Unterrichtsvorhaben

**Spielen**

**Vorbemerkungen**

**Diese Einheit sollte erst durchgeführt werden, wenn in der Klasse allgemeine Verhaltensregeln ausführlich besprochen wurden und „funktionieren“!!!**

Schwerpunkt der sportpädagogischen Perspektiven:

„Gemeinsam handeln, wettkämpfen und sich verständigen“ (Sozialerziehung), und „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern und Bewegungserfahrungen erweitern“ (Bewegungserziehung).

Schwerpunkt der angesteuerten prozessbezogenen Kompetenzen:

**Sozialkompetenz**: 2, **4**, **6**

Reflexions- und Urteilskompetenz: 1

**Klassenstufen 5 und 6**

Die Schülerinnen und Schüler können

|  |
| --- |
| motorisch |
| 1. Sportspielübergreifende technische (zum Beispiel Prellen, Fangen, Passen) und taktische Basisfertigkeiten und –fähigkeiten (zum Beispiel Ball zum Ziel bringen, Lücke erkennen) in kleinen Spielen (zum Beispiel Wandball, Parteiball) und kleinen Sportspielen anwenden |
| * 2.1 Bewegungskompetenz 1, 2, 4 * 2.3 Personalkompetenz 6 * 2.4 Sozialkompetenz 6 |
| kognitiv/ reflexiv |
| 1. Spielregeln in Kleinen Spielen und Spielformen benennen und einhalten |
| 1. **Spielregeln mit Hilfen variieren** |
| 1. Einfache Spielleitungsaufgaben übernehmen |
| * 2.1 Bewegungskompetenz 4 * 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1 * 2.3 Personalkompetenz 1, 5 * 2.4 Sozialkompetenz 2, 3, 5, 7 |
| **Kreativ/gestalterisch** |
| 1. **Spiele entwickeln (zum Beispiel eine Spielidee übertragen)** |
| * 2.1 Bewegungskompetenz 4 * 2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz 1 * 2.3 Personalkompetenz 1, 5, 6 * 2.4 Sozialkompetenz |

**Konkretisierung für dieses Unterrichtsvorhaben**

Vor diesem Unterrichtsvorhaben wurden verschiedene Kennenlernspiele gespielt und wichtige Grundregeln für den Sportunterricht aufgestellt und auf einem Plakat: „Wir werden ein Team“ festgehalten. Absoluter Schwerpunkt des Vorhabens ist die Verbesserung der **Sozialkompetenz**, indem die päd. Perspektive der **Sozialerziehung** im Vordergrund steht. Durch die verschiedenen Grundspiele werden die koordinativen Fähigkeiten, die sportspielübergreifenden technischen Fertigkeiten und die taktischen Fähigkeiten im Sinne der integrativen Sportspielvermittlung implizit geschult. Es wird bei diesem Unterrichtsvorhaben immer auf drei Feldern innerhalb eines Hallendrittels gespielt. Bei den Entscheidungen, wann welche Aufgabe für welches Feld Sinn macht, sollte die Lehrkraft spontan sein. Notizen zu den Sozialnoten/Regelnoten wurden ab der dritten, zur Kreativität und Funktionalität der Spiele erst in den letzten beiden Doppelstunden gemacht.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **UV: Wir entwickeln Spiele und halten uns an Regeln** | | |
| **Leitende Sportpädagogische**  **Perspektiven** | **DS** | **Verlauf des Unterrichtsvorhabens** |
| Sozialerziehung  **Bewegungserziehung** | 1 | Was ist uns wichtig bei einem Spiel, damit alle Spaß haben!  Spielideen kennen lernen, Regeln als wichtiges Grundgerüst von Spielen verstehen. Teamplakat + Regelplakat ! |
| **Sozialerziehung**  Bewegungserziehung | 2 | Variation und Weiterentwicklung von (Schlappen)hockey!  Kinder bekommen Kärtchen mit anderen Spielideen und Spielregeln und müssen damit das Spiel verändern und das „neue „ Spiel der anderen Mannschaft erklären. Die Spiele werden gespielt. Die Spielideen werden aufgeschrieben!  Reflexion. |
| **Sozialerziehung**  Bewegungserziehung | 3 | Variation und Weiterentwicklung von Jägerball (Abschießerle)!  s.o. DS 2 |
| **Sozialerziehung**  Bewegungserziehung | 4 | Variation und Weiterentwicklung von Parteiballspielen!  s.o. DS 2 |
| **Sozialerziehung**  Bewegungserziehung | 5 | Wir erfinden neue Spiele!  Die SuS erfinden je ein neues Spiel. Es muss sich von den großen Sportspielen und bekannt kleinen Spielen abgrenzen. Die Gruppen stellen die Spiele innerhalb des Feldes vor. Die Spiele werden gespielt 🡪Spielnamen und Spielideen werden aufgeschrieben |
| **Sozialerziehung**  **Bewegungserziehung** | 6 | Wir spielen und besprechen die neuen Spiele!  Die SuS erklären ihre Spiele (evtl. mit kleinen Modifikationen) den anderen Mannschaften und die Spiele werden gespielt.  Reflexion |

