Ultimate Frisbee im Projektunterricht

Der Einsatz der fliegenden Scheibe im gymnasialen Schulsport der Sekundarstufe I unter besonderer Berücksichtigung des Fairnessaspekts.

Vorgelegt von:	Marc Hohmann
Adresse:	-
Matrikelnummer:	-
E-Mail:	-
Studiengang:	Master of Education, Gymnasium
Fach:	Sport
Ort und Datum der Abgabe:	Landau, den 31. August 2017
Erstbetreuer:	Frau Prof. Dr. Silke Sinning
Zweitbetreuer:	Herr Prof. Dr. Björn Eichmann

Vorwort

Im Laufe meiner Zeit als aktiver Ultimate Frisbee-Spieler wurde mir diese Sportart und der sie charakterisierende *Spirit of the Game*, der als Grundgedanke für ein faires, partnerschaftliches Spiel steht, stetig näher gebracht. Neben dem Training bei den *Speyerer Brezelwerfern* waren es vor allem auch die zahlreichen Turniere – und damit nicht nur die Spiele, sondern auch die Interaktionen untereinander abseits des Spielfeldes, auf bzw. in denen dieser *Spirit*-Gedanke wahrzunehmen war. Ein kooperatives, rücksichtsvolles, freundschaftlich-partnerschaftliches und nicht zuletzt faires Miteinander nicht nur mit dem Mitspieler, sondern vor allem auch mit dem Gegenspieler war zu beobachten – besonders in kritischen oder strittigen Konfliktsituationen während des Spiels.

Im Zuge intensiverer Auseinandersetzungen mit dieser Thematik kam ich schlussendlich mit dem Werk von Achim Geißler (1995) in Kontakt, mit welchem ich nicht nur meine theoretischen Kenntnisse zur Technik und Taktik erweitern, sondern auch erste Ideen für eine Umsetzung in der Schule entwerfen konnte.

Der Gedanke, diese Arbeit über die Sportart Ultimate Frisbee und ihren positiven Einfluss auf das soziale Handeln der Schüler zu schreiben, entstand vor allem aus dem Gedankenexperiment, diese in den Schulsport stärker zu integrieren und damit bereits früh und langfristig einen positiven Beitrag zur sozialen Entwicklung der Schüler leisten zu können. Im Zuge der immer stärker werdenden Kommerzialisierung und Leistungsorientierung und einem nachlassenden Fairplay-Gedanken – und das bereits im Schulsportunterricht – unter Umständen ein hervorzuhebender, bedeutender Gedanke. Gleichzeitig bestand aber auch das Ziel, auf Grundlage von persönlichem Interesse, einen Einsatz in der Schule zu erleichtern, indem durch zahlreiche Literaturvorschläge und Unterrichtsplanungen der Projekttage entsprechende Hilfen an die Hand gegeben werden.

Ich möchte mich bei meiner betreuenden Dozentin Frau Prof. Dr. Silke Sinning bedanken, die mir bereits lange Zeit vor der eigentlichen Umsetzung und Planung dieser Arbeit in jedweder Situation mit Rat zur Seite stand und gleichzeitig die Zeit und Mühen auf sich nahm, sich intensiver mit meinen Gedanken und Entwürfen zu befassen. Auch als sich diese konkretisier-

ten und der Verlauf der Arbeit nach und nach voranschritt, konnte ich auf ihre Unterstützung zählen – ganz gleich, ob auf telefonischem oder schriftlich-elektronischem Wege.

Darüber hinaus möchte ich mich bei Herrn Prof. Dr. Björn Eichmann bedanken, der mich ebenfalls lange Zeit vor der Verwirklichung meiner Ideen zur Umsetzung ermutigte und mir entsprechende Hilfen im Vorfeld gab.

Zusätzlich gilt der Dank auch meinen Eltern und meinen guten Freunden Sabrina Dattge, Moritz Kopf und Daniel Klehr, die nicht nur unzählige Stunden für das Korrekturlesen investierten, sondern mir auch in schwierigen und erschöpften Situationen motivierend zur Seite standen.

Ein besonderer Dank gilt zudem den Schülern meiner Projektwoche (6. bis 9. Juni 2017 am Friedrich-Magnus-Schwerd-Gymnasium in Speyer), die motiviert, lernbereit und vor allem mit viel Spaß daran teilnahmen und sich abschließend meinem Interview stellten. Des Weiteren möchte ich mich auch bei den Ultimate-Spielern des Hat-Turniers *HMDAEMWET*! (Abk. für „HATe Mainz doch auch endlich mal wieder ein Turnier!“), welches am 19. März 2017 in Mainz stattfand, für die Teilnahme an meiner Umfrage im Rahmen dieser Arbeit bedanken.

Auch meiner eigenen Mannschaft, den Speyerer Brezelwerfern, möchte ich für die Unterstützung, sowie für die zahlreichen Tipps, Hilfen und Anregungen danken, die sie mir über den gesamten Verlauf hinweg ans Herz legten, vielen Dank!

Inhaltsübersicht

I. Einleitung **1**

1. Zur aktuellen Problematik 1

2. Inhaltlicher Aufbau der Arbeit 2

3. Hinweise zur Terminologie 6

II. Konstitutive Darstellung elementarer Begriffe **7**

1. Die Projektwoche als didaktisch-methodische Ergänzung 7

1.1 Eine Methode zwischen Alltagsbezug und strukturiertem Lehrgang 7

1.2 Vor- und Nachteile eines Projektunterrichts 9

2. Soziale Kompetenzen – Grundlagen einer sozialen Gesellschaft 11

2.1 Der Begriff der Sozialen Kompetenz 12

2.2 Soziales Handeln als soziales Lernen 14

2.3 Fairness – erste Konkretisierungsversuche 16

2.3.1 Vier Ansätze einer Begriffsdeutung 18

2.3.2 Grundfaktoren und Arbeitsdefinition 21

2.4 Fairplay – ein Gentleman's Agreement 22

2.5 Der Spirit of the Game im Ultimate Frisbee 24

2.5.1 Vorbefragung 27

2.5.2 Wiedergabe und Interpretation der Ergebnisse 29

3. Sachanalyse zur Projekteinheit 43

3.1 Räumliche und materielle Voraussetzungen 43

3.2 Die Spielidee und elementare Grundregeln 44

III. Darstellung zentraler Thesen und methodischer Überlegungen **48**

1. Konkretisierung der Arbeitsthese 48

2. Formulierung zentraler Hypothesen 49

3. Methodische Überlegungen zur Projekteinheit 50

IV. Die Idee der Projekteinheit **52**

1. Forschungsmethodik und wissenschaftliche Aufarbeitung 52

1.1 Einordnung des Forschungsdesigns 52

1.2 Versuchsmaterial und Kleingruppeninterview 53

2. Konzeptionelle Betrachtungen 55

2.1 Anthropologische und soziale Bedingungen 55

2.2 Situative Rahmenbedingungen 56

2.3 Curriculare Legitimation 57

2.4 Lernziele der Projekteinheit 58

2.5 Didaktisch-methodische Entscheidungen 60

3. Dokumentation der Projektwoche 65

3.1 Gesamtübersicht der einzelnen Tage 65

3.2 Vorstellung und Reflexion des zweiten Projekttages 66

V. Gesamtreflexion **86**

1. Darstellung der Interviewergebnisse 86

2. Interpretation und Diskussion 99

3. Fazit und Ausblick 112

3.1 Fazit – Beantwortung zentraler Thesen 112

3.2 Überprüfung der primären Arbeitsziele 114

3.3 Prognose und abschließende Überlegungen 116

VI. Anhang **119**

1. Materialien zur Projektwoche 119

2. Vorbefragungsbogen, Transkription und Kategorisierung 151

3. Kleingruppenfragebogen, Transkription, Kategorisierung und Reflexion 179

4. Glossar 282

5. Literaturverzeichnis 285

6. Abbildungsverzeichnis 290

I. Einleitung

> „Frisbee is a cooperative game; you're working with someone, not against anyone. It's like saying, 'Hey, look at us!' not, 'Look at me!' It's helping the other person to look good and enjoying yourself at the same time.“ (Lou, n.a., zit. nach Tips, 1977, 37)

Anhand dieser Aussage von Monika Lou, ehemalige Women's World Frisbee Champion (1976), werden bereits die Grundzüge dieser Mannschaftssportart *Ultimate Frisbee* deutlich. Ultimate Frisbee wird, ganz gleich des spielerischen Niveaus, ohne einen Schiedsrichter gespielt. Im Vordergrund steht deshalb der *Spirit of the Game* als Sportsgeist, an den sich jeder Spieler hält, um ein für alle Beteiligten faires, effektives und motivierendes Spiel zu gestalten, an welchem jeder Spaß hat. Im Zuge dessen besitzt auch die Fairness, ein faires, kooperatives und partnerschaftliches Verhalten – nicht nur seinem Mit-, sondern vor allem auch seinem Gegenspieler gegenüber – eine entscheidende Rolle.

1. Zur aktuellen Problematik

Verfolgt man die heutigen Sportwettkämpfe, so fällt einem mitunter auf, dass der große Sportsgeist, das Fairplay und auch das partnerschaftliche, respektvolle Mit- und Gegeneinander immer mehr in den Hintergrund gerät. Dabei spielt es augenscheinlich, auch auf Erfahrung beruhend, keine Rolle, auf welchem Niveau diese Wettkämpfe ausgeführt werden. Vor allem in Konflikt- und Problemsituationen auf dem Spielfeld und nicht selten aus finanziellen und/oder erfolgsorientierten Gründen wird dieser Aspekt, mitunter auch unbeabsichtigt, zurückgedrängt. Ultimate Frisbee, eine wenig verbreitete, in der Spielidee dem American Football ähnelnden, aber körperkontaktfreien Mannschaftssportart, welche sich in den letzten Jahren immer weiter als sogenannte *Trendsportart* etablieren kann, hat es sich seit seiner Entstehung Anfang des 20. Jahrhunderts zur Aufgabe gemacht, auf diesen Fairnessgedanken und auf den Sportsgeist der Spieler zu vertrauen, ihn zu praktizieren und hochzuhalten.
Daran anschließend lässt sich das Gedankenexperiment anführen, dass ein solches im Ultimate Frisbee, in einer dortigen, sportlichen Interaktion angeeignete Fairnessverhalten nicht nur im Sport Früchte tragen kann, sondern auch außerhalb des Sports – sprich im alltäglichen

Leben – langfristig zu positiven Erfolgen führen kann. Dabei soll sich dieses Konzept keinesfalls auf den Aspekt der *Fairness* beschränken, vielmehr sollen weitere soziale Kompetenzen, die das Repertoire sozialer Handlungsweisen darstellen, angesprochen und im Zuge dessen gefördert werden. Es liegt nahe, ein solches Konzept möglichst frühzeitig umzusetzen, um eine langfristige Ausbildung und Entwicklung dieser essentiellen, sozialen Kompetenzen, die für den Umgang in einer bzw. die Teilhabe an einer offenen, demokratisch verfassten Gesellschaft unerlässlich sind, zu gewährleisten.

Diese Arbeit beschäftigt sich daher mit dem Gedanken, Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht, genauer in einer viertägigen Sportprojektwoche, Anwendung finden zu lassen, wobei die charakteristischen Merkmale dieser Sportart in den Vordergrund gerückt, der Fairnessgedanke explizit verlangt und gleichzeitig eine gewisse Spielfähigkeit erlernt werden sollen. Rittberger (1999, 76) betont, dass „für das Leben des einzelnen Schülers [...] im Sportunterricht durch die emotionalen, motorischen und sozialen Erfahrungen entscheidende Weichen gestellt“ werden. Diesem Gedanke soll sich diese Arbeit zunutze machen, um abschließend konkrete Aussagen treffen zu können, ob ein Einsatz von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht das soziale Verhalten der Schüler, und im Zuge dessen ihr soziales Handeln fördern und einen Beitrag zur Entwicklung und Ausbildung sozialer Kompetenzen leisten kann.

2. Inhaltlicher Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Arbeit gliedert sich in fünf Kapitel. Zunächst soll der Begriff der *Projektwoche* vorgestellt werden. Die geplante Unterrichtseinheit, welche das bereits oben angedeutete Ziel dieser Arbeit verfolgen soll, wird als Projekteinheit durchgeführt. Dabei soll zu Beginn der Begriff anhand entsprechender Literatur dargestellt, bevor im folgenden Abschnitt die Vorzüge dieser Methode, aber auch negative Aspekte aufgezeigt werden. Neben Struck (1980) wurden dabei weitere Autoren (Rudolf & Warwitz [1995], Frey [2007] oder auch Dewey & Kilpatrick [1935]) hinzugezogen, um ein möglichst genaues Bild dieses Begriffes abstecken zu können. Kernelement dieser Arbeit ist der Begriff der *Fairness*. Da dieser eine entscheidende Rolle für alle nachfolgenden Überlegungen, Betrachtungen sowie abschließende Folgerungen einnimmt, soll er ebenfalls genauer vorgestellt und im Zuge dessen versucht werden, eine für diese Arbeit einheitliche Definition herauszustellen. Dabei sollen Begriffs-

verständnisse verschiedener Autoren präsentiert, einander gegenübergestellt und vor dem schulsportlichen Hintergrund auf ihre Relevanz und Sinnhaftigkeit diskutiert werden. Hierfür wurden vor allem Texte von Gerhardt (1995), Sontheimer (1986), Pilz und Wewer (1987), Jost (1983) sowie von Kuchler (1969) verwendet. Anschließend wird dem Begriff des *Fairplay* Beachtung geschenkt, mit dem sich vor allem Lenk (1972) intensiver beschäftigte, bevor mit dem *Spirit of the Game* erste Schritte in Richtung des Ultimate Frisbee unternommen werden. Da dem Autor dieser Arbeit bis dato keine Werke bekannt sind, die explizit das Fairnessverhalten bzw. das Fairplay innerhalb dieser Sportart untersuchen, sollen an dieser Stelle aktive Ultimate-Frisbee-Spieler zu diesem Aspekt befragt werden. Diese Vorbefragung, welche sich in ihren Grundzügen an der von Altenhenne (2000) orientiert, konzentriert sich dabei vor allem auf die bereits genannten Aspekte und soll Aufschluss darüber geben, ob diese Verhaltensweisen im Ultimate Frisbee überhaupt vorzufinden sind, bevor eine Umsetzung im Schulsportunterricht vorgenommen wird. Die dieser Fairness übergeordneten Begriffe S*oziale Kompetenz, soziales Handeln* und *soziales Lernen* suggerieren aufgrund ihres Aufbaus viele Gemeinsamkeiten untereinander, welche diesem Abschnitt vorangestellt, aufgezeigt und dahingehend miteinander in Beziehung gebracht werden sollen.

Nachdem nun die für diese Arbeit wichtigsten Begriffe näher betrachtet wurden, steht im anschließenden Abschnitt eine übergeordnete Sachanalyse zu dieser Projekteinheit im Mittelpunkt, in der vor allem diese Mannschaftssportart im Groben kurz vorgestellt werden soll.

Die bis zu diesem Zeitpunkt noch recht ungenaue Fragestellung dieser Arbeit soll im dritten Kapitel ausdifferenziert und konkretisiert werden. Daraus ergibt sich im Folgenden eine zentrale These, woraus schließlich konkrete Hypothesen formuliert und im weiteren Verlauf schließlich überprüft werden sollen, um schlussendlich eine Antwort auf die übergeordnete These geben zu können.

Im vierten Kapitel steht zu Beginn die Forschungsmethodik, in der vor allem die Stichprobe vorgestellt, das Forschungsdesign eingeordnet sowie das Versuchsmaterial und zentrale Ziele aufgezeigt werden. Diesem ersten Teilkapitel fügt sich die Idee der Projekteinheit an. Dabei stehen interne und externe Rahmenbedingungen, eine curriculare Legitimation des gesamten Vorhabens sowie eine abschließende Formulierung entsprechender Lernziele der Projekteinheit im Vordergrund. Neben diesen Voraussetzungen sollen methodische und didakti-

sche Überlegungen zur Projekteinheit, aufbauend auf den zuvor formulierten Lernzielen, angeführt und ergänzt werden, bevor im Zuge des dritten Teilkapitels die Dokumentation der gesamten Projekteinheit im Mittelpunkt steht. Innerhalb dieser Dokumentation soll exemplarisch der zweite Projekttag (3.2) aufbereitet werden. Entsprechend einer Unterrichtsplanung sollen zunächst Lernziele formuliert, didaktisch-methodische Überlegungen angeführt und relevante Techniken sachgerecht analysiert werden, bevor abschließend eine Reflexion die Ergebnisse des Tages zusammenfasst und die zuvor geplanten Lernziele überprüft.

Abschließend werden im fünften Kapitel die Ergebnisse aus den Kleingruppeninterviews zunächst anhand der jeweiligen Frage vorgestellt, bevor im Anschluss die im dritten Kapitel aufgestellten Hypothesen überprüft und schlussendlich die zentrale These und im Zuge dessen die zentrale Fragestellung sowie primäre Ziele dieser Arbeit beantwortet werden. Neben einem zusammenfassenden Fazit sollen vor allem auch, vor dem Hintergrund des Einsatzes im Schulsportunterricht, Prognosen angestellt sowie ein Ausblick gegeben und bis dahin unbeantwortete Fragen angedeutet werden.

Diese Arbeit verfolgt dabei vier grundlegende Ziele: Erstens wird mittels einer ausführlichen, theoretischen Einführung der Leser mit verschiedenen Begriffen der sozialen Kompetenzen vertraut gemacht. Dies dient vordergründig dazu, sich mit dieser Thematik, die im Zuge einer Sozialisation durch den Schulsportunterricht an stetiger Bedeutung gewinnt, intensiver und auch kritischer auseinander zu setzen. Des öfteren und sich stetig aufeinander aufbauend werden innerhalb des Verlaufs dieser Arbeit die Vorzüge der kontaktlosen Mannschaftssportart Ultimate Frisbee deutlich. Aus diesem Grund besteht das zweite Ziel darin, auch diese noch eher unbekannte, aber durchaus motivierende und faszinierende Mannschaftssportart dem Leser näherzubringen, ihm zu zeigen, dass sie einen hohen Aufforderungscharakter birgt, schnell zu erlernen und für jedermann ist. Daraus ergibt sich auch das dritte Ziel dieser Arbeit: Den Leser, und damit insbesondere auch Sportlehrer, für den Einsatz von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht zu sensibilisieren, indem mithilfe ausgearbeiteter Verlaufspläne und zahlreicher Literaturverweise erste Ansätze gegeben werden können, diese Sportart in den Sportunterricht zu integrieren. Viertens und damit auch das Hauptziel dieser Arbeit ist es, Ultimate Frisbee als eine Sportart hervorzuheben, die ihr eigenes Konzept, welches auf einem *Spirit of the Game*, auf einem allgemeinen Sportsgeist und auf einem fairen,

partnerschaftlichen Verhalten im Mit- und Gegeneinander beruht, verwirklicht. Damit besteht auch das Ziel, Ultimate Frisbee aufgrund seiner im sozialen Bereich zahlreichen Vorzüge als eine Sportart zu präsentieren, deren Einsatz im Schulsportunterricht mit vielen, für eine Sozialisation der Schüler im und durch den Sport positiven Effekten begleitet wird.

Hauptaugenmerk dieser Arbeit liegt daher zum einen auf dem Aufbau einer fundierten, theoretischen Grundlage zu den wichtigsten Aspekten, die mit dieser Thematik in Verbindung stehen. Zum anderen eben auf der Projekteinheit, in der exemplarisch der Einsatz dieser Sportart in den Schulsportunterricht verwirklicht, wobei gleichzeitig der Grundgedanke dieser Sportart aufrecht und praktiziert werden soll. Die abschließenden Kleingruppeninterviews sollen im Zuge dessen der Überprüfung und Beantwortung der aufgestellten Hypothesen dienen. Eine detaillierte historische Darstellung dieser Sportart, wie sie bspw. Rittberger (1999), Geißler (1995), Tips (1977) oder auch weitere Autoren im Sammelband der Deutschen Olympischen Gesellschaft (1991) darstellen, bleibt vor dem Ziel dieser Arbeit unberücksichtigt. Ebenso würde eine umfassende Sachanalyse zu den verschiedenen Wurf- und Fangtechniken sowie zu taktischen Hilfsmitteln den Umfang dieser Arbeit sprengen. Es wird sich dabei auf die vor allem für die Planung und Reflexion essentiellen Aspekte konzentriert – entsprechende Aufarbeitungen und Darstellungen lassen sich vor allem in Kunert (2010), Neumann, Kittsteiner und Laßleben (im weiteren Verlauf dieser Arbeit mit Neumann et al. abgekürzt) (2004) oder in Geißler (1995) finden.

3. Hinweise zur Terminologie

- Zu Beginn soll darauf hinweisen sein, dass, zur besseren Lesbarkeit, auf geschlechtsspezifische Formulierungen verzichtet wurde. Selbstverständlich beziehen sich alle gewählten personenbezogenen Bezeichnungen auf beide Geschlechter, falls nicht explizit auf ein bestimmtes Bezug genommen wird.
- Der Begriff *Frisbee* ist seit dem 26. Mai 1959 (Rittberger, 1999) Eigentum der Firma Wham-O. Da in den letzten Jahren zahlreiche Firmen ebenfalls diese Scheiben herstellten, wurde im Zuge dessen der *Frisbee*-Begriff – fälschlicherweise – auch für die Sportgeräte dieser anderen Hersteller verwendet. Dennoch soll in dieser Arbeit der Begriff *Frisbee* einheitlich für *alle* beschriebenen Scheiben verwendet werden – unabhängig vom entsprechenden Hersteller. Dahingehend wird für diesen Begriff analog zu dem der (Wurf-)Scheibe der Artikel *die* verwendet, was nach Meinung des Autors dieser Arbeit als am sinnvollsten erachtet wurde.

II. Konstitutive Darstellung elementarer Begriffe

1. Die Projektwoche als didaktisch-methodische Ergänzung

Bevor nun geklärt wird, welche positiven Vorzüge oder auch nachteilige Aspekte mit einer Projektwoche verbunden sind, soll ferner der Begriff der *Projektwoche* bzw. des *Projektunterrichts* genauer beleuchtet werden. Dazu scheint es von Vorteil zu sein, sich die Herkunft des Wortlautes *Projekt* klarzumachen.

Erste Eindrücke liefert ein Blick in ein etymologisches Wörterbuch[1]. Der Begriff *Projekt* lässt sich auf das lateinische Wort *pro iectum* (*proiectum*) zurückführen (pro, dt.: *für*, *vor* und iacere, dt.: *werfen*), dessen Infinitiv *prōicere* im Deutschen in etwa mit *entwerfen*, *vorhaben*, *erarbeiten*, *planen*, *darstellen* oder eine *im Entstehen begriffene Unternehmung* gleichbedeutend ist. Er meint also ein bestimmtes, „planvolles Handeln“ (Struck 1980, 19; Dewey & Kilpatrick 1935, 161) bzw. ein „größeres Vorhaben, genauer seine Planung und Durchführung“ (Warwitz & Rudolf 1977, 19), welches unter Beachtung verschiedener Ressourcen zu einem vorher festgelegten Ziel führen soll.

1.1 Eine Methode wischen Alltagsbezug und strukturiertem Lehrgang

Möchte man nun diesen Begriff auf den schulischen, schülerzentrierten Bereich ausweiten, ist es notwendig, sich vom curricularen Bezug und den festgeschriebenen Lehrplänen zu lösen – hin zu einer „offenen Schule“, wie sie Struck (1980, 20) in Anlehnung an Deweys Worte („*It gets a chance to be a miniature community, an embryonic society.“*, 1915, 15) beschreibt. Im Gegensatz zum größtenteils deduktiv aufgebautem Curriculum geht der Projektunterricht induktiv vor, also von *unten nach oben*, vom Einzelfall hin zum Allgemeinen. Dadurch werden dem Schüler problemorientierte Handlungsspielräume und die Möglichkeit der „Selbstverwirklichung“ (Struck, 1980, 52), der selbstständigen Mitbestimmung bzw. der eigenständigen Entwicklung und Verwirklichung von Regeln in Gruppen ermöglicht – letzteres hat für die hier

1 Das *Wortauskunftssystem zur deutschen Sprache in Geschichte und Gegenwart* (DWDS) lässt sich bspw. als ein solches anführen. Online im Internet unter www.dwds.de/wb/Projekt zu finden. Zugriff am 30. Juli 2017.

vorgestellte Einheit zu Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht unter dem *Fairnessaspekt* einen hervorzuhebenden Stellenwert, wie im weiteren Verlauf dieser Arbeit deutlich wird.
Während der gewohnt bekannte Unterricht relativ starr in seiner Struktur wirkt und durch organisatorische Bedingungen, sowie durch gesellschaftliche Leistungsanforderungen charakterisiert ist, orientiert sich der Projektunterricht vielmehr an der Lebensumwelt der Schüler bzw. an echten, alltäglichen Lebenssituationen. Diese Unterrichtsform ist in der Regeln an eine Gruppenarbeit gebunden und, durch die Dauer und den Umfang eines Projektunterrichts[2], damit einhergehend mit sozialer Interaktion verknüpft. Dem Schüler bietet sich dadurch die Möglichkeit, die eigenen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kompetenzen zu erproben, richtig einzuschätzen, weiterzuentwickeln und die der Mitschüler vor dem Hintergrund des zu erreichenden, gemeinsamen Ziels zu berücksichtigen und zu akzeptieren.
Sowohl Struck (1980, 29) als auch Warwitz und Rudolf (1995, 22) sprechen zudem übergeordnete Erziehungsziele an, die durch den Projektunterricht – im Gegensatz zum fachgegliederten Unterricht – durch die Vielfalt an Handlungs- und Interaktionssituationen eröffnet werden können. Struck (ebd.) nennt dabei unter anderem die „Kommunikationsfähigkeit“, die „Kooperationsfähigkeit“ und das „soziale Verhalten“, wobei er letztere Fähigkeit in seinen weiteren Ausführungen, vor dem Hintergrund der sozialen Integration durch den Sportunterricht und der damit einhergehenden Befähigung zur Teilhabe an einer demokratisch verfassten Gesellschaft (vgl. hierzu auch Gudjons 1994, 15), deutlicher hervorhebt. Warwitz und Rudolf (ebd.) erwähnen – neben einigen weiteren Fähigkeiten – ebenfalls die sozialen und betonen die Förderung von „kooperative[m] [und] soziale[m] […] Lernen“ bei der „Gemeinschaftsarbeit“. Zudem führen die Autoren auf, das der Projektunterricht die Schüler in „Anspruchs-, Konflikt- und Durchsetzungssituationen“ (ebd.) ihren Mitschülern gegenüberstellt, wodurch diese mit „Aufgaben und Problemen der [echten, nicht wie im Fachunterricht fiktiven] Lebensumwelt“ (ebd.) konfrontiert werden.

2 Hier: *Mittelprojekt* mit einer Dauer von vier Tagen, vgl. dazu Frey (2007, 20) oder auch als *Projektwoche*, vgl. dazu Warwitz und Rudolf (1995, 361).

1.2 Vor- und Nachteile eines Projektunterrichts

Positive Aspekte

Wie bereits im vorangegangenen Abschnitt an einigen Stellen deutlich gemacht, sind mit dem Projektunterricht in der Schule eine Vielfalt an positiven Nebenwirkungen verbunden – ein Großteil davon sind merklich die eigentlichen Intentionen, die einem solchen Projektunterricht vorausgehen. Im Folgenden sollen anhand einiger literarischer Belege die Vorteile und im Anschluss die negativen Aspekte dieser Methoden aufgezeigt werden.

Neben der deutlich hervorzuhebenden Möglichkeit, sozial und gesellschaftlich relevante Erziehungsziele in besonderem Maße durch den Projektunterricht, dessen induktive Vorgehensweise und die damit einhergehende Eröffnung einer Vielzahl an Konflikt-, Interaktions- und Problemsituationen, zu fördern, lassen sich weitere Vorteile dieser Methode aufführen.

Während sich diese Ausführungen überwiegend mit den Situationen in der Schule und den damit einhergehend geförderten Kompetenzen beschäftigt, weitet Struck an anderer Stelle (1980, 19) diesen Aspekt aus. Der Autor beschreibt neben den Schüler-Lehrer-Beziehungen vor allem die Interaktion der Schüler untereinander, die „pädagogischen Einwirkungen“ (ebd.) durch die „interpersonalen Beziehungen“ (ebd.), sowie die Realitätsnähe der Sache bzw. des Projekts an sich. Weiter führt er aus, dass diese Begleiterscheinungen, das beiläufige Lernen in der Gruppe, für die Schüler – und in den Augen des Verfassers dieser Arbeit auch für den Lehrer selbst – positive Auswirkungen auf die Motivation mit sich bringen.

Kilpatrick führt in seinem Artikel *Die Projekt-Methode* (in Dewey & Kilpatrick, 1935) einige weitere, wichtige Aspekte auf, die – ähnlich wie Strucks Überlegungen – für die Gesellschaft von besonderer Relevanz sind. Für ihn stellt das *planvolle Handeln* eine Vorstufe bzw. eine Grundeigenschaft des Projektunterrichts dar, weshalb eine auf dieser Eigenschaