

Hinweis:

Das nachfolgende Beispiel will aufzeigen, wie die im Lehrplan ausgewiesenen Ziele der Kompetenzentwicklung an einem konkreten Unterrichtsbeispiel umgesetzt werden können. Es berücksichtigt die im Einführungsteil formulierten Grundsätze der Impulsmaterialien.

Thema/Schwerpunkt:

Entwicklung grundlegender Spielfähigkeit im Sportspiel Volleyball

Klassenstufe: 3/4

Lehrplanbezug:

Das nachfolgende Beispiel bezieht sich auf den LP Sport Grundschule Lernbereich Spielen.

Ziele der Kompetenzentwicklung:

Sachkompetenz

Der Schüler kann

- spielspezifische koordinative und konditionelle Fähigkeiten verbessern (z. B. Antizipationsfähigkeit, räumliche Orientierung, Differenzierungsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit)

Methodenkompetenz

Der Schüler kann

- stark vereinfachte Spielregeln anwenden und allein bzw. in der Gruppe variieren

Selbst- und Sozialkompetenz

Der Schüler kann

- seine Leistung einschätzen.

Lernausgangslage:

Kinder suchen intuitiv Spielgelegenheiten, in denen sie Körper- und Schwerkraftempfinden mit visuellen und auditiven Wahrnehmungen verbinden können. In vielfältigen Spielen und Spielformen mit und ohne Spielgeräten haben Kinder Freude am gemeinsamen Spiel. Sie entwickeln implizit (ungesteuert) Voraussetzungen für das Erlernen eines Sportspiels.

Um Spiele spielen zu können, werden Wahrnehmung, Koordination, Technik, Taktik, Kondition und sozial-emotionale Kompetenzen als Voraussetzungen benötigt.

Die veränderten Lebensbedingungen unserer Zeit führen zum Verlust der Straßenspielkultur. Somit kommt der Schulung koordinativer Fähigkeiten im Schulsport für das Spielen große Bedeutung zu. Die Aufnahme und Verarbeitung von Informationen durch die Sinnesorgane sowie der Umgang mit verschiedenen Druckbedingungen (z. B. Zeit und Genauigkeit), die eine Bewegungsaufgabe kennzeichnen, entscheiden über die Qualität der Bewegungsausführung, die im Volleyballspiel eine hohe Präzision verlangt.

Hinweise zur Vorbereitung:

In der Sportspielvermittlung werden verschiedene Strategien unterschieden. Das Modell des spielerisch-impliziten Lernens (MSIL) ermöglicht von Anfang an das Volley-Spielen, indem der Ansatz Spielen vor Üben im Anfängerbereich konsequent umgesetzt wird. Die Entwicklung grundlegender Spielfähigkeit wird mit eigenständigen und nicht zwingend aufeinander aufbauenden Spielformen in den Kategorien Technik-, Taktik- und Koordinationsbausteine unterstützt. Spielanfänger werden so früh wie möglich mit dem typischen Volleyballspiel vertraut gemacht. Spielformen 1:1 und 2:2 bieten ein fast unerschöpfliches Reservoir, um Spielerfahrungen zu sammeln. In den Klassenstufen 3/4 der Grundschule stehen Spielformen vom 1:1 bis 4:4 auf kleineren Spielfeldern im Mittelpunkt.

Vielfältige Informationen zum MSIL finden sich in der Literatur:

Roth, Kröger: Ballschule – Ein ABC für Spielanfänger, Praxisideen, Hofmann-Verlag, Schondorf, 2005

Roth, Kröger, Memmert: Ballschule Rückschlagspiele, Hofmann-Verlag, 2. unveränderte Auflage 2007

Kröger, Christian: Volleyball – Ein spielgemäßes Vermittlungsmodell, Praxisideen 33, Hofmann-Verlag, Schondorf, 2010

Kröger, Ch.: Heute spielen wir Volleyball, Sportunterricht Heft 4 und 5/2011

Methodisch-didaktische Hinweise – Wirklichkeitsbezug – Vorgehen:

- vielfältige Spielmaterialien einsetzen
- anfänglich gering entwickelte technische Spielfertigkeiten führen immer wieder zu Brüchen im Spielfluss → Frust, Langeweile
- Spielfähigkeit ist nicht die Summe der einzelnen Techniken, die vermeintlich erst gelernt werden müssen
- die Ballwechsel auf kleinem Feld sind länger im Vergleich zum Großfeld, Spielaufbau mit drei Ballkontakten wird begünstigt
- im unteren Zuspiel treten die meisten Fehler
- Lerngelegenheiten arrangieren, um auch Ziele im Bereich der Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz zu erreichen

1. Lernen an Stationen

- Bewegungserfahrungen
- unterschiedlicher Schwierigkeitsgrad
- soziale und personale Fähigkeiten
- fächerübergreifende Aspekte (HSK)
- vgl. Sportpädagogik 1/2011, S. 20 ff. → Analogie Badminton

2. Koordinationsbausteine (Präzisionsdruck Komplexitätsdruck)

- *Zwei Hände (Präzision)* – Ball wird mit Volleyschlägen abwechselnd mit der linken und rechten Hand gespielt
- *Reifenball (Präzision)* – Partner 1 wirft den Ball/das Spielgerät über das Netz, Partner 2 legt einen Reifen dorthin, wo er denkt, dass der Ball landet
- *Drunter-Drüber (Komplex)* – Der Ball wird abwechselnd über und unter das Netz geworfen/gespielt, Partner 2 muss ihn so zurück spielen, wie er ankommt
 - *Reboundspiel* - Spieler stehen vor dem Basketballkorb – S1 versucht seinen Ball mittels Pritschen in den BB-Korb zu spielen, S2 versucht seinen Ball eher im Korb zu haben, gelingt dies, scheidet S1 aus, S2 ist eine Runde weiter
 - *Positionspritschen* – von unterschiedlichen Markierungen wird versucht, so schnell wie möglich den Ball jeweils in den Korb zu pritschen

3. Technikbausteine (Winkel und Krafteinsatz steuern, Spielpunkt des Balls bestimmen, Laufwege und –tempo zum Ball festlegen)

- Haltet das Wasser sauber (Laufweg/Tempo bestimmen)
- Zeitungen/Zielobjekt treffen (Kraft/Winkel steuern)
 - *Finger lösen* S1 sitzt, hält Ball in Spielposition, S2 drückt stehend auf den Ball, so dass S1 den leichten Widerstand überwinden muss, wenn er die Arme streckt, bis auf die Daumen werden alle Finger vom Ball gelöst, S2 drückt Ball wieder in die Ausgangsposition (Handwölbung)

- *Kontrollpass spielen* – S1 wirft Bälle unterschiedlich genau, zwingt S2 zur Bewegung, S2 muss einen Kontrollpass spielen und fängt danach den Ball
- *Zurückboxen* – S1 hält Ball in Pritschhaltung vor der Stirn und boxt den von S2 halbhoch zugeworfenen Ball damit zurück
- *Streckimpuls* – Pritschen in eine Zielfläche, Spieler wirft den Ball an, streckt sich ihm aus dem Fersensitz in den Kniestand entgegen
- *Spiel mit 2* - S1 und S2 spielen sich einen Ball abwechselnd zu, S1 muss sich selbst zusätzlich einen Ball/Luftballon zuspielen
- *Zuspielsquash* - S1 und S2 spielen sich den Ball, der nach jedem Spiel über eine markierte Linie die Wand treffen muss, zu (Tabuzonen, Eigenzuspiel gestatten)

4. **Taktikbausteine** (Überzahl individuell und kooperativ herausspielen, Anbieten und Orientieren)

- Kreuzball – 4 Mannschaften spielen gegeneinander Netze im Kreuz, mindestens zwei Bälle im Einsatz
- Verfolgungsjagd – Spieler Mannschaft 1 stehen in reifen/Markierungen und spielen sich ein Spielgerät zu, Spielrichtung frei, 2 Spieler aus der Gegenmannschaft versuchen den Ball abzufangen
 - *Kurz-Lang-Spiel* - S1 steht an einer festen Position und spielt für S2 abwechseln einen langen und einen kurzen Pass, Variation: Ball wird so gespielt, wie er kommt
 - *Bäumchen wechsel dich* – nach einem Zuspiel werden die Positionen getauscht

Aussagen zur individuellen Förderung/Differenzierung:

- entsprechendes Ballmaterial
- Netzhöhe
- Spielfeldgröße, Anzahl der Spieler
- Anzahl der Ballkontakte

Material für die Schüler:

- Schiedsrichterzeichen/Spielregeln (Puzzle) (pdf)
- Arbeitsblatt Spielfeld, Positionen (pdf)
- Geschichte des Volleyballs (pdf)
- Rally-Point (Lückentext) (pdf)
- Stationskarten, Hallenplan (Lernen an Stationen)
- Beobachtungsbogen Flugobjekte (pdf)
- Einschätzungsbogen Leistung (pdf)

Die Arbeitsblätter liegen in der gepackten Datei auch in bearbeitbarer Form vor.

Leistungseinschätzung:

Kriterien für die Leistungseinschätzung sind aus den Zielformulierungen abzuleiten. Die Leistungseinschätzung erfolgt anhand von beobachtbaren, messbaren und überprüfbaren Kriterien in allen Kompetenzbereichen. Diese Kriterien werden aus den Zielstellungen abgeleitet. Sie ermöglichen dem Sportlehrer/der Sportlehrerin die Einschätzung, ob das Ziel der Kompetenzentwicklung erreicht wurde sowie das Ableiten individueller Fördermaßnahmen als Schlüssel für das gezielte und differenzierte Üben.