**Übersicht über das Unterrichtsvorhaben**

***„Glück – Strategie – Geschicklichkeit“*** – Spiele mit unterschiedlichen Strukturmerkmalen beim Spielen erleben, gezielt variieren und auf ihre Wirkung hin reflektieren.

|  |  |
| --- | --- |
| **UE** | **Themen der Unterrichtsstunden (Doppelstunden)** |
| 1. UE | ***„Hauptsache es macht Spaß!?“*** – Konfrontative Auseinandersetzung mit dem Kriterium „Spaß“ und problemorientierte Erarbeitung der individuell unterschiedlichen Bedeutung von Kriterien eines guten Spiels |
| 2.UE | ***„Glück gehabt!?“*** – Erleben, Erkennen und Reflektieren der Strukturmerkmale „Glück“, „Strategie“ und „Geschicklichkeit“ beim Spielen ausgewählter Staffelspiele, (z. B. mit Würfelglück [L1], mit Jonglage und mit strategischen Anforderungen wie z.B. Takeshis-Castle) |
| 3.UE | ***„Glück, Strategie und Geschicklichkeit ändern alles****“ –* Erleben und Reflektieren der Veränderung des Spielgeschehens durch die Variation der Dominanz der drei Strukturmerkmale (am Beispiel der Entwicklung des Spiels Touch-Rugby, [L2]) mit Hilfe des „Spielspaß-Reglers“ [M1] |
| 4.UE | ***„Geschicklichkeit erfordert Übung“*** – Erweiterung der spielerischen Möglichkeiten im Touch-Rugby durch den geschickten Umgang mit dem Football[[1]](#footnote-1) |
| 5.UE | ***„Spielspaß selbstgemacht“*** *–*Entwickeln *e*igener Spielvariationen[[2]](#footnote-2) durch gezielte Veränderung der Strukturmerkmale Glück, Strategie und Geschicklichkeit unter Nutzung des „Spielspaß-Reglers“ |
| 6.UE | ***„Das passt zu mir“*** – Vorstellen, Erproben und Einordnen der entwickelten Spielvariationen mit Hilfe des „Spielspaß-Reglers“ vor dem Hintergrund der eigenen Spielvorlieben (oder des eigenen „Spielertyps“) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Jahrgangsstufe: 7** | **Dauer des UVs: 12** | | **Nummer des UVs im BF/SB: 2.5** |
| **Thema des UV: *„Glück – Strategie – Geschicklichkeit“*** – Spiele mit unterschiedlichen Strukturmerkmalen beim Spielen erleben, gezielt variieren und auf ihre Wirkung hin reflektieren | | | |
| **BF 2 Das Spielen entdecken, Spielräume nutzen** | | **Inhaltsfelder:**  **e – Kooperation und Konkurrenz**  **f – Gesundheit** | |
| **Inhaltlicher Kern:**   * Kleine Spiele und Pausenspiele | | **Inhaltliche Schwerpunkte:**   * Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten [e] * Unfall- und Verletzungsprophylaxe [f] | |
| **Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen**  **BWK**   * eigene Spiele unter Berücksichtigung ausgewählter Strukturmerkmale (z.B. Glück, Strategie und Geschicklichkeit) kriterienorientiert entwickeln und spielen [10 BWK 2.3] | | **Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen**  **SK**   * Rahmenbedingungen, Strukturmerkmale, Vereinbarungen und Regeln unterschiedlicher Spiele oder Wettkampfsituationen kriteriengeleitet in ihrer Notwendigkeit und Funktion für das Gelingen sportlicher Handlungen erläutern [10 SK e2]   **MK**   * die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1]   **UK** | |

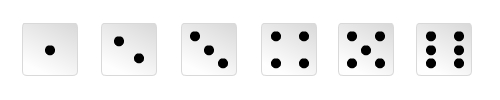
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Didaktische**  **Entscheidungen** | **Methodische**  **Entscheidungen** | **Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe** | **Leistungsbewertung** |
| Konfrontative Auseinandersetzung mit dem Kriterium „Spaß“ beim Spiel unterschiedlicher ausgewählter Ballspiele (z. B. Volleyball, Fußballtennis, Völkerball etc.)  Differenzierte Auseinandersetzung mit dem Kriterium „Spaß“/„Spielspaß“ mit Hilfe der Strukturmerkmale „Glück“, „Strategie“ und „Geschicklichkeit“ durch ausgewählte Spiele, in denen ein Merkmal dominiert:   * Glück: Spiele mit hoher Zufallsrate (z. B. Staffelspiele mit Würfelglück, s. L1) * Geschicklichkeit: Spiele mit hohem technisch-koord. Anspruch (z.B. Staffeln mit Jonglage u. „Strafrunden“) * Strategie: Spiele mit hohem takt.-kognitivem Anspruch bzw. großer Notwendigkeit an strategischer Absprache im Team (z. B. Takeshi o.ä. Staffelspiele mit „geregelten“ Ballabwurfvarianten)   Erleben der Veränderungen eines Spiels, wenn Merkmale durch Regel-änderungen variiert werden (s. L2 „Vom Ball-auf-die-Matte zum Touch-Rugby“)  Eigenständige Veränderung eines selbstgewählten (oder selbstentwickelten) Spiels hinsichtlich eines (selbstgewählten) Merkmals, welches hervorgehoben werden soll. (Die klassischen Sportspiele eignen sich hier weniger!)  Analyse von Spielen/Sportspielen hinsichtlich der Bedeutung von Glück, Strategie und Geschicklichkeit auch vor dem Hintergrund eigener Spielvorlieben (bzw. des eigenen Spielertyps) | Erfahrungs- und erlebnisorientiertes Spielen  Nutzung eines Regler-Modells (hier: „Spielspaß-Regler“ mit den Strukturmerkmalen Glück – Strategie – Geschicklichkeit [M1] )  kooperative Arbeitsformen  Exkurs: „Einen Football werfen“ (Experten, Erklärvideo, Stationenlernen)  Lernaufgabe zur Entwicklung eigener oder Variation bekannter Spiele (unter Hervorhebung/Variation ausgewählter Strukturmerkmale) | **Reflektierte Praxis:**  Was macht ein gutes Spiel aus? Was heißt „Spaß“ beim Spielen?  Welcher Spielertyp bin ich? Gibt es ein Strukturmerkmal, welches für mich von besonderer Bedeutung ist?  Warum ist „Glück“ im Spiel von besonderer Bedeutung? Welche Möglichkeiten bieten sich, um das „Glück“ zu beeinflussen? (z. B. durch Optimierung der Technik/Geschicklichkeit)  Welche Strukturmerkmale sind in „meinem“ Sportspiel dominant?  Welche weiteren Merkmale können die Qualität eines Spiels beeinflussen? Welche weiteren Merkmale sind für „mein Spielen“ besonders bedeutsam?  **Fachbegriffe:**  Fairness, Teamplay, Chancengleichheit  Zufall (als Synonym für Glück) Technik (als Synonym für Geschicklichkeit), Taktik (als Synonym für Strategie) | Hier geht es um die vereinbarten Überprüfungsformen sowie Kriterien und Beobachtungsschwerpunkte zur Leistungsbewertung:  **unterrichtsbegleitend:**  Beobachtungsschwerpunkte:   * Angemessenes und sicherheitsbewusstes Agieren beim Spielen (BWK und MK) * Benennen von Strukturmerkmalen in unterschiedlichen Spielen und deren Variationen (SK und MK) * Kreatives Entwickeln und kriterienorientiertes Variieren von (eigenen) Spielen (SK und MK) * Beteiligung in Gruppenarbeits- und Gesprächsphasen   **punktuell:**  Beobachtungsschwerpunkte:   * Demonstration selbstentwickelter Spiele oder eigener Spielvariationen mit Erläuterung der dominierenden Strukturmerkmale  (BWK, MK und SK) |

**L 1**

**Beispiele für Staffelspiele mit Glücksfaktor**

**Pendelstaffel mit Würfel**

Mehrere möglichst gleichstarke Mannschaften stehen auf einer Seite. Auf der anderen Seite stehen passend entsprechende Hütchen, neben denen jeweils ein Würfel und ein Blatt mit den 6 Würfelseiten liegt. Dabei ist auf genügend Abstand zur Wand zu achten!

Gelaufen wird als Staffel nacheinander. Dabei muss jede Gruppe zuerst eine 1 würfeln und abstreichen, dann eine 2 usw. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle 6 Würfelzahlen in der geforderten Reihenfolge gewürfelt hat.

Hier sind unendlich viele Variationen möglich, wobei zunächst der Glücksfaktor dominieren sollte!

**Spielkarten-Staffel**

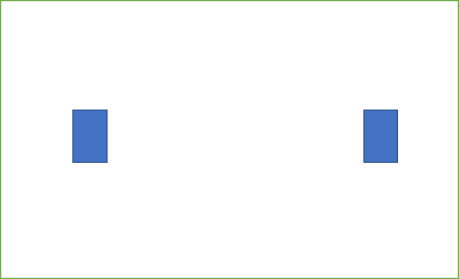
Organisation wie oben. Nun liegt an jedem Hütchen ein vollständiges, umgedrehtes Kartenspiel. Die Aufgabe lautet dann z. B.: „Welche Gruppe hat zuerst alle Buben?“ Auch hier sind wieder viele Variationen mit dem Schwerpunkt „Glück“ möglich.

**Würfeleinlaufen[[3]](#footnote-3)**

Das Einlaufen kann allein oder mit einem Partner absolviert werden. Die erste Aufgabe machen alle am Anfang gemeinsam. Wer eine Aufgabe (s.u.) würfelt, welche er bereits einmal gelöst hat, muss eine Hallenrunde joggen und darf erst dann erneut würfeln.

Dieses Einlaufen kann als Wettkampf „Wer hat zuerst alle Aufgaben gelöst?“ oder als „normales Einlaufen“ durchgeführt werden.

****

**L 2**

**Vom „Ball auf die Matte“ zum „Touch-Rugby“**

**Ausgangsvariante: „Ball auf die Matte“** (exemplarisch)

Jeweils 1 - 4 Turnmatten (oder 1 Weichboden) mit mind. 3 Meter Abstand zur Wand auslegen

Ziel: Den Ball auf die Matteninsel des Gegners legen.

Mannschaftsgröße 5 – 15 Spieler\*innen

Gespielt wird mit einem Volleyball oder kleinem Medizinball

Der Ball darf beliebig getragen oder geworfen werden. Dem Balltransportierenden darf der Ball nicht abgenommen werden. Sie müssen aber sofort stehen bleiben und passen, wenn sie mit beiden Händen gleichzeitig berührt werden („Touch“), wobei der Touch nur ganz kurz und natürlich nicht hart erfolgen darf und natürlich sind Brust und Unterleib Tabuzonen! Der anschließende Pass erfolgt vom Ort der Berührung, wobei die Gegenspieler\*innen mind. 2 Meter Abstand halten müssen.

Alle Wurf- und Passrichtungen sind erlaubt.

Die Matteninseln dürfen nicht berührt oder betreten werden. Nur Balltragende dürfen mit dem Ball in der Hand auf die Matten und dürfen bei Mattenberührung (bzw. nach dem letzten Bodenkontakt auf dem Weg auf die Matte) nicht mehr „getoucht“ werden.

Ein Wechsel des Ballbesitzes erfolgt, wenn

* die ballführende Mannschaft 6-mal in Folge „getoucht“ wird,
* gefoult wird (s.u.)
* ein Pass nicht gefangen wird,
* die verteidigende Mannschaft einen Pass aus der Luft abfängt,
* ein Punkt erzielt wurde.

***Wichtig:*** *Es muss deutlich werden, dass es sich bei diesem Spiel im Prinzip um ein Spiel ohne Körperkontakt handelt. Ausnahme ist ausschließlich der „Touch“, bei dem aber Behutsamkeit und Respekt an erster Stelle stehen! Jeder Verstoß wird mit einem Foul (bis hin zu einer Zeitstrafe oder Punktabzug) geahndet.*

**Variante: „Mit Football“**

Durch die Hinzunahme des Footballs wird das Merkmal „Geschicklichkeit“ verstärkt, da das Passen und Fangen schwieriger ist.

**Variante: „Mit Football und Ball auftippen“**

Die Regel, dass der Ball nach jedem Pass zunächst mindestens einmal auf den Boden aufkommen muss, bevor er gefangen bzw. aufgenommen werden darf, erhöht das Merkmal „Glück“, da das Auftippen unberechenbar ist.

**Variante: „Es darf nur nach hinten gepasst werden“**

Mit Orientierung an den Rugby-Regeln darf der Ball nur nach hinten, d.h. nur entgegen der Laufrichtung zur gegnerischen Matte geworfen werden. Bei Verstoß bekommt die verteidigende Mannschaft den Ball. Damit werden taktische Absprachen erforderlich und das Strukturmerkmal „Strategie“ erhöht.

**Variante: „Handicaps und Procaps“**

Einzelne Strukturmerkmale können weiterhin gesteigert werden, indem individuelle Handicaps oder Procaps verteilt werden. Z.B. kann verabredet werden:

* bestimmte Spieler\*innen dürfen den Ball auch nach vorn werfen,
* bestimmte Spieler\*innen dürfen den Ball nur mit einer Hand fangen,
* bestimmte Spieler\*innen dürfen den Ball mit dem Fuß (umsichtig und behutsam!) nach vorn schießen,
* …

**M 1**

**Glück, Strategie und Geschicklichkeit als Strukturmerkmale von Spielen**

Nach Sutton-Smith bilden die Elemente "Glück" (Zufall), "Strategie" (Planung/Taktik) und "Geschicklichkeit" (Können/Technik) die bestimmenden Strukturmerkmale eines (Sport-) Spiels[[4]](#footnote-4).

Bei der Entwicklung und/oder der Variation von (Sport-) Spielen können diese Strukturmerkmale mit unterschiedlichem Stellenwert eingesetzt werden, um festzustellen, wie sich damit auch der Charakter des Spiels grundlegend ändern kann.[[5]](#footnote-5)

Eine materiale Unterstützung kann anhängender "Spielspaß-Regler" liefern.  
Die „Regler-Einstellung“ kann mit farblich gut sichtbaren Klebepunkten oder mit Wäscheklammern erfolgen.

Weitere Literatur und Materialien dazu in: Sportpädagogik 3+4/2016

**Glück**

|  |
| --- |
| **10** |
| **9** |
| **8** |
| **7** |
| **6** |
| **5** |
| **4** |
| **3** |
| **2** |
| **1** |
| **0** |

**Strategie**

|  |
| --- |
| **10** |
| **9** |
| **8** |
| **7** |
| **6** |
| **5** |
| **4** |
| **3** |
| **2** |
| **1** |
| **0** |

**Geschicklichkeit**

|  |
| --- |
| **10** |
| **9** |
| **8** |
| **7** |
| **6** |
| **5** |
| **4** |
| **3** |
| **2** |
| **1** |
| **0** |

**Glück**

|  |
| --- |
| **10** |
| **9** |
| **8** |
| **7** |
| **6** |
| **5** |
| **4** |
| **3** |
| **2** |
| **1** |
| **0** |

Strategie

|  |
| --- |
| **10** |
| **9** |
| **8** |
| **7** |
| **6** |
| **5** |
| **4** |
| **3** |
| **2** |
| **1** |
| **0** |

**Geschicklichkeit**

|  |
| --- |
| **10** |
| **9** |
| **8** |
| **7** |
| **6** |
| **5** |
| **4** |
| **3** |
| **2** |
| **1** |
| **0** |

1. z. B. mobilesport.ch 11 /2019 | Flag Football (S.12f) [↑](#footnote-ref-1)
2. Hier eignen sich insbesondere Variationen der Spiele aus der 1. UE oder auch Brennball, Indiaca etc. Bei den klassischen Sportspielen fällt es den Schüler\*innen schwerer, kreative Variationen zu finden bzw. diese offen zu erproben. [↑](#footnote-ref-2)
3. vgl.: https://www.sportunterricht.ch/lektion/LSW/lsw7.php mit dem Hinweis:  
   Urheberrecht / Copyright: Diese Lehrunterlage steht allen Personen kostenlos zum persönlichen Gebrauch und zu Unterrichtszwecken an Schulen/Vereinen zur Verfügung. Hierfür genügt die Quellenangabe. Jedwelche weitere Nutzung - insbesondere das Speichern und Kopieren der Daten zum Zwecke der Weiterverbreitung - bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Urhebers.

   Marcel Cavelti, 7.1.2006 [↑](#footnote-ref-3)
4. Sutton-Smith, Brian (1978): Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports. S. 17-18. [↑](#footnote-ref-4)
5. vgl. Beckers, Edgar (2015): Bildungsimpulse für den Kinder- und Jugendsport: Initiierung von Bildungsprozessen in Schulen und Sportvereinen. In: Aschebrock, H./Beckers, E./Pack, R.-P. (2015): Bildung braucht Bewegung. Vom Bildungsverständnis zur Bildungspraxis im Kinder- und Jugendsport [↑](#footnote-ref-5)