

Thema:

**Einführung ins Ultimate Frisbee**

**Darstellungsschwerpunkt:  
Förderung von Selbständigkeit und sozialer Kompetenz**

**(Sport / 11. Klasse / Gymnasium)**

Schriftliche Prüfungsarbeit zur zweiten Staatsprüfung  
für das Amt des Studienrats vorgelegt von

Frau Katharina Hartleben

Studienreferendarin am Werner-von-Siemens-Gymnasium, Berlin  
Erstes Schulpraktisches Seminar im Bezirk Steglitz

Berlin, den 05. September 2001

---

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung .....	3
1. Aktuelle Themenrelevanz .....	4
1.1 Gesellschaftliche Legitimation .....	4
1.3 Fachliche Legitimation auf Basis des Rahmenplans .....	5
1.2 Legitimation durch die Lerngruppe .....	7
2. Übergeordnete Sachanalyse .....	8
2.1 Spielidee und zehn Regeln des Ultimate Frisbee .....	8
2.2 Funktion und Bedeutung von Spielregeln .....	10
2.3 Soziale Kompetenz und soziales Lernen .....	11
2.4 Selbständigkeit .....	12
2.5 Werfen .....	13
2.5.1 Rückhandwurf .....	13
2.5.2 Vorhandwurf .....	13
2.6 Fangen: Sandwichcatch und einhändiges Fangen .....	13
3. Unterrichtsvoraussetzungen .....	14
3.1 Allgemeine Unterrichtsvoraussetzungen .....	14
3.2 Spezielle Unterrichtsvoraussetzungen .....	15
3.3 Institutionelle Unterrichtsvoraussetzungen .....	16
4. Übergeordnete Lernziele .....	18
4.1 Motorische Lernziele .....	18
4.2 Kognitive und sozial-affektive Lernziele .....	19
4.3 Kontrollverfahren und Bewertungsmöglichkeiten .....	19
5. Übergeordnetes methodisches Vorgehen .....	20
5.1 Übergeordnete didaktische Reduktion .....	22
6. Synopsis .....	24
7. Ausgewählte Einzelstunden .....	26
7.1 Dritte Stunde: "Regelfindung" .....	26
7.1.1 Sachanalyse .....	26
7.1.2 Lernziele .....	27
7.1.3 Methodisches Vorgehen und didaktische Reduktion .....	28
7.1.4 Verlaufsplanung .....	31
7.1.5 Reflexion .....	33

---

7.2 Achte Stunde: "Turnierdurchführung" .....	37
7.2.1 Sachanalyse .....	37
7.2.2 Lernziele .....	38
7.2.3 Methodisches Vorgehen und didaktische Reduktion .....	39
7.2.4 Verlaufsplanung .....	41
7.2.5 Reflexion .....	42
8. Gesamtreflexion.....	43
9. Quellennachweis.....	48
Eigenständigkeitserklärung .....	50

## Einleitung

Die Unterrichtspraxis zeigt häufig, dass der Spielablauf bei Mannschaftsspielen ausgesprochen labil sein kann und ein Spielabbruch oder Aussetzen des Spielverlaufs Unzufriedenheit und Enttäuschung hervorrufen. Forderungen nach Spielfreude, Gerechtigkeit und Fairness werden laut, der Wunsch nach Beteiligung am Spiel, insbesondere der motorisch Schwächeren, ist groß, Regelverstöße und Anschuldigungen sind üblich.

Dies ist auch bei der Unterrichtsklasse 11a der Fall. Im Sportunterricht dieser Klasse kommt es häufig zu Spielunterbrechungen. Rücksichtslose Spielweise, ein stark ausgeprägtes "Einzelkämpfertum" und mangelnde Kommunikation sind die Ursache. Die Lehrkraft reduziert in diesen Situationen häufig den Spielraum für selbständiges Handeln der Schüler, indem sie die Regeln festlegt, bei Regelverstößen mit Sanktionen reagiert und bei entstehenden Konflikten kurzfristige Lösungen durchsetzt. In der Klasse 11a zeigt sich, dass Defizite im Bereich der sozialen Kompetenz und der Selbständigkeit bestehen und Lernpotentiale in dieser Hinsicht nicht ausgeschöpft sind.

Das Übertragen von Spielverantwortung auf die nicht mitspielende Lehrkraft beinhaltet meist nur eine kurzgreifende Lösung der im ersten Absatz skizzierten Problematik. Wird die Spielverantwortung jedoch auf die spielenden Schüler übertragen, können diese versuchen direkt ihre Forderungen an das Spiel zu berücksichtigen. Damit wird nicht vom Lehrer verlangt, die Bedürfnisse aller Schüler umfassend zu erkennen und allein alle Interessen zu integrieren. Die Schüler setzen sich stärker mit dem Spiel auseinander und die Identifikation der Spielenden mit dem Spiel steigt. Grundsätzlich ist zu vermuten, dass dieses eigenverantwortliche Handeln die Kommunikations- und Konfliktfähigkeit langfristig fördert, den Transfer auf weitere Situationen ermöglicht und die oben dargestellten Probleme verringert werden.

Die Mannschaftssportart Ultimate Frisbee erscheint für diese Ziele besonders geeignet, da auftretende Regelverstöße und Konflikte durch Kommunikation der Spieler untereinander geregelt werden. Auch auf

Weltmeisterschaften kommt Ultimate Frisbee ohne Schiedsrichter aus. Der in den Regeln festgelegte "Spirit Of The Game" verlangt Anstand und Fair play als die Grundregel dieses Mannschaftsspiels von jedem Spieler. Neben den physischen Anforderungen an die Spieler verlangt die Handlungskompetenz für Ultimate Frisbee auch soziale Kompetenz.

Hier setzt die vorliegende Unterrichtseinheit an: Die Schüler sollen, im Rahmen einer Einführung in die Mannschaftssportart Ultimate Frisbee, aktiv und eigenständig sowohl miteinander als auch in diversen organisatorischen und inhaltlichen Bereichen des Sports agieren. Das Gestalten von Regeln und die Organisation eines abschließenden Turniers soll die Selbständigkeit der Schüler fördern und ein faires gemeinsames Sporttreiben ermöglichen. Ziel dieser Arbeit ist die Beantwortung der folgenden zentralen Frage: Kann die Sportart Ultimate Frisbee mit einem unterstützenden methodischen Weg die soziale Kompetenz und Selbständigkeit einer geeigneten Lerngruppe fördern?

## 1. Aktuelle Themenrelevanz

Das Thema einer Einführung in die Mannschaftssportart Ultimate Frisbee mit dem Schwerpunkt der Förderung von sozialer Kompetenz und Selbständigkeit hat aktuelle gesellschaftliche Relevanz und begründet sich zudem durch die lerngruppenspezifische Situation und den aktuell gültigen Rahmenplan für das Land Berlin.

### 1.1 Gesellschaftliche Legitimation

Kritik- und Konfliktfähigkeit, Toleranz, Kooperationsbereitschaft und Selbständigkeit stellen wichtige Grundlagen sozialen Lernens dar. Sie sind sowohl für die Handlungsfähigkeit im Ultimate Frisbee als auch im außerschulischen Leben eines Schülers erforderlich. So wird beispielsweise von der Arbeitsumwelt nach sogenannten "weichen" Schlüsselqualifikationen (Soft Skills) gefragt: Damit sind Fähigkeiten wie Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Eigenständigkeit u.a. gemeint, die zur Zeit in ca. 40 Berliner Schulen verstärkt Beachtung finden.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Vgl. BERLINER LANDESINSTITUT FÜR SCHULE UND MEDIEN, LISUM (Hrsg.): Projekt Pädagogische Schulentwicklung in Berlin. Berlin o.J.

Der minimale Materialaufwand dieser Sportart trägt zur hohen Freizeitsportrelevanz bei und unterstützt somit lebenslanges Sporttreiben. Schließlich wird durch die Förderung konditioneller Bereiche wie Schnelligkeit und Ausdauer dem Aspekt der präventiv positiven Wirkung auf die Gesundheit Rechnung getragen.

### 1.3 Fachliche Legitimation auf Basis des Rahmenplans

Die Sportart Ultimate Frisbee erfüllt in Verbindung mit der gewählten Methodik wichtige Aufgaben und Ziele des Sportunterrichts in der gymnasialen Oberstufe, wie sie im Berliner Rahmenplan<sup>2</sup> des Faches Sport gefordert werden.

Der Mannschaftssport Ultimate Frisbee ist dem Bereich der Mannschaftsspiele und somit der Gruppe B<sup>3</sup> zuzuordnen. Die Entwicklung der Spielfähigkeit wird hierbei als oberstes Ziel benannt<sup>4</sup>. Die Spielfähigkeit in der Sportart Ultimate Frisbee basiert auf Technik, Taktik, konditionellen und koordinativen Fähigkeiten sowie, aufgrund der besonderen Regeln, auf Selbstverwaltung (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse).

Im Folgenden werden anhand der Gliederung des Rahmenplans wichtige fachliche und methodische Aspekte des Ultimate Frisbees mit den entsprechenden Punkten aus dem Rahmenplan verbunden. Im "Allgemeinen Teil A" des Rahmenplans wird die Sportart Ultimate Frisbee mit dem gewählten methodischen Vorgehen (vgl. Kapitel Übergeordnetes methodisches Vorgehen) vor allem durch vier Punkte legitimiert:

Sportunterricht soll die Schüler "[...] über die Auseinandersetzung mit der vielfältigen Sportwirklichkeit motivieren, sich am Sport in der Freizeit aktiv zu beteiligen."<sup>5</sup> Ultimate Frisbee, als eine Sportart aus dem Freizeitbereich, ist ein Beispiel für die aktuelle vielfältige Sportwirklichkeit. Die Sportart ist mit geringem und preisgünstigem Materialaufwand (eine Scheibe für ca. 30 DM) zu spielen. Zudem hat eine Frisbeescheibe (bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen) einen außerordentlich hohen Aufforderungscharakter.

---

<sup>2</sup> SENATSVORWALTUNG FÜR SCHULE, JUGEND UND SPORT: Vorläufiger Rahmenplan für Unterricht und Erziehung in der Berlin Schule. Gymnasiale Oberstufe, Fach Sport, (Gültig ab Schuljahr 1993/94). Berlin 1993.

<sup>3</sup> Ebd., S. 2 und 19

<sup>4</sup> Ebd., S. 19

<sup>5</sup> Ebd., S. 2

Sportunterricht soll "[...] die Schüler anleiten, die Rahmenbedingungen und den Ablauf ihres Sporttreibens sowie sportlicher Übungs- und Wettkampfsituationen unter Berücksichtigung von Sicherheitsaspekten zunehmend selbst zu gestalten und zu verantworten."<sup>6</sup> Die selbständige Ablauforganisation (vgl. Kapitel Ausgewählte Einzelstunden), realisiert diese Anforderung.

Sportunterricht soll zudem "[...] Regelbewusstsein fördern, das an der Idee des sozialen Handelns orientiert ist."<sup>7</sup> Die Gruppe ist gehalten, sich beim Entwerfen von Regeln an dem Fair-Play-Grundgedanken des Frisbeesports zu orientieren, der sich in der zentralen Spirit-Of-The-Game-Regel manifestiert (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse).

Sportunterricht soll den Schülern "[...] vielfältige Aufgabenstellungen und Interaktionsformen anbieten, bei denen sie ihre soziale Handlungskompetenz entwickeln und beweisen können."<sup>8</sup> Neben den Lernaufgaben aus dem Technik- und Taktikbereich werden im Rahmen der Regelentwicklung und Turnierdurchführung unterschiedlichste Anforderungen gestellt. Beispielsweise kann ein Spieler im Spiel keinen Punkt durch eine Einzelaktion erzielen. Da er mit der Scheibe nicht laufen darf, ist die Kooperation der Mitspieler entscheidend (vgl. Basisregel 4 im Kapitel Übergeordnete Sachanalyse). Regelkonformes und faires Konfliktverhalten sind wesentlicher Bestandteil der Sportart Ultimate Frisbee, da auf Schiedsrichter verzichtet wird und die Spieler den Spielablauf selbst verwalten (vgl. Regel 2 im Kapitel Übergeordnete Sachanalyse). In Diskussionen, Übungs- und Wettkampfsituationen entwickeln die Schüler geeignete Strategien zur Konfliktbewältigung und erlernen selbständiges soziales Handeln.

Im "Fachlichen Teil B"<sup>9</sup> des Rahmenplans erfüllt die Sportart Ultimate Frisbee unter anderem folgende vier Ziele (vgl. 10 Regeln im Kapitel Übergeordneter Sachanalyse):

---

<sup>6</sup> Ebd., S. 2

<sup>7</sup> Ebd., S. 2

<sup>8</sup> Ebd., S. 2

<sup>9</sup> Ebd., S. 7ff

Ultimate Frisbee enthält als eine zentrale Regel den sogenannten "Spirit Of The Game". Diese Regel fordert "[...] die regelgerechten und fairen Verhaltensweisen gegenüber den Gegnern und das spielgerechte Zusammenspiel mit den Mitspielern [...]"<sup>10</sup>.

Ultimate Frisbee stellt hohe Anforderungen an die Koordination (v.a. Timing und Antizipation) und die Kondition (v.a. Ausdauer und Schnelligkeit). Dementsprechend werden "[...] motorische Grundeigenschaften im konditionellen und koordinativen Bereich [...]"<sup>11</sup> durch eine umfassende Einführung verbessert.

Im Ultimate Frisbee ist jeder Schüler die gesamte Spieldauer hindurch Schiedsrichter. Die Schüler werden somit darin gefördert, "[...] ein Spiel selbständig als Schiedsrichter leiten zu können"<sup>12</sup>.

Die Schüler spielen Ultimate Frisbee im freien Spiel und im Rahmen eines Turniers. Es erfolgt somit eine "[...] Anwendung der erworbenen Spielfähigkeit unter Wettkampfbedingungen"<sup>13</sup>.

## **1.2 Legitimation durch die Lerngruppe**

Die Klasse verfügt über Defizite im sozialen Miteinander. Dies zeigte sich insbesondere in Mannschaftsspielen, wo häufig auftretende Konflikte zum Abbruch des Spiels führten und nicht ohne Eingreifen des Lehrers gelöst werden konnten. Gründe hierfür lagen z.B. in rücksichtsloser Spielweise oder im Nicht-Einhalten vereinbarter Spielregeln. Die Fähigkeit ein Spiel selbständig zu organisieren und es aufrechtzuerhalten sowie ein faires Umgehen miteinander ist in dieser Lerngruppe bisher kaum vorhanden.

