

STUNDENVORBEREITUNGEN

SCHULART:

Grundschule

FACH:

Sport

THEMA:

*Wir sammeln erste Erfahrungen
mit dem Sportgerät Frisbee*

STAATLICHES STUDIENSEMINAR
FÜR DAS LEHRAMT AN GRUNDSCHULEN

UNTERRICHTSENTWURF

zur Zweiten Staatsprüfung

Fach: Sport

Thema: Wir sammeln erste Erfahrungen mit dem Sportgerät Frisbee

Lehramtsanwärterin:

Prüfungsvorsitz:

Fachleiter:

AS-Leiterin:

Stellv. Schulleiterin:

Mentorin:

Schule:

Klasse: 4a

Datum:

Uhrzeit: 10.15 – 11.05 Uhr

1 Analyse des Lernvorhabens

In der vorliegenden Unterrichtseinheit steht die Spielform „Ultimate Frisbee“ im Zentrum. Frisbees kennt jeder, als Sportart dagegen zählt man das sogenannte Ultimate Frisbee – kurz auch Ultimate genannt - zu den Trendsportarten. Wie viele Trendsportarten hat Ultimate Frisbee seinen Ursprung in Amerika, wo 1964 mit dem International Frisbee Association (IFA) auch der erste internationale Verband gegründet wurde. Mitte der 70er begann es sich auch in Deutschland zu etablieren und ist mittlerweile auch eine offizielle Wettkampfdisziplin des Allgemeinen Deutschen Hochschulsports. In Schulen und vor allem in Grundschulen ist Ultimate dagegen noch lange nicht so verbreitet. Es eignet sich jedoch hervorragend, um die allgemeine Spielfähigkeit zu schulen. Gleichzeitig steht der Fairnessgedanke ganz oben, es gibt keinen Schiedsrichter, wodurch Schülerinnen und Schüler (im Folgenden steht Schüler für beide Geschlechter) lernen ein Spiel eigenverantwortlich zu regeln. Kooperation, Teamfähigkeit, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit sind wichtige Kompetenzen, die geschult und benötigt werden, um dieses Spiel in Gang zu halten. Zudem besteht bei dieser Spielform eine relativ große Chancengleichheit, die Schüler haben zwar meist Vorerfahrungen mit Frisbees, jedoch in Kombination mit einem Wettbewerbsspiel ist dies neu und gerade auch für die Leistungsschwächeren Anlass für besonderen Ehrgeiz und Motivation (vgl. <http://www.fssport.de/texte/Gerhard.pdf>).

In dieser ersten Stunde der Einheit sollen erste Bewegungserfahrungen gesammelt werden, um im weiteren Verlauf der Einheit über den Aspekt des Miteinander- zum Gegeneinander-Spielen zu kommen. Hierzu steht die Schwerpunktkompetenz „Die Schüler sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen mit Frisbees“ im Mittelpunkt und wird auch durchgängig durch die ganze Stunde gefördert. Im ersten Teil der Stunde wird bereits die Freie Phase genutzt, um die verschiedenen Arten der Frisbees kennenzulernen und erste Bewegungserfahrungen damit zu sammeln. Weiterhin werden erste Wurf- und Fangtechniken thematisiert, die das eventuell bestehende Repertoire erweitern. Bei den darauffolgenden Stationen wird das zielgenaue Werfen geübt, welches zusammen mit der Fangtechnik auch im Spiel danach angewendet wird. Somit werden die gesammelten Erfahrungen mit der Frisbee aufgenommen und im Spiel erweitert.

Diese Vorgehensweise entspricht der methodischen Herangehensweise nach dem spielgemäßen Konzept, indem vom Bekannten zum Unbekannten bzw. vom Einfachen zum Komplexen gegangen wird. Somit beginnt die Einheit mit einer Gerätegewöhnung, der Anknüpfung an etwaige Vorerfahrungen der Schüler und dem Zuwerfen mit der Rückhand,

um im weiteren Verlauf der Einheit Schritt für Schritt zum Zielspiel Ultimate Frisbee zu gelangen.

2 Begründung des Lernvorhabens

Die Unterrichtsstunde sowie die gesamte Unterrichtseinheit lassen sich im Teilrahmenplan Sport dem Bewegungsfeld „Miteinander und gegeneinander spielen“ zuordnen (vgl. TRP S. 22ff).

Obwohl Ultimate Frisbee nicht zu den klassischen Großen Spielen gehört, ist es diesen zuzuordnen, da sich viele Merkmale überschneiden. Neben dem Schulen technischer Fertigkeiten und der allgemeinen Spielfähigkeit, steht vor allem das faire Miteinander im Mittelpunkt, was durch das Nichtvorhandenseins eines Schiedsrichters hier besonders betont wird. Die Fähigkeit der Spielübersicht, den freien Mann zu sehen, sich selbst frei zu laufen und Punkte zu erzielen sind ebenso auf andere Große Spiele wie Handball, Basketball oder Fussball zu übertragen. So kann man Ultimate auch als Trendvariante traditioneller Sportarten bezeichnen.

Betrachtet man die Schule als Lern- und Lebenswelt, ist es für Kinder wichtig, Trendsportarten mit in den Sportunterricht einzubeziehen, da viele Kinder diese zum einen sonst nicht erst als „richtige“ Sportart sehen würden, zum anderen oftmals auch gar nicht erst kennenlernen. Doch gerade auch durch diese Trendsportarten finden vielleicht viele Kinder Spaß und werden zu einem lebenslangen Sporttreiben motiviert, wozu der Schulsport beitragen soll. Da sich vor allem am Beginn der Einheit alle Kinder auf dem gleichen Level befinden, sind auch sportlich schwächere Kinde nicht direkt im Nachteil. Im Gegensatz dazu sollte aber auch nicht versucht werden, Trendsportarten zu verschulischen, da einerseits sonst der Attraktivitäts-Charakter dieser deutlich verringert werden und andererseits die Schulsportinhalte in eine unendliche Fülle steigen würden. Das exemplarische Erproben im Sinne eines mehrperspektivischen Unterrichts steht beim Einsatz von Trendsportarten wie dem Ultimate im Vordergrund. Und gerade hier ist Ultimate vor allem auch aufgrund des geringen Materialaufwandes geeignet.

3 Darstellung der Unterrichtseinheit

Folgende Kompetenzbereiche sollen im Rahmen dieser Unterrichtseinheit gefördert werden:

Personale Kompetenz:

Die Schüler:

- zeigen Leistungs- und Anstrengungsbereitschaft.
- schätzen eigene Leistungen realistisch ein.

Soziale Kompetenz:

Die Schüler:

- entwickeln und zeigen faires Verhalten.
- werden teamfähig.
- vereinbaren Regeln und halten diese ein.
- übernehmen Verantwortung für sich selbst und für Mitschülerinnen und Mitschüler.

Sachkompetenz:

Die Schüler:

- **sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen.**
- entwickeln konditionelle Fähigkeiten.
- beherrschen fachspezifische Handlungsabläufe.
- verstehen die Grundidee eines Spiels und halten Vereinbarungen/ Regeln ein.
- entwickeln Regeln und variieren diese.
- erkennen und erfahren Merkmale für faires und verantwortungsbewusstes Spiel- und Mannschaftsverhalten und lösen dabei auftretende Konflikte zunehmend selbstständig.
- entwickeln eine allgemeine Spielfähigkeit im Sinne einer spielübergreifenden Spielschulung.
- Lernen sportartspezifische Spiel- und Übungsreihen zur Entwicklung der „Großen Spiele“ kennen.
- kennen grundlegende Fachbegriffe.

Methodenkompetenz:

Die Schüler:

- beobachten gezielt Beobachtungsabläufe und versprachlichen diese.
- reflektieren einfache Spielsituationen und übertragen sie auf das eigene Spielverhalten.

Tabellarische Darstellung der Unterrichtseinheit

Stundenthema	Kurzbeschreibung	Schwerpunkt- kompetenz Die SuS...
1. Stunde: Wir sammeln Erfahrungen mit dem Sportgerät Frisbee	Die SuS sammeln zu Beginn der Stunde paarweise oder zu dritt Wurf- und Fangerfahrungen mit verschiedenen Frisbees. „Backhand-Wurf“ und „Sandwich-Catch“ werden demonstriert und imitiert und als Fachbegriffe gehört. Die Wurferfahrungen werden in anschließenden Zielwurf-Stationen erweitert. Danach werden Wurf- und Fangtechniken im Spiel „Scheibentransport“ angewandt.	...sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen mit Frisbees.
2. Stunde: Vom Miteinander zum Gegeneinander	Die bereits erfahrenen Aspekte des Ultimate Frisbees werden anfangs wiederholt. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase mit der Frisbee wird mit Parlauf („Give and go“) die Basis des Spiel nochmals geübt. Anschließend wird das Spiel aus der ersten Stunde „Scheibentransport“ erneut gespielt mit dem Zusatz, dass zwei Mannschaften in einem Feld spielen (nicht gegeneinander). Dies wird schließlich erweitert, indem die Scheibe der anderen Mannschaft runtergeschlagen werden darf. Im Anschluss spielen je zwei Mannschaften in einem Feld Zielwerfen gegeneinander.	Die SuS entwickeln eine allgemeine Spielfähigkeit im Sinne einer spielartübergreifenden Spielschulung.
3. Stunde: Wir erweitern unsere spielspezifischen Fertigkeiten und erleben das“ Spirit of the game“	Nach einer kurzen Einwurfphase (Zielwerfen auf verschiedene Ziele in zwei Gruppen) werden den SuS zwei weitere Wurfoptionen vorgestellt, die sie im Anschluss paarweise	Die SuS entwickeln eine allgemeine Spielfähigkeit im Sinne einer spielartübergreifenden Spielschulung.

in verschiedenen Wettkampfformen.	ausprobieren. Danach werden mit „Fänger-Werfer-Marker“ die Wurf- und Fangtechniken geübt. Im Anschluss wird auf zwei Felder „Scheibe halten“ gespielt. Hierbei sind die Angreifer in Überzahl (4:2). Bei diesem Spiel stehen die erarbeiteten Regeln im Fokus. Abschließend wird „Scheibenrace“ gespielt,	
4. Stunde: Wir nähern uns dem Zielspiel „Ultimate Frisbee“.	Zu Beginn werden mit dem Spiel „Frisbeeklatschen“ die Wurf- und Fangtechniken in Erinnerung gerufen. Nachdem die bereits bekannten Regeln wiederholt worden sind, wird in drei Feldern zuerst die Zielform Ultimate Frisbee 3:2 und anschließend 3:3 gespielt. Hierbei soll besonders die erforderliche Manndeckung in den Mittelpunkt rücken.	Die SuS entwickeln eine allgemeine Spielfähigkeit im Sinne einer spielartübergreifenden Spielschulung.
5. Stunde: Wir üben unsere Spielübersicht mit Ultimate Frisbee.	Nach einer freien Phase mit der Frisbee wird das Spiel „Beat the disc“ gespielt. Nach einer Freilaufübung, wird im Anschluss zuerst 3:3 auf zwei Zonen gespielt (Wdh. letzte Stunde), was dann auf vier Zonen erweitert wird Schulung der Spielübersicht).	Die SuS entwickeln eine allgemeine Spielfähigkeit im Sinne einer spielartübergreifenden Spielschulung.
6. Stunde: Auf dem Weg zum Ultimate-Profi	Nach einem Aufwärmspiel mit der Frisbee (SuS dürfen aus bisherigen auswählen), wird das 4-Zonen-Frisbee der letzten Stunde auf 4:4 erweitert. Je nach Spielfluss wird evtl. noch eine Freilaufübung eingebaut. In der zweiten Hälfte soll erstmals auf das ganze Feld 5:5, wie bei den Profis, gespielt werden.	Die SuS entwickeln eine allgemeine Spielfähigkeit im Sinne einer spielartübergreifenden Spielschulung.
7. Stunde: Wir ermitteln unsere Frisbee- Könige.	Nach einer Einwurfsphase, in der alle Wurfarten in Erinnerung gerufen werden, steht bei „Schweinchen in der Mitte“ das Wurfverhalten im Zentrum. Anschließend wird die Klasse in 4 Teams eingeteilt und ein kleines Turnier im „Jeder gegen Jeden-Modus“ gespielt. Wenn genügend Zeit bleibt, wird auf das große Feld mit „fliegendem Wechsel“ gespielt. In einer Abschlussreflexion werden die (individuellen) Vor- und Nachteile des „Ultimate Frisbee“	Die SuS entwickeln eine allgemeine Spielfähigkeit im Sinne einer spielartübergreifenden Spielschulung.

	thematisiert.	
--	---------------	--

4 Lernchancen

Schwerpunktkompetenz	Handlungssituationen
Die Schüler sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen mit Frisbees.	<p>Die SuS...</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ werfen und fangen paarweise oder zu dritt in Gassenaufstellung verschiedene Frisbees, indem sie versuchen sich kontrolliert zuzuwerfen. ○ erfahren Eigenschaften unterschiedlicher Frisbees. ○ imitieren den „Backhand-Wurf“ und den „Sandwich-Catch“. ○ werfen zielgenau durch oder auf Ziele/Materialien. ○ wenden die kennengelernten Wurf- und Fangtechniken im Spiel „Scheibentransport“ an, indem sie versuchen fünf Pässe innerhalb der Gruppe zu spielen, ohne dass die Frisbee den Boden berührt.

5 Analyse der Lernausgangslage

Lernausgangslage	Konsequenzen für die Stunde
<p><u>Allgemeine Voraussetzungen:</u> Die Sporthalle der Grundschule befindet sich außerhalb des Schulgeländes. Der Weg zur Sporthalle dauert ungefähr 10 Minuten. Die Klasse geht normalerweise nur in den Doppelstunden in die Halle.</p> <p>In der Klasse 4a befinden sich 21 Kinder, 12 Mädchen und 9 Jungen.</p>	<p>Die Stunde beginnt im Klassensaal. Die Klasse macht sich direkt nach der Begrüßung auf den Weg. Die SuS führen die Schmuckkontrolle bereits weitgehend selbstständig durch, die LAA erinnert jedoch sicherheitshalber daran. Ebenso wird kurz auf die schon aufgebauten Materialien hingewiesen, die in der Freien Phase noch nicht genutzt werden.</p> <p>Aufgrund der ungeraden Anzahl gibt es neben den Paaren auch eine Dreiergruppe.</p>
<p><u>Fachliche Voraussetzungen:</u> Die Klasse 4a ist im Allgemeinen eher problemlos und steht neuen Inhalten meist offen gegenüber. Trotz etwaiger Freizeiterfahrungen sind die</p>	<p>Die Inhalte obliegen einer inneren</p>

<p>Vorbedingungen der Spielerinnen und Spieler nicht ungleich geprägt, sondern verhältnismäßig gleich</p> <p>Y., F., L. und T. fallen im Sportunterricht und vor allem in Ballsportarten durch gute Leistungen auf.</p>	<p>Differenzierung. Die SuS können selbst entscheiden, wie weit ihre Entfernung zu Partner oder Ziel ist.</p> <p>Durch ihr allgemein gutes Spielverständnis, behält die LAA sie im Auge, um sie eventuell als Imitationsbeispiel demonstrieren zu lassen.</p>
<p><u>Überfachliche Voraussetzungen:</u></p> <p>➤ <u>Methodische Kompetenz</u> Die Klasse ist es gewohnt in selbstgewählten Gruppen zusammenzuarbeiten.</p> <p>➤ <u>Sozial-kommunikative Kompetenz</u> L. verhält sich des Öfteren eigensinnig und kann sich bei Gesprächen schwer zurückhalten. Le. hält sich nicht immer an Gesprächsregeln und Anweisungen. Y. lässt sich des Öfteren mitreißen und hält sich daher ebenfalls nicht immer an Gesprächsregeln.</p> <p>➤ <u>Selbstkompetenz</u> A., S. und B. sind in sportlicher Hinsicht eher ängstliche Mädchen. J. ist eine träge Person. Sie ruht sich gerne zwischendurch aus.</p>	<p>Die Schüler wählen am Wochenbeginn ihre Gruppe der Woche aus, um ein harmonisches Arbeiten zu gewährleisten.</p> <p>Die LAA erinnert L. bei Bedarf an die bekannten Gesprächsregeln.</p> <p>Die LAA behält Le. und Y. im Blick und zeigt ihnen dies auch durch Mimik oder wenn nötig auch Ermahnungen.</p> <p>Durch die frühen Hinweise der Fangtechniken soll der Angst, beispielsweise beim Fangen, entgegengewirkt werden. Die LAA bestärkt J. bei gelungenen Aktionen. Bei nachlassender Motivation ermuntert sie sie zum Üben und gibt evtl. Tipps.</p>

6 Analyse des Lernarrangements

Die freie Phase zu Beginn der Stunde wird bereits genutzt, um auf das Sportgerät Frisbee einzustimmen. Die Schüler sind es gewohnt, in dieser Phase eine Spielanleitung am Fenster der Lehrerkabine zu finden. Dies wird aufgegriffen, indem den Kindern eine erste Bewegungsaufgabe mit den Frisbees gestellt wird. Diese soll in Gassenaufstellung durchgeführt werden, um einerseits zu gewährleisten, dass die Schüler der Einfachheit halber zuerst stehend mit den Frisbees werfen und fangen. Andererseits - und dieser Aspekt ist besonders wichtig – wird diese Organisationsform aufgrund der Sicherheit gewählt, da das Wurfgerät „Frisbee“ vermutlich des Öfteren noch unkontrolliert fliegt und die Gefahr zu groß ist, dass Kinder beispielsweise am Kopf getroffen werden würden. Die Musik wurde von der Klasse gewünscht und zusammengestellt, dient aber neben der Motivation auch als akustisches Signal.

Die Einstiegsphase wird ohne Unterbrechung mit der freien Phase verknüpft, um die Bewegungsintensität hoch zu halten. Hierzu beobachtet die LAA die Kleingruppen in der ersten Phase und lässt ein gelungenes Bewegungsbeispiel der Schüler demonstrieren, nachdem ein Stopp durch die Musik erfolgt und alle anderen Kinder sich kurz hinsetzen. Die LAA weist an dieser Stelle auf die Fachbegriffe des „Backhand-Wurfes“ und des „Sandwich-Catch“ hin, woraufhin alle Kinder versuchen das Demonstrationsbeispiel zu imitieren. Dieses Lernen durch Imitieren - oder auch Lernen am Modell genannt - ist beim motorischen Lernen von Bewegungstechniken besonders geeignet, um nach einer ersten individuellen Testphase erste Erfolge zu verzeichnen.

Im anschließenden Sitzkreis, in den alle Schüler ihre Frisbees mitbringen, soll kurz auf die verschiedenen Arten der Frisbees eingegangen werden. Diese Form wurde gewählt, da sie aufgrund der Anordnung gut für Kommunikation und Präsentation der Frisbees geeignet ist.

Die darauffolgende Stationsarbeit in Fünfergruppen (bzw. einer Sechsergruppe) gewährleistet Bewegungserfahrungen für alle Kinder. Es werden die bekannten Wochengruppen genutzt, welche aus Zeitspargründen immer in der Montagssportstunde für die Woche festgelegt werden und Farben zugeordnet sind, die die entsprechenden Anfangs-Stationen symbolisieren. Die vier verschiedenen Ziel-Stationen bestehen aus Materialien, durch die man durchwerfen kann oder die abgeworfen werden sollen. Die Schüler entwickeln ein Gefühl für ein kontrolliertes Fliegen der Frisbeescheibe. Da im Anschluss noch eine spielerische Übungsform stattfindet, beträgt die Zeit an den Stationen lediglich zwei Minuten. Des Weiteren liegt der Schwerpunkt der Stunde auf dem Sammeln verschiedener Bewegungserfahrungen und nicht auf dem Üben von Techniken. Aus diesem Grund ist auch das Werfen mit unterschiedlichen Frisbees wichtig, welche die Kinder eigenständig auswählen.

<u>Station grün:</u> „Durch Reifen werfen“	Drei Reifen sind mit Sprungseilen in verschiedenen Höhen im Tor befestigt. Durch diese sollen die Kinder durchwerfen.
<u>Station gelb:</u> „Hütchen abwerfen“	Die Schüler werfen Hütchen ab, die auf einer Bank stehen.
<u>Station orange:</u> „Durch Bänke und Kasten werfen“	Eine Bank liegt umgedreht auf einer anderen Bank. Außerdem steht ein offenes Kastenoberteil auf einem kleinen Kasten. Die Schüler werfen durch alle Materialien durch.
<u>Station rot:</u> „Vielfältiges Abwerfen“	Ein kleiner Kasten steht mit der offenen Seite im Tor, mehrere Pylonen stehen im und auf dem Tor. Außerdem ist ein Tennisring am

	Seil am Tor befestigt. Diese Gegenstände sollen abgeworfen werden.
--	--

Im Kreis werden kurz wichtige Tipps für die Wurftechnik gegeben, um diese – gemeinsam mit der Fangtechnik – im Spiel anzuwenden. Dieses erklärt die LAA an dieser Stelle und demonstriert den Ablauf kurz mit einer Gruppe. Hierbei ist es wichtig, dass mit „Scheibentransport“ ein Spiel gewählt wird, bei dem es nur auf das Miteinander ankommt. Ein zusätzliches Gegeneinander würde die Kinder an dieser Stelle überfordern (für dieses Spiel werden die Gruppen aus der Stationsarbeit genutzt).

Der gemeinsame Abschluss findet ebenfalls wieder im Sitzkreis statt. Nachdem wichtige Aspekte des Spiels gesammelt wurden, werden die Kinder durch bestimmte Satzanfänge zum Nachdenken über die Bewegungserfahrungen der Stunde angehalten. Zudem hilft es ihnen, eine Sache aufzugreifen und dies auf den entsprechenden Satzanfang zu beziehen.

7 Verlaufsplan

Datum:	Klasse: 4a	Fach: Sport
Zeit: 10.15 – 11.05 Uhr		

Stundenthema: Wir sammeln erste Erfahrungen mit dem Sportgerät Frisbee

Zeit/ Arbeitsschritte	Handlungssituationen	Kommentar zum Lernarrangement	Kompetenzen Die Schüler...
10.05-10.15 Uhr Begrüßung & Weg	Nach der Begrüßung geht die LAA gemeinsam mit der Klasse zur Sporthalle.	Hinweis auf Schmuck	
10.15-10.30 Uhr Freie Phase/ Einstieg	Um den unterschiedlichen Umziehzeiten entgegenzuwirken, liegen verschiedene Frisbees bereits als stiller Impuls in der Halle. Am Fenster der Lehrerkabine ist der Arbeitsauftrag für die SuS befestigt: SuS werfen sich verschiedene Frisbees in Gassenaufstellung zu unter Berücksichtigung der Sicherheitshinweise (siehe Anhang). Die LAA beobachtet verschiedene Wurf- und Fangtechniken und stoppt, um ein gelungenes Bewegungsbeispiel demonstrieren zu lassen. Die LAA nennt die passenden Fachbegriffe (Backhand-Wurf und Sandwich-Catch). Im Anschluss versuchen die Kinder die Techniken zu imitieren.	Bewegungsanleitung am Fenster der Lehrerkabine Sicherheitshinweise Musik 4 verschiedene Arten von Frisbees SuS wahlweise paarweise oder zu dritt → Frisbees werden getauscht	... sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen mit Frisbees. ...kennen grundlegende Fachbegriffe.
10.30-10.35 Uhr Zwischen- reflexion	Auf ein Signal treffen sich Klasse und LAA im Sitzkreis. Hier legen die SuS die verschiedenen Frisbees in die Mitte (stiller Impuls), die SuS äußern sich dazu. Die LAA gibt Impulsfragen zu den ersten Erfahrungen: „Welche Erfahrungen hast du mit den unterschiedlichen Frisbees	4 verschiedene Arten von Frisbees	... sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen mit Frisbees.

