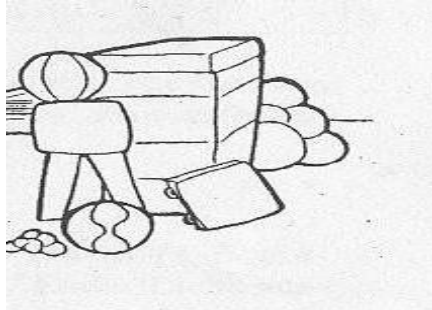


## Unterrichtsentwurf

### „Takeshi“



#### **Thema der Unterrichtseinheit:**

„Verändern und Entwickeln von Mannschaftsspielen“

#### **Ziel der Unterrichtseinheit:**

Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Spielfähigkeit und entwickeln ein eigenes Spiel.

#### **Thema der Unterrichtsstunde:**

„Takeshi“ – ein Lauf- und Wurfspiel

#### **Ziel der Unterrichtsstunde:**

Die Schülerinnen und Schüler fördern ihre Spielfähigkeit durch das Lauf- und Wurfspiel „Takeshi“.

#### **Konkretisierung:**

Die Schüler können...

- ... sich intensiv am Spiel beteiligen.
- ... sich als Teil des Spiels erleben (sozial-affektiv).
- ... kooperativ und rücksichtsvoll mit ihren Mitspieler zusammenarbeiten (sozial-affektiv).
- ... die Regeln einhalten.
- ... sich über ihre Erfahrungen austauschen können (kognitiv).
- ... Veränderungen / Ergänzungen im Regelwerk sowie weitere Ideen verbalisieren können (kognitiv).
- ... in der Anbahnung einer Spieltaktik gefördert werden (prozessorientiert).

## Geplanter Unterrichtsverlauf

Phase	Unterrichtsgeschehen	Sozial- / Arbeitsform	Material / Medien
Freies Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Umziehen / Schmuckkontrolle</li> <li>- Freies Spiel mit Kleingeräten, bis alle umgezogen sind.</li> </ul>	- SuS - Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schmuckkästchen</li> <li>- Bälle, Seile, Frisbees, Reifen</li> </ul>
Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgrund eines akustischen Signals werden die Kleingeräte weggeräumt und die SuS<sup>1</sup> kommen in einen Sitzhalbkreis.</li> <li>- L. und SuS begrüßen sich. Der Besuch wird vorgestellt. L. gibt einen Ausblick auf den Stundenverlauf.</li> <li>- L. erklärt den Spielablauf und die Regeln von „Takeshi“. Im Anschluss wird das Regelplakat an die Wand gehängt.</li> <li>- Die Einteilung der Mannschaften erfolgt über das Ziehen von Karten.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sitzhalbkreis</li> <li>- L. - Vortrag</li> <li>- L. – SuS – Gespräch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trommel</li> <li>- Regelplakat, Klebeband</li> <li>- Kartenspiel</li> </ul>
Spielphase I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die L. bestimmt die Läufer- und Werfermannschaft.</li> <li>- Die SuS spielen auf Zeit. Danach erfolgt ein Wechsel der Mannschaften.</li> <li>- L. steht überwiegend am 2. großen Kasten.</li> </ul>	- SuS - Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Geräte, Softbälle, Softfrisbeescheiben, Bierdeckel, Reifen, Pylonen, Stoppuhr und Pfeife</li> </ul>
Zwischenreflexion	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L. und SuS kommen nach einem Pfiff in einem Halbkreis zusammen.</li> <li>- Die SuS tauschen sich über den Spielverlauf aus. Ggf. werden Probleme bezüglich der Regeln genannt, bzw. müssen Regeln ergänzt werden. Die L. gibt Impulse und schreibt die SuS - Äußerungen auf ein zweites Plakat.</li> </ul>	- L. – SuS Gespräch	- Pfeife, Plakat, Stift
Spielphase II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die SuS spielen „Takeshi“ erneut, wobei sie die Veränderungen beachten und erproben.</li> </ul>	- SuS- Aktivität	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stoppuhr</li> <li>- siehe Spielphase I</li> </ul>
Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L. und SuS kommen nach einem Pfiff erneut in einen Halbkreis.</li> <li>- L. fordert die SuS auf, sich kurz zu diesem Durchgang zu äußern: <i>Was hat sich verändert? Hat das Spiel besser geklappt? etc.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sitzkreis</li> <li>- L. – SuS – Gespräch</li> </ul>	- Pfeife, Plakate
Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L. gibt Anweisungen für den Abbau und hilft dabei.</li> <li>- L. gibt ein kurzes Feedback zur Stunde und verabschiedet die SuS durch Abklatschen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Abbau</li> <li>- Stehkreis</li> </ul>	
Zeitliche Alternative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L. und SuS kommen in einem Sitzkreis zusammen. L. gibt die Anweisungen für die „Nilpferdmassage“.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sitzkreis</li> <li>- L. – SuS - Aktivität</li> </ul>	

<sup>1</sup> Abkürzung: SuS steht für Schülerinnen und Schüler.

## Literatur

**Brake, H.:** ‚Takeshi‘ – ein Spiel aus Japan. In: *sportpädagogik*. Sonderdruck Kleine Spiele, Wettkämpfe und Herausforderungen, (S. 28) Seelze, 1995.

**Döbler E. und Döbler H.:** Kleine Spiele. Das Standardwerk für Ausbildung und Praxis. München, 2003.

**Hessisches Kultusministerium:** Rahmenlehrplan Grundschule gemäß der 204. Verordnung über Rahmenpläne des hessischen Kultusministers vom 23.05.1995. Wiesbaden, 1995.

**Hessisches Kultusministerium/Hessisches Sozialministerium:** Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Hessen. Wiesbaden, 2007.

**Kuhlmann, D.:** Kleine Spiele. In: R. Laging (Hrsg.), *Neues Taschenbuch des Sportunterrichts*, (S.168-183). Baltmannsweiler<sup>3</sup>, 2007.

**Landau, G. & Maraun H.-K.:** Spielen lernen – genetisch lehren. Gedanken zur Wiederbelebung der Kleinen Spiele: In R. Prohl, (Hrsg.), *Facetten der Sportpädagogik* (S. 74-81). Schorndorf, 1993.

**Lange, H. & Sinning, S.:** Bewegungsspiele – Kleine Spiele. Spiele verstehen, systematisieren und erfinderisch spielen können. In: H. Lange und S. Sinning (Hrsg.), *Handbuch Sportdidaktik* (S. 340-358). Balingen, 2008.

**Weichert, W.:** Spiele didaktisch ordnen, pädagogisch vermitteln und „gut“ spielen. In: Zeuner u.a. (Hrsg.), *Sport unterrichten. Anspruch und Wirklichkeit. Kongressbericht* (S. 150-158). St. Augustin, 1995.

**Zimmer K. und Zimmer U.:** Kleine Spiele, Hrsg.: Gemeindeunfallversicherungsverband (GUVV) Westfalen-Lippe, 2009.

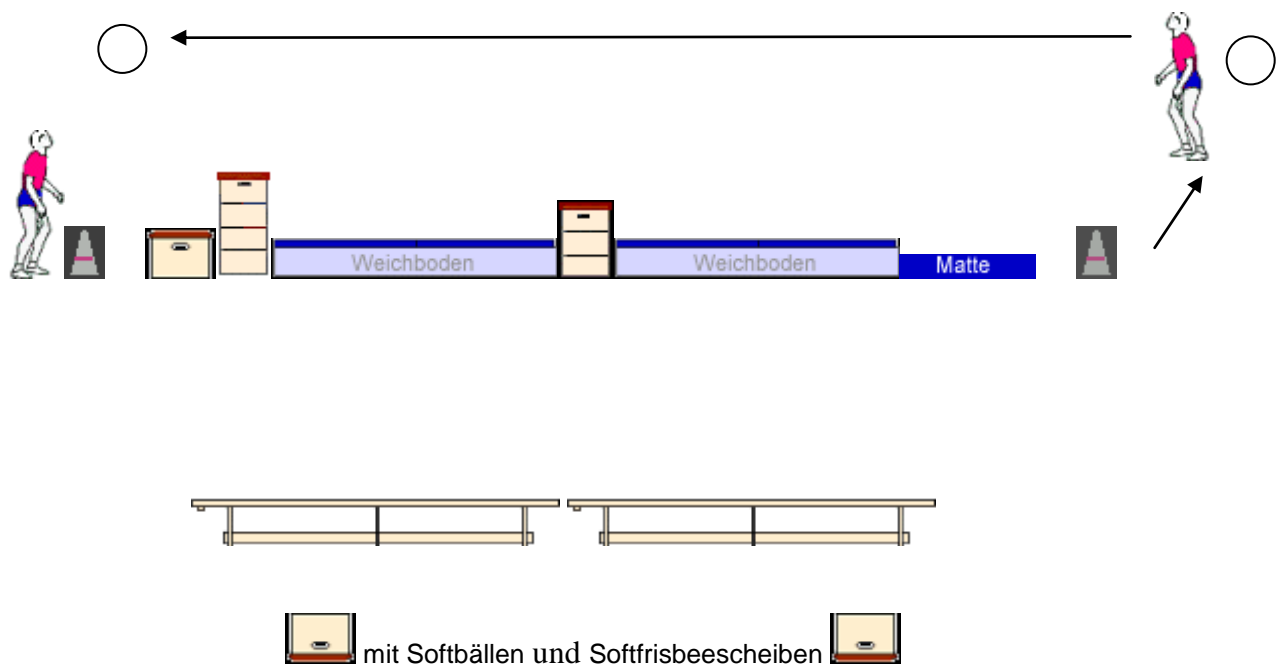
<http://www.dober.de/aufbauplaner/hallenaufbau1a.html>, Stand: 26.09.2009

## Anhang

- Spielerklärung „Takeshi“
- Fotos und Skizze des Aufbau-Plans
- Eingeführte Regeln

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander: Eine Läufer- und ein Werfermannschaft. Die Läufer versuchen in einer bestimmten Zeitspanne, so oft wie möglich den Parcours aus verschiedenen Geräten zu durchlaufen, ohne von der Werfermannschaft getroffen zu werden. Wer ohne getroffen zu werden, über den Parcours kommt, holt für seine Mannschaft einen Punkt. Getroffene Läufer beenden den Parcours, stellen sich wieder an, holen aber keinen Punkt für ihr Team.

Pro Punkt wird ein Bierdeckel in einen Reifen gelegt. Da nur die Läufermannschaft Punkte holen kann, wird „Takeshi“ in zwei Durchgängen – auf Zeit (jeweils 4 Minuten) – gespielt. Jedes Team ist einmal Läufer- und einmal Werfermannschaft. Sieger ist die Mannschaft, die als Läufer die meisten Punkte erzielt hat.



### Regeln:

- Die Werfer bleiben hinter der Bank.
- Du läufst erst los, wenn dein Vordermann am 2. Kasten ist.
- Du bekommst einen Punkt, wenn du nicht getroffen wurdest.
- Du läufst den Parcours durch – auch wenn du getroffen wurdest.