Die Klasse hat keine Vorerfahrungen mit der Mannschaftssportart Ultimate Frisbee, d.h. die gesamte Gruppe erlernt gleichzeitig eine neue Sportart. Dies ist von Vorteil, da somit keine Regeln bekannt sind und hier im Sinne des Schwerpunktes dieser Arbeit methodisch angesetzt werden kann (vgl. Kapitel Methodisches Vorgehen der dritten Stunde).

---

<sup>10</sup> Ebd., S. 19

<sup>11</sup> Ebd., S. 19

<sup>12</sup> Ebd., S. 19

<sup>13</sup> Ebd., S. 20

Abschließend kann unter Berücksichtigung der Besonderheiten der Lerngruppe, der gesellschaftlichen Relevanz, der Sportart und der Vorgaben für den Schulsport festgestellt werden, dass die Einführung des Ultimate Frisbee mit dieser speziellen Schwerpunktsetzung in besonderer Weise gerechtfertigt ist.

## 2. Übergeordnete Sachanalyse

In den folgenden Ausführungen werden zunächst die Spielidee und die Grundregeln des Ultimate Frisbee erläutert. Da Spielregeln in der Sportart Ultimate Frisbee, aber auch innerhalb der angewendeten Methodik dieser Unterrichtsreihe eine besondere Rolle zukommt, wird anschließend auf die Bedeutung und die Funktion von Spielregeln eingegangen. Des Weiteren werden die Komplexe soziale Kompetenz und Selbständigkeit definiert und im Zusammenhang mit Ultimate Frisbee erläutert, bevor verschiedene Grundtechniken des Werfens und Fangens beschrieben werden.

Die übergeordnete Sachanalyse enthält die für die Einführung ins Ultimate Frisbee mit besonderer Berücksichtigung der sozialen Kompetenz und Selbständigkeit erforderlichen Analysen. Speziellere Sachanalysen, die vor allem für einzelne Unterrichtsstunden von Bedeutung sind, finden sich in den Sachanalysen der einzelnen Unterrichtsstunden (vgl. Kapitel Ausgewählte Einzelstunden).

### 2.1 Spielidee und zehn Regeln des Ultimate Frisbee

Ultimate Frisbee wurde 1968 an einer Oberschule in New Jersey (USA) von Schülern entwickelt und kam 1979 nach Deutschland<sup>14</sup>. Seit 1981 finden jährlich Deutsche Meisterschaften in verschiedenen Frisbeedisziplinen statt. 1989 wurde der Deutsche Frisbeesport Verband e.V. gegründet. Von zehn Frisbee-Disziplinen ist "Ultimate Frisbee" neben "DiscGolf" weltweit am verbreitetsten. Auf Weltmeisterschaften der "World Flying Disc Federation" treffen sich über 1000 Spieler/innen aus der ganzen Welt.<sup>15</sup> In nahezu allen deutschen Städten sind Ultimate-Mannschaften mittlerweile etabliert.

---

<sup>14</sup> GEIßLER, A.: Ultimate Frisbee. Eine Einführung in den Frisbee-Sport & Technik + Taktik im Ultimate. Karlsruhe 1995.

<sup>15</sup> KUNERT, M.: Frisbee-Scheiben im Schulsport. Mainz 2000 (Vorwort).

---

---

Die zehn Ultimate-Regeln von COURLANG<sup>16</sup> regeln das wesentliche Spielgeschehen, wobei die Regel des "Spirit Of The Game" alle Regeln dominiert und die Anforderungen an die Spieler verdeutlicht:

1. "Spirit Of The Game": Ultimate hat seit seiner Entstehung auf Sportsgeist vertraut, wodurch die Verantwortung für Fair play beim Spieler selbst liegt. Hoher kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, dieser darf aber niemals auf Kosten der Verpflichtung der Spieler zum gegenseitigen Respekt, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freude am Spiel gehen. Nicht zuletzt aufgrund des Zeitgeistes in den USA 1968 wurde mit der Spirit-Of-The-Game-Regel dem Fair play eine überragende Sonderstellung im Regelwerk zugeschrieben.
2. Es gibt keine Schiedsrichter in der Sportart des Ultimate Frisbee, die Spieler sind selbst dafür verantwortlich Fouls sowie Linienverstöße anzuzeigen. Spieler regeln ihre Meinungsverschiedenheiten auf verbaler Ebene selbständig und ohne Außeninstanz.
3. Zwischen den Spielern ist kein Körperkontakt erlaubt. Behinderung der Verteidigung durch einen angreifenden Spieler (sogenannte "Picks") und Sichtbehinderung sind ebenfalls verboten. Körperberührung bedeutet ein Foul.
4. Die Scheibe kann in beliebiger Richtung einem Teammitglied zugeworfen werden. Der Spieler in Scheibenbesitz darf jedoch nicht laufen oder rennen. Der Scheibeninhaber hat zehn Sekunden Zeit um zu werfen. Der direkte Verteidiger des Werfers (der sogenannte "Marker") zählt langsam bis zehn, was ungefähr zehn Sekunden entspricht.
5. Das Spielfeld besteht aus einem rechteckigen Hauptspielfeld und je einer Endzone an den Querseiten des Hauptspielfeldes, für jede Mannschaft eine. Das offizielle Spielfeld ist 37 m breit und 100 m lang, das Hauptspielfeld hat dabei eine Länge von 64 m, jede Endzone ist 18 m lang. Bei weniger Spielern oder beim Spielen in der Halle kann das Spielfeld entsprechend vergrößert oder verkleinert werden.
6. Die Mannschaften stellen sich bei Spielbeginn an der jeweiligen vorderen Endzonenlinie auf. Die verteidigende Mannschaft wirft die Scheibe zum angreifenden Team. Regelgerecht besteht jedes Team aus sieben Spielern, es kann ab drei Spielern je Mannschaft gespielt werden. In der Halle (Handballfeld) spielen fünf Spieler in einer Mannschaft.

---

<sup>16</sup> COURLANG, S.: Ultimate – 10 einfache Regeln. Übersetzung durch Andreas (URL: <http://www.Tande.com/ultimate>). URL: <http://www.whatisultimate.com/deutsch/what2.cfm> am 06.06.2001

7. Jedes Mal, wenn die angreifende Mannschaft einen Wurf in der Endzone des Gegners fängt, bekommt sie einen Punkt. Nach jedem Punkt stellen sich beide Mannschaften so wie am Spielbeginn wieder auf. Die Mannschaft, die einen Punkt erzielt hat, bleibt an dieser Endzonenlinie und wirft nun die Scheibe in Richtung gegnerischer Mannschaft, welche sich wiederum an der gegenüberliegenden Endzonenlinie aufgestellt hat.
8. Wenn ein Wurf nicht vom Teammitglied gefangen wird (weil die Scheibe z.B. außerhalb des Feldes fallengelassen, beim Abwurf geblockt oder vom Gegner gefangen wurde), so bekommt die verteidigende Mannschaft sofort die Scheibe und ist jetzt Angreifer.
9. Spieler können nach jedem Punkt ausgewechselt werden.
10. Verliert die angreifende Mannschaft die Scheibe durch ein Foul, so darf sie den Spielzug dennoch fortsetzen. Wenn der foulende Spieler das Foulspiel bestreitet, so wird der ganze Spielzug wiederholt.

## **2.2 Funktion und Bedeutung von Spielregeln**

Regeln liefern Handlungsmuster, die den beteiligten Personen als Richtlinie für das Handeln im Sport dienen.<sup>17</sup> Da sie aus Erfahrungen und Vereinbarungen von Menschen entstehen, sind Regeln veränderbar.<sup>18</sup> Regeln haben den Sinn, einen weitgehend störungsfreien Spielablauf zu ermöglichen.

Im Sportunterricht werden Regeln häufig als unumstößliche Gesetze vermittelt. Diese werden von Lehrern und Schülern oftmals unreflektiert übernommen. Dies verhindert v.a. seitens der Schüler eine Identifikation mit den Regeln, da Begründungen, Einsichten und Bedürfnisorientierungen an den Wünschen der Lerngruppe fehlen<sup>19</sup>. Bei der Anwendung von Regeln im Spiel entstehen somit oftmals Schwierigkeiten.

In der Freizeit hingegen finden Änderungen von Regeln selbstverständlich statt, um das Spiel der Situation angemessen (Ort, Spieleranzahl und Zusammensetzung etc.) sinnvoll zu gestalten.

---

<sup>17</sup> Vgl. DIGEL, H.: Regeln. In: EBRSPÄCHER, H.: Handlexikon Sportwissenschaft. Reinbek 1987, S. 322.

<sup>18</sup> DIGEL, H.: Wie die Vielfalt des Sports zusammenhängt. In: DIGEL, H.: Lehren im Sport. Reinbek 1983, S. 29.

<sup>19</sup> KÄHLER, R.: Regellernen und Regelbefolgen im Sportunterricht. In: Sportunterricht 34 (1985) 10, S. 372.

---

Neben den unverzichtbaren "konstitutiven", "regulativen" und "strategischen" Regeltypen haben in der vorliegenden geplanten Unterrichtsreihe die "moralischen" Regeln eine zentrale Bedeutung. Fähigkeiten wie Fairness, Achtung und Gleichbehandlung der Spieler untereinander kommen hier zum Tragen<sup>20</sup>. In der Mannschaftssportart Ultimate Frisbee ist die dem Spiel übergeordnete Regel des "Spirit Of The Game" dem "moralischen" Regeltyp zuzuordnen.<sup>21</sup>

### 2.3 Soziale Kompetenz und soziales Lernen

RAMPUS definiert "soziale Kompetenz" aus psychologischer Sicht als ein "Maß für die Fähigkeit, sich in einem gegebenen sozialen Feld angemessen zu bewegen".<sup>22</sup> Eine differenziertere Definition findet man in der betriebswirtschaftlichen Praxis, aus der operationalisierte Lernziele ableitbar sind: "Als zentrale Aspekte der sozialen Kompetenz werden die Schlüsselqualifikationen Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit inklusive Problem- und Konfliktbewältigung, Handlungskompetenz und lebenslange Lernfähigkeit genannt."<sup>23</sup>

Nach RAUSCHENBERGER<sup>24</sup> führt soziales Lernen zur Sozialkompetenz. PETILLON<sup>25</sup> nennt einen Katalog mit zwölf Lernzielbereichen, der auf soziales Lernen abzielt. Mit dem Ziel einer schwerpunktmäßigen Vermittlung werden diesem Katalog, entsprechend der Unterrichtsvoraussetzungen (vgl. Kapitel Unterrichtsvoraussetzungen), die folgenden Lernzielbereiche entnommen (vgl. Kapitel Übergeordnete Lernziele): Kommunikationsfähigkeit, Kooperationsbereitschaft, Konfliktfähigkeit und Umgang mit Regeln.

---

<sup>20</sup> Vgl. u.a. LANDAU, D.: Grundsätzliche Überlegungen zum Regelbewusstsein im Sport- und Bewegungsspiel. In: DIETRICH, K./ LANDAU, D. (Hrsg.): Beiträge zur Didaktik der Sportspiele, Teil II. Schorndorf 1977, S. 83ff.

<sup>21</sup> vgl. Basisregel 1, Kapitel Übergreifende Sachanalyse.

<sup>22</sup> RAMPUS, K.: Social Competence. J. of Abn. and Soc. Psych. (1947) 26, S. 681-687.

<sup>23</sup> STANGL, W.: Der Begriff der "sozialen Kompetenz" in der psychologischen Literatur, Version 1.4  
URL: <http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at/PAEDPSYCH/SOZIALEKOMPETENZ/SozialeKompetenz.html> am 28.02.2001

<sup>24</sup> RAUSCHENBERGER, H.: Soziales Lernen – Nutzen und Nachteil eines mehrdeutigen Ausdrucks. Zeitschrift für Pädagogik 31 (1985) 5, S. 302.

<sup>25</sup> PETILLON, H.: Soziales Lernen in der Grundschule. Anspruch und Wirklichkeit. Reihe Themen der Pädagogik. Frankfurt am Main 1993, S. 15.

Die Anforderungen an Ultimatespieler sind nahezu deckungsgleich mit den Aufgabenkomplexen des sozialen Lernens, die zu sozialer Kompetenz führen (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse).

Im Ultimatespiel ist kein Schiedsrichter vorgesehen. Die Spieler müssen lernen, ihre Konfliktsituationen selbstständig zu diskutieren und zu klären. Jeder Spieler trägt Sorge für die Aufrechterhaltung des Spieles. Folglich ist jeder für das Einhalten der Regeln oder das Vermeiden von Fouls verantwortlich. Für mögliche Fehlentscheidungen kann kein Schiedsrichter verantwortlich gemacht werden, sondern sie müssen von der Gemeinschaft getragen werden. Dadurch werden im Spiel nicht weniger Konflikte entstehen, eher das Gegenteil wird der Fall sein, so dass viele Situationen für diesen Lernzielbereich eintreten.

Die Kooperation ist beim Ultimate Frisbee außerordentlich wichtig, da Einzelaktionen, wie z.B. im Basketball oder Fußball, nicht zum Erfolg führen können. Das Tragen der Scheibe über das Feld ist untersagt. Um einen Punkt zu erzielen, ist jeder Spieler auf die Hilfe des anderen angewiesen.

Um das Spiel Ultimate Frisbee handlungsorientiert zu entwickeln, wie es in dieser Unterrichtsreihe vorgesehen ist (vgl. Kapitel Übergeordnetes methodisches Vorgehen), sind zudem die Lernzielbereiche Toleranz, Kritik- und Kommunikationsfähigkeit gefordert.

## **2.4 Selbständigkeit**

Nach BRODTMANN zeigt sich Selbständigkeit im Sportunterricht als Fähigkeit "[...] selbständig die eigenen sportlichen Betätigungsmöglichkeiten dadurch erweitern zu können, daß entweder vorgefundene Sportformen abgewandelt oder neue, situationsangemessene Sportformen entwickelt werden."<sup>26</sup>

Selbständigkeit kommt in der Unterrichtsreihe durch gezielte Aufgabenstellungen zum Tragen. So wird sie v. a. durch weitgehend lehrerunabhängige, problemlösende und organisatorische Aufgaben-

---

<sup>26</sup> Vgl. BRODTMANN, D.: Sportunterricht und Schulsport. Didaktische Grundrisse. Bad Heilbrunn 1979, S. 38.

stellungen im Rahmen der Sportart Ultimate Frisbee gefördert (vgl. Kapitel Ausgewählte Einzelstunden).