<p>10.47-10.55 Uhr Hauptphase II</p>	<p>Klasse und LAA treffen sich wieder im Kreis. SuS nennen wichtige Aspekte des „Backhand - Wurfes“. Die geübten Wurf- und Fangtechniken werden nun im Spiel „Schreibentransport“ angewendet, nachdem die Bänke aus Sicherheitsgründen weggeräumt wurden. Die LAA erklärt das Spiel mit einer kurzen Demonstration einer Gruppe. Die SuS entscheiden in der Gruppe, mit welcher Frisbee sie spielen.</p> <p>LAA weist die SuS darauf hin, Merkmale/Regeln des Spiels zu beobachten: „Achtet darauf, was notwendig ist, um das Spiel in Gang zu halten!“</p> <p>Wer schafft es zuerst 2x, 3x, 5x...?</p>	<p>4 Staffelmannschaften 4 Felder mit Hütchen abgegrenzt Frisbees Musik</p>	<p>... sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen mit Frisbees.</p> <p>...kennen grundlegende Fachbegriffe.</p> <p>... verstehen die Grundidee eines Spiels und halten Vereinbarungen/Regeln ein.</p> <p>... beobachten gezielt Beobachtungsabläufe.</p>
<p>10.55-11.00 Uhr Abschlussreflexion</p>	<p>„Was ist euch aufgefallen? Was ist für diese Spielform wichtig?“ → LAA gibt evtl. Impuls bezüglich des Laufens mit der Frisbee und einer Reihenfolge innerhalb der Gruppe. Abschließend werden in einer kurzen Reflexion die bisherigen Erfahrungen mit der Frisbee mit Hilfe von Satzkarten gesammelt:</p> <p>„Im Vergleich zum Ballspiel...“</p> <p>„In der Stunde habe ich gelernt, dass...“</p> <p>„Mit dem Sandwich-Catch...“</p> <p>„Ich spiele am liebsten mit der ...Frisbee, weil...“</p>	<p>Reflexionskarten</p> <p>Puffer: Spiel „Scheibenrace“</p>	<p>... versprachlichen Beobachtungsabläufe.</p>
<p>11.00-11.05 Uhr</p>	<p>Nachdem die SuS die restlichen Materialien weggeräumt haben, ziehen sie sich um und gehen zur Schule zurück.</p>		

<p>gemacht?</p> <p>„Wie hast du geworfen, gefangen (evtl. Vergleich Anfang + nach Demo)?“</p> <p>„Ist euch etwas aufgefallen bzgl. der Flugbahn?“</p> <p>„Kann jemand die Fachbegriffe nochmal wiederholen?“</p>			
<p>10.55-10.47 Uhr</p> <p>Hauptphase I</p>	<p>Nach einem kurzen Sicherheitshinweis (bzgl. der Frisbees) erhalten die SuS die Bewegungsaufgabe, an den vier aufgebauten Stationen das zielgerichtete Werfen in ihren Gruppen zu üben. Hierzu werfen die SuS mit verschiedenen Frisbees auf bzw. durch die bereits aufgebauten Materialien.</p>	<p>Wochengruppen (verschriftlicht neben der Tür)</p> <p>Frisbees</p> <p>4 Stationen: grün, gelb, orange, rot</p> <p>→ selbstständige Überprüfung der Flugbahn der Frisbee</p> <p>Musik</p> <p>2min pro Station</p>	<p>... sammeln vielfältige Bewegungserfahrungen mit Frisbees.</p>

Literatur

Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur (Hrsg.) (2009). *Orientierungsrahmen Schulqualität*. Mainz.

Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur (Hrsg.) (2008). *Rahmenplan Grundschule-Teilrahmenplan Sport*. Mainz.

Internetquellen

<http://www.discsport.net/> (Zugriff am 29.08.12)

<http://www.fssport.de/texte/FrisbeeSchule.pdf> (Zugriff am 29.08.12)

<http://www.fssport.de/texte/Gerhard.pdf> (Zugriff am 29.08.12)

<http://www.sportunterricht.de/ultimate/> (Zugriff am 29.08.12)