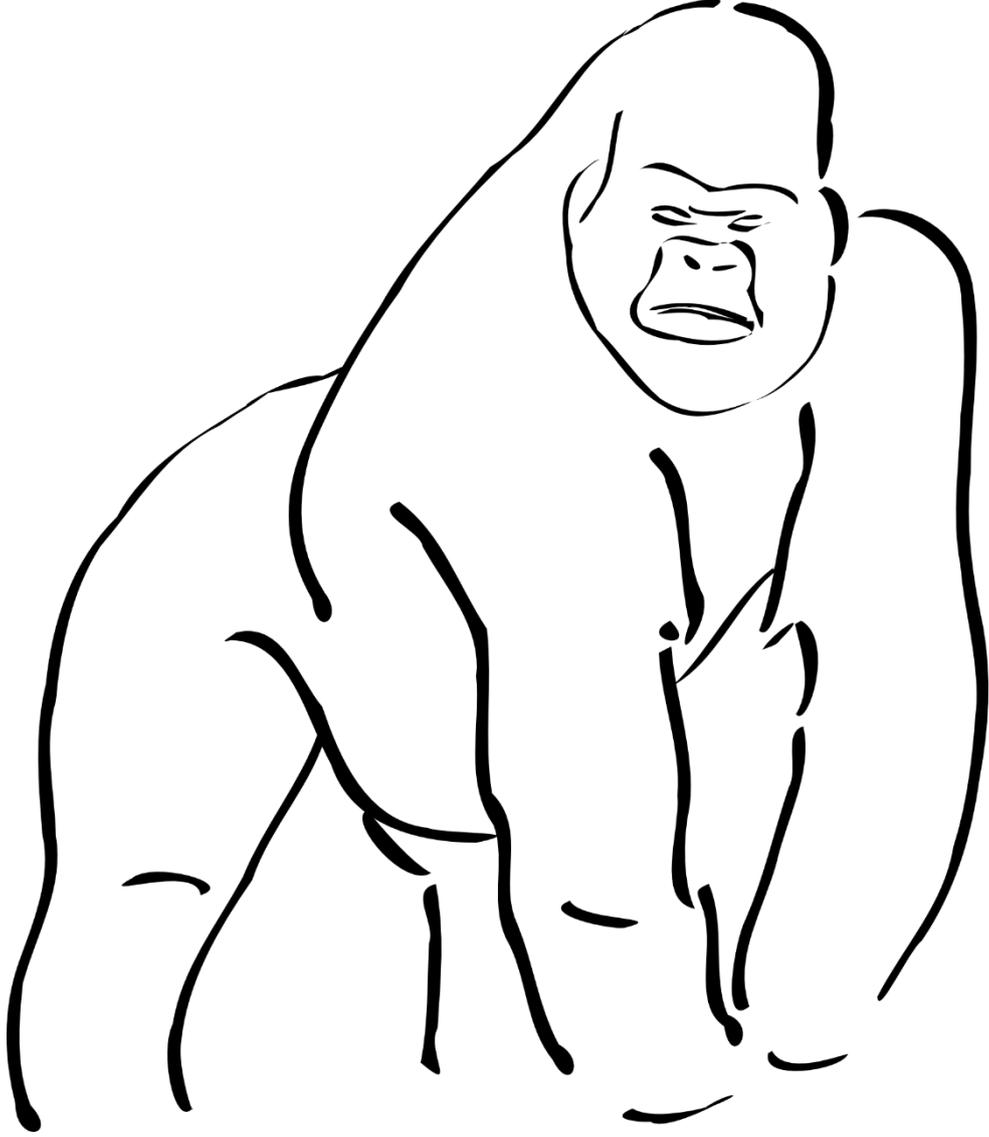


Blue

Buffaloes



*Red
Cobras*



Green

Gorillas



Quarterback



Runningback



Center



Wide
Receiver

Urkunde

_____ erhält mit _____ Punkten

im Rahmen des Sportunterrichts

als Anerkennung seiner erbrachten Leistungen den Titel

QUARTERBACK



Unterschrift des Sportlehrers

Urkunde

_____ erhält mit _____ Punkten

im Rahmen des Sportunterrichts

als Anerkennung seiner erbrachten Leistungen den Titel

RUNNINGBACK



Unterschrift des Sportlehrers

Urkunde

erhält mit _____ Punkten

im Rahmen des Sportunterrichts

als Anerkennung seiner erbrachten Leistungen den Titel

CENTER



Unterschrift des Sportlehrers

Urkunde

_____ erhält mit _____ Punkten

im Rahmen des Sportunterrichts

als Anerkennung seiner erbrachten Leistungen den Titel

WIDE RECEIVER



Unterschrift des Sportlehrers

Kriterium	Weite	Höhe	Flug	Note		Weite	Höhe	Flug	Note		Weite	Höhe	Flug	Note		Gesamt	Note
Blue Buffalos																	
																	
Green Gorillas																	
																	
Red Cobras																	
																	

Tbl. 4: Leere Tabelle. Jedes Kriterium wird von 0-5 bewertet. 0=ungenügend, 1=mangelhaft, 2=ausreichend, 3=befriedigend, 4=gut, 5=sehr gut.

Durch 3 Kriterien ist die maximale Punktzahl 15 Notenpunkte pro Wurf. Insgesamt hat jeder Teilnehmer 3 Würfe.

Dazwischen Probewürfe. Zuvor gibt außerdem den Probedurchgang.

Kriterium	Weite	Höhe	Flug	Note		Weite	Höhe	Flug	Note		Weite	Höhe	Flug	Note		Gesamt	Note
Blue Buffalos																	
	3	2	3	8		3	3	3	9		3	3	3	9		26	9
	5	3	2	10		5	5	5	15		5	2	5	12		37	12
	4	4	4	12		4	4	2	10		4	2	4	10		32	11
	3	2	3	8		3	2	3	8		3	3	3	9		25	8
	1	1	4	6		1	4	1	6		1	3	1	5		17	6
	16	12	16	44		16	18	14	48		16	13	16	45		137	46
			∅	9				∅	10				∅	9	∅	27	9
Green Gorillas																	
	5	5	4	14		5	2	5	12		5	4	5	14		40	13
	4	2	4	10		4	2	4	10		2	4	4	10		30	10
	3	4	3	10		3	3	3	9		3	2	3	8		27	9
	1	3	3	7		1	1	2	4		1	1	2	4		15	5
	1	1	3	5		1	2	1	4		1	4	4	9		18	6
	14	15	17	46		14	10	15	39		12	15	18	45		130	43
			∅	9				∅	8				∅	9	∅	26	9
	3	2	3	8		3	4	4	11		3	4	3	10		29	10
	1	2	1	4		1	3	1	5		1	1	3	5		14	5
	5	5	5	15		5	5	2	12		5	2	5	12		39	13
	4	4	2	10		4	2	4	10		4	4	2	10		30	10
	2	2	3	7		3	3	3	9		3	3	3	9		25	8
	15	15	14	44		16	17	14	47		16	14	16	46		110	37
			∅	9				∅	9				∅	9	∅	27	9

Tbl. 5: Beispiel. Gesamtplatzierung: Platz 1 Bastian (GG), 2 Rico (RC) 3 Elena (BB) bzw. Platz 1 BB, 2 GG 3 RC.

Die Tabelle zeigt jedem Teilnehmer von Beginn an, welche Stärken und Schwächen beim Wurf vorhanden sind.

Die vielen einzelnen Zahlen durch die Anzahl der SuS, Kriterien und Versuche erhöhen die Spannung und verstärken den starken Wettkampfcharakter.

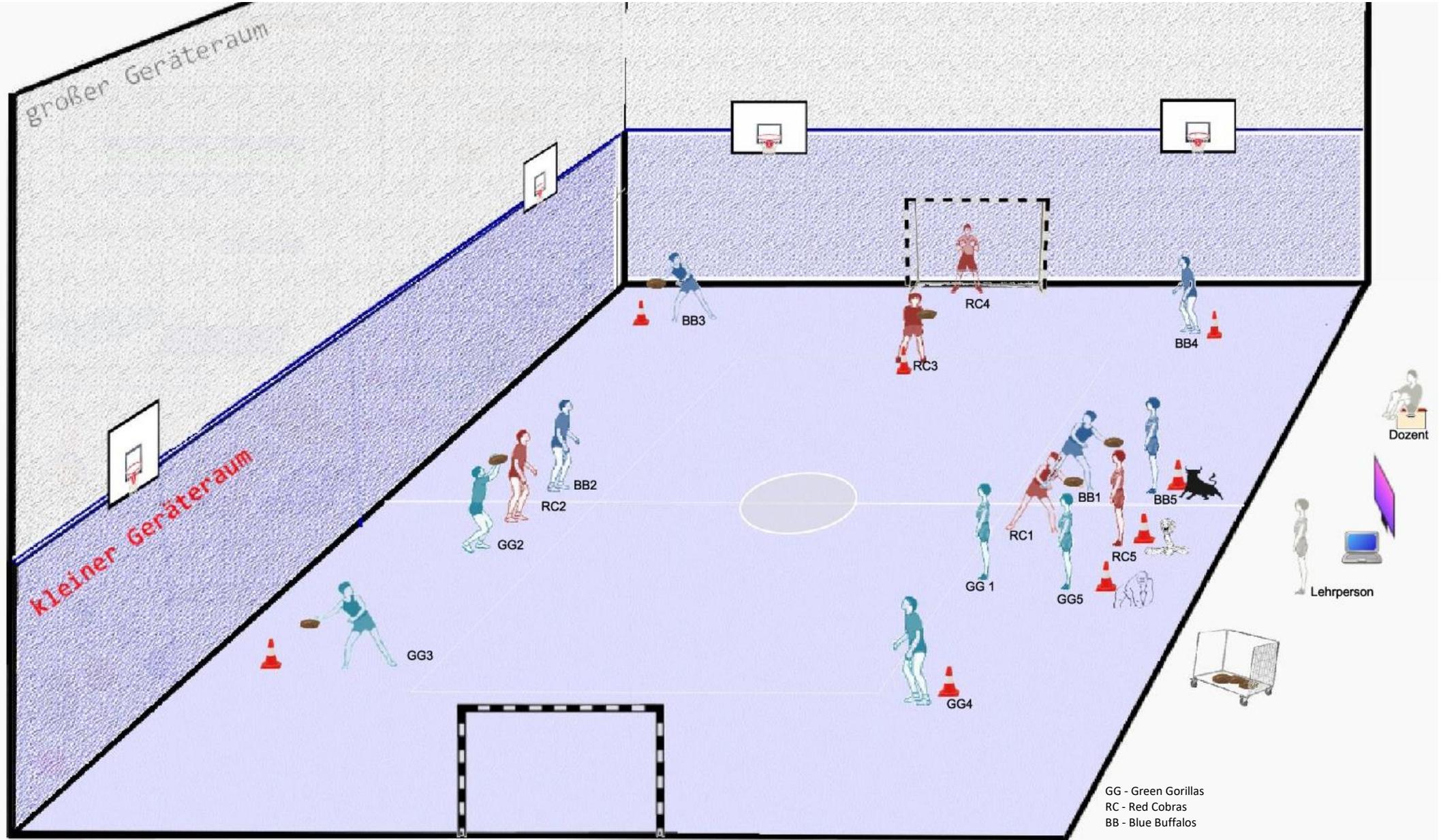


Abb. 1: Geräte-Aufbauplan. Die 1 wird bewertet. Die 2 fängt. Zeitgleich wirft 3. 4 fängt. Jede Mannschaft hat somit 2 Bälle und Würfe pro Durchgang:

GG1 wirft GG2 zu. GG1 wird bewertet. Danach wirft CR1 zu RC2 usw. Dann gehen die 1 zur Position von 2, die 2 zu 3 usw.

Der Football wird immer weiter mitgenommen, der ihn hatte (2 zu Position 3 und 4 zu Position 1.)

Benötigte Materialien TV mit Laptopanschluss, Handpfeife, Leibchen (je 5x rot, blau und grün), 6 Football, besser 9, ggf. 2x15 Flagfootball-Flaggen

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

6