

Didaktische Analyse

Lektion vom: 23. 3. 04

Zeit: 9.15 - 10.00 h

Klasse: 3ab (7. Klasse, 15 Knaben)

Thema: Unihockey (Schulung)

Einleitung: Spielerisches Aufwärmen

Hauptteil: a) Techniktraining (persönliche Fertigkeit), b) kleines Spielturnier

Voraussetzungen

personale Voraussetzungen: Alle Schüler haben bereits in der Primarschule Unihockey gespielt. Ihre Erfahrungen und ihr persönliches Leistungsniveau sind allerdings sehr unterschiedlich. Alle Schüler spielen sehr gerne und sind sich eigenständiges Spielen bereits von anderen Sportarten gewohnt. Ihre Begeisterung für individuelles Techniktraining hält sich allerdings Grenzen. Im Bereich der Unterrichtsorganisation (Geräte aufstellen, abräumen, Gruppeneinteilung) sind die Schüler sehr unselbstständig und unzuverlässig.

situative Voraussetzungen: Kleine Doppelhalle, 4 Unihockeytore, 6 Schwedenkästen, ca. 20 Unihockeyschläger, genügend Bälle (ca. 20), 4 Farben Spielbändeli (je 12), 20 Verkehrshüte.

normative Voraussetzungen: LP 96 (Lehrplan für die Primarstufe und Sekundarstufe I, Kt. Bern)

Zielsetzungen

Richtziele: Leistung, Training, Aktivierung: Sich selber Ziele in bezug auf sportliche Leistungen stecken und sich an selbst gestellten Aufgaben messen. Die eigenen körperlichen Möglichkeiten, die eigenen Stärken und Schwächen erkennen und einschätzen.

Wettkampf, Test, Vergleich: Sich mit anderen messen und vergleichen. Die eigenen Resultate verbessern und dabei lernen, Erfolg und Misserfolg einzuordnen. Mit anderen zusammen und gegen andere fair wetteifern und kämpfen. (aus LP 96, S. SPO 2)

Grobziele 7.-9. Schuljahr: Spielen (Hockey-Spiele): Sportspiele gemeinsam lernen, über längere Zeit trainieren und dabei Technik und Taktik entwickeln und verfeinern. Fair und kooperativ spielen. Das eigene Verhalten im Spiel reflektieren. (aus LP 96, S. SPO 13)

Didaktische Analyse (Überlegungen zum Thema)

Gegenwartsbezug: Die Saison des Eishockeys ist vorüber. Viele der Knaben haben diese mit grossem Interesse verfolgt (SCB-Fans). Mit dem Unihockey kann diese Begeisterung im Sportunterricht weitergetragen werden.

Zukunftsbedeutung: Bei einer Zweiteilung der Klasse (1/2 macht Leichtathletik, 1/2 spielt) sollen die Schüler in Zukunft selbständig Unihockey spielen können. Deshalb sollen alle Schüler über ein Minimum an Fertigkeiten verfügen, damit sich alle am Spiel beteiligen können.

exemplarische Bedeutung: Im Unihockey können Probleme der Fairness aufgegriffen und thematisiert werden. Die Schüler erfahren aber auch Konfliktsituationen im Spiel selbst und können somit Reaktionen der Spieler im Stadion besser beurteilen.

Thematische Konsequenzen

In der Lektion werden zwei Schwerpunkte gesetzt. Einerseits soll die individuelle Technik geschult und verbessert werden, andererseits handelt es sich letztendlich um eine Sportart, deshalb soll das Spiel selbst nicht zu kurz kommen.

Die Lektion wird somit zwei Teile umfassen: a) Techniktraining, b) Spielturnier

Handlungsebene (Bewegungsanalyse): Das Dribbling, das Passen, der Torschuss und der Zweikampf können als elementarste Fertigkeiten im Unihockey bezeichnet werden.

- Die persönlichen Fertigkeiten (Dribbling, Ballbehandlung, Torschuss) werden in einem individuellen Parcours geübt.
- Das Passen zu einem Mitspieler und das Annehmen des Balles von einem Mitspieler wird zu zweit in einem weiteren Parcours trainiert.
- Der Zweikampf wird im Spiel 1:1 trainiert.

Kognitive Ebene: Im Spiel 1:1 und in einem kleinen Spielturnier (5 x 3 Spieler) sollen Regelunklarheiten von den Schülern selbst geklärt werden. Insbesondere im Spiel 1:1 kann diese Eigenständigkeit von den Schülern verlangt werden, weil sich nur zwei Spieler einigen müssen.

Soziales Lernen: Die unterschiedlichen personalen Voraussetzungen können im Spiel zu Frustrationen einzelner Schüler führen. Mit einer pädagogischen Spielform soll versucht werden alle am Spielerfolg der Gruppe zu beteiligen. Mit sehr kleinen Gruppen im Turnier (3er Teams) soll eine eigenständige Lösungsfindung bei Regelunstimmigkeiten gefördert werden.

Erfolgskontrolle: Im Spiel (1:1) kann bei ausgeglichenen Resultaten angenommen werden, dass die Fertigungsdefizite einzelner Schüler abgebaut werden konnten. Falls diese Resultate sehr unausgeglichen sind, muss in einer weiteren Lektion evt. noch differenzierter geübt werden.

Methodische Konsequenzen

Organisation: Bei der Pädagogischen Spielform zu Beginn der Stunde wird die Sprossenwand als Zählrahmen benutzt. Damit bleibt das Zählen der Punkte übersichtlich und klar, obwohl die Gruppen durcheinander an verschiedenen Parcours laufen.

Um eine genügend hohe Intensität zu erreichen, wird der Technik-Parcours doppelt aufgestellt. Als Rundlauf gestaltet, werden unnötige Laufwege vermieden (disziplinarisches Problem). Beim Start des Parcours werden Kolonnen gebildet. Nach jedem Durchgang muss die Seite gewechselt werden. Weil es 15 Schüler sind, wird nach jedem Durchgang der Partner gewechselt. Weil bei der Paarbildung ein Schüler übrigbleibt, spielt der Lehrer beim 1:1 mit.

Die Doppelhalle macht es möglich, dass auf zwei Spielfeldern gespielt werden kann. Es drängen sich fünf 3er Gruppen auf. 4 Gruppen spielen, 1 Gruppe macht Pause.

Gruppeneinteilung: Auch in der Pädagogischen Spielform wird in 3er Gruppen gespielt. Damit kann während der ganzen Stunde die Gruppeneinteilung beibehalten werden. (Paare und 3er Gruppen).

Material: Auch das Material kann während der ganzen Stunde beibehalten werden. Die Kastenelemente können als Hindernisse (Minigolf) und als Tore benutzt werden. Die Handgriffe eignen sich besonders als "Minitore", die Längsseite entspricht fast der Breite eines richtigen Unihockeytores. Der Parcours für das pädagogische Spiel wird vor Beginn der Stunde vom Lehrer selbst aufgestellt (Zeitersparnis).

Mit dem "roten Faden" bei der Materialverwendung werden lange Zeitverluste durch das Aufstellen und Abräumen der Geräte vermieden. Damit wird einer Schwierigkeit der Klasse (und der Stufe) begegnet.

Lehrerhandeln: Bei der pädagogischen Spielform lässt der Lehrer das Spiel "laufen" und kontrolliert lediglich den Zählrahmen.

Beim Techniktraining interveniert der Lehrer individuell auf Fehler der Schüler. Hier müssen Fehlerbilder korrigiert und die individuelle Technik verbessert werden.

Beim Spiel 1:1 kann der Lehrer höchstens seinen Gegner korrigieren, weil er selbst mitspielt. Auf Fragen der anderen Teams bei Regelunklarheiten, antwortet er nur beratend (keine fixen Regeln vorgeben).

Beim Spielturnier organisiert der Lehrer den Zeitablauf und die Gruppenwechsel. Auch sollte er die Resultate auf der Wandtafel eintragen. Bei Regelunstimmigkeiten interveniert der Lehrer als *Berater*, d.h. er ermuntert die Schüler selbstständig Regeln zu klären. Bei unfairem Verhalten einzelner Schüler thematisiert der Lehrer unter Umständen die Situation mit der ganzen Klasse und stellt damit die Verbindung zum außerschulischen Sport her. Ebenso fördert er damit das soziale Lernen.