

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Neue Spielvarianten gemeinsam entwickeln

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort	4
Pädagogische und didaktische Hinweise	5
Sportlupe	7
Einführungsstunde Wirkfaktoren	10

Laufen/Springen/Werfen

Brettball	14
Frisbeeduell	18
Ringtennis	23
Chinese Jump Rope	27
Wasserski	31

Wetteifern mit und ohne Ball

Zombie-Challenge	35
Fackelball	40
Flottenduell	45
Kampf der Giganten	50
Sit-and-Run-Fußball	54
Hockeyduell	58

Sich körperlich ausdrücken

Tanz der Gespenster	64
Step to the beat	69
Yogaflow	75

Betrachtet man die Bewegungswelt von Jugendlichen, so hat sich diese extrem ausdifferenziert. In den vorliegenden Stunden werden Kognition und Sport in der Praxis optimal miteinander verknüpft. Der Fokus liegt auf der Entwicklung sportfachlicher prozessbezogener Kompetenzen. In den Lehrplänen wird die gedankliche Durchdringung des ausgeübten Sports häufig mit den Verben „wahrnehmen, analysieren und bewerten“ umschrieben.

Den ausgeübten Sport genau unter die Lupe zu nehmen, hilft zum einen, Übungen und Spiele noch besser zu verstehen, zum anderen sich vor allem in Wettbewerbssituationen die zahlreichen Einflussfaktoren bewusst zu machen, um sich so in der Folge mithilfe von taktischen Überlegungen Vorteile zu verschaffen. Die Lernenden durchlaufen dabei immer den Dreischritt Wahrnehmung, Analyse und Bewertung, wobei sie sich der ihnen bekannten Wirkfaktoren – also Faktoren, die auf die Ausübung einer sportlichen Tätigkeit oder auf ein Sportspiel einen entscheidenden Einfluss haben und somit auf den Erfolg einwirken – bedienen.

Die Wirkfaktoren bilden folglich den Schwerpunkt der vorliegenden Stunden. Wir haben uns dabei auf die Wirkfaktoren eigener Körper (speziell die physische Verfassung), Partner bzw. eigenes Team, Gegner, Sportgerät und Spielraum konzentriert. Ein weiterer entscheidender Faktor ist die psychische Verfassung der Sporttreibenden (vor allem in einem Wettkampf), auf den in diesen Stunden jedoch nicht weiter eingegangen wird, da sich dieser Bereich als sehr komplex darstellt und im Schulsport ohnehin nur am Rande thematisiert werden kann.

In jeder Stunde sind exemplarisch Wirkfaktoren aufgezeigt, die auf die jeweilige Übung bzw. das jeweilige Spiel abgestimmt sind. Selbstverständlich ist es jederzeit möglich, weitere Faktoren mit aufzunehmen oder auch in weiteren Sportarten eigene Ideen gemeinsam mit der Klasse auszuprobieren.

Die Jugendlichen entwickeln im Laufe der Zeit ein Gespür dafür, welche Wirkfaktoren bei einzelnen Übungen oder Spielen einen besonders hohen Einfluss haben. Hat die Sportgruppe diese Skills automatisiert, kann ein qualitativ hochwertiger Sportunterricht stattfinden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Umsetzung!

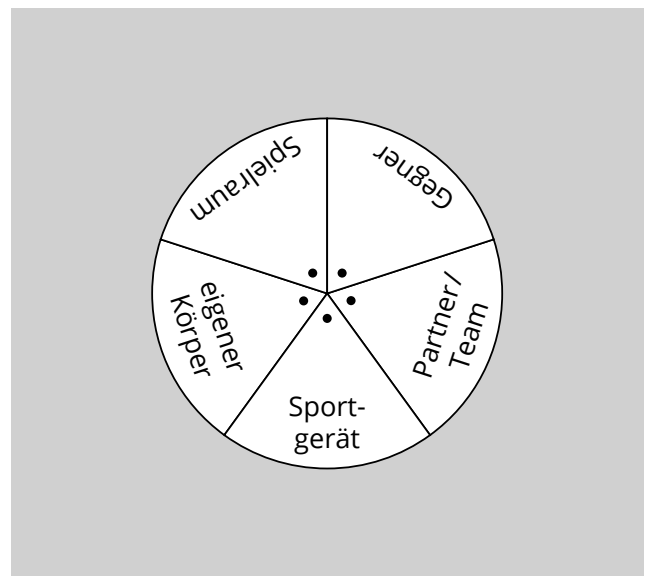
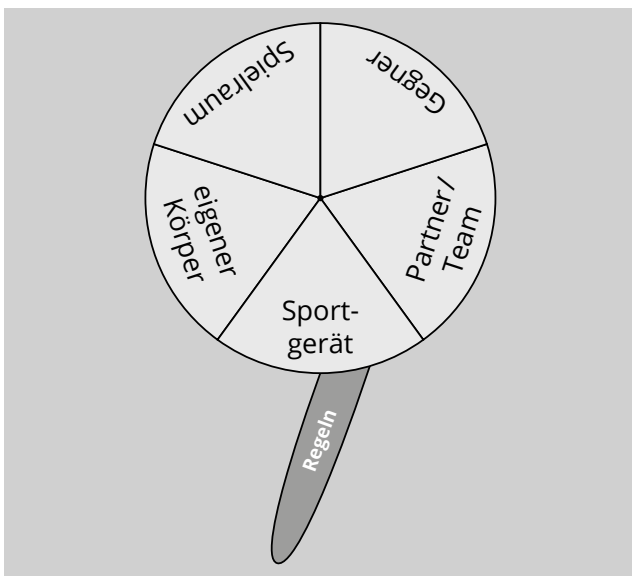
Alfred Bleicher und Antonia Größl

Vor der Durchführung der ersten Unterrichtsstunde

Vorbesprechung

Wird in einer Klasse zum ersten Mal eine der vorliegenden Stunden durchgeführt, sollte mit den Schüler*innen im Vorfeld die Intention, die hinter der vielleicht zunächst etwas ungewohnten Herangehensweise steckt, besprochen werden. Ziel ist, durch das Sichtbarmachen der vorhandenen Wirkfaktoren die Qualität der eigenen sportlichen Tätigkeit zu steigern, indem die Schüler*innen dies bei der Ausübung selbst erkennen.

Die unterschiedlichen Wirkfaktoren, die den ausgeübten Sport beeinflussen, können mit Hilfe der Sportlupe, mit der auch im weiteren Unterrichtsverlauf gearbeitet wird, vermittelt werden. Auch sporterfahrene Schüler*innen können ggf. Einflussfaktoren nennen, die sie im Rahmen ihrer eigenen sportlichen Tätigkeit gesammelt haben.



Vorbereitende Vermittlung der Wirkfaktoren

In der Unterrichtsstunde „Einführung Wirkfaktoren“ werden spezielle Vorübungen präsentiert, die den Schüler*innen die Einflussfaktoren bewusst machen. Es empfiehlt sich, mit dieser Stunde zu starten.

Ablauf der Unterrichtsstunden

Nach dem allgemeinen oder speziellen Aufwärmen sollte der Klasse zu Beginn jeder Unterrichtsstunde zunächst der grundsätzliche Ablauf der Übung bzw. des Spiels vermittelt werden. Erst im nächsten Schritt folgt die bewusste Wahrnehmung in einzelnen Übungs- bzw. Spielphasen mit anschließender Analyse und Bewertung. Diese kooperativen Phasen, in denen die Schüler*innen gemeinsam kommunizieren und präsentieren, fördern das kognitiv bewusste Ausüben des Sports. Haben die Jugendlichen gelernt, Wirkfaktoren selbst wahrzunehmen, werden sie bei der Ausübung von Sport bewusst darauf achten, sich mit ihnen auseinandersetzen und so die Qualität ihrer sportlichen Tätigkeit steigern.



Die Arbeit mit Wirkfaktoren lässt sich dabei unterschiedlich gestalten. So kann z. B. immer mal wieder eine kurze und prägnante Lerneinheit hierzu in den Unterricht eingebaut werden, es können aber auch komplette Unterrichtsstunden in dieser Form gestaltet werden. Dies kann sogar bis zu einer kurzen Sequenz, die mit einer Leistungsmessung abschließt, ausgeweitet werden.

Beispiele für die Analyse der unterschiedlichen Wirkfaktoren

Eigener Körper

- Körpergröße
- Links- oder Rechtshändigkeit bzw. -füßigkeit
- Kraftausdauer/Ausdauer
- usw.

Partner/Team

- Sportlichkeit des*der Mitspielenden bzw. der Teammitglieder
- technische Stärken oder Schwächen des*der Mitspielenden bzw. der Teammitglieder
- usw.

Gegner

- Sportlichkeit des Gegners
- technische Stärken oder Schwächen des Gegners
- Verhalten des Gegners in bestimmten Situationen
- stärkstes oder schwächstes Teammitglied der gegnerischen Mannschaft
- usw.

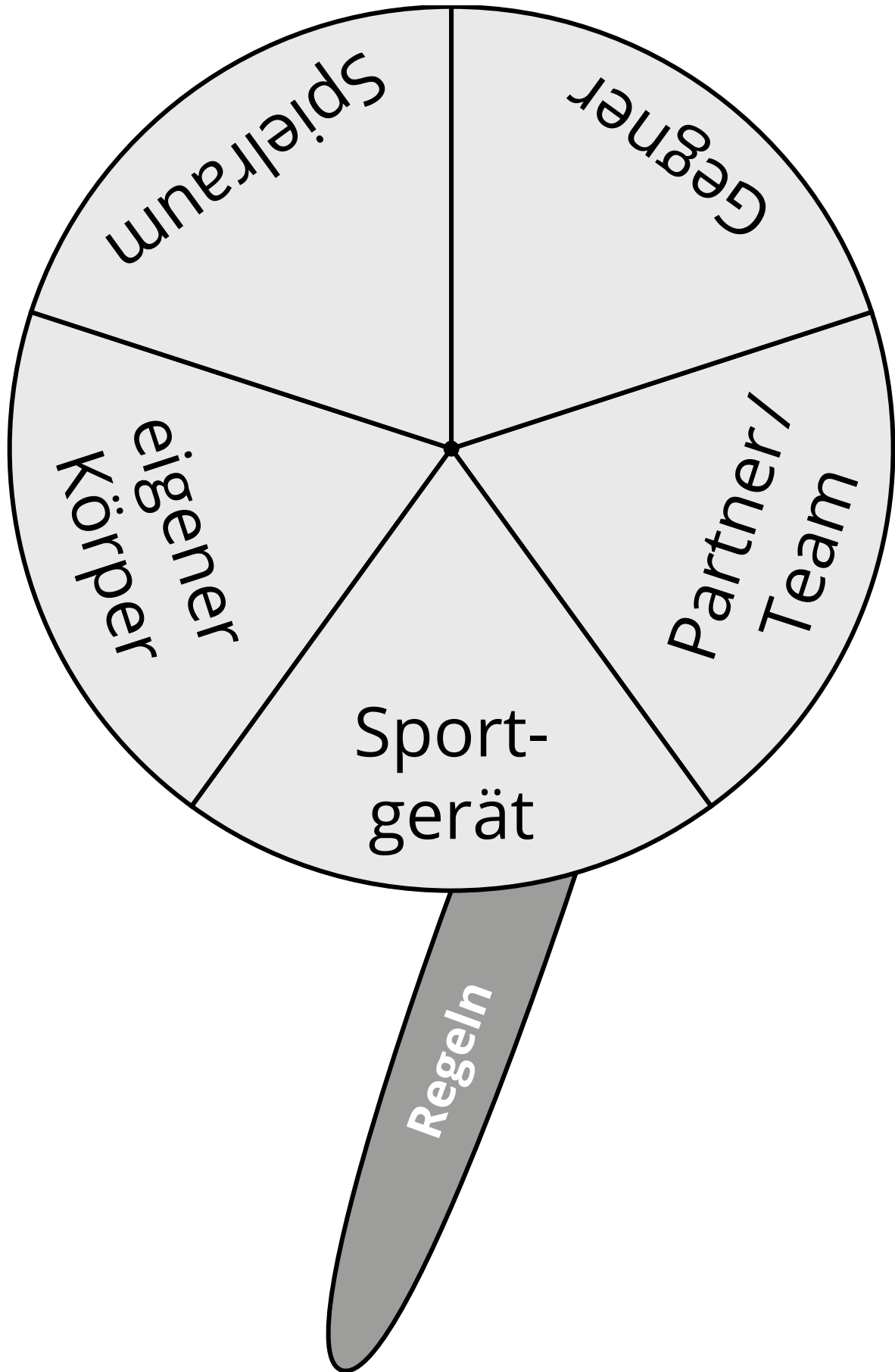
Spielraum

- Beschaffenheit der Turnhalle (z. B. Art des Hallenbodens)
- Breite und Länge des Spielfelds bzw. Hallengröße
- usw.

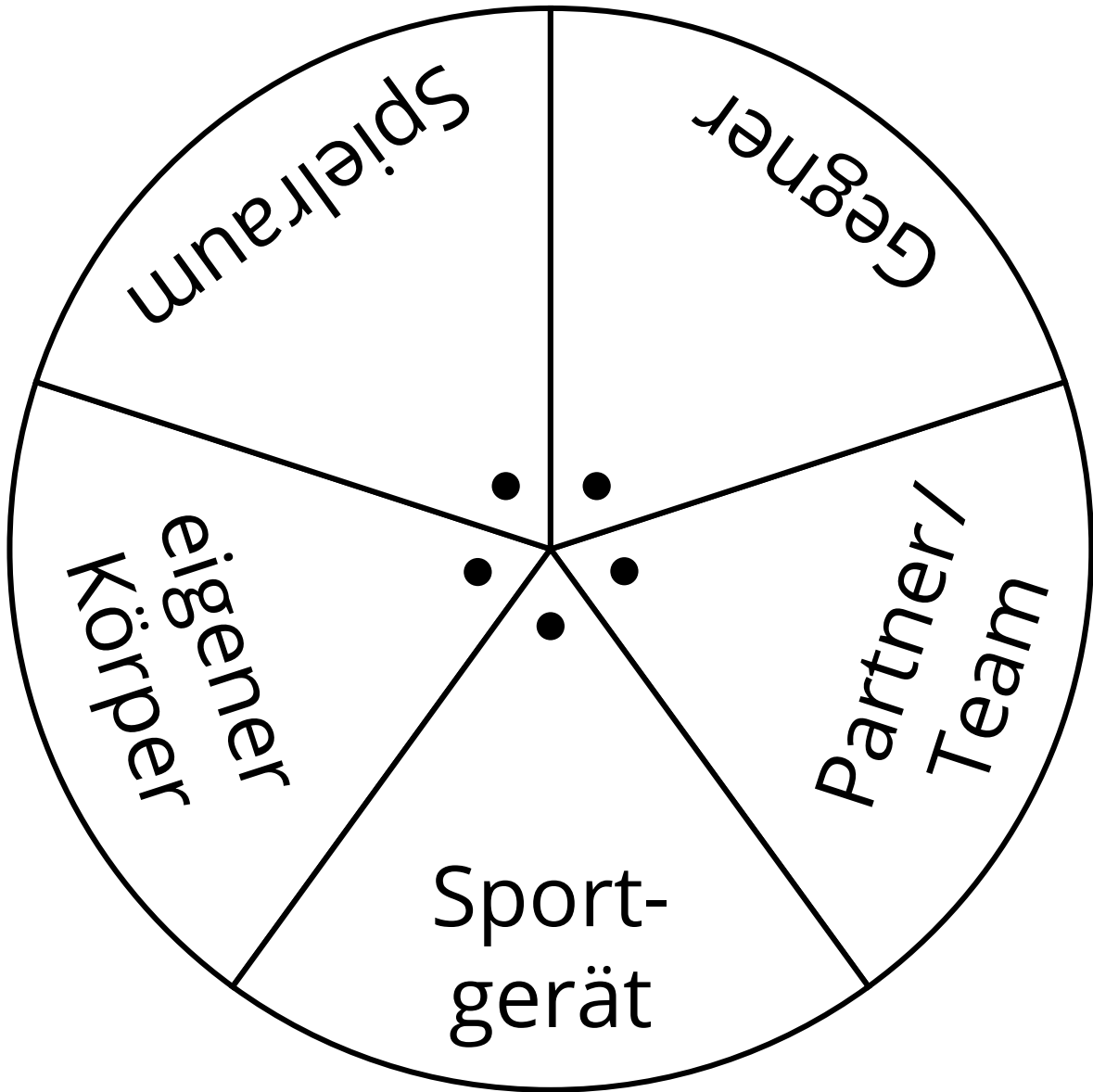
Sportgerät

- Beschaffenheit und Größe des Sportgeräts
- Handhabbarkeit des Sportgeräts
- usw.

Kopiervorlage Sportlupe



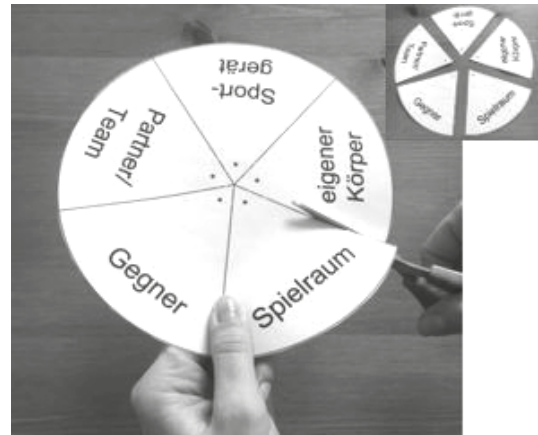
Kopiervorlage Sportlupe als Fächer



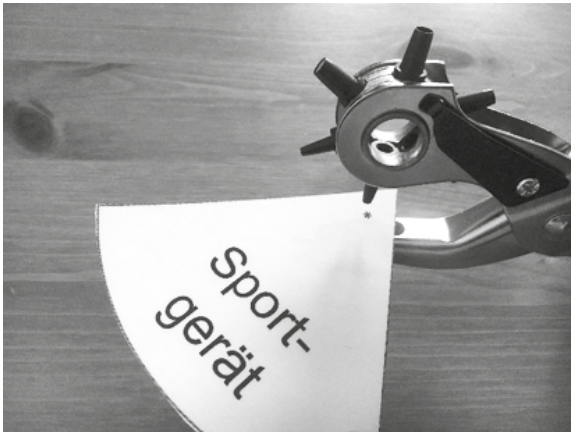
Bastelanleitung Sportlupe als Fächer



1. Die Kopiervorlage „Sportlupe als Fächer“ auf DIN A4 kopieren und laminieren.



2. Die einzelnen Sektoren entlang der Linien ausschneiden.



3. Die einzelnen Sektoren an der Markierung mit einer Lochzange lochen. Alternativ kann auch ein Locher benutzt werden, allerdings ist der Fächer dann etwas lockerer.



4. Die Sektoren genau übereinanderlegen und eine Musterklammer durch die Löcher stecken.



5. Die Flügel der Musterklammer auf der Rückseite umklappen.



6. Die Sektoren auffächern. Der Fächer ist nun einsatzbereit!

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Neue Spielvarianten gemeinsam entwickeln

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