## 2.5 Werfen

Der Rückhand- und der Vorhandwurf sind zwei Basiswürfe, die einfach zu erlernen sind und somit relativ schnell Erfolgserlebnisse verschaffen. Zudem finden diese beiden Techniken beim Werfen am häufigsten Anwendung.

### 2.5.1 Rückhandwurf

Die im Ultimate Frisbee am meisten verwendete und am leichtesten zu erlernende Wurftechnik ist der Rückhandwurf. Der Daumen liegt auf der Oberseite und die anderen Finger auf der Randinnenseite der Scheibe. Der rechte Fuß steht vorn, die Wurfarmschulter zeigt in Richtung Ziel, d.h. die Ausgangsstellung ist seitlich. Der Wurfarm ist nach hinten gestreckt. Bei der Wurfbewegung dreht sich der Oberkörper nach vorn, es erfolgt eine Gewichtsverlagerung auf das vordere Bein, der Arm wird waagrecht in Wurfrichtung geschwungen und der Unterarm überholt den Ellenbogen. Am Ende der Bewegung schnappt das Handgelenk schnell vor, so dass der Drall auf die Scheibe übertragen wird.<sup>27</sup>

### 2.5.2 Vorhandwurf

Die Scheibe wird von drei Fingern gehalten, wobei der Zeige- und Mittelfinger auf der Randinnenseite, der Daumen auf der Randoberseite liegt. Das Handgelenk ist zunächst locker. Der Körper steht frontal in Wurfrichtung und die Scheibe wird in Bauchhöhe neben dem Körper senkrecht hängend gehalten. In diesem Winkel erfolgt der Abwurf, der durch eine Beschleunigung des Ellenbogens eingeleitet wird. Die Wurfhand zieht in Bauchhöhe nach vorn durch, wodurch sich der Arm streckt. Die Bewegung endet mit einem Handschnalzen, bei dem das Handgelenk schnell ausgeklappt wird.<sup>28</sup>

## 2.6 Fangen: Sandwichcatch und einhändiges Fangen

Im Anfängerbereich ist der sogenannte "Sandwichcatch" die sicherste und einfachste Fangart. Die Scheibe wird mit beiden Händen gefangen, indem

---

<sup>27</sup> vgl. KUNERT, M.: Frisbee Scheiben im Schulsport. Mainz 2000, S. 19ff und auch ZIMMERMANN, R. / BATTANTA, P.: Frisbee. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine. Bern 1995, S. 27ff.

<sup>28</sup> vgl. KUNERT, M.: Frisbee Scheiben im Schulsport. Mainz 2000, S. 21.

die eine Hand oben auf der Scheibe und die andere Hand genau darunter, unter der Scheibe, liegt.<sup>29</sup> Der Körper positioniert sich genau hinter der Scheibe. Hierbei ist das Timing (rechtzeitiges Schließen der Hände) entscheidend.<sup>30</sup>

Beim einhändigen Fangen wird die Scheibe am vorderen Rand in der Mitte gefangen. Fliegt die Scheibe oberhalb der Bauchhöhe auf den Körper zu, so wird sie mit dem Daumen unten, ansonsten mit dem Daumen oben gefangen. Das Timing (rechtzeitiges Schließen der Hand) ist bei dieser Fangtechnik besonders wichtig.<sup>31</sup>

### 3. Unterrichtsvoraussetzungen

#### 3.1 Allgemeine Unterrichtsvoraussetzungen

Die Klasse 11a, eine sogenannte "Schnellläuferklasse" (d.h. sie absolvieren das "Express-Abitur"), besteht in diesem Schuljahr aus nur 20 Schülern (11 Jungen und 9 Mädchen), da einige Schüler für ein Schuljahr im Ausland sind. Sie haben ein Durchschnittsalter von 16 Jahren. Ich unterrichte die Gruppe eigenständig seit Beginn des Schuljahres 2000/2001. Der Sportunterricht erfolgt aus organisatorischen Gründen in dieser Klasse koedukativ.

Schüler T, ein Schüler, der aufgrund einer Beinprothese nicht an der Sportpraxis aktiv teilnimmt, ist dennoch immer im Unterricht anwesend. Er wird durch verschiedene Aufgaben integriert. Es besteht in der Klasse, im Vergleich zu anderen Schülern ihrer Jahrgänge, ein durchschnittliches Leistungsniveau im Sportunterricht.

Die Gruppe ist auf gute Leistungen mit starkem Interesse an sehr guten Noten ausgerichtet. Die Disziplin der Klasse 11a kann als befriedigend bezeichnet werden.

---

<sup>29</sup> vgl. GEIßLER, A.: Ultimate Frisbee. Eine Einführung in den Frisbee-Sport & Technik + Taktik im Ultimate. Karlsruhe 1995, S. 50.

<sup>30</sup> vgl. ZIMMERMANN, R. / BATTANTA, P.: Frisbee. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine. Bern 1995, S. 50.

<sup>31</sup> vgl. ZIMMERMANN, R. / BATTANTA, P.: Frisbee. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine. Bern 1995, S. 54.

Es besteht sowohl hinsichtlich des sportmotorischen Leistungsniveaus als auch in Bezug auf das soziale Verhalten eine starke Heterogenität in dieser Lerngruppe. Die Klasse ist als kognitiv stark einzuordnen, was vermutlich mit dem Charakter von Schnellläuferklassen zusammenhängt, in denen in der Regel viele Schüler bspw. mit einer schnellen Auffassungsgabe in einer Klasse zusammen lernen.

### **3.2 Spezielle Unterrichtsvoraussetzungen**

Drei Schüler haben Erfahrung mit dem Sportgerät "Frisbeescheibe", die jedoch nicht über ein zwei- bis dreimaliges Werfen im Park hinausgeht und somit dem Anfängerniveau zuzuordnen ist. Ansonsten hat kein Schüler aus der Lerngruppe Vorerfahrungen mit einer Frisbeescheibe und niemandem in der Klasse ist die Mannschaftssportart Ultimate Frisbee bekannt. Die Gruppe äußerte im Vorfeld großes Interesse daran diese zu erlernen.

Besonders leistungsstarke Schüler im Bereich der Mannschaftssportarten in Bezug auf motorische Eigenschaften wie z.B. Ausdauer, Schnelligkeit und Gewandtheit sind Schüler A, Schüler B, Schülerin C, Schüler D und Schüler E. Dem leistungsschwachen Bereich sind hierbei folgende Schüler zuzuordnen: Schüler F, Schüler G, Schülerin H, Schülerin I, Schülerin J und Schülerin K. Alle anderen Schüler befinden sich leistungsmäßig in dem Bereich dazwischen.

In Bezug auf das soziale Verhalten fallen insbesondere folgende Schüler durch Hilfsbereitschaft, selbständiges Handeln und ruhiges Verhalten auf: Schüler E, Schüler F, Schüler G, Schüler P, Schülerin I, Schülerin Q und Schülerin J. Folgende Schüler fallen durch destruktive verbale Beiträge, passives und unselbständiges Verhalten v.a. bei Auf- und Abbau, egozentrisches, rücksichtsloses Verhalten und z.T. verbale Aggressivität Mitschülern gegenüber auf : Schüler A, Schüler L, Schüler M, Schüler B, sowie zeitweilig auch Schülerin C, Schülerin N, Schüler O und Schülerin K. Die Sozialstruktur der Gruppe ist durch einige Wortführer (Schüler A, Schüler B, Schüler L, Schülerin C und Schülerin R), die v.a. durch konkurrierendes Verhalten, lautes und z.T. aggressives Auftreten auf verbaler Ebene die anderen Mitschüler dominieren und Disharmonie in die Gruppe tragen, geprägt.

Beim Spielen von Mannschaftssportarten konnte in diesem Zusammenhang folgendes beobachtet werden: Rücksichtslose Spielweise, Konkurrenzverhalten der leistungsstärkeren Schüler untereinander und Nicht-Einbinden der sportmotorisch leistungsschwächeren Schüler kennzeichnen den Spielverlauf. Folglich äußern sich leistungsschwächere Schüler oftmals negativ gegenüber leistungsstärkeren Schülern aufgrund von Einzelaktionen und leistungsstärkere Schüler beschuldigen leistungsschwächere Schüler oftmals der "Unfähigkeit". Spielunterbrechungen sind keine Seltenheit. Unlust, Motivationsverlust und Passivität sind die Folge.

Die Gruppe ist nicht in der Lage o.g. auftretende Konflikte oder Probleme selbständig, ohne den Lehrer, zu lösen. Es finden permanent Diskussionen statt, diese führten bisher jedoch nur selten zu einer Lösung. Ein lehrerunabhängiges kommunikatives Aufeinanderzugehen mit erfolgreicher gemeinsamer Problemlösung ist nicht zu erkennen. Unselbständigkeit spiegelt sich des weiteren bei Auf- und Abbau, Mannschaftseinteilungen und Vormachen von Erwärmungsübungen wieder.

Das beschriebene Verhalten der Schüler untereinander scheint nicht mit der Tatsache des koedukativen Sportunterrichtes zusammenzuhängen, denn ähnliches konnte auch bei getrenntgeschlechtlicher Spielorganisation beobachtet werden. So herrscht oft eine angespannte Atmosphäre unter den Schülern. Die Grundstimmung in der Klasse während des Sportunterrichtes ist bisher nur bei individuellen Aufgaben als entspannt zu bezeichnen, in denen das soziale Miteinander der Schüler innerhalb der Gruppe keine zentrale Rolle spielt, wie z.B. Tanzen, Laufen, Konditionstraining und Erwärmungsaufgaben.

Die Schüler haben Praxis- und Regelerfahrung bisher in folgenden Mannschaftssportarten gesammelt: Volleyball, Basketball, Fußball und Hockey. Die eigenständige Organisation und Regelentwicklung für ein Mannschaftsspiel ist für die Schüler neu.

### **3.3 Institutionelle Unterrichtsvoraussetzungen**

Das Werner-von-Siemens-Gymnasium befindet sich im Bezirk Zehlendorf. Seit 1993 bietet diese Schule das sogenannte "Express-Abitur" an, die

Schüler gehen hierfür bereits ab der fünften Klasse auf diese Schule und überspringen die achte Klasse.

Es befinden sich zwei Sporthallen und ein Sportplatz mit gepflegter Rasenfläche (mit der Größe eines Fußballfeldes) auf dem Schulgelände. In beiden Sporthallen sind getrennte Umkleidemöglichkeiten für Mädchen und Jungen vorhanden, ebenso Dusch- und Waschmöglichkeiten. Zwei Geräteräume mit allen wesentlichen Materialien befinden sich am Sportplatz, unmittelbar neben den Sporthallen.

Die für die geplante Reihe benötigte Anzahl von zehn Frisbeescheiben (175-Gram-Ultra Star Professional Sportdisc vom Hersteller Discraft, USA mit einem Durchmesser von ca. 28 cm<sup>32</sup>) werden von der Lehrkraft gestellt. Es stehen die für die geplante Reihe notwendige Anzahl von 16 Hütchen, 19 Parteibändern in verschiedenen Farben, 4 Fußballtoren, 10 Reifen, 10 Seilen und 2 Bananenkartons in der Schule für den Sportunterricht zur Verfügung. Die Materialien befinden sich in einem guten Zustand.

Der Sportunterricht findet zwei mal wöchentlich, Dienstag in der siebten und Donnerstag in der ersten Stunde, statt. Am Dienstag steht der Klasse sowohl die gesamte Sporthalle als auch der gesamte Sportplatz zur Verfügung. Am Donnerstag steht der Gruppe die Hälfte der Sporthalle und die Hälfte des Sportplatzes zur Verfügung. Um die Unterrichtsreihe auf dem Sportplatz statt in der Halle durchführen zu können, findet sie als letztes Thema in diesem Schuljahr statt. Aufgrund schulinterner Termine (Abitur und Kursfahrt) fällt der Unterricht in dieser Zeit an zwei Tagen aus. Der geplante Zeitraum für die mit acht Schulstunden geplante Unterrichtsreihe umfasst folglich fünf Wochen.

---

<sup>32</sup> vgl. LAZZAROTTO, B.: Frisbee, du jeu de plage aux jeux sportifs. Genf 2001, S. 5 und KUNERT, M.: Frisbee Scheiben im Schulsport. Mainz 2000, S. 38.

---

## 4. Übergeordnete Lernziele

Die übergeordneten Lernziele dieser Unterrichtsreihe werden v.a. aus den Unterrichtsvoraussetzungen und der Hypothese dieser Arbeit, aber auch aus der Legitimation und der Sachanalyse abgeleitet und lassen sich wie folgt zusammenfassen: Die Vermittlung der Handlungsfähigkeit für die Mannschaftssportart Ultimate Frisbee. Die Handlungsfähigkeit im Sportspiel beschreibt DIETRICH als die Fähigkeit ein Sportspiel zu inszenieren, mitzumachen, seinen Verlauf zu sichern und gegebenenfalls wieder herstellen zu können.<sup>33</sup> Aufgrund der besonderen Regeln des Ultimate Frisbee (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse) erfordert die Handlungsfähigkeit in dieser Sportart ein besonders hohes Maß an sozialer Kompetenz. Dies verlangt eine Erziehung zur Selbständigkeit, Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit inklusive Problem- und Konfliktbewältigung.

Die in der Unterrichtsreihe zu schulende Handlungsfähigkeit für das Ultimatespiel setzt sich zusammen aus:

- Konditionellen Fähigkeiten
- technischen Fertigkeiten (Grobformen des Fangens und Werfens)
- taktischen Fertigkeiten (Individuelles Freilaufen)
- Allgemeinen und speziellen Regelkenntnissen
- Selbständigkeit<sup>34</sup>
- Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit inklusive Problem- und Konfliktbewältigungsstrategien

Im Einzelnen gliedern sich die daraus folgenden übergeordneten Lernziele der Unterrichtsreihe wie folgt:

### 4.1 Motorische Lernziele

#### M1. Schulung der Schnelligkeit

---

<sup>33</sup> Vgl. DIETRICH, K.: Spiele im Sportunterricht. In: Sportpädagogik 8 (1984) 8, S.18.

<sup>34</sup> Gerade im Anfängerbereich gilt die Schulung der Selbständigkeit beim Ultimate als wesentlich (KUNERT, M: Frisbee Scheiben im Schulsport. Mainz 2000, S. 33)

---

- M2. Schulung der Ausdauer
- M3. Schulung der Auge-Hand-Koordination
- M4. Beherrschung der Grobform des beidhändigen Fangens
- M5. Beherrschung der Grobform des zielgenauen Rück- und Vorhandwurfs
- M6. Schulung der Kombinationsfähigkeit von Werfen, Laufen und Fangen
- M7. Erlernen des individuellen "Freilaufens"

#### **4.2 Kognitive und sozial-affektive Lernziele**

- S1. Bewusstmachung der Bedeutung und Funktion von Spielregeln
- S2. Verbalisieren und Umsetzen der nicht-aggressiven Spielidee des Ultimatespiels, unter besonderer Berücksichtigung der Spirit-Of-The-Game-Regel
- S3. Anwenden der vom Lehrer vorgegebenen Regeln im Spiel
- S4. Selbständige Weiterentwicklung eines eigenen Spiels nach subjektiven Bedürfnissen der Schüler, unter besonderer Berücksichtigung des Aushandelns von Regeln, der Artikulation von Spielbedürfnissen und des Lösens von Konflikten<sup>35</sup>
- S5. Selbständiges Umsetzen der Organisation eines Ultimateturniers
- S6. Schulung der Fähigkeit, Teilbereiche des Sportunterrichts selbständig zu organisieren bzw. durchzuführen
- S7. Schulung der Fähigkeit, Probleme und Konflikte lehrerunabhängig, auf verbaler Ebene, zu lösen

#### **4.3 Kontrollverfahren und Bewertungsmöglichkeiten**

In den Stunden, in denen die Vermittlung von Technik und Taktik im Mittelpunkt steht, wird durch das Vormachen verschiedener Schüler von einzelnen Elementen, also in Form von "punktuellen" Ergebnissicherungen und einer Lernzielkontrolle, am Ende der Stunde überprüft, ob das Groblernziel der jeweiligen Stunde erreicht wurde. Inwieweit individuelle technisch-taktische Lernziele erreicht werden, lässt sich zudem durch die Methode der Wettkampfbeobachtung feststellen. Hierzu zählt als eine der Hauptmethoden die "freie Beobachtung";<sup>36</sup> diese wird insbesondere während der Spielphasen eingesetzt werden.

---

<sup>35</sup> Vgl. DIETRICH, K.: Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? In: Sportpädagogik 8 (1984) 1, S. 19-21.

<sup>36</sup> STIEHLER, G. / KONZAG, I. / DÖBLER, H. (Hrsg.): Sportspiele: Theorie und Methodik der Sportspiele Basketball, Fußball, Handball, Volleyball. Sportverlag Berlin 1988, S. 92.

---

Die Entwicklung der Bereiche soziale Kompetenz und Selbständigkeit wird während verschiedener Prozesse beobachtet. Eine Lernzielkontrolle kann in der o.g. Form nicht stattfinden. Folglich wird durch Beobachtung längerer Prozesse von mehreren Stunden und während der gesamten Unterrichtsreihe festgestellt, ob die Schüler Fortschritte in den beiden genannten Bereichen machen, wobei ein subjektives Urteil unvermeidlich ist. Eine Lernerfolgskontrolle am Ende der Unterrichtsreihe findet dadurch statt, dass die Schüler ein Abschlussturnier planen. Die Aufrechterhaltung und Wiederherstellung des Spiels auch bei Störungen kann als Leistungskontrolle gesehen werden, bei der sie selbst durch freudvolles Miteinander- oder durch unfaires Gegeneinanderspielen die Bewertung vornehmen. Ferner ermöglicht die Spielbeobachtung einen Einblick in die Spielfähigkeit der Schüler.

## 5. Übergeordnetes methodisches Vorgehen

Das übergeordnete methodische Vorgehen passt sich dem übergeordneten Lernziel, den Schülern der Klasse 11a die Handlungsfähigkeit für Ultimate Frisbee zu vermitteln und sie hierbei insbesondere in den Bereichen der sozialen Kompetenz und der Selbständigkeit zu fördern, an. Grundsätzlich erfolgt die Schulung der umfassenden Handlungsfähigkeit in der hier geplanten Unterrichtsreihe ganzheitlich.

DIETRICH nennt das Konzept des "genetischen Lernens"; die Einführung von Spielen ist demnach so zu konzipieren, dass die Schüler sich mit der Herstellung des Spieles auseinandersetzen, wobei „[...] gerade die Prozesse der Herstellung des Spiels wichtige pädagogische Situationen darstellen, wie z.B. das Aushandeln von Regeln, die Artikulation von Spielbedürfnissen, das Lösen von Konflikten“.<sup>37</sup> Damit wird der Prozess, das Spiel zu entwickeln, zur eigentlichen Aufgabe. Hierbei auftretende Spielkonflikte werden bei diesem Prozess nicht durch eine Außeninstanz, wie z.B. den

---

<sup>37</sup> Vgl. DIETRICH, K.: Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? In: Sportpädagogik 8 (1984) 1, S. 19-21.

Lehrer, gelöst, sondern im Unterricht zur Sprache gebracht<sup>38</sup> und möglichst durch Regelfindung einvernehmlich bewältigt.

In diesem Zusammenhang muss Schülern Sinn und Charakter von Regeln bewusst gemacht werden. Nur so kann die Bereitschaft, Regeln zu akzeptieren und diese in der Folge anzuwenden, erhöht werden.<sup>39</sup> Ein Regelbewusstsein sollte geschaffen werden, bei dem nicht nur sportspezifische- sondern auch moralische Handlungskompetenzen betrachtet und diskutiert werden.

Ein handlungsorientierter Ansatz<sup>40</sup>, bei dem Sportunterricht nicht nur als Lernen, Üben und Anwenden sportlicher Inhalte aufzufassen ist, sondern die sozial- und interaktionspädagogische Ebene große Bedeutung hat, wird den o.g. Vorschlägen und dem Schwerpunkt dieser Unterrichtsreihe gerecht. Offene Unterrichtssituationen<sup>41</sup>, in denen die Prozessorientierung im Vordergrund steht, sollen für soziales Lernen genutzt werden<sup>42</sup>. Dem Schüler soll die Möglichkeit eröffnet werden, Verantwortung für sein Handeln zu übernehmen und zum Subjekt seines eigenen sportlichen Handelns zu werden<sup>43</sup>. Der Lehrer wird hierbei zunehmend zum Lernberater der Schüler.<sup>44</sup>

Zum Erlernen der Grundtechniken nennen ZIMMERMANN / BANTTANTA drei methodische Konzeptionen<sup>45</sup>:

- Versuch-Irrtum (induktiv)
- Vormachen-Nachmachen (deduktiv)

---

<sup>38</sup> vgl. BRODTMANN, D.: Sportunterricht und Schulsport. Didaktische Grundrisse. Bad Heilbrunn 1979, S. 104.

<sup>39</sup> DEUTSCHE OLYMPISCHE GESELLSCHAFT: Fairhalten, Materialien zur Fairnesserziehung in der Schule. Stuttgart 1991.

<sup>40</sup> In dieser Arbeit wird der Begriff "handlungsorientierter Unterricht" mit "offenem Unterricht" gleichgesetzt. Vgl. hierzu auch BIELEFELDER SPORTPÄDAGOGEN: Methoden im Sportunterricht. Schorndorf 1989, S. 187ff.

<sup>41</sup> vgl. Definition "Offene Unterrichtskonzepte" in HILDEBRANDT, R. / LAGING, R.: Offene Konzepte im Sportunterricht. Bad Hornburg 1981, S. 28. Hiernach sind "Unterrichtskonzepte dann offen, wenn die Schüler an Entscheidungen in Bezug auf Ziele, Inhalte [...] beteiligt werden."

<sup>42</sup> vgl. BALZ, E.: Wie kann man soziales Lernen fördern? In: BIELEFELDER SPORTPÄDAGOGEN: Methoden im Sportunterricht. Schorndorf 1989, S. 139.

<sup>43</sup> HILDEBRANDT, R. / LAGING, R.: Offene Konzepte im Sportunterricht. Sport: Lehren - Unterrichten - Trainieren, Band 2. Bad Homburg 1981, S. 41.

<sup>44</sup> STRUCK, P.: Ideen für die Schule der Zukunft. Vortrag (organisiert vom Klett-Verlag) Berlin 30. Mai 2001.

<sup>45</sup> ZIMMERMANN, R. / BATTANTA, P.: Frisbee. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine. Bern 1995, S. 60ff.

---

- Lernen mit Medien (induktiv oder deduktiv)

Zu Beginn der Unterrichtsreihe wird in Form des induktiven Verfahrens das Konzept "Versuch-Irrtum" in einer Experimentierphase angewendet. Abweichend von der oben genannten methodischen Vorgehensweise wird aus Gründen der Zeitersparnis sowohl für die Vermittlung der elementaren Wurf- und Fangtechniken in den ersten beiden Stunden als auch für die Vermittlung der individuellen Taktik in der fünften Stunde ein deduktives Vorgehen mit dem Konzept "Vormachen-Nachmachen" gewählt. Anhand von Lehrer und Schülerdemonstrationen werden hier visuelle und verbale Bewegungsvorbilder vermittelt. Weitere Techniken wie der Upsidedownwurf und einhändiges Fangen sind schwieriger zu erlernen. Diese werden im Rahmen der Differenzierung für motorisch leistungsstarke Schüler, v.a. in der sechsten Stunde, geübt.

Die vorrangige Sozial- und Aktionsform der Unterrichtsreihe ist die Partner- und Gruppenarbeit. Diese werden v.a. beim Einwerfen, beim Erlernen der Techniken, beim Erproben und Entwickeln der Regeln eingesetzt. Die Schüler werden bei dieser Organisationsform durch die gemeinsame Arbeit zum solidarischen Lernen befähigt<sup>46</sup>. In Kleingruppen werden Kompetenzen gefördert, die für die Bewältigung der sozial-affektiven Dimension sportlichen Handelns (z.B. Kommunikation und Kooperation) benötigt werden<sup>47</sup>. Beispielhaft sei hier das selbständige Schüler-Schüler-Lernen in den Zweiergruppen beim Einwerfen genannt. Die Zweiergruppe gewährleistet beim Einwerfen darüber hinaus auch eine Schüler Bimale Übungsintensität.

In der fünften und sechsten Stunde werden individuelle technische und taktische Fertigkeiten gefestigt und ausgebaut. Jeder Schüler wird seinem individuellem Leistungsniveau entsprechend gefordert.

## 5.1 Übergeordnete didaktische Reduktion

KUHLMANN<sup>48</sup> schlägt zum Erlernen von Spielen eine Vereinfachung von Regeln, Rahmenbedingungen, technischen und taktischen Fertigkeiten vor.

---

<sup>46</sup> MEYER, H.: Unterrichtsmethoden, II. Praxisband. Frankfurt am Main 1991, S. 248.

<sup>47</sup> BRODTMANN, D.: Sportunterricht und Schulsport. Didaktische Grundrisse. Bad Heilbrunn 1979, S. 139.

<sup>48</sup> vgl. KUHLMANN, D.: Wie führt man Spiele ein? In: BIELEFELDER SPORTPÄDAGOGEN: Methoden im Sportunterricht. Schorndorf 1989, S. 118 ff.

---

Diese vorgeschlagene Vereinfachung wird in den Bereichen Regeln, Technik und Taktik vorgenommen.

Die Regel des Punktens durch ein Fangen der Scheibe in der gegnerischen Endzone (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse) wird den Schülern nicht mitgeteilt. Das heißt ein zentrales Ziel des Spiels bleibt zunächst offen und steht den Schülern zur Entwicklung frei. Aus dem Spiel des Ultimate Frisbee werden der Gruppe nur vier Regeln genannt. Auf die anderen Regeln dieses Mannschaftssports wird im Rahmen dieser Unterrichtsreihe bewusst verzichtet, um somit Raum für die Schüler zu schaffen. Dies geschieht im Sinne eines prozessorientierten und offenen Unterrichtskonzepts mit dem Ziel, die Schüler handlungsfähig für das Spiel Ultimate Frisbee zu machen (vgl. Kapitel Übergeordnetes methodisches Vorgehen).

Den Schülern wurden ausschließlich die ersten vier der zehn Ultimaterregeln von COURLANG des Ultimate Frisbee Spiels (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse) genannt, erklärt und zur Einhaltung vorgegeben. Diese vier Regeln werden im Folgenden mit "Basisregeln" bezeichnet:

Basisregel 1: "Spirit Of The Game"

Basisregel 2: Die Spieler regeln das Spiel ohne Schiedsrichter selbst.

Basisregel 3: Auf körperlichen Einsatz gegen Mitspieler wird verzichtet.

Basisregel 4: Die Scheibe darf nicht über das Feld getragen, sondern sie muss von Spieler zu Spieler geworfen werden.

Die Auswahl dieser Regeln wurde durch folgendes Kriterium vorgenommen: Diese Regeln unterstützen das übergeordnete Lernziel (vgl. Kapitel Übergeordnetes methodisches Vorgehen und Kapitel Übergeordnete Lernziele) und fördern hierbei vor allem die Selbständigkeit und soziale Kompetenz der Schüler, indem sie Kommunikations-, Kooperations- und Konfliktsituationen herbeiführen.

Die Unterrichtseinheit beschränkt sich bei der Technikvermittlung auf den Rückhand-, den Vorhandwurf und den Sandwichcatch (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse). Um die angestrebte Handlungsfähigkeit zu erlangen, reichen diese Basistechniken aus.

## 6. Synopsis

Stunde	Thema	Material	Aktionsform	Groblernziel	Didaktischer Kommentar
<b>1 Di, 12. Juni</b>	Einführung des Rückhandwurfes und des Sandwichcatches	Zehn Scheiben, Hütchen, Parteibänder	Zu zweit in Gassen-aufstellung, Haufen, Kleingruppen, 4 Mannschaften	Die Schüler lernen das Wurfgerät "Frisbeescheibe" kennen, indem sie den Rückhandwurf und den Sandwichcatch in der Grobform erlernen.	Experimentierphase, Motivation wecken, Erlernen von zwei ersten Basistechniken
<b>2 Do, 14. Juni</b>	Einführung des Vorhandwurfes, Festigen der zwei erlernten Basistechniken	Zehn Scheiben, Hütchen, Parteibänder, 10 Reifen	Gasse, zu zweit, Haufen, Kleingruppen, 4 Mannschaften	Die Schüler erweitern ihre Handlungsmöglichkeiten im Frisbeespiel, indem sie den Vorhandwurf in der Grobform erlernen.	Steigerung der Anforderung und Erweiterung der Handlungskompetenz durch die Aneignung einer weiteren Basistechnik
<b>3 Di, 26. Juni</b>	Regelfindung in Gruppen für ein eigenes Frisbeespiel, unter Einhaltung der bekannten Regeln	10 Scheiben 2 Plakate, 2 Kartons, 2 Stifte, 15 Parteibänder, 10 Reifen, 2 Baubänder, 10 Seile, 10 Keulen, 4 Fußballtore	Gasse, zu zweit, Haufen, Gruppenarbeit, Haufen	Die Schüler entwickeln und spielen ihr eigenes Frisbeespiel, indem sie die vorgegebenen Basisregeln (inkl. Spirit-Of-The-Game-Regel) des Mannschaftsspiels Ultimate Frisbee weiterentwickeln.	Kommunikative Auseinandersetzung, lehrerunabhängige Konfliktlösungsstrategien, Identifikation mit dem Spiel. Der Schwerpunkt dieser Stunde liegt auf der Förderung der sozialen Kompetenz
<b>4 Do, 28. Juni</b>	Sammeln von Vor- u. Nachteilen der gefundenen Regeln, Regelwerk erweitern, Einigung aller Teams auf ein Regelwerk, Anwenden der Regeln	10 Scheiben, 2 alte Regelplakate der Gruppen, 1 neues Regelplakat, 1 Stift, 15 Parteibänder, 16 Hütchen	PA in Gassen-aufstellung, Haufen, Kleingruppen, 4 Mannschaften	Die Schüler einigen sich auf einen für alle verbindlichen Regelkatalog, indem sie Regelalternativen im Ultimatespiel erproben und entsprechende Vor- und Nachteile diskutieren.	Förderung von Kommunikation im Sportunterricht und von gemeinsamen Finden von Lösungen. Stärkung der Identifikation mit dem Spiel. Der Schwerpunkt dieser Stunde liegt auf der Förderung der sozialen Kompetenz.

Stunde	Thema	Material	Aktionsform	Groblernziel	Didaktischer Kommentar
<b>5 Di, 3. Juli</b>	Einführung und Üben individueller Freilaufwege	10 Scheiben, neu erstelltes Regelplakat, 15 Parteibänder, 16 Hütchen, 2 Reifen	Gasse, Zwei Gruppen, zu dritt, 4 Mannschaften	Die Schüler erhalten Grundkenntnisse individueller Spieltaktik, indem sie spielrelevante Laufwege zum Freilaufen erlernen.	Die Schüler erweitern ihre Handlungskompetenz im Bereich Taktik. Steigerung der Anforderung durch gezieltes Üben der Kombinationsfähigkeit Werfen/Laufen/Fangen. Den Schülern wird Raum gegeben sich auf höherem Leistungsniveau auszuprobieren und sich gegenseitig leistungsmäßig zu fördern. Übungsstunde mit Schüler-Schüler-Lernen und Schüler-Lehrer-Lernen.
<b>6 Do, 5. Juli</b>	Individuelle Differenzierung: Einführung des einhändigen Fangens; Variieren und Festigen der bisher gelernten Techniken und Taktik	10 Scheiben, 1 Regelplakat, 15 Parteibänder, 16 Hütchen	Zu zweit, Kleingruppen, 4 Mannschaften	Die Schüler vertiefen ihrem individuellen Leistungsniveau entsprechend ihre Wurf- bzw. Fangtechniken, indem sie leistungsdifferenzierte Übungen durchführen.	Der Schwerpunkt dieser Stunde liegt auf differenzierenden Aufgaben um Unter- bzw. Überforderung zu vermeiden.
<b>7 Di, 10. Juli</b>	Selbständige Vorbereitung auf das in der nächsten Stunde stattfindende Turnier	10 Scheiben, 1 Regelplakat, 15 Parteibänder, 16 Hütchen, Papier, Stift.	Haufen, zu zweit in Gassenform, Kleingruppen, 4 Mannschaften	Die Schüler bereiten sich auf den kommenden Wettkampf vor, indem sie ihre Kombinationsfähigkeit von Werfen/Laufen/Fangen üben, organisatorische Fragen klären und Aufgaben verteilen.	Der Schwerpunkt dieser Stunde liegt auf der Förderung der Selbständigkeit.
<b>8 Di, 17. Juli</b>	Selbständige Durchführung eines Turniers, bei dem der gemeinsame Regelkatalog unter Wettkampfbedingungen angewendet wird	10 Scheiben, 1 Regelplakat, 15 Parteibänder, 16 Hütchen, Stoppuhr, Stimmzettel, Papier, Stifte	Kleingruppen, 4 Teams	Die Schüler führen einen Turnierablauf selbständig durch, indem sie sich einspielen, die Felder aufbauen, den Wettkampfbetrieb durchführen, die Spielergebnisse dokumentieren, den Sieger feststellen und ehren und die Felder abbauen.	Der Schwerpunkt dieser Stunde liegt auf der Förderung der Selbständigkeit.

## 7. Ausgewählte Einzelstunden

In der im Folgenden ausführlich dargestellten dritten<sup>49</sup> und achten Unterrichtsstunde wird das handlungsorientierte Unterrichtskonzept besonders deutlich. Die Förderung von Selbständigkeit, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit sowie der Umgang mit Regeln nimmt durch entsprechende Aufgabenstellungen gezielt großen Raum ein. Anschauliche Ergebnisse verdeutlichen den Stundenverlauf.

### 7.1 Dritte Stunde: "Regelfindung"

#### 7.1.1 Sachanalyse

In der Erwärmungsübung "Chinesisch" stehen sich zwei Gruppen mit ein bzw. zwei Schülern im Abstand von ca. 10 m gegenüber. Dabei wird darauf geachtet, dass eventuell vorhandener Wind seitlich weht, um technisch schwierige Gegenwindwürfe zu vermeiden. Eine Scheibe wird zwischen diesen beiden Gruppen hin- und hergeworfen, wobei der jeweilige Werfer immer der eigenen geworfenen Scheibe nachläuft.

Der Regelfindungsprozess erfordert während physischer Belastung vor allem sozial-kognitives Handeln. Das Anwenden und Erweitern der vier Basisregeln (vgl. Übergeordnete didaktische Reduktion) erfordert unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten:

- Weitere grundlegende Teile der Spielidee müssen definiert werden, da die vier Basisregeln verschiedene Bereiche wie bspw. Spielfeldaufbau und Punkterzielung offen lassen.
- Zur Erprobung der Regeln müssen Absprachen eingehalten und vereinbarte Regeln reflektiert werden. Letztlich müssen die Regeln der Praxiserprobung standhalten.
- Wechsel von (motorischem) Handeln, Denken und Sprechen<sup>50</sup>.
- Situationsabhängige Entscheidungen erfordern Verständigungs- und Einigungsprozesse um einen gemeinsamen Regelkatalog zu erstellen.

---

<sup>49</sup> Während der dritten Einzelstunde war Frau Wordelmann, die Sportfachseminarleiterin, anwesend.

<sup>50</sup> KUHLMANN, D.: Wie führt man Spiele ein? In: BIELEFELDER SPORTPÄDAGOGEN: Methoden im Sportunterricht. Schorndorf 1989, S. 127.

- Die Bedürfnisse der Schülergruppe dominieren die Regelfindung und sind darüber hinaus an die institutionellen Voraussetzungen (Sportplatzgröße, vorhandenes Material) anzupassen.
- Konflikte werden körperlos und nur im Krisenfall durch Mithilfe der Lehrkraft gelöst.
- Die Schüler können und sollen aus ihrem individuellen Erfahrungs- und Wissensschatz anderer Mannschaftssportarten schöpfen.

Bei den auftretenden und gewünschten Konflikten ist eine sogenannte Win-Win-Konfliktlösung anzustreben, bei der alle Beteiligten mit dem Ergebnis zufrieden sind und eine gemeinsam erarbeitete Lösung vorliegt. Durch sofortiges Verbalisieren wird das Problem unmittelbar benannt (Analysephase), bevor die Schüler eine für alle akzeptable Lösung in der Bearbeitungsphase finden. Die Kontrolle der Lösung erfolgt durch Spielerprobung ohne Moderator und vom Gruppenprozess selbst gesteuert. Dieser konstruktive Konfliktumgang fördert die Weiterentwicklung des Regelwerks und ermöglicht schließlich das gemeinsame Spiel.

### **7.1.2 Lernziele**

Groblernziel: Die Schüler kreieren und spielen ihr eigenes Frisbeespiel, indem sie die vorgegebenen Basisregeln (inklusive Spirit-Of-The-Game-Regel) des Mannschaftsspiels Ultimate Frisbee weiterentwickeln.

Feinlernziele: Die Schüler....

FZ1 ...festigen die Techniken des Werfens und Fangens, indem sie sich die Scheibe in verschiedenen Organisationsformen zuwerfen.

FZ2 ...erfassen die Funktion und Bedeutung sowohl von Spielregeln als auch von Fair play, indem sie diese beiden Themen diskutieren und Regeln anwenden.

FZ3 ...schulen ihre Kommunikationsfähigkeit, indem sie in Gruppen lehrerunabhängig eine Spielidee entwickeln und die entsprechend benötigten Regeln diskutieren.

FZ4 ...schulen ihre Kooperationsfähigkeit, indem sie sich die Scheibe im Spiel zuspielen.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Vgl. Basisregel 4: Die Scheibe darf nicht über das Feld getragen werden, sondern sie muss von Spieler zu Spieler geworfen werden.

---

- FZ5 ...sichern den Spielverlauf, indem sie Regellücken durch neue Regeln schließen und die ausgehandelten Regeln im Spiel sofort anwenden.
- FZ6 ...schulen ihre Fähigkeit zur Problem- und Konfliktbewältigung, indem sie lehrerunabhängig die bei der Regelentwicklung und -erprobung im Spiel auftretenden Konflikte lösen.
- FZ7 ...lernen als Schiedsrichter zu agieren, indem jeder Feldspieler während des gesamten Spiels Schiedsrichterfunktionen ausübt und so aktiv für die Regeleinhaltung Verantwortung übernimmt.<sup>52</sup>
- FZ8 ...stärken ihr Selbstbewusstsein, indem sie ihre gefundenen Regeln vor der gesamten Gruppe präsentieren.

### **7.1.3 Methodisches Vorgehen und didaktische Reduktion**

In Anlehnung an das übergeordnete methodische Vorgehen dieser Unterrichtsreihe und im Sinne der Lernziele dieser Stunde steht hier ein induktiv-problemlorientiertes und handlungsorientiertes Unterrichtskonzept im Vordergrund (vgl. Kapitel Übergeordnetes methodisches Vorgehen und Lernziele dieser Stunde).

In der Erwärmungsphase werden die erlernten Techniken des Werfens und Fangens gefestigt, die in der Hauptphase Anwendung finden. In der ersten Aufgabe erfolgt das Werfen zu zweit aus dem Stand. Nach dem Prinzip "vom Einfachen zum Schweren" werden anschließend die Anforderungen an Technik, Koordination und Kondition erhöht: In Dreiergruppen wird "Chinesisch" gespielt (vgl. Kapitel Sachanalyse dieser Einzelstunde).

Um den Schülern den Sinn der im Anschluss gestellten Aufgabe der Spielregelfindung transparent zu machen, wird zu Beginn der Hauptphase mit der gesamten Gruppe in einem gelenkten Unterrichtsgespräch die Funktion von Spielregeln erarbeitet und diskutiert (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse).

In den Spielphasen der vorigen Stunden haben die Schüler in vereinfachten Spielformen bereits die Basisregeln eins bis drei angewendet (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse). Diese werden nun in der kognitiven Phase durch die vierte und letzte vom Lehrer gegebene Regel des Spirit Of The Game erweitert und durch die Thematisierung des Begriffes "Fair play"

---

<sup>52</sup> Vgl. Basisregel 1: Die Spieler regeln das Spiel ohne Schiedsrichter selbst.

eingeführt (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse). Diese Regel soll, zusammen mit den anderen drei Regeln, aus genannten Gründen (vgl. Kapitel Übergeordnete Didaktische Reduktion) in den folgenden Spielphasen eingehalten werden.

Der Lehrer schafft, mittels der Aufgabe Regeln in Gruppen von ca. acht Schülern (bzw. zwei Mal vier und zwei Mal fünf Schülern) zu finden, Interaktions- und Konfliktsituationen. Hierfür stellt er eine Materialauswahl zur Verfügung (vgl. Verlaufsplanung dieser Einzelstunde). Die Auswahlkriterien für die vom Lehrer vorgenommene Zusammensetzung der Schüler in den Spiel - bzw. Arbeitsgruppen sind folgende: Sowohl die "Wortführer" als auch die stillen Schüler werden möglichst gleichmäßig auf die vier Mannschaften verteilt. (vgl. Kapitel Spezielle Unterrichtsvoraussetzungen). Das Anliegen besteht hierbei darin, die eingeschliffenen Gruppenstrukturen zu entzerren mit dem Ziel einer produktiven Zusammenarbeit.

Die Schüler machen in einem gegebenen Rahmen (Schule bzw. Sportplatz) mit bestimmten Vorgaben (alte Regeln einhalten und neue Regeln finden) soziale Erfahrungen in authentischen Handlungssituationen. Dies entspricht nach BALZ einem offenem Unterrichtskonzept<sup>53</sup>. Darüber hinaus gewährleistet die eigenständige Regelfindung eine hohe Identifikation der Schüler mit "ihrem" Spiel und sichert die Mitbestimmung der Schüler am Unterricht.

Die gefundenen Regeln werden bei Bedarf schriftlich fixiert und in der Gesamtgruppe präsentiert, um die Gruppenergebnisse transparent zu machen und zu würdigen. Diese Ergebnisse bilden die Grundlage für die nächste Stunde. Aufbauend auf der hier in der dritten Stunde durchgeführten Gruppenarbeit wird dann in der vierten Stunde gemeinsam ein einheitlicher Regelkatalog für die gesamte Klasse festgelegt. Erst auf Basis einheitlicher Regeln für alle ist ein in der achten Stunde geplantes Turnier möglich (vgl. Kapitel Synopsis, vor allem die Stunden vier und acht).

---

<sup>53</sup> Vgl. BALZ, E.: Wie kann man soziales Lernen fördern? In: BIELEFELDER SPORTPÄDAGOGEN: Methoden im Sportunterricht. Schorndorf 1989, S. 131 ff .

Die Funktion des Lehrers in der Haupt- und Präsentationsphase ist auf die Rolle des Beobachters, Zeitmanagers und gegebenenfalls Beraters reduziert. Er stellt den Schülern das Material zur Verfügung und greift in der Phase der Regelfindung nur ein, wenn Sicherheitsbedenken bzgl. der Regelauswirkungen bestehen.

### 7.1.4 Verlaufsplanung

Phase/ Zeit	FZ	Übungsinhalt	Übungsabsicht	Aktionsform	Medien
<b>Erwärmung</b> 10´	FZ 1	1. Die Schüler werfen sich ein. 2. "Chinesisch"	Festigen der Techniken des Werfens und Fangens, Anregung des Herz-Kreislaufsystems, Verletzungsprophylaxe	1. zu zweit 2. zu dritt bzw. viert Gasse (10m Abstand)	9 Scheiben
<b>Hauptphase</b> 25´ (Kognitive Phase)	FZ 2	1. Diskussion über Funktion und Bedeutung von "Spielregeln" 2. Die Schüler wiederholen die ihnen bisher bekannten Basisregeln zwei, drei und vier. <sup>54</sup> 3. Klärung von Sinn und Bedeutung von "Fair play", Lehrer führt erste Basisregel ("Spirit Of The Game") ein.	Einsicht der Notwendigkeit von Spielregeln Theoretische Hinführung zur übergeordneten Spirit-Of- The-Game-Regel	gUg, Haufen	

<sup>54</sup> vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse

Phase/ Zeit	FZ	Übungsinhalt	Übungsabsicht	Aktionsform	Medien
(Organisationsphase)	FZ 3 bis 7	<p>1. Lehrer erteilt Arbeitsauftrag: "Das Mannschaftsspiel mit der Frisbeescheibe soll weiterentwickelt werden. Die vier Basisregeln gelten weiterhin. Wenn ihr auf eine Situation stoßt, die nicht durch die Basisregeln gelöst wird, findet gemeinsam in euren Gruppen eine Regel. Es wird Material zur Verfügung gestellt. Der örtliche Rahmen ist der Sportplatz. Berichtet im Anschluss über eure Lösungen, sie können auch schriftlich auf Plakaten fixiert werden."</p> <p>2. Lehrer teilt vier Gruppen ein und ordnet je zwei Teams einander zu.</p> <p>3. Lehrer verteilt an je zwei Gruppen eine Materialkiste.</p>		<p>a) Schüler A, Schüler E, Schülerin I, Schüler M, Schülerin H</p> <p>b) Schüler L, Schülerin N, Schülerin S, Schülerin Q, Schüler F</p> <p>c) Schülerin C, Schüler P, Schülerin J, Schülerin K, Schüler D.</p> <p>d) Schüler O, Schüler G, Schülerin R, Schüler B. Schüler T: Teilnahme an Diskussion und Beobachtung</p>	<p>Materialauswahl: 10 Scheiben 2 Plakate, 2 Kartons, 2 Stifte, 15 Parteibänder, 10 Reifen, 2 Baubänder 10 Seile, 10 Keulen, 4 Fußballtore</p>
(Erarbeitungsphase)		Die Schüler entwickeln Regeln für ein Mannschaftsspiel mit der Frisbeescheibe und wenden diese im Spiel an.	Kommunikationsfähigkeit, Kooperationsbereitschaft, Konfliktfähigkeit und Umgang mit Regeln (zentrale Lernzielbereiche für soziale Kompetenz) sowie Selbständigkeit werden gefördert. Lehrerunabhängige Problemlösung durch Kommunikation und Kreativität im Rahmen einer sportlichen Aktivität	Vier Mannschaften mit 4 bzw. 5 Schülern, je 2 Mannschaften arbeiten zusammen.	
<b>Präsentationsphase</b> 5'	FZ 8	Die Schüler präsentieren ihre (evtl. auf Plakaten schriftlich fixierten) Regeln.	Transparenz und gegenseitige Würdigung der Ergebnisse	Haufen, SV	Evtl. Regelplakate

### 7.1.5 Reflexion

Die Durchführung entsprach im Wesentlichen der Planung. Eine organisatorische Veränderung waren die geplanten Gruppenszusammensetzungen, da Schülerin I nicht mitmachte und Schülerin C krank war, was jedoch nur unwesentlich die Charaktere der Gruppen veränderte, da genug andere Schüler ihrer sozialen Zuordnung in den jeweiligen Gruppen anwesend waren (vgl. Kapitel Spezielle Unterrichtsvoraussetzungen). Es entstanden jedoch ungleiche Gruppengrößen, was jedoch bemerkenswerterweise für die Schüler kein Problem darstellte. Die Schüler wählten nicht den Weg, Auswechselspieler zu benutzen, sie spielten in den ungleichen Gruppengrößen gegeneinander, ohne dass eine Mannschaft äußerte, sich ungerecht behandelt zu fühlen. Scheinbar stand in dieser gesamten Regelfindung nicht die sportliche Leistung und das Punkten im Mittelpunkt, sondern vielmehr die Kooperation und die Kommunikation.

"Chinesisch" erwies sich grundsätzlich als eine sinnvolle Wurfübung, sie wurde jedoch zu langsam ausgeführt, denn die Schüler gingen ihrer Scheibe hinterher, statt zu laufen! Eine Alternative wäre hier, einige Meter hinter die Schüler Hütchen zu stellen, die sie umrunden müssen, so dass sie, um wieder rechtzeitig am Platz zu sein, laufen müssen!

In der kognitiven Phase fiel auf, dass v.a. die sportmotorisch leistungsschwächeren Schüler wie z.B. Schülerin H, Schüler G und Schüler F schnell und präzise das Wichtigste zu allen drei Themen (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse) nannten, hingegen die sonstigen "Wortführer" keinen einzigen Beitrag lieferten. Dies entspricht der Dominanz der sportmotorisch stärkeren Schüler im Rahmen von sportmotorischen Aktivitäten, zeigt jedoch die sonst im Sportunterricht durch die Wortführer eventuell unterdrückte Kreativität sportmotorisch schwächerer Schüler. Um so sinnvoller sind Aufgaben im Sportunterricht, die neben den sportmotorischen auch kognitiv-affektive Bereiche gezielt fördern.

In der Phase der Regelfindung sind folgende Punkte zu nennen:

Ein ca. drei bis fünfminütiger intensiver relativ ruhiger verbaler Austausch, um sich auf einen Spielfeldaufbau und auf eine Idee Punkte zu erzielen zu einigen, war zunächst zu beobachten, bevor beide Gruppen zügig den

Spielfeldaufbau vornahmen und kurz hintereinander das Spiel begannen. Erstaunlicherweise kamen beide Gruppen unabhängig voneinander zu der Spielidee der zwei Endzonen, in denen gepunktet wird. Vermutlich leiteten sie diese Idee von der ihnen bekannten Sportart des American Football ab, worüber sie bereits zuvor des öfteren gesprochen hatten.

Das sich daran anschließende Spiel wurde bei Problemen unterbrochen und durch eine gemeinsam beschlossene Regelung weitergeführt. So wurde in den Gruppen a und b beispielsweise über eine Abseitsregel diskutiert, die sie vermutlich vom Fußball kennen, die aber wieder verworfen wurde<sup>55</sup>. Beide Gruppen fixierten ihre Regeln schriftlich auf Plakaten, was jedoch keine verbindliche Lehrerweisung war. Alternativ sollte dies beim nächsten Mal verbindlich vorgegeben werden, um eine Ergebnissicherung für die gesamte Gruppe klar erkennbar vornehmen zu können. Folgende Regelkataloge entstanden<sup>56</sup>:

Gruppen a und b:

1. Die Frisbee muss geworfen und in gegnerischer Zone gefangen werden.
2. Es gibt 2 Zonen.
3. Es wird auf Zeit gespielt.
4. Die Scheibe darf nicht über die Auslinie fliegen, dann Seiteneinwurf des andere Teams.
5. Sternschritt des Scheibenbesitzers ist erlaubt.

Gruppen c und d:

1. Kennzeichnen der verschiedenen Mannschaften durch farbige Bänder
2. Ein Meter Abstand zum Träger der Frisbee
3. Der Werfer darf die Scheibe Schüler Bimal 5 Sekunden halten.
4. Zonenspiel
5. Die Scheibe darf außerhalb der Auslinie gefangen u. wieder ins Spiel geworfen werden.

Während des Spielens wurden die vorgegebenen vier Regeln eingehalten, was von den Schülern Schülerin I und Schüler T (die als nicht mitmachende

---

<sup>55</sup> Dies ist eine Beobachtung der Sportfachseminarleiterin Frau Wordelmann.

<sup>56</sup> Die entwickelten Regeln werden hier exakt in den Schülerformulierungen wiedergegeben.

---

Schüler zur Beobachtung eingesetzt wurden)<sup>57</sup> beobachtet und in der Präsentationsphase geäußert wurde. Dies entspricht ebenso meinen Beobachtungen. Zur Frage der Einhaltung des Fair-Play-Gedankens nannten Schülerin I und Schüler T folgendes Ergebnis: "Er wurde im Großen und Ganzen eingehalten, Fairness war da, bis auf normale unabsichtliche Körperlichkeiten, diese wurden dann gelöst durch Diskussion."<sup>58</sup> Auf meine Frage, ob auch Fouls ausgerufen wurden, sagten alle Gruppen einvernehmlich, es habe keine gegeben, abgesehen von kleinen Körperberührungen, die man nicht als Foul bezeichnen könne. Darauf sollte in der nächsten Stunde verstärkt geachtet werden, so dass die Schüler eventuell bestehende Hemmungen durch gezielte Übungen bzgl. eines "lauten Rufens" abbauen können. Doch auch ich habe keine rücksichtslose Spielweise beobachten können. Stattdessen bestand trotz Hitze ein erstaunlich intensiver Einsatz und ein hoher Spielfluss sowie eine weitgehende Integration aller Spieler.

Eine organisatorische Alternative für die Beobachtung könnte die Verteilung von Blättern sein, auf denen konkrete Beobachtungsaufgaben formuliert sind, die bspw. anhand einer Punkteskala beantwortet werden sollen. Dies würde den nicht mitmachenden Schülern die Beobachtung erleichtern und dem Lehrer und der Gruppe präzisere Antworten liefern.

Während des gesamten Prozesses wurde die Lehrkraft kein einziges Mal um Hilfe oder Rat gebeten. Sie schritt nur einmal während des Aufbaus der Spielfelder aus Sicherheitsgründen ein um den Sicherheitsabstand zwischen beiden Feldern zu vergrößern. Selbständig, friedlich und konstruktiv verlief der Prozess der Regelfindung. Die sonst dominanten Wortführer und destruktiven Verhaltensweisen bestimmter Schüler (vgl. Kapitel Spezielle Unterrichtsvoraussetzungen) waren stark minimiert, sonst "untergeordnete" Schüler wurden konstruktiv integriert. Dies zeigte sich unter anderem an zwei Beispielen: a) In den Gruppen a/b kam die Spielidee das Spielfeld mit Endzonen zu gestalten von Schüler F, der im Sportunterricht bisher eine sehr zurückhaltende und von anderen dominierte Rolle in der Klasse einnahm. b) Die sonst wortführenden Schüler Schüler A und Schüler B

---

<sup>57</sup> Die beiden Schüler für die Beobachtung einzubeziehen erfolgte aufgrund eines Vorschlags der Sportfachseminarleiterin Frau Wordelmann.

<sup>58</sup> Aussagen der Schüler Schülerin I und Schüler T im abschließenden Unterrichtsgespräch dieser Stunde, während der Präsentationsphase.

gaben die Scheibe oft auch an sportmotorisch schwächere Schüler ab, um dann durch intensives Anbieten allerdings schnell wieder in Scheibenbesitz zu kommen, um sie dann jedoch wieder zügig abgeben zu müssen. Sie unterstützten sogar teilweise andere Schüler durch freundliche Zurufe und Tipps, wer gerade frei stünde. Das Gruppenklima war bis zum Ende der Stunde durch Motivation und nicht durch Frustration geprägt. Vielmehr hatten beide Gruppen ein gemeinsames Ziel, was sie motivierte ihre Kreativität zu entfalten. Mit anderen Worten, die Gruppen waren motiviert, die gestellte Aufgabe zu lösen. Der einzige von mir wahrgenommene negative Ausspruch fiel von Schüler A am Ende der Stunde, der sich auf einen verlorenen Punkt seiner Mannschaft bezog und keine negative Auswirkung auf andere Schüler zu haben schien, denn er bekam keine (sonst übliche) Zustimmung.

Aufgrund der hohen Temperaturen und einer zuvor relativ hohen Bewegungsintensität, waren die Schüler erschöpft und es bestand in der Präsentationsphase nur ein geringes Interesse daran, sich gegenseitig die gefundenen Regeln vorzustellen. Vor allem jedoch stellte der Weg zum Ziel, also der Prozess, eine Herausforderung für die Schüler dar. Die Präsentation der Ergebnisse schien für den Erfolg, nämlich ein eigenes Spiel zu entwickeln und praktisch umzusetzen, am Ende der Stunde für die Schüler relativ unwichtig zu sein. Diese Phase hätte auch als Einstieg auf die nächste Stunde verschoben werden können, da beide Gruppen ihre gefundenen Regeln während des Spiels schriftlich auf Plakaten fixiert hatten.

Abschließend ist zu sagen, dass das Groblernziel erreicht wurde und sich die angewendete Methode bewährt hat. Aufbauend auf diesem erfolgreichen Stundenergebnis werden in der nächsten Stunde eventuelle Regellücken hinterfragt, wie zum Beispiel "wie bzw. wo startet das Spiel?", "welches Team bekommt am Spielstart die Scheibe?", "gibt es Auswechselspieler?", "wie groß ist das Spielfeld?". Eventuell sind diese Fragen unter den Schülern bereits geklärt und bedürfen keiner weiteren Regelung.

---

## 7.2 Achte Stunde: "Turnierdurchführung"

### 7.2.1 Sachanalyse

Die für die selbständige Organisation und Durchführung eines Ultimate Frisbee-Turniers notwendigen Fähigkeiten sind folgende:

Auf dem Spirit-Of-The-Game-Stimmzettel notiert jede Mannschaft am Ende des Turniers, welcher ihrer Gegner der Spirit-Of-The-Game-Regel am weitesten entsprach. Jede Mannschaft bekommt einen Stimmzettel. Bei der Siegerehrung wird vor der Ehrung des 1. Platzes (nach Punkten) der Spirit-Of-The-Game-Sieger geehrt. Damit gibt es beim Ultimate Frisbee zwei Sieger: 1. nach Punkten, 2. moralisch (vgl. "moralische Spielregeln" im Kapitel Übergeordnete Sachanalyse).

Ein Zeitplan mit Spielansetzungen und entsprechenden Spielfeldnummern hilft bei einem Turnierablauf. Hierdurch wird auch der Turniermodus festgelegt. Spielergebnisse werden hier ebenfalls notiert. Je Spielfeld muss eine Spielscheibe, ein aufgebautes Feld und zwei vollständige Mannschaften mit unterschiedlichen T-Shirts bzw. Parteibändern aufgewärmt und spielbereit sein. Nach jedem Spiel stellen sich alle beteiligten Spieler kurz Arm-in-Arm in einem Kreis zusammen auf, bedanken sich für das Spiel und sprechen eventuelle Regelverstöße an. Alle Teams spielen nach den gleichen Regeln<sup>59</sup>.

Alle gleichzeitig stattfindenden Spiele können a) gleichzeitig von einer zentralen Stelle mittels Pfeife gestartet und beendet werden, oder b) individuell auf jedem Spielfeld gestartet und beendet werden. Bei einer zentralen Zeitkontrolle (Variante a) kann das Einhalten des Zeitplanes besser als bei einer dezentralen Zeitnahme (Variante b) gewährleistet werden.

---

<sup>59</sup> In der vorliegenden Unterrichtsreihe wird ein einheitlicher Regelkatalog in der vierten Unterrichtsstunde erstellt.

Am Ende des Turniers stellt die Siegerehrung den Abschluss dar. Bei Ultimateturnieren hat sich folgende Reihenfolge bewährt:

1. Ehrung vom letzten bis zum zweiten Platz (nach Punkten)
2. Ehrung des Spirit-Of-The-Game-Siegers
3. Ehrung des Siegers nach Punkten

Dazu wird immer der Mannschaftsname genannt, die komplette Mannschaft tritt vor die versammelte Gruppe und sagt oder singt etwas für die anderen. Die beiden Sieger erhalten häufig einen Preis wie zum Beispiel einen Kuchen oder eine Frisbeescheibe aus Holz.

### **7.2.2 Lernziele**

Groblernziel: Die Schüler führen einen Turnierablauf selbständig durch, indem sie sich einspielen, die Felder aufbauen, den Wettkampfbetrieb durchführen, die Spielergebnisse dokumentieren, den Sieger feststellen und die Felder abbauen.

Feinlernziele: Die Schüler...

- FZ1 ...lösen selbständig organisatorische Aufgabenstellungen, indem sie die Spielfelder auf- und abbauen.
- FZ2 ...bereiten sich selbständig auf einen Wettkampf vor, indem sie sich erwärmen und einwerfen.
- FZ3 ...führen selbständig einen Wettkampfbetrieb durch, indem sie die Spielpaarungen organisieren, die Spiele starten und beenden .
- FZ4 ...spielen ihr selbst entwickeltes Spiel in Form eines Turniers, indem sie ihre selbst erstellten Regeln unter Wettkampfbedingungen anwenden.
- FZ5 ...festigen die erlernten Wurf- und Fangtechniken, indem sie diese unter Wettkampfbedingungen anwenden.
- FZ6 ...dokumentieren selbständig die Spielergebnisse, indem sie diese auf ein Plakat schreiben.
- FZ7 ...stellen selbständig den Sieger für den Spirit-Of-The-Game-Preis und den Sieger nach Punkten fest, indem sie die Stimmzettel und die Spiele auswerten.

### 7.2.3 Methodisches Vorgehen und didaktische Reduktion

Die Schüler sind durch die Verteilung der Verantwortungsbereiche, die aus Zeitgründen bereits in der vorigen Stunde stattgefunden haben, auf diese Stunde vorbereitet. Sämtliche Aufgaben, die für einen reibungslosen Turnierablauf ausgeführt werden müssen, haben die Schüler untereinander aufgeteilt und Schüler T hat diese schriftlich notiert. Jeder Schüler hat eine Aufgabe bekommen, deren Ausführung er, zusammen mit anderen Schülern, organisieren muss. Die Schüler sollen sich in diesen Kleingruppenkonstellationen miteinander auseinandersetzen, um ihre gestellte Aufgabe gemeinsam zu lösen. Die verteilten Aufgaben werden in dieser Stunde umgesetzt, hierbei handelt es sich um:

- Verantwortung für Dokumentation der Spielergebnisse und Stoppen der Zeit (evtl. mit Unterstützung des Lehrers): Schüler T
- Jeweils ein Mannschaftsführer pro Team, um zu Schüler T zu gehen und ihm die Spielergebnisse mitzuteilen: Schüler A, Schüler L, Schülerin C, Schüler B
- Verantwortung für den Feldaufbau und Verteilen der Parteibänder (zwei Felder mit 10 m Sicherheitsabstand nebeneinander): Schüler F, Schülerin J, Schüler M
- Verantwortung für den Feldabbau: Schülerin I, Schülerin N, Schülerin Q, Schülerin H
- Verantwortung für das Ausrechnen des Punktesiegers: Schüler P und Schüler G
- Verantwortung für das Einsammeln der Spirit-Of-The-Game-Stimmzettel und Auszählen des Spirit-Of-The-Game-Siegers: Schüler O, Schüler E
- Verantwortung für die Durchführung der Siegerehrung: Schülerin R, Schülerin S
- Verantwortung für die Organisation a) des Anbringens des Regelplakates und b) des Anbringens des Zeitplans mit genauen Spielpaarungen (jedes Team spielt einmal gegen jedes Team, jedes Spiel dauert sechs Minuten, immer zwei Spiele finden gleichzeitig statt) in Sichtweite der Felder, so dass diese für alle Schüler sichtbar sind: Schüler D und Schülerin K

Der Lehrer nimmt somit in der gesamten Stunde die Rolle des Beobachters ein, mit Ausnahme des Auf- und Abschließens des Geräteraums. Zudem unterstützt er gegebenenfalls Schüler T bei seinen Aufgaben.

Die Mannschaften spielen in der ihnen bekannten Zusammensetzung, um eingeschliffene Gruppenzusammensetzungen der Klasse zu entzerren.

## 7.2.4 Verlaufsplanung

Phase/Zeit	FZ	Übungsinhalt	Übungsabsicht	Aktionsform	Medien
<b>Aufbau und Erwärmung</b> 10'	FZ 1, 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>Schüler F, Schülerin J und Schüler M organisieren den Aufbau der Felder und das Verteilen der Parteibänder.</li> <li>Schüler D und Schülerin K organisieren das Anbringen des Regelplakates und des Zeitplans in Sichtweite der Felder.</li> <li>Die Schüler erwärmen sich und werfen sich ein.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Anregung des Herzkreislaufsystems</li> <li>Verletzungsprophylaxe</li> <li>Selbständige Vorbereitung auf das Turnier</li> </ol>	Zu zweit, Kleingruppen	9 Scheiben, 16 Hütchen, 1 Zeitplan, 1 Regelplakat, 19 Parteibänder
<b>Hauptphase</b> 25'	FZ 3-6	Die Schüler spielen in vier Teams je sechs Minuten auf zwei Feldern gleichzeitig gegeneinander, Schüler T dokumentiert die Spielergebnisse und startet und stoppt die sechs Spiele.	Lehrerunabhängiges, selbständiges Agieren der Schüler im Sportunterricht wird geübt.	Vier Teams (zu viert bzw. fünft)	1 Regelplakat, 2 Scheiben, 19 Parteibänder, 1 Regelplakat, Papier, Stift, Stimmzettel, Stoppuhr, Pfeife
<b>Auswertungsphase</b> 5'	FZ 7	<ol style="list-style-type: none"> <li>Schüler E und Schüler O organisieren das Einsammeln der Stimmzettel und das Errechnen des Spirit-Of-The-Game-Siegers.</li> <li>Schüler P und Schüler G organisieren das Errechnen des Punktesiegers.</li> <li>Schülerin R und Schülerin S ehren den Spirit-Of-The-Game-Sieger und den Gewinner nach Punkten.</li> </ol>	Schüler handeln selbständig, Erfolgserlebnis schaffen, Würdigung der Sieger	Haufen, Kleingruppen	Schriftliche Dokumentation, Stimmzettel
	FZ 1	Schülerin I, Schülerin H, Schülerin N und Schülerin Q organisieren den Abbau der Felder und das Einsammeln der Parteibänder.			

### 7.2.5 Reflexion

Grundsätzlich konnten die Schüler den an sie gestellten hohen Anforderungen in den Bereichen spielerischer Einsatz und Organisation nachkommen. Dennoch kam es zu einigen Abweichungen im Stundenverlauf gegenüber der Verlaufsplanung.

Die Schüler benötigten für den Aufbau des Wettkampfbetriebs und vor allem für das selbständige Einspielen und die Erwärmung insgesamt ca. 5 Minuten länger als geplant. Dieser Verzug wurde vor allem durch eine von der Lehrerin vorgegebene Verkürzung der Spieldauer von 6 auf 5 Minuten kompensiert. Eine Alternative hätte das Weglassen der Siegerehrung am Stundenende sein können. Der Vorteil wäre hierbei eine längere physische Belastung der Schüler gewesen. Allerdings sichert die Siegerehrung die Geschlossenheit der Unterrichtsreihe und stellt den unverzichtbaren Schlusspunkt dar.

Die Mannschaftszusammensetzungen wurden von den Schülern Schüler B und Schüler L als "langweilig" kommentiert mit der Begründung, dass es ja immer dieselben Gruppen seien. Dennoch wich die Lehrerin nicht von dieser Entscheidung ab, denn ihr erschien die Mischung der Gruppen vor allem in Bezug auf eine Heterogenität im sozial-affektiven Bereich aus genannten Gründen wesentlich zu sein (vgl. Kapitel Didaktische Reduktion dieser Einzelstunde).

Nach der Siegerehrung musste die Lehrerin die verantwortlichen Schüler ausdrücklich auf ihre Aufgabe, den Feldabbau, hinweisen. Dies ist in dem Zusammenhang zu sehen, dass die betroffenen Schüler zum Siegerteam (nach Punkten) gehörten und nach der Siegerehrung nicht sofort das nahende Stundenende realisierten, sondern freudestrahlend ihren Erfolg genossen.

Die Schülerin Schülerin Q, die aufgrund einer Handverletzung nicht sportlich aktiv war, übernahm mit Schüler T zusammen das zeitliche Management und die Dokumentation der Spielergebnisse.

Auffällig während der Phase vor Spielbeginn (mit der oben erwähnten Verzögerung) war die Interaktion zwischen den Schülern. Diese wiesen einander teilweise auf die verstreichende Zeit hin und drängten auf den Spielbeginn.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass auf Basis der vorliegenden Operationalisierung das Grobziel erreicht wurde.

## 8. Gesamtreflexion

Im Rahmen der durchgeführten Unterrichtsreihe haben die Schüler der Klasse 11a ein für sie neues Mannschaftsspiel kennengelernt und waren an der Entwicklung desselben maßgeblich beteiligt. Durch die besondere Struktur des Spiels sowie durch diverse Aufgabenstellungen, die Zusammenarbeit verlangten, erhielt und nutzte die Lerngruppe die Möglichkeiten ihre Handlungsfähigkeit im Sportspiel zu erweitern.

Die angewandte Methode hat sich, insbesondere für diese Lerngruppe, als sinnvoll erwiesen. Innerhalb eines handlungsorientierten Ansatzes wurde der sozial- und interaktionspädagogischen Ebene durch entsprechende Aufgaben- und Rahmensetzung bewusst mehr Raum als in dem zuvor stattfindenden Sportunterricht gegeben. Dieser Raum wurde effektiv von den Schülern genutzt. Durch eine Fragebogenaktion könnte alternativ zu den verbalen Schüleräußerungen am Ende der Unterrichtsreihe anonym nach einer Bewertung dieses "anderen" Unterrichts gefragt werden. Interessant wäre hierbei eventuell, bei gleichzeitiger Bewahrung der Anonymität, eine Einteilung in sportmotorisch leistungsstarke und leistungsschwache Schüler vorzunehmen, um zu sehen, ob gegebenenfalls einheitliche Tendenzen festzustellen sind.

Die kognitiven und sozial-affektiven Lernziele (vgl. Kapitel Übergeordnete Lernziele) wurden größtenteils erfolgreich erreicht. Inwieweit die non-aggressive Spielidee des Ultimate Frisbee<sup>60</sup> tatsächlich bewusst während der Spielprozesse von den Schülern angewendet wurde, ist unklar. Die Spiele verliefen zwar größtenteils fair in Bezug auf den Umgang der Schüler

---

<sup>60</sup> Sozial-affektives Lernziel S2: Verbalisieren und Umsetzen der non-aggressiven Spielidee des Ultimatespiels, unter besonderer Berücksichtigung der Spirit-Of-The-Game-Regel.

miteinander, dies kann jedoch auch eine Konsequenz der Regel sein, die alle Schüler zu Schiedsrichtern macht und somit jeden Einzelnen fordert, die Regeln für die Aufrechterhaltung eines Spielflusses einzuhalten.

Es war zu beobachten, dass in Bezug auf die kommunikative und kooperative Zusammenarbeit eine positive Entwicklung im Verlaufe der Unterrichtseinheit stattfand. Innerhalb der Gruppe verbesserte sich die Akzeptanz der Schüler untereinander. Auseinandersetzungen, Verständigungs- und Einigungsprozesse fanden zuletzt zügiger statt und führten zu produktiven Ergebnissen (v.a. in der dritten, vierten, siebten und achten Stunde, vgl. Kapitel Synopsis). Voraussetzungen hierfür war meines Erachtens das Teilen der Gruppe in mehrere zusammenarbeitende kleinere Gruppen, die in unterschiedlichen Situationen immer wieder gemeinsam Aufgaben und eigenständig Verantwortung für deren Lösen übernehmen mussten. Dies hatte zuvor in dieser gezielten und quantitativ geballten Form nicht stattgefunden und erwies sich als äußerst konstruktiv, denn die Schüler zeigten im Verlauf der Einheit (v.a. ab der dritten Stunde), dass sie in der Lage sind, konstruktive Absprachen zu treffen und einzuhalten.

Hervorzuheben ist, dass bei Problemlösungen nicht die sportmotorische Leistung im Vordergrund stand und es sich so erstmalig zeigte, dass sportmotorisch leistungsschwächere Schüler aktiv beteiligt waren. Insgesamt wurde die gemeinsame Lösung von Aufgabenstellungen durch die bewusste "Entzerrung" der Gruppenstruktur aufgrund der häufigen Einteilung in kleinere Gruppen wesentlich spannungsfreier und kooperativer von dominanten und dominierten Schülern bewerkstelligt (vgl. Kapitel Spezielle Unterrichtsvoraussetzungen). Während einerseits die leistungsstärkeren Schüler mehr Rücksicht auf die leistungsschwächeren Schüler nahmen, zeigten diese gleichzeitig während des Übens, Entwickelns und Spielens größeres Engagement als zuvor.

Den Schülern der Klasse 11a in großem Maße Verantwortung für viele organisatorische und inhaltliche Aufgaben zu übergeben, erhöhte die Motivation der Schüler stark. So konnte insbesondere in der dritten, vierten, siebten und achten Stunde (vgl. Kapitel Synopsis) teilweise beobachtet werden, dass selbst unbeliebte Aufgaben auch von sonst passiven Schülern selbständig und mühelos ausgeführt wurden (vgl. Kapitel Spezielle Unterrichtsvoraussetzungen). Beispielsweise die Organisation und die

Ausführung des Auf- und Abbaus, die inhaltliche und organisatorische Übernahme der Erwärmung oder auch die eigenständige Einteilung verschiedener Rollen bei einzelnen Übungen verliefen oftmals sogar ohne Aufforderung, und ohne die zuvor häufig entstandenen Diskussionen und Konfrontationen. Hier könnte in Zukunft noch am selbständigen Zeitmanagement der Schüler gearbeitet werden, denn es zeigte sich eine starke Gewohnheit bei den Schülern stets vom Lehrer informiert und gelenkt zu werden. Es könnten hierfür alternativ, immer im Wechsel, fest zusammenarbeitende Kleingruppen über einen längeren Zeitraum bestimmte Aufgaben übernehmen.

Aufgrund dieser "Dezentralisierung" der Verantwortung während der meisten Unterrichtsprozesse, einhergehend mit der für die Schüler zunehmenden Transparenz, dass die Lösung und Ausführung auch unbeliebter Aufgaben in erster Linie ihnen und ihrem eigenen Spiel(en) nützen, verwandelten sich zuvor problematische und den Unterricht aufhaltende Prozesse jedoch größtenteils in scheinbar leichte, fließende und zu lösende Aufgaben.

Die Tatsache, dass alle Schüler gemeinsam eine ihnen unbekanntes Sportart erlernten, erwies sich als ein enormer Vorteil. Dies wurde auch von Schülern, v.a. von sportmotorisch leistungsschwächeren Schülern, während und nach der Reihe geäußert. Es bestand eine nicht nachlassende Neugierde in Bezug auf eine Erweiterung der Handlungsfähigkeit in diesem Spiel, die auch mit dem anhaltenden Aufforderungscharakter des Mediums der Frisbeescheibe zusammenhängen kann, denn ich konnte beobachten, dass die Schüler neuerdings gelegentlich in Freistunden mit einer Frisbeescheibe spielen.

Rücksichtslose Spielweise, dominantes oder dominiertes Schülerverhalten, destruktiv verlaufende Meinungsverschiedenheiten und Konkurrenzverhalten traten im Verlauf der Unterrichtsreihe zunehmend vereinzelt auf und führten nicht zum Spielabbruch oder zu schlechter Stimmung. Stattdessen wurden die einzelnen Schüler, die im Bereich des Sozialverhaltens zuvor Defizite gezeigt hatten, während der Unterrichtseinheit von ihren Mitschülern und nicht vom Lehrer auf ihr Fehlverhalten aufmerksam gemacht. Insbesondere durch die Eigenverantwortung bei der Entwicklung eines Regelwerks schafften sich die Schüler etwas Persönliches. Die Schüler identifizierten sich mit "ihrem" Spiel, denn es entsprach ihren Bedürfnissen. Viele Inhalte

wurden nicht von einer Außeninstanz vorgeschrieben, sondern es entstand durch die gestellten Rahmenbedingungen ein quasi von innen erzeugtes Verhaltensmodell.

Es wurden erste Schritte eingeleitet, Selbständigkeit und soziale Kompetenz in dieser Klasse im Rahmen des Sportunterrichts positiv zu beeinflussen. Die Schüler haben erfahren, dass durch kooperative Zusammenarbeit und kommunikatives Aufeinander zugehen ein konstruktives Problemlösen besser möglich ist als im Alleingang oder gegeneinander zu agieren. Die Schüler sind dafür sensibilisiert worden, verschiedene Vorschläge untereinander anzuhören und diese zur Zufriedenheit aller umzusetzen. Natürlich kann dieser Prozess im Rahmen von acht Unterrichtsstunden nicht abgeschlossen sein, sondern muss in kommenden Situationen weitergeführt werden.

Der Umgang mit Regeln sowie deren Bedeutung und Funktion wurde den Schülern auf einem für sie neuen Weg nähergebracht. Die Spirit-Of-The-Game-Regel war ihnen in dieser expliziten Form sehr fremd. Sie wurde jedoch interessiert angenommen. Hier hat die Gruppe ihren Horizont hinsichtlich des Spielverständnisses erweitert.

In Bezug auf die motorischen Lernziele (vgl. Kapitel Übergeordnete Lernziele) wurden die Lernziele M1 bis M6 erreicht. Das individuelle Freilaufen (Lernziel M7) wurde schwerpunktmäßig in der fünften Unterrichtsstunde geübt, aber in den folgenden Spielphasen nicht intensiv genug von den Schülern umgesetzt. Die wiederholte Anwendung der eingeführten Laufwege konnte nur bei zwei sportmotorisch sehr leistungsstarken Schülern beobachtet werden, die diese oder ähnliche Laufwege eventuell bereits in anderen Mannschaftssportarten zuvor kennen gelernt und angewendet hatten.

Das Mannschaftsspiel Ultimate Frisbee erwies sich auch im Rahmen der Schule als ein sehr bewegungsintensives Spiel. Das Verbot mit der Scheibe zu laufen (vgl. Kapitel Übergeordnete Sachanalyse), welches im Gegensatz zu anderen Sportarten Einzelaktionen unterbindet, erforderte hohen Einsatz aller Schüler. Trotz des heißen Wetters insbesondere während drei Unterrichtsstunden (erste, dritte und achte Stunde) waren die Schüler mit großem Engagement bei dem Spiel.

Die zentrale Fragestellung der Arbeit lag darin zu prüfen, ob die Sportart Ultimate Frisbee mit dem gewählten methodischen Weg geeignet ist, die soziale Kompetenz und Selbständigkeit in der Klasse 11a zu fördern. Die oben dargelegten Überlegungen zeigen, dass diese Frage positiv zu beantworten ist. Natürlich muss realisiert werden, dass die positiven Tendenzen im Verhalten der Schüler miteinander noch keinen automatisierten Verhaltensmustern entsprechen. Spielfreude, Regeleinhaltung, Fairness und Beteiligung am Spiel, insbesondere der motorisch Schwächeren, können vermutlich auf andere Sportarten nur dann transferiert werden, wenn offene und problemorientierte Aufgabenstellungen im Mittelpunkt stehen. Hierfür ist nunmehr eine ausreichende Basis errichtet, auf der sich in zukünftigen Unterrichtssequenzen aufbauen lässt. Ebenso ist die Übertragbarkeit auf den Freizeitbereich nur schwer überprüfbar. Durch eine Fragebogenaktion könnte dies eventuell ermittelt werden. Dennoch haben die Schüler sicher bemerkt, dass durch die Abgabe der Verantwortung in vielen Bereichen vom Lehrer auf die Schüler großes Vertrauen in sie gesetzt wurde, was wiederum ihr Selbstbewusstsein stärkt und sie somit auch in außerschulischen, freizeitsportlichen Bereichen kompetenter agieren lässt.

Die von KLIPPERT genannten Lern- und Qualifikationsziele<sup>61</sup> können auch im Sportunterricht Anwendung finden. Den Schülern wurden in handlungsorientierten Auseinandersetzungen Erfolgserlebnisse ermöglicht, welche auch fächerübergreifende Handlungskompetenzen fördern.

Zukünftig sollten auch weiterhin im (Sport)unterricht konstruktive Absprache- und Einigungsprozesse sowie ein faires miteinander Umgehen eine größere Effektivität, höhere Intensität und vor allem mehr Spaß zur Folge haben.

---

<sup>61</sup> Methodenkompetenz, Kommunikationsfähigkeit, Teamfähigkeit, Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl, Kreativität und Eigeninitiative, Engagement und Frustrationstoleranz. Vgl. KLIPPERT, H.: Methodentraining im Unterricht. Eine Perspektive für Schülerinnen und Schüler wie Lehrerinnen und Lehrer. URL: [http://www.bildung-rp.de/pz/pn/pn2\\_98/s01-08.htm](http://www.bildung-rp.de/pz/pn/pn2_98/s01-08.htm) am 02.09.01

## 9. Quellennachweis

- BALZ, E.: Wie kann man soziales Lernen fördern? In: BIELEFELDER SPORTPÄDAGOGEN: Methoden im Sportunterricht. Schorndorf 1989
- BERLINER LANDESINSTITUT FÜR SCHULE UND MEDIEN, LISUM (Hrsg.): Projekt Pädagogische Schulentwicklung in Berlin. Berlin o.J.
- BIELEFELDER SPORTPÄDAGOGEN: Methoden im Sportunterricht. Schorndorf 1989
- BRODTMANN, D.: Sportunterricht und Schulsport. Didaktische Grundrisse. Bad Heilbrunn 1979
- COURLANG, S.: Ultimate – 10 einfache Regeln. Übersetzung durch Andreas (URL: <http://www.Tande.com/ultimate>). URL: <http://www.whatisultimate.com/deutsch/what2.cfm> am 06.06.2001
- DEUTSCHE OLYMPISCHE GESELLSCHAFT: Fairhalten, Materialien zur Fairnesserziehung in der Schule. Stuttgart 1991
- DIETRICH, K.: Spiele im Sportunterricht. In: Sportpädagogik 8 (1984) 8
- DIETRICH, K.: Vermitteln Spielreihen Spielfähigkeit? In: Sportpädagogik 8 (1984) 1
- DIGEL, H.: Wie die Vielfalt des Sports zusammenhängt. In: DIGEL, H.: Lehren im Sport. Reinbek 1983
- DIGEL, H.: Regeln. In: EBERSPÄCHER, H.: Handlexikon Sportwissenschaft. Reinbek 1987
- GEIßLER, A.: Ultimate Frisbee. Eine Einführung in den Frisbee-Sport & Technik + Taktik im Ultimate. Karlsruhe 1995
- HILDEBRANDT, R. / LAGING, R.: Offene Konzepte im Sportunterricht. Sport: Lehren - Unterrichten - Trainieren, Band 2. Bad Homburg 1981
- KÄHLER, R.: Regellernen und Regelbefolgen im Sportunterricht. In: Sportunterricht 34 (1985) 10
- KLIPPERT, H.: Methodentraining im Unterricht. Eine Perspektive für Schülerinnen und Schüler wie Lehrerinnen und Lehrer. URL: [http://www.bildung-rp.de/pz/pn/pn2\\_98/s01-08.htm](http://www.bildung-rp.de/pz/pn/pn2_98/s01-08.htm) am 02.09.01
- KUHLMANN, D.: Wie führt man Spiele ein ? In: BIELEFELDER SPORTPÄDAGOGEN: Methoden im Sportunterricht. Schorndorf 1989
- KUNERT, M.: Frisbee. Scheiben im Schulsport. Mainz 2000

- LANDAU, D.: Grundsätzliche Überlegungen zum Regelbewusstsein im Sport- und Bewegungsspiel. In: DIETRICH, K./LANDAU, D. (Hrsg.): Beiträge zur Didaktik der Sportspiele Teil II. Schorndorf 1977
- LAZZAROTTO, B.: Frisbee, du jeu de plage aux jeux sportifs. Genf 2001
- MEYER, H.: Unterrichtsmethoden, II. Praxisband. Frankfurt am Main 1991
- PETILLON, H.: Soziales Lernen in der Grundschule. Anspruch und Wirklichkeit. Reihe Themen der Pädagogik. Frankfurt am Main 1993
- RAMPUS, K.: Social Competence. J. of Abn. and Soc. Psych. (1947) 26
- RAUSCHENBERGER, H.: Soziales Lernen – Nutzen und Nachteil eines mehrdeutigen Ausdrucks. Zeitschrift für Pädagogik 31 (1985) 5
- SENATSWERWALTUNG FÜR SCHULE, JUGEND UND SPORT: Vorläufiger Rahmenplan für Unterricht und Erziehung in der Berlin Schule. Gymnasiale Oberstufe, Fach Sport, (Gültig ab Schuljahr 1993/94). Berlin 1993
- STANGL, W.: Der Begriff der "sozialen Kompetenz" in der psychologischen Literatur, Version 1.4 URL: <http://paedpsych.jk.unilinz.ac.at/PAEDPSYCH/SOZIALEKOMPETENZ/SozialeKompetenz.html> am 28.02.2001
- STIEHLER, G. / KONZAG, I. / DÖBLER, H. (Hrsg.): Sportspiele: Theorie und Methodik der Sportspiele Basketball, Fußball, Handball, Volleyball. Sportverlag Berlin 1988
- STRUCK, P.: Ideen für die Schule der Zukunft. Vortrag (organisiert vom Klett-Verlag) Berlin 30. Mai 2001
- ZIMMERMANN, R. / BATTANTA, P.: Frisbee. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine. Bern 1995

## Eigenständigkeitserklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Prüfungsarbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe.

Berlin, den 05. September 2001

Katharina Hartleben