**Grundspiel: (Schlappen)hockey:**

Ein Schuh wird ausgezogen. Ziel ist es einen Ball mithilfe des Schuhs in der Hand ins gegnerische Tor zu schießen. Der Ball darf nur mit dem Schuh in der Hand gespielt werden. Tore werden mit Hütchen markiert.

„Überlegt euch selbst wie groß ihr die Tore machen wollt!“

**Grundspiel: Jägerball (Abschießerle):**

Es gibt Jäger und Hasen. Die Jäger müssen versuchen die Hasen abzuwerfen. Es darf nicht auf den Kopf geschossen werden. Es sind nur drei Schritte mit Ball erlaubt.

„Überlegt euch selbst was mit den abgeschossenen Hasen passiert!“

**Grundspiel: Parteiball:**

Der Ball wird innerhalb der eigenen Mannschaft gespielt. Die gegnerische Mannschaft versucht den Ball abzufangen. Es sind nur drei Schritte mit Ball erlaubt.

„Überlegt euch selbst wann eine Mannschaft gewonnen hat!“

Schlappenhockey

|  |  |
| --- | --- |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach es mehrere Möglichkeiten gibt Punkte zu erzielen**. | **Überlegt euch Spielregeln, wonach es mehrere Möglichkeiten gibt Punkte zu erzielen**. |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach es mehrere Möglichkeiten gibt Punkte zu erzielen**. | **Verändert den Spielgegenstand (wenn ihr wollt auch die Anzahl der Spielgegenstände)** |
| **Verändert den Spielgegenstand (wenn ihr wollt auch die Anzahl der Spielgegenstände)** | **Verändert den Spielgegenstand (wenn ihr wollt auch die Anzahl der Spielgegenstände)** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach der Spielgegenstand in ein Ziel geworfen werden soll** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach der Spielgegenstand in ein Ziel geworfen werden soll** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach der Spielgegenstand in ein Ziel geworfen werden soll** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die angreifende Mannschaft einen Vorteil haben soll** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die angreifende Mannschaft einen Vorteil haben soll** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die angreifende Mannschaft einen Vorteil haben soll** |
| **Spielt mit einem Auswechselspieler und wechselt fair ein und aus** | **Spielt mit einem Auswechselspieler und wechselt fair ein und aus** |

Jägerball

|  |  |
| --- | --- |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen sich schützen können. Ihr dürft auch Materialien aus dem Geräteraum holen.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen sich schützen können. Ihr dürft auch Materialien aus dem Geräteraum holen.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen sich schützen können. Ihr dürft auch Materialien aus dem Geräteraum holen.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen Gegenstände von einer Seite auf die andere transportieren müssen.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen Gegenstände von einer Seite auf die andere transportieren müssen.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen Gegenstände von einer Seite auf die andere transportieren müssen.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen Gegenstände in ein Ziel bringen müssen.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen Gegenstände in ein Ziel bringen müssen.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen nach einem Treffer auch wieder mitspielen können.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen nach einem Treffer auch wieder mitspielen können.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Hasen auch die Jäger abwerfen dürfen.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Jäger nicht in den Hasenbau gehen dürfen.** |

Parteiball

|  |  |
| --- | --- |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach es mehrere Möglichkeiten gibt Punkte zu erzielen**. | **Überlegt euch Spielregeln, wonach es mehrere Möglichkeiten gibt Punkte zu erzielen**. |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach es mehrere Möglichkeiten gibt Punkte zu erzielen**. | **Überlegt euch Spielregeln, wonach ihr andere Gegenstände in euer Spiel miteinbezieht.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach ihr andere Gegenstände in euer Spiel miteinbezieht.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach ihr andere Gegenstände in euer Spiel miteinbezieht.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Mannschaft in Ballbesitz einen Vorteil haben soll.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Mannschaft in Ballbesitz einen Vorteil haben soll.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Mannschaft in Ballbesitz einen Vorteil haben soll.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach mehrere Spielgegenstände in ein Ziel gebracht werden müssen.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach mehrere Spielgegenstände in ein Ziel gebracht werden müssen.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach mehrere Spielgegenstände in ein Ziel gebracht werden müssen.** |
| **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Mannschaft in Ballbesitz einen Nachteil haben soll.** | **Überlegt euch Spielregeln, wonach die Mannschaft in Ballbesitz einen Nachteil haben soll.** |

**Spielbeschreibungskarte**

Gruppe:

Spielname:

Spielmaterialien:

Spielidee/Spielregeln:

**Spielbeschreibungskarte**

Gruppe:

Spielname:

Spielmaterialien:

Spielidee/Spielregeln:

**Vorschlag für die Bewertung des Unterrichtsvorhabens bzw. die Zusammensetzung der Note:**

Da die Verwendung und Einhaltung von Regeln ein zentraler Aspekt des Unterrichtsvorhabens war und in mehreren Unterrichtsstunden überprüft wird, soll dieser Teil der Note stärker gewichtet werden (3x). Den anderen Aspekt der Note machen Funktionalität und Kreativität aus.

* **Funktionalität als Gruppennote**: Kommt die Gruppe zu einem Ergebnis - Funktioniert das entwickelte Spiel – Kann jeder Spaß haben (siehe Schwerpunkt des Unterrichtsvorhabens)
* **Kreativität als Gruppennote**: Ist das Spiel neu entwickelt und nicht zu nah an bekannten (großen) Spielen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr. | Gruppenmitglieder | Funktionalität | Kreativität |
| 1 | Schüler 1, Schülerin 2, Schüler 3… | BB mit Zusatzaufgaben: Spiel läuft gut, Spaß 🡪 1,5 | Nahe am BB  🡪2,5 |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| ... |  |  |  |

* **Regelnote (Sozialnote)als Einzelnote**: Plakat: Ich helfe… /erfülle eine Aufgabe – Ich höre zu – Ich verhalte mich fair und halte mich an die Spielregeln

Beispiele:

Positiv auffälliges Verhalten (helfen, fair…) 🡪1

Unauffälliges Verhalten 🡪 2

Negativ auffälliges Verhalten 🡪 …

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Namen** | Soz.  3.DS | Soz.  4.DS | Soz.  5.DS | Soz.  6.DS | **Regelnote**  **(Sozialnote)**  **3x** | Funktionalität  1x | Kreativität  1x | **NOTE** |
| *Schüler*  *1* | - | -- | o | - | 5 | 1,5 | 2,5 | 3,75 |
| *Schülerin 2* |  |  | + |  | 1,5 | 1,5 | 2,5 | 1,75 |
| *Schüler*  *3* | + |  | ++ | + | 1 | 1,5 | 2,5 | 1,5 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Stunde 1./2. Thema: Was ist uns wichtig bei einem Spiel, damit alle Spaß haben**

**Material:** Plakat (letzte Stunde „Wir sind ein Team“), DinA3 Plakat Spielideen, Edding, Kreppband, Bänder, Softball

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Intention** | **Inhalte** | **Methoden/**  **Organisation** | Bemerkungen |
| ´5 | Umziehen, Begrüßung |  | Begrüßung mit Begrüßungsritual |  |
| ´10 | Teambildung | Sortiert euch auf der Bank alphabetisch nach euren Vornamen. Schafft ihr das ohne dass jemand auf den Boden fällt? | Alle stehen auf der Bank, dann wird die Aufgabe erklärt. | SuS sollen sich gegenseitig stützen 🡪Team wird thematisiert |
|  | **Aufwärmen** |  |  |  |
| ´20 | Erwärmung und Problematisierung | Zombiball: Wer abgeschossen wird muss in einem abgegrenzten Bereich joggen/kräftigen/warten. | Nur mit einem Ball  Bereiche sind mit Hütchen markiert | SuS werden schnell fragen warum nur 1 Ball… trotzdem nicht ändern |
|  | Steigerung der Intensität | Fange | Zwei Fänger werden nicht gekennzeichnet. Die Fänger wechseln automatisch bei Berührung | Das Spiel wird ziemlich schnell unübersichtlich und keiner wird wissen wer überhaupt der Fänger ist. |
|  | **Hauptteil** |  |  |  |
| ´10 | Theoriephase 1  Darstellung: Regeln sind wichtig | Wem haben die Spiele Spaß gemacht? Wem nicht? Warum?  Ziel: Alle sollen Spaß am Spiel haben!!! Regeln können verändert werden, alle wissen sie und halten sich daran. | Fragend entwickelnd: Spielfeld / Spielgegenstand / Anzahl der Spielgegenstände / Zusatzaufgaben für abgeworfene SuS oder gefangene SuS werden besprochen | Plakat der letzten Stunde:“ Wir sind ein Team“ wird erweitert mit “ Wir halten uns an Regeln“  Z.B. Ich helfe… /erfülle eine Aufgabe – Ich höre zu wenn andere sprechen– Ich verhalte mich fair und halte mich an die Spielregeln |
| *´30* | Spiele werden variiert | Zombiball: Ein paar Vorschläge der SuS werden aufgegriffen und ausprobiert. Z.B. Mehr Bälle, der Ball darf gefangen werden, wer abgeschossen ist, darf nach drei Strecksprüngen wieder rein… | Der Lehrer filtert die Vorschläge und entscheidet welche Variationen gespielt werden | 🡪spontane Entscheidungen nötig |
|  |  | Fange: s.o. |  | Wichtig: Immer wieder die Frage, ob wirklich **alle** Spaß haben. Wenn nicht, wird versucht das Spiel dementsprechend zu ändern. |
| ´10 | Theoriephase 2 | Erarbeitung des Begriffs Spielidee und Nennung der Spielideen Zombiball, Fange und von weiteren bekannten Spielen: FB, HB, BB, VB, Tennis.. | Großgruppe: Fragend entwickelnd | Evtl. Plakat mit Spielideen entwickeln |
|  | **Abschluss** |  |  |  |
|  | *Abbau, Ausblick* | Ausblick auf die nächsten Stunden | Abschlussritual! |  |

**Stunde 3./4. Thema: Variation und Weiterentwicklung von Schlappenhockey**

**Material:** Plakat (letzte Stunde), Edding, Spielbeschreibungskarten und Stifte, Kreppband, Bänder, Bänke, Tennisbälle, Wasserbälle…, Matten …,

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Intention** | **Inhalte** | **Methoden/**  **Organisation** | Bemerkungen |
| ´10 | Umziehen, Begrüßung und Aufbau |  | Begrüßung mit Begrüßungsritual, drei Felder mit Bänken abgrenzen und mit Hütchen ein Tor stellen |  |
| ´10 | Erarbeitung wichtiger Regeln u. Ausblick | Die Regeln der letzten Stunden werden besprochen und durch neue Regeln für Besprechungen in der Gruppe ergänzt.  Ausblick auf die heutige Stunde | Plakat der DS 1. wird erweitert (siehe DS1) | Plakat sollte hier wenn möglich abgeschlossen sein, damit man die Notengebung (Regelnote) transparent machen kann! |
|  | **Aufwärmen** |  |  |  |
| ´15 | Erwärmung und Vorbereitung auf den Hauptteil | Schlappenhockey, die SuS entscheiden selbst über die Größe der Tore. | Auf drei Feldern. Mannschaftseinteilung per Zufall mit Karten. Die Felder sind mit Bänken abgetrennt. Der Lehrer erklärt das Grundspiel. | Gefahr der Bänke und der Störbälle wird thematisiert |
|  | **Hauptteil** |  |  |  |
| ´40 | Verändern des Grundspiels | Jede Mannschaft bekommt ein Kärtchen und muss sich gemeinsam auf ein Spiel einigen. | Pro Mannschaft wird ein **Spielleiter** bestimmt, der die Kärtchen zur Regeländerung holt und der Ansprechpartner des Lehrers ist. Jede Mannschaft bekommt eine Spielbeschreibungskarte +Stift 🡪evtl. ausfüllen. | L schreitet nur ein, wenn die Gespräche von einzelnen SuS gestört werden oder nicht zielführend sind. |
| *nach ´10* |  | Die Spielleiter erklären das Spiel der anderen Mannschaft auf ihrem Feld und das Spiel wird gespielt. | Nach ca. 10 Minuten wird das nächste Spiel erklärt  2 Spiele | Passive SuS können/sollen von den Mannschaften eingebunden werden, (ggf. können sie Schiedsrichter sein). |
|  |  | Evtl. ist ein weiterer Input und eine Besprechung der Kärtchen nötig. |  | Evtl. Verweis auf das Regelplakat |
|  | Puffer:  Kombination der Spiele | Die beiden Mannschaften einigen sich auf ein Spiel aus den verschiedenen Spielideen/regeln und spielen dieses Spiel 🡪Spielname? | Die SuS können die Regeln beibehalten, verändern oder streichen. Es sind auch immer weitere Modifikationen möglich! | Spontan und nur bei den Feldern, bei denen die ersten Spiele gut funktioniert haben! |
| ´5 | Reflexion | Was hat gut funktioniert? Was nicht so? Vorschläge für nächste Woche. |  | L lenkt die Gespräche, Sinnrichtungen ansprechen |
|  | **Abschluss** |  |  |  |
|  | *Abbau, Ausblick* | Jedes Feld räumt seine Gegenstände auf. Zwei Spielleiter pro Feld schreiben die veränderte Spielidee auf.  Ausblick auf die nächsten Stunden | Die Spielleiter füllen die Spielbeschreibungskarten aus (solange die Anderen aufräumen)  Abschlussritual! | Ausblick**: Notengebung** (Regelnote) ab nächster Stunde mit Bezug zum Plakat |

**Stunde 5./6. Thema: Variation und Weiterentwicklung von Jägerball**

**Material:** Plakat (letzte Stunde), Edding, Spielbeschreibungskarten und Stifte, Kreppband, Softbälle, Bänder, Bänke, Materialien…

