

Fünfter Unterrichtsentwurf im Fach Sport

Thema der Reihe: Vom genormten Sportspiel Basketball zur Inszenierung neuer und eigener, basketballähnlicher Spielideen

Thema der Stunde: Entwicklung und Durchführung eines schülergestalteten Streetball-Turniers unter Beachtung und Umsetzung der selbst erarbeiteten Spielregeln

Thema der letzten Stunde: Spiel und Modifikation der Streetball-Variante nach selbstentwickelten Regeln

Thema der folgenden Stunde: ---- (Blockende)

Studienreferendarin: Sabine Strelau

Fach: Sport

Klasse: Kanalbauer/Kanalbauerin-Mittelstufe

Datum: xxx

Uhrzeit: xxx

Schule: xxx
xxx
xxx

Raum: Schuleigene Sporthalle

Fachleiter: Herr xxx

Ausbildungslehrer: Herr xxx

1. Vorgaben und Entscheidungen

1.1. Angaben zur Lerngruppe

Die Lerngruppe xxx setzt sich aus 24 Schülern zusammen, die im Blockunterricht beschult werden (aktueller Block: 11.01. - 05.02.1999). Der Sportunterricht findet für diese Lerngruppe jeweils montags von 09:35 - 11:05 Uhr statt.

Die Ausbildung schließt mit dem Berufsabschluß des Kanalbauers. Für den Ausbildungsberuf des Kanalbauers / der Kanalbauerin ist gesetzlich keine bestimmte Schulbildung als Zugangsvoraussetzung vorgeschrieben.¹ Von den 24 Schülern haben fünf nach der Klasse Neun die Schule verlassen und 16 den Hauptschulabschluss erlangt. Die übrigen drei besitzen die mittlere Reife. Das Alter der Lerngruppe liegt zwischen 18 und 23 Jahren. Somit ist diese Gruppe als relativ homogen zu bezeichnen.

Die Klasse ist mir seit Beginn des Schuljahres 1998/99 durch eigenen Unterricht unter Anleitung bekannt (Block: 31.08. - 02.10.98). Mittels Abstimmung in der ersten Unterrichtsstunde dieses Schuljahres wurden die favorisierten Sportarten und Vorlieben für sportliche Aktivitäten in Erfahrung gebracht. Das Hauptinteresse dieser Lerngruppe liegt bei Fußball, Basketball, Badminton und Tischtennis. Die aufgeführte Reihenfolge spiegelt die Intensität des Interesses wider.

Aus den bisherigen Beobachtungen lässt sich die Klasse als äußerst rege mit einem stark ausgeprägtem Bewegungsdrang charakterisieren. Die Beteiligung während motorischer Übungsphasen oder kognitiver Phasen ist bislang aufgrund fehlender Vorerfahrung als äußerst gering zu bezeichnen. Der überwiegende Teil der Schüler möchte, nach eigenen Angaben, ausschließlich spielen. Die Bereitschaft zur Mitarbeit während dieser Phasen hat bislang nicht deutlich zugenommen. Allerdings ist den Schülern durchaus klar, dass Übungsphasen eine wesentliche Voraussetzung für die Verbesserung der Spielfähigkeit ist. Nach Angaben vereinzelter Schüler sollen derartige Übungen jedoch aus zeitlichen Gründen außerhalb des Sportunterrichts von den entsprechenden Schülern vorgenommen werden, damit während des Unterrichts vermehrt gespielt werden kann. Dies wird in der Planung des Unterrichts berücksichtigt, indem zum jetzigen Zeitpunkt dem stark ausgeprägten Bewegungs- und Spieldrang der Schüler entsprochen wird und die kognitiven Phasen und Übungsphasen derweilen in den Hintergrund gestellt werden. Ein Anliegen im weiteren Unterrichtsgeschehen ist demnach u.a. ein sensibles Heranführen der Lerngruppe an derartige Unterrichtssequenzen.

Die Lerngruppe hat mich freundlich aufgenommen und das Verhältnis zwischen den Schülern ist überwiegend als kameradschaftlich zu bezeichnen. Während der Spielphasen treten allerdings hinsichtlich der Regelauslegung und durch verstärkt auftretendes Einzelkämpfertum immer wieder Konflikte auf. Eine Erweiterung der Kooperations- und Teamfähigkeit gehört demnach u.a. zu den langfristig angestrebten Zielen.

Ein Schüler ist derzeit mittels ärztlichen Attestes vom aktiven Sportunterricht befreit. Alle anderen Schüler nahmen bislang, von vereinzelt Ausnahmen abgesehen, sehr regelmäßig am Sportunterricht teil. Dies lässt auf die grundsätzlich vorhandene Bereitschaft zur sportlichen Aktivität schließen.

¹ Vgl. Bundesanstalt für Arbeit (Hrsg.): Blätter zur Berufskunde. Kanalbauer / Kanalbauerin (1996); Seite 11

Die **motorische und kognitive Fachkompetenz** der Schüler ist hinsichtlich des Themenschwerpunktes "Basketball / Streetball" als eher gering zu bezeichnen. Zwar wurden, nach Angaben der Schüler, alle im Rahmen der bisherigen Erlebnisse des Sportunterrichts mit dem Thema konfrontiert; allerdings zeichnet sich keiner durch hervorhebenswerte motorische und / oder kognitive Fachkompetenzen in diesem Bereich aus. I.d.R. beläuft sich diese Erfahrung auf grundlegende, in den Ansätzen vorhandenen Techniken wie z.B. Korbleger, Dribbeln, Passen und Fangen. Die in den vorherigen Stunden entwickelten Regeln decken sich z.T. mit den offiziellen Streetball-Regeln (vgl. Anhang). Somit haben die Schüler ihre kognitive Fachkompetenz in den letzten Stunden - wenn auch unbewusst - erheblich verbessert. Da in dem engen zur Verfügung stehenden zeitlichen Rahmen lediglich geringe technomotorische Verbesserungen zu erwarten sind und zudem die Bereitschaft zu ausgiebigen Übungsphasen gegen Null geht, lege ich in der Planung der vorliegenden Unterrichtsreihe den Schwerpunkt vor allem in den Bereich der Verbesserung der Sozialkompetenz (vgl. auch Kap. 3). Zu erwähnen sei jedoch, dass sich bei vielen Schülern der anfänglich unsichere Umgang mit dem Ball verbessert hat.

Drei Schüler heben sich, bedingt durch eine aktive Teilnahme in Fußballvereinen, durch sehr gute konditionelle und koordinative Fähigkeiten von den anderen Schülern ab. Auf Grund des ständigen, beruflich bedingten körperlichen Einsatzes der Schüler kann generell von guten konditionellen Fähigkeiten gesprochen werden, die ihre Bestätigung in den bisherigen Beobachtungen beim Fußballspiel (letzter Block) und "Streetballspiel" (aktueller Block) erfahren haben. Die sprachlichen Kompetenzen entsprechen im allgemeinen den schulischen Vorbildungen (vgl. Kap. 1). Die Erweiterung dieser Kompetenz gehört u.a. zu den langfristig angestrebten Zielen und findet dementsprechend ihre Berücksichtigung in der Planung des Unterrichts.

Methodenkompetenz

Die vorausgegangenen Unterrichtseinheiten waren in einigen Sequenzen lehrerzentriert angelegt. Allerdings wurde die Lerngruppe von Beginn an an eine selbständige und eigenverantwortliche Planung und Organisation von Unterrichtssequenzen herangeführt (Bsp.: das Aufwärmtraining im Fußball wurde von verschiedenen Schülern eigenverantwortlich angeleitet und durchgeführt.). Als Arbeitsformen sind der Lerngruppe aus dem Fach Sport vor allem fragend-entwickelnder Unterricht bekannt; phasenweise auch das Arbeiten in Kleingruppen und mit dem Partner. Darüber hinaus sind ihnen inzwischen weitere Methoden, wie die der Einpunktabfrage und Metaplantchnik, bekannt. Vorkenntnisse bezüglich der Arbeit mit einem Dimensionskreuz sind bis dato bei den Schülern nicht vorhanden.

Die Arbeit im Team gehört zu den typischen Erfordernissen des Berufsalltags der Kanalbauer. Gewisse **Sozialkompetenzen** sind dementsprechend berufsbedingte Voraussetzungen. Dies spiegelt sich auch durch bisherige Erfahrungen aufgrund verschiedener Beobachtungen im Sportunterricht wider. Die Schüler einigen sich i.d.R. bei Regelverstößen untereinander; ein Eingreifen des Lehrers in das Spielgeschehen wurde im Laufe des Unterrichts immer seltener notwendig. Der Verzicht auf die Durchsetzung eigener Interessen und Neigungen zugunsten einer gemeinsamen Spielidee in der Gruppe ist in Ansätzen vorhanden, bedarf jedoch noch weiterer Aufmerksamkeit. Dies findet, ebenso wie die Förderung der Eigeninitiative, in der Planung des Unterrichts Berücksichtigung (vgl. Kap. 5). Mit der eigenständigen Planung und Durchführung von Turnieren wurden die Schüler bislang im Rahmen des Sportunterrichts nicht vertraut gemacht. Der Umgang mit Sportturnieren ist einigen Schülern aus dem Vereinsleben - allerdings ausschließlich als Akteure, nicht als Organisatoren - geläufig. Der Umgangston

innerhalb der Klasse ist - der Berufsgruppe entsprechend - stellenweise ruppig, aber überwiegend freundschaftlich.

1.2. Institutionelle Voraussetzungen

Der Unterricht findet in der schuleigenen Sporthalle statt. Die materielle Ausrüstung der Halle ist durchschnittlich. Von den 15 zur Verfügung stehenden Basketbällen können maximal fünf als "gut" bezeichnet werden. Die übrigen sind nur unter Vorbehalt spielbar, sie weisen u.a. Beulen auf, die das typische Verhalten des Balles beim Dribbeln bisweilen beeinträchtigen. Diese Problematik ist den Schülern bereits aus der vorherigen Stunde bekannt. Der für die Stunde benutzte Kassettenrecorder gehört zur Ausrüstung der Sporthalle. Die Musikkassetten wurden seit der dritten Unterrichtseinheit des aktuellen Blockes von der Lerngruppe selbst mitgebracht.

2. Themenfolge

Im Zentrum der ersten Doppelstunde stand die Erarbeitung grundlegender Aspekte des Sportspiels Basketball. Die Wahl begründet sich aus den Interessen der Schüler (vgl. Kap. 1). Wie zu erwarten, führte sowohl die unterschiedliche motorische Fachkompetenz, als auch die z.T. fehlende Regelbeherrschung, zu großer Unzufriedenheit während des Spielgeschehens. Zudem konnten viele Schüler ihren Bewegungsdrang aufgrund der Klassenstärke im Verhältnis zur normierten Spielerzahl nicht befriedigen. Im Mittelpunkt der zweiten Stunde stand die Entwicklung, Erprobung und Reflexion schülergestalteter Streetball-Varianten. In der dritten Unterrichtseinheit stellten die Schüler aus den einzelnen Lösungsvorschlägen die am besten geeigneten zusammen und ergänzten sie um weitere (vgl. Anhang). Anschließend wurde das entwickelte Spiel mit den festgelegten Regeln gespielt und modifiziert. Die Stunde endete mit der Besprechung und Bewertung (abgestimmt auf die spezielle Situation der Lerngruppe) unterschiedlichster Turniersysteme. Die Unterrichtsreihe (und der Block) endet mit der heutigen vierten Einheit (Lp.), in der die Schüler unter Berücksichtigung ihres neuen Spiels (inkl. nun festgelegter Spielregeln) ein Turnier selbständig planen und durchführen.

3. Angestrebte Kompetenzerweiterung

In der Auseinandersetzung mit der Entwicklung und Durchführung eines Streetball-Turniers sollen die Schüler erfahren, dass sie in der Lage sind, sich selbst zu organisieren, die selbst erarbeiteten Spielregeln umzusetzen und spielrelevante Konflikte ohne die Autorität eines Schiedsrichters oder einer Lehrperson zu lösen.

Die Schüler erweitern ihre **Fachkompetenz**, indem sie

- ⇒ sportartspezifische Fertigkeiten und Fähigkeiten schulen
- ⇒ Spielregeln beachten und umsetzen
- ⇒ die Struktur eines Turniers inkl. der Entwicklung von Spiel- und Zeitplänen als eine Form sportlichen Handelns kennenlernen und anwenden können

Die Schüler erweitern ihre **Methodenkompetenz**, indem sie

- ⇒ das Turnier selbstständig planen und durchführen
- ⇒ das Dimensionskreuz als eine weitere Reflexionsmethode kennenlernen

Die Schüler erweitern ihre **Sozialkompetenz**, indem sie

⇒ lernen, Konflikte kooperativ und kommunikativ innerhalb der Gruppe

zu lösen und eigene Interessen gegenüber vereinbarten Gruppenzielen zurückzustellen

⇒ die Fähigkeiten der Eigenorganisation und Selbstständigkeit verbessern

4. Synoptische Darstellung des geplanten Unterrichtsverlaufs

Artikulation des Unterrichts	Inhalt	Aktions-, Sozial- und Organisationsform	Medien
Einstiegsphase	<ul style="list-style-type: none"> Begrüßung Problemkonfrontation 	<ul style="list-style-type: none"> fragend-entwickelnd 	<ul style="list-style-type: none"> Plakate "Einladung" und "Wegweiser" im Eingangsbereich (vgl. Anhang c))
Erarbeitungsphase	<ul style="list-style-type: none"> die Turnierleitung wird festgelegt Schüler wählen die Mannschaften erstellen einen Spielplan und einen Zeitplan für den Ablauf des Turniers 	<ul style="list-style-type: none"> arbeitsteilige Gruppenarbeit L.: beratend, unterstützend 	<ul style="list-style-type: none"> Beschriftete Plakate "Arbeitsaufträge (vgl. Anhang e)) Plakate (zum beschriften) Stifte Klebeband
Präsentationsphase	<ul style="list-style-type: none"> Dokumentation der Ergebnisse 	<ul style="list-style-type: none"> Schüleraktivität 	<ul style="list-style-type: none"> Plakate
Aufwärmphase	<ul style="list-style-type: none"> Einspielen der Mannschaften 	<ul style="list-style-type: none"> arbeitsteilige Gruppenarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> Basketbälle Körbe Baustellenband, Bänke Hochsprungständer
Aktionsphase (Teil I)	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler führen die selbstorganisierte Planung des Turniers durch vertiefen die festgelegten Regeln im Spiel einigen sich bei Konflikten untereinander 	<ul style="list-style-type: none"> Mannschaftsform L.: beratend, unterstützend 	<ul style="list-style-type: none"> Beschriftete Plakate: Festgelegtes Regelwerk, Spielplan, Auswertungsplan (vgl. Anhang a) und f) Kassettenrecorder inkl. Musikkassette Baustellenband Bänke
Reflexionsphase	<ul style="list-style-type: none"> Schüler äußern sich zum Ablauf des Turniers 	<ul style="list-style-type: none"> Dimensionskreuz Lehrer-Schüler-Gespräch im Plenum 	<ul style="list-style-type: none"> Pappkarten und Kreuz (vgl. Anhang g))
Didaktisches Fenster: Ende des Unterrichtsbesuches			
Aktionsphase (Teil II)	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler führen die selbstorganisierte Planung des Turniers zu Ende vertiefen die festgelegten Regeln im Spiel einigen sich bei Konflikten untereinander Bewerten abschließend die Ergebnisse und verleihen Urkunden 	<ul style="list-style-type: none"> Mannschaftsform 	<ul style="list-style-type: none"> Beschriftete Plakate: Festgelegtes Regelwerk, Spielplan, Auswertungsplan Baustellenband, Bänke Kassettenrecorder inkl. Musikkassette Teilnahme- und Siegerurkunden (vgl. Anhang d))

5. Didaktisch-methodischer Kommentar

5.1. Struktur des Lerninhaltes und seine Begründung

Die Schwerpunktsetzung der heutigen Stunde begründet sich in mehrfacher Hinsicht: Die Richtlinien und Lehrpläne (RuL) für den Sport in NRW formulieren als übergeordnetes Ziel die Erziehung zur "Handlungsfähigkeit im Sport".² Innerhalb der dort beschriebenen neun Aufgaben des Schulsports wird u.a. auf die Entwicklung und Förderung der Spielfähigkeit und des Regelbewusstseins hingewiesen (Aufgabe IV.).³ Des Weiteren wird in den RuL gefordert, dass die Schüler im Schulsport lernen, " ... die Rahmenbedingungen und den Ablauf sportlicher Übungs- und Wettkampfsituationen zunehmend selbst zu gestalten und zu verantworten"⁴ (Aufgabe V). Dies findet im Rahmen der Reihenplanung (und somit auch der heutigen Stunde) Berücksichtigung. Die im Schulsport angestrebten sog. Schlüsselqualifikationen wie Kooperationsfähigkeit, Kommunikations- und Teamfähigkeit sind der Unterrichtsreihe implizit.

Streetball ist als eine Basketball-Variante zu verstehen, bei der zwei Mannschaften zu je drei Spielern auf einen Korb spielen.⁵ Aufgrund seiner "Inszenierung in der spezifischen jugendlichen Bewegungskultur" wird Streetball inzwischen häufig als ein eigenständiges Spiel angesehen.⁶ Streetball existiert einerseits als nichtorganisiertes, "regelloses" Straßenspiel, bei dem sich die Spieler spontan zusammenfinden und andererseits als von außen organisierte Form eines Turnieres, bei dem eindeutige Regeln vorgegeben sind. In diesem Fall zählt und notiert ein sogenannter Courtbeobachter (nicht zu verwechseln mit einem Schiedsrichter) die erzielten Punkte und schlichtet bei Konflikten und Streitigkeiten.⁷ Streetball bietet demnach eine gute Möglichkeit, sich auf den Sport zu beziehen, den die Jugendlichen auch außerhalb der Schule betreiben können.⁸ Verschiedene Regelvariationen und -interpretationen werden akzeptiert und sind für das Spiel charakteristisch. Die jeweilige Regelauslegung hängt in großem Maße von einer individuellen Absprache der beteiligten Teams und von äußeren Rahmenbedingungen ab (Änderungen des Regelwerkes werden z.B. je nach Veranstalter und Veranstaltung vorgenommen).⁹

Letztlich soll durch die Wahl der Vorgehensweise (vgl. Kap. 4) die Kooperations- und Teamfähigkeit geschult und gleichzeitig die Handlungskompetenz erweitert werden, möglichst selbstständig ein Turnier planen und durchzuführen zu können. Wie an anderer Stelle bereits erwähnt (vgl. Kap. 1), treten während der Spielphasen hinsichtlich der Regelauslegung und aufgrund verstärkt ausgeprägtem Einzelkämpfertum immer wieder Konflikte auf. Durch die Wahl dieses Unterrichtsthemas wird die Lerngruppe angehalten, sich dieser Problematik gemeinsam zu stellen. Durch die eigenständige Teameinteilung, selbstständiges Klären von Regelfragen, Festlegen der Dauer des Spiels und das Spielen ohne Schiedsrichter wird eine allgemeine Spielfähigkeit entwickelt, in der die Spieler

² Der Kultusminister des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für den Sport in den Schulen im Lande Nordrhein-Westfalen, Bd. 1, Köln 1981; Seite 8

³ vgl.:ders.: a.a. O. (1981); Seite 10

⁴ ders.: a.a. O. (1981); Seite 11

⁵ vgl.: Glorius/Leue: Ballspiele. Praxiserprobte Spielideen für Freizeit, Schule und Verein. Bd. 2 (1996); Seite 35

⁶ vgl.: Baumann: Streetball - Ein Glücksfall für den Schulsport?! In: Betrifft Sport 2/95; Seite 17

⁷ vgl.: Sahre/Pommerening: Basketball und Streetball. Vom Anfänger zum Köhner (1995);

Seite 168ff und Heitmann: Streetball und 120 andere coole Spielideen (1995); Seite 84ff

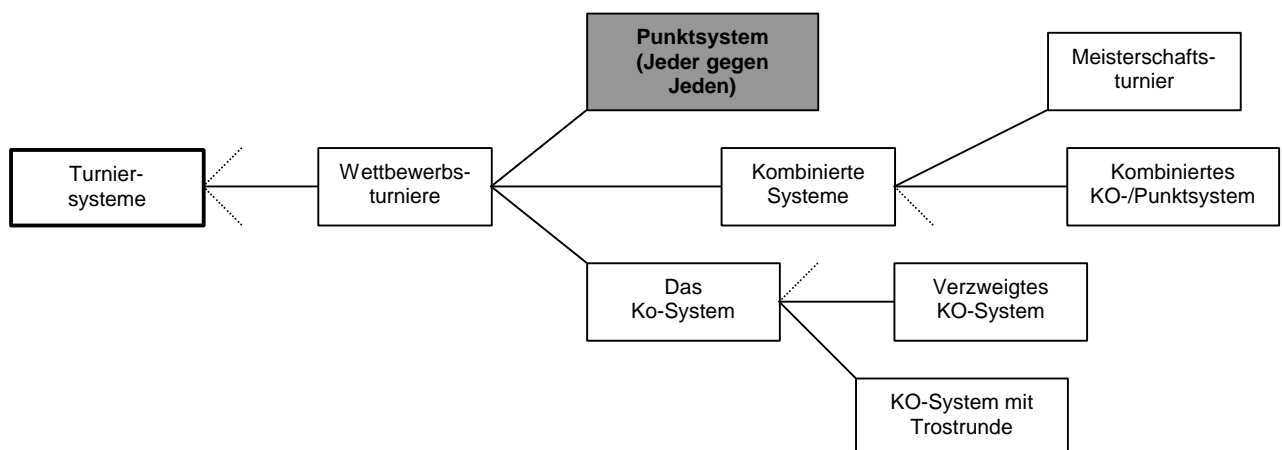
⁸ vgl.: Der Kultusminister des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): a.a.O. (1981); Seite 13

⁹ vgl.: Sahre/Pommerening: a.a.O. (1995); Seite 177

Entscheidungskompetenzen beweisen und Verantwortung tragen müssen. Der gesamte Spielablauf beruht auf Absprachen der unmittelbar Beteiligten.¹⁰

Das Entwickeln einer Handlungsfähigkeit im Sport, die zur Selbstorganisation sportlicher Situationen befähigen soll, steht u.a. im Vordergrund der gesamten Unterrichtsreihe. Hierzu zählen u.a. das Entwickeln und Erproben von Spielregeln (vgl. vorherige Unterrichtsstunden), sowie das Planen und Durchführen von Spielen und Turnieren (vgl. heutige Stunde). Der Schwerpunkt liegt demnach nicht auf einer Verbesserung technomotorischer Fertigkeiten, sondern auf sozialen Aspekten. Indem die Schüler lernen, ein von ihnen entwickeltes Sportspiel eigenständig zu initiieren und Absprachen zum Spielverlauf zu klären, kann diese Kompetenz auch auf ihre Freizeitaktivitäten (und weiteren Sportspiele) übertragen werden. Die Lerngruppe erweitert somit ihre Planungskompetenz, die auch im beruflichen Alltag im Laufe ihrer Berufserfahrung einen immer größeren Stellenwert einnehmen wird. Die Planung und Durchführung eines Turnieres dient darüber hinaus der Verbesserung von Kooperations- und Teamfähigkeit. Des weiteren haben die Schüler in der letzten Unterrichtseinheit den Wunsch geäußert, sich untereinander "messen" zu wollen. Mittels Turnierbetrieb kann diesem Anliegen entsprochen werden.

Um den zeitlichen Rahmen einhalten zu können, wurde zum Ende der vorherigen Sportstunde bereits über unterschiedliche Turniersysteme gesprochen. Abschließend fand eine Bewertung hinsichtlich der Abstimmung auf die spezielle Situation der Lerngruppe statt. Unter Berücksichtigung des ausgeprägten Spiel- und Bewegungsdranges der Schüler wurde festgestellt, dass bestimmte Turniersysteme (wie z.B. das K.O.-System => die schwächsten Teams haben lediglich ein Spiel) für diese Lerngruppe ungeeignet sind. Gemeinschaftlich entschied sich die Lerngruppe für das Turniersystem "Jeder gegen Jeden". Die folgende (selbsterstellte) Abbildung zeigt eine mögliche Abgrenzung¹¹ des Unterrichtsinhaltes:



Zusätzlich wurde entschieden, dass es in dem Turnier keine Courtbeobachter geben wird, da **alle** aktiv am Spielgeschehen teilnehmen möchten.

¹⁰ vgl.: Baumann: a.a.O. (2/95); Seite 16

¹¹ Anmerkung: Unterschiedliche Turniersysteme werden u.a. beschrieben in: Lehrhilfen für den Sportunterricht 9/82; Seite 137ff. Lehrhilfen für den Sportunterricht 7/89; Seite 102ff. Heitmann: Streetball und 120 andere coole Spielideen (1995); Seite 106ff u.s.w.

5.2. Methodisch-mediale Entscheidungen

1. Einstiegsphase

Auf dem Weg zur Turnhalle (Treppenhaus) werden die Schüler mit einem Plakat "Einladung zum Streetballturnier" und entsprechendem Wegweiser auf das Thema der heutigen Stunde eingestimmt.

Nach der Begrüßung wird die Lerngruppe direkt mit dem Problem (Organisation eines Turniers) konfrontiert. Für diese Vorgehensweise habe ich mich entschieden, um in dieser Phase mit möglichst geringem zeitlichen Aufwand die Lerngruppe auf den Verlauf der Stunde einzustimmen und zu informieren. Dies ist m. M. nach nötig, da die komplette Planung und Durchführung des Turniers ansonsten den zeitlichen Rahmen sprengen würde. Die Problemdefinition beinhaltet die wesentlichen Schlüsselstellen zur Planung des Turniers.

2. Erarbeitungsphase

Zu Beginn wird der Lerngruppe der "Turnierleiter" bekanntgegeben. Hierbei handelt es sich um den Schüler, der mittels Attest vom aktiven Sportunterricht befreit ist (vgl. Kap. 1). Durch ein Einbinden dieses Schülers in den Spielbetrieb kann einerseits auf die Wahl der Turnierleitung verzichtet werden (Zeitersparnis), auf der anderen Seite kann das Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein durch die aufgetragene Verantwortung gestärkt werden.

Die Schüler sollen unter Berücksichtigung des Regelwerkes (=> drei Spieler in einem Team; ggf. + ein Auswechselspieler) Mannschaften wählen. Das eigenständige Wählen ist der Lerngruppe bereits aus vorherigen Unterrichtsstunden bekannt und soll ihnen bereits in dieser Phase die Möglichkeit geben, kommunikativ und kooperativ Entscheidungen zu treffen. Anschließend werden in arbeitsteiligen Gruppen ein Spielplan und ein Zeitplan entwickelt. Die Schüler erhalten zu diesem Zweck jeweils einen entsprechenden Arbeitsauftrag (vgl. Anhang e)). Auf den Arbeitsaufträgen sind die jeweils zu beachtenden Schlüsselstellen formuliert. Die Thematik der eigenständigen Planung und Durchführung des Turniers wird dadurch nur unwesentlich eingeschränkt, erscheint mir jedoch aufgrund der bescheiden ausgeprägten Kompetenzen (vgl. Kap. 1) der Lerngruppe notwendig, um eine Hilfestellung zu geben. Den Schülern soll nicht der Eindruck entstehen, dass sie mit dem Problem "alleine gelassen" werden. Andererseits stellt sich die Hilfestellung als derart gering dar, dass sie die Selbstständigkeit nicht ernsthaft einschränkt. Die Arbeitsaufträge werden in sechs verschiedenen Farben (Rot, Blau, Grün, Lila, Orange, Grau) als DIN 4 - Kopien an die Lerngruppe ausgegeben und zwar in der Art und Weise, dass jedes Team eine andersfarbige Kopie (in einfacher Ausfertigung) erhält. Somit müssen die Teams sich nicht noch um eine jeweilige Namengebung bemühen, sondern können direkt als rote, blaue, ... Gruppe in die Listen eingetragen werden. Um ein enges, kooperatives Zusammenarbeiten zu fördern, habe ich mich dazu entschieden, dass jede Arbeitsgruppe max. drei Kopien erhält. Die Ergebnisse werden dann von den Schülern auf Plakaten festgehalten. Durch ein Fixieren wird der gesamten Lerngruppe dauerhafter Einblick in den Verlauf des Turniers gewährt; dies entspricht überdies den Gepflogenheiten offizieller Turniere und schafft einen Realitätsbezug. Ich werde in dieser Phase den Gruppen beratend zur Seite stehen, falls dies erforderlich ist.

3. Präsentationsphase

Um der gesamten Lerngruppe die entwickelten Ergebnisse möglichst transparent zu machen, sollen die einzelnen Arbeitsgemeinschaften ihre Lösungsvorschläge kurz präsentieren. Die entwickelten Plakate werden an der Hallenwand befestigt. Somit sind alle über den geplanten Verlauf des Turniers informiert und können jederzeit über den aktuellen Turnierhergang Angaben einholen.

4. Aufwärmphase

Die Schüler spielen sich in ihren Teams an den drei Basketballkörben ein. Da das anschließende Turnier wettkampfcharakter hat, ist davon auszugehen, dass die Schüler von Beginn an bemüht sind, jeden Ball zu erkämpfen. Daher ist ein Aufwärmen der Muskulatur während dieser Phase sinnvoll. Zudem wird den Schülern die Möglichkeit gegeben, sich mit dem eigenen Team vertraut zu machen. Um die Atmosphäre aufzulockern und einen Bezug zum Freizeitsport herzustellen, wird in dieser Phase (und den folgenden) Musik eingespielt. Um die Felder voneinander abzugrenzen, wurden diese mittels Baustellenband in drei Bereiche unterteilt. Zusätzlich werden Bänke zwischen den Feldern aufgestellt. Dies soll verhindern (oder zumindest erschweren), dass Bälle in die anderen Bereiche gelangen und somit eine Gefahr für spielende Teams darstellt. Trotz dieser Maßnahmen wird soeben beschriebenes nicht gänzlich zu verhindern sein. Da man sich im Vorfeld darauf geeinigt hat, dass es kein offizielles Spielfeld inkl. Markierungen gibt, bietet das ausgespannte Baustellenband den Schülern zusätzlich eine Orientierungshilfe.

5. Aktionsphase Teil I

Die Schüler führen das Turnier nach dem selbsterstellten Spiel- und Zeitplan durch. Unter den Körben hängen jeweils die Spielregeln auf gelbem Pappkarton. Die Wahl der Farbe ergibt sich als logische Konsequenz der gesamten Reihenplanung.¹² Die Plakate dienen als Erinnerungshilfe: Zum einen, um bei Schwierigkeiten auf das Regelwerk zurückgreifen zu können und zum anderen, um die Schüler daran zu erinnern, dass diese Spielregeln obligatorisch sind. Zusätzlich sind die Felder mit den Großbuchstaben A, B und C markiert, um den Spielablauf zu erleichtern.

6. Reflexionsphase

Nachdem die Lerngruppe einen Teil der Spiele durchgeführt hat, treffen sich alle zu einem "Abschlussgespräch". Diese Unterbrechung des Spielbetriebes dient einerseits als Bewegungspause für die Schüler, andererseits als Möglichkeit, über bis dato gemachte Lernerfolge und Erfahrungen zu reflektieren. Darüber hinaus wird mir die Gelegenheit gegeben, aufgrund dieser Informationen Rückschlüsse für die weitere Planung von Unterricht ziehen zu können. Zu diesem Zweck wird ein sogenanntes Dimensionskreuz (vgl. Anhang g)) auf dem Hallenboden ausgelegt. Alle Schüler sollen (nach einer kurzen Erläuterung) durch die Stellung im Raum zum Ausdruck bringen, wie sie die Organisation des Turniers erlebt haben. Durch diese Vorgehensweise werden die Schüler angehalten, ihre persönliche Meinung darzustellen. Die Stellung im Dimensionskreuz soll dann von

¹² Anmerkung: Die Regeln wurden in der zweiten Unterrichtsstunde einheitlich auf **gelben** Karten festgelegt.

vereinzelt Schülern begründet werden. Aufgrund des bis dato geringem Interesses an kognitiven Phasen soll durch das Anbieten dieser (und anderer, immer neuer) Methode(n) die Reflexion für die Lerngruppe erleichtert werden. Zudem stellt sich durch diese Reflexionsmethode ein umfassenderes Meinungsbild der Schüler dar, als wenn sie lediglich befragt würden (wie bereits angedeutet, besteht derzeit kein großes Schülerinteresse an kognitiven Phasen; vgl. Kap. 1).

Didaktisches Fenster: Ende des Unterrichtsbesuches

7. Aktionsphase Teil II

Im weiteren Verlauf bekommen die Schüler die Möglichkeit, ihr Turnier zu Ende zu führen und anschließend Sieger (und Teilnehmer) für den sportlichen Wettkampf auszuzeichnen. Das Überreichen der entsprechenden Urkunden (vgl. Anhang **d**) liegt in den Händen der Turnierleitung.

6. Literaturliste

Bundesanstalt für Arbeit (Hrsg.): Blätter zur Berufskunde. Kanalbauer / Kanalbauerin; Bielefeld 1996

Der Kultusminister des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für den Sport in den Schulen im Lande Nordrhein-Westfalen, Bd. 1, Köln 1981

Landesinstitut für Schule und Weiterbildung: Methodensammlung; in:
<http://www.learn-line.nrw.de/>

Studienseminar für die Sekundarstufe II, Düsseldorf II : Begleitende Skripte zur Referendarausbildung des Hauptseminars Hr. Brunkau und Sportseminars Hr. Dimmig; Düsseldorf 1998

Glorius/Leue: Ballspiele. Praxiserprobte Spielideen für Freizeit, Schule und Verein. Bd. 2 (1996)

Baumann: Streetball - Ein Glücksfall für den Schulsport?! In: *Betrifft Sport* 2/95

Sahre/Pommerening: Basketball und Streetball. Vom Anfänger zum Könner (1995)

Heitmann: Streetball und 120 andere coole Spielideen (1995)

Lehrhilfen für den Sportunterricht 9/82

Lehrhilfen für den Sportunterricht 7/89

7. Anhang

a) Selbstentwickelte Spielregeln:

Grundregeln:

1. Oberstes Gebot: Fair geht vor!
2. Es wird nur auf einen Korb gespielt
3. Es gibt keinen Schiedsrichter; Schwierigkeiten und Fouls werden innerhalb der Gruppe angezeigt und geregelt
4. Jedes Team besteht aus drei Spielern (ggf. + ein Auswechselspieler; hier kann "fliegend" gewechselt werden)
5. Vor einem Korberfolg müssen **alle** Spieler des angreifenden Teams in Ballbesitz gewesen sein
6. Nach einem Korberfolg wechselt der Ballbesitz (neuer Spielbeginn unter dem Korb)
7. Jeder erfolgreiche Korbwurf zählt **einen** Punkt
8. Doppeldribbel ist verboten

Fouls / Verstöße:

1. Doppeldribbel => Die andere Mannschaft erhält den Ball
2. Foul => Die Spieler der eigenen Mannschaft sagen die Fouls bei Mitspielern an und erhalten 1 Freiwurf
3. Wenn ein Spieler während des Wurfes gefoult wird, zählt der Korb. Der Freiwurf wird trotzdem ausgeführt

b) Die "offiziellen" Spielregeln

Die folgenden Regeln basieren auf denen der **NBA Three On Three**¹³

Das Spielfeld (Court)

Das Spielfeld soll eine Größe von 10 x 10 bis zu 13 x 13 Metern haben. Die Zwei-Punkte-Linie (identisch mit der Drei-Punkte-Linie) wird aus einem Halbkreis mit einem Radius von 6,25 m vom Mittelkreis des Korbes gebildet. Die Freiwurflinie sollte 4,60 m vom Brett entfernt sein. Ein Ball der das Gestänge der Korbanlage berührt, wird als Aus-Ball gewertet.

Team 3-on-3

Ein Team besteht aus vier Spielern, Spieler einschließlich Ersatzspieler/innen können beliebig oft ein- und ausgewechselt werden. Ein/e TeamsprecherIn repräsentiert das Team und ist Ansprechpartner für die Spielleitung oder den Courtbeobachter.

Courtbeobachter

Courtbeobachter sind keine Schiedsrichter, sondern freiwillige Helfer. Sie kontrollieren den Teammeldebogen, notieren den Spielstand und die Team-Fouls. Sie entscheiden durch Münzwurf, welches Team bei Spielbeginn in Ballbesitz kommt. Sie schlichten im Streitfall. Sie dürfen bei unsportlichem Verhalten einzelne Spieler oder ein Team disqualifizieren. Die Entscheidungen der Courtbeobachter sind endgültig.

Das Spiel

Ein Spiel muß mit drei Spielern begonnen und mit mindestens zwei Spielern beendet werden. Während eines Turniers dürfen nur die für das Team gemeldeten Spieler eingesetzt werden. Ein Austausch von Spielern ist nicht erlaubt. Nichtbeachtung hat Turnierausschluß zur Folge. Ein Korberfolg zählt 1 Punkt, ein Korberfolg jenseits der Zwei-Punkte-Linie zählt zwei Punkte. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz vom Angreifer zum Verteidiger - kein "make it, take it".

Dunkings sind nicht erlaubt und werden mit Ballverlust bestraft. Bei Korberfolg, Fouls und Ausbällen wird in der Mitte des Spielfeldes, jenseits der Zwei-Punkte-Linie gestartet. Die verteidigende Mannschaft übergibt den Ball an die angreifende Mannschaft (Ball-Check). Nach einem Defensiv-Rebound muß der Ball erst einem Mitspieler in die Zone für den Ball-Check zugespielt werden, bevor ein Angriff gestartet werden kann. Pro Team ist eine Auszeit von 30 Sekunden erlaubt. Die Spieluhr läuft weiter. Bei einer Auszeit in den letzten drei Spielminuten wird die Spieluhr gestoppt. Die Spieldauer muß verbindlich abgemacht werden. Bei einem Unentschieden wird das Spiel verlängert. Das Team, das bei Spielende in Ballbesitz war, darf zuerst angreifen. der erste Korberfolg führt zum Sieg ("Sudden death").

Fouls

Der gefoulte Spieler sagt das Foul selber an. Nach dem sechsten Team-Foul wird jedes weitere Foul mit einem Freiwurf bestraft. Ein Freiwurf, ob erfolgreich oder erfolglos, hat in jedem Fall einen Ballbesitzwechsel zur Folge. Es gibt keinen Rebound. Wird ein Spieler im Wurf gefoult und erzielt den Korb, wird dieser mit einem Punkt oder zwei Punkten gewertet. Wird ein Spieler im Wurf gefoult und erzielt keinen Korb, erhält er einen Freiwurf. Grobe, absichtliche Fouls werden vom Courtbeobachter mit einem Freiwurf und Ballbesitz für den Angreifer geahndet. Zwei absichtliche Fouls eines Spielers haben den Ausschluß vom Spiel/Turnier zur Folge.

¹³ zitiert nach: Baumann: a.a.O. (2/95); Seite 18

c) Einladung

Einladung

Das Berufskolleg Ost der Stadt Essen
veranstaltet am 01.02.1999 ab 09:30 Uhr
ein **Streetball-Turnier.**



Es können alle Schüler der Klasse
Tb B M25 teilnehmen.

Die Anmeldung erfolgt vor Ort

d) Teilnehmer- und Siegerurkunden:

Siegerurkunde

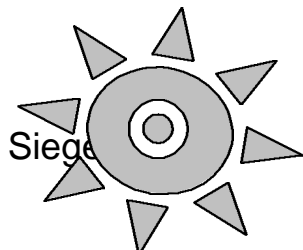
Für die erfolgreiche Teilnahme
an dem Streetballturnier
vom 01.02.1999

verleihen wir



als **Sieger** diese Urkunde

Der Veranstalter:



Unterschrift

Teilnehmerurkunde

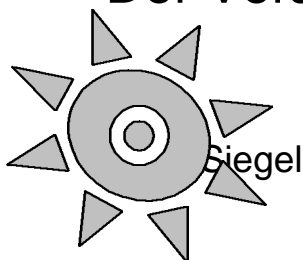
Für die erfolgreiche Teilnahme
an dem Streetballturnier
vom 01.02.1999

verleihen wir



als Anerkennung diese Urkunde

Der Veranstalter:



Unterschrift

e) Arbeitsaufträge

Gruppe 1:

Erstellt einen **Spielplan**
für ein Turnier
"Jeder gegen Jeden"!



Es stehen **drei Spielfelder**
zur Verfügung

Legt die **jeweiligen Spielgegner**
und die **Reihenfolge** der Spiele
fest.

⌚ Ihr habt **8 Minuten** Zeit

😊 Viel Spaß

Arbeitsauftrag

Gruppe 2:

Erstellt einen **Zeitplan**
für ein Turnier
"Jeder gegen Jeden"
mit einer **Gesamtspielzeit**
von **40 Minuten**



Es stehen **drei Spielfelder**
zur Verfügung

Plant für den **Wechsel der Teams**
jeweils **1 1/2 Minuten** ein

⌚ Ihr habt **8 Minuten** Zeit

😊 Viel Spaß

Arbeitsauftrag

f) Plakate Spielplan und Zeitplan

Spielplan

Zeitplan

g) Dimensionskreuz