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Intention** | **Inhalte** | **Methoden/**  **Organisation** | Bemerkungen |
| ´10 | Umziehen, Begrüßung und Aufbau |  | Begrüßung mit Begrüßungsritual, drei Felder mit Bänken abgrenzen |  |
| ´5 | Wdh. der Klassenregeln Ausblick | Die Regeln der letzten Stunden werden besprochen und evtl. ergänzt.  Ausblick auf die heutige Stunde. | Besprechung am Plakat | Hinweis auf **Notengebung** (Regelnote) |
|  | **Aufwärmen** |  |  |  |
| ´15 | Erwärmung und Vorbereitung auf den Hauptteil | Jägerball (Abschießerle) | Auf drei Feldern. Mannschaftseinteilung vom Lehrer, um unruhige SuS zu trennen/mit Spiel/mit Kärtchen. Die Felder sind mit Bänken abgetrennt. Der Lehrer erklärt das Grundspiel. | Gefahr der Bänke und der Störbälle wird thematisiert |
|  | **Hauptteil** |  |  |  |
| ´40 | Verändern des Grundspiels | Jede Mannschaft bekommt ein Kärtchen und muss sich gemeinsam auf ein Spiel einigen. | Pro Mannschaft wird ein **Spielleiter** bestimmt, der die Kärtchen zur Regeländerung holt und der Ansprechpartner des Lehrers ist. Jede Mannschaft bekommt eine Spielbeschreibungskarte +Stift 🡪evtl. ausfüllen. | L schreitet nur ein, wenn die Gespräche von einzelnen SuS gestört werden oder nicht zielführend sind. |
| *nach ´10* |  | Die Spielleiter erklären das Spiel der anderen Mannschaft auf ihrem Feld und das Spiel wird gespielt. | Nach ca. 10 Minuten wird das nächste Spiel erklärt  2 Spiele | Passive SuS können/sollen von den Mannschaften eingebunden werden, (ggf. können sie Schiedsrichter sein). |
|  |  | Evtl. ist ein weiterer Input und eine Besprechung der Kärtchen nötig. Evtl. auch ein Bezug zum Regelplakat | Ganze Klasse am Regelplakat |  |
|  | Puffer:  Kombination der Spiele | Die beiden Mannschaften einigen sich auf ein Spiel aus den verschiedenen Spielideen/regeln und spielen dieses Spiel 🡪Spielname? | Die SuS können die Regeln beibehalten, verändern oder streichen. Es sind auch immer weitere Modifikationen möglich! | Spontan und nur bei den Feldern, bei denen die ersten Spiele gut funktioniert haben! |
| ´5 | Reflexion | Was hat gut funktioniert? Was nicht so? Vorschläge für nächste Woche. |  | L lenkt die Gespräche,  Sinnrichtungen ansprechen |
|  | **Abschluss** |  |  |  |
|  | *Abbau, Ausblick* | Jedes Feld räumt seine Gegenstände auf. Zwei Spielleiter pro Feld schreiben die veränderte Spielidee auf.  Ausblick auf die nächsten Stunden | Die Spielleiter füllen die Spielbeschreibungskarten aus (solange die Anderen aufräumen)  Abschlussritual! |  |

**Stunde 7./8. Thema: Variation und Weiterentwicklung von Parteiballspielen**

**Material:** Plakat (letzte Stunde), Edding, Spielbeschreibungskarten und Stifte, Kreppband, verschiedene Bälle, Bänder, Bänke, Materialien…

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Intention** | **Inhalte** | **Methoden/**  **Organisation** | Bemerkungen |
| ´10 | Umziehen, Begrüßung und Aufbau |  | Begrüßung mit Begrüßungsritual, drei Felder mit Bänken abgrenzen und mit je zwei Hütchen ein Tor stellen |  |
| ´5 | Wdh. der Klassenregeln Ausblick | Die Regeln der letzten Stunden werden besprochen und evtl. ergänzt.  Bezug zu den Spielbeschreibungskarten!  Ausblick auf die heutige Stunde. | Besprechung am Plakat | Schwerpunkt: Wenn ein SuS redet hören wir zu…“, da das z.B. in der letzte Stunde nicht funktioniert hat |
|  | **Aufwärmen** |  |  |  |
| ´15 | Erwärmung und Vorbereitung auf den Hauptteil | Parteiball | Auf drei Feldern. Mannschaftseinteilung variabel. Die Felder sind mit Bänken abgetrennt. Der Lehrer erklärt das Grundspiel. | Gefahr der Bänke und der Störbälle wird thematisiert |
|  | **Hauptteil** |  |  |  |
| ´40 | Verändern des Grundspiels | Jede Mannschaft bekommt ein Kärtchen und muss sich gemeinsam auf ein Spiel einigen. | Pro Mannschaft wird ein **Spielleiter** bestimmt, der die Kärtchen zur Regeländerung holt und der Ansprechpartner des Lehrers ist. Jede Mannschaft bekommt eine Spielbeschreibungskarte +Stift | L schreitet nur ein, wenn die Gespräche von einzelnen SuS gestört werden oder nicht zielführend sind. |
| nach ´10 |  | Die Spielleiter erklären das Spiel der anderen Mannschaft auf ihrem Feld und das Spiel wird gespielt. | Nach ca. 10 Minuten wird das nächste Spiel erklärt  2 Spiele | Passive SuS können/sollen von den Mannschaften eingebunden werden, (ggf. können sie Schiedsrichter sein). |
|  |  | Evtl. ist ein weiterer Input und eine Besprechung der Kärtchen nötig. Evtl. auch ein Bezug zum Regelplakat | Ganze Klasse am Regelplakat |  |
|  | Puffer:  Kombination der Spiele | Die beiden Mannschaften einigen sich auf ein Spiel aus den verschiedenen Spielideen/regeln und spielen dieses Spiel 🡪Spielname? | Die SuS können die Regeln beibehalten, verändern oder streichen. Es sind auch immer weitere Modifikationen möglich! | Spontan und nur bei den Feldern, bei denen die ersten Spiele gut funktioniert haben! |
| ´5 | Reflexion | Was hat gut funktioniert? Was nicht so? Vorschläge für nächste Woche. |  | L lenkt die Gespräche,  Sinnrichtungen ansprechen |
|  | **Abschluss** |  |  |  |
|  | *Abbau, Ausblick* | Jedes Feld räumt seine Gegenstände auf. Zwei Spielleiter pro Feld schreiben die veränderte Spielidee auf.  Ausblick auf die nächsten Stunden | Die Spielleiter füllen die Spielbeschreibungskarten aus (solange die Anderen aufräumen)  Abschlussritual! |  |

**Stunde 9./10. Thema: Wir erfinden neue Spiele**

**Material:** Plakat (letzte Stunde), Edding, Spielbeschreibungskarten, Kreppband, Bänder, Bänke, Bälle…

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Intention** | **Inhalte** | **Methoden/**  **Organisation** | Bemerkungen |
| ´10 | Umziehen, Begrüßung und Aufbau |  | Begrüßung mit Begrüßungsritual, drei Felder mit Bänken abgrenzen und Bälle und andere Materialien bereit stellen |  |
| ´5 | Einteilung der Gruppen und Ausblick auf die Stunde | Einteilung der Gruppen durch McDonalds Spiel | 6 Gruppen mit 4-5 SuS. Spielleiter wird bestimmt. | SuS sollen sich gegenseitig stützen 🡪Team wird thematisiert. Vgl. erste Stunde! |
|  | **Aufwärmen** |  |  |  |
| ´10 | Erwärmung und Wdh | Parteiballspiel | Lehrer wählt eine Spielkarte der letzten Stunde (Parteiballspiel). Spiel auf drei Feldern. Evtl. ein zweites Spiel | Gefahr der Bänke und der Störbälle wird thematisiert |
|  | **Hauptteil** |  |  |  |
| ´20 | Erfinden von neuen Spielen | Jede Mannschaft versucht ein neues Spiel aus den Erfahrungen der letzten Stunden zu erfinden. Es dürfen dabei keine bekannten Spiele entstehen | Jede Mannschaft bekommt eine Spielbeschreibungskarte. Wenn Zeit ist, soll der Spielleiter oder passive S die Spielbeschreibungskarten ausfüllen. | L. erklärt Gruppennote (Kreativität, Funktionalität)  L. achtet auf Sicherheit **und Notengebung!** |
| *´30* | Spielen und Spiele verändern | Die Spielleiter erklären das Spiel der anderen Mannschaft auf ihrem Feld und das Spiel wird gespielt. | Die Mannschaften können die Spiele weiter verändern, falls etwas nicht funktioniert.  Nach ca. 15 Minuten wird das nächste Spiel erklärt  2 Spiele | Passive SuS können/sollen von den Mannschaften eingebunden werden, (ggf. können sie Schiedsrichter sein). |
| *´10* | Reflexion | Was hat gut funktioniert? Was nicht so? |  | L lenkt die Gespräche,  Sinnrichtungen ansprechen |
|  | **Abschluss** |  |  |  |
|  | *Abbau, Ausblick* | Jedes Feld räumt seine Gegenstände auf.  Ausblick auf die nächsten Stunden | Die Spielleiter füllen die Spielbeschreibungskarten aus (solange die Anderen aufräumen).  Abschlussritual! |  |

**Stunde 11./12. Thema: Wir spielen und besprechen die neue Spiele**

**Material:** Plakat (letzte Stunde), Edding, Spielbeschreibungskarten, Kreppband, Bänder, Bänke, Bälle…

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Zeit** | **Intention** | **Inhalte** | **Methoden/**  **Organisation** | Bemerkungen |
| ´10 | Umziehen, Begrüßung und Aufbau |  | Begrüßung mit Begrüßungsritual, drei Felder mit Bänken abgrenzen und Bälle und andere Materialien bereit stellen |  |
|  | Einteilung der Gruppen und Ausblick auf die Stunde | Einteilung der Gruppen ausgehend von der letzten Stunde | 6 Gruppen mit 4-5 SuS. |  |
|  | **Aufwärmen** |  |  |  |
| ´5 | Erwärmung | Bekanntes kleines Spiel, z.B. Kopfball gegen die Wand | Spiel innerhalb der bestehenden Mannschaften in den jeweiligen Spielfeldern | Gefahr der Bänke und der Störbälle wird thematisiert |
|  | **Hauptteil** |  |  |  |
| ´15 | Neue Spiele wiederholen und den anderen präsentieren | Jede Mannschaft baut ihr Spiel der letzten Stunde auf und testet es noch einmal kurz an. Die Spielleiter der letzten Stunde erklären die neuen Spiele. Die Teams demonstrieren die jeweiligen Spiele | Aufbauen der Spiele, erneutes kurzes spielen, | Hilfestellung durch den Lehrer und die Spielbeschreibungskarten vor der letzten Stunde  **🡪Notengebung abschließen!** |
| *´40* | Spielen der neuen Spiele der anderen Teams | Die Teams treten in den verschiedenen neuen Spielen gegeneinander an | 4 neue Spiele ausprobieren; alle 10min wird ein neues Spiel gespielt. Nach 2 Spielen wechseln die Teams die Spielfelder | Passive SuS können/sollen von den Mannschaften eingebunden werden, (ggf. können sie Schiedsrichter sein). |
| *´10* | Reflexion | Was hat gut funktioniert? Was nicht so? |  | L lenkt die Gespräche,  **Sinnrichtungen** ansprechen (Metaebene über UV was haben wir gemacht, wie hat die Notengebung dazu gepasst, gab es Spiele mit unterschiedlicher Sinnrichtung…; vgl. Reflexions- und Urteilskompetenz) |
|  | **Abschluss** |  |  |  |
|  | *Abbau, Ausblick* | Jedes Feld räumt seine Gegenstände auf.  Ausblick auf die nächsten Stunden |  |  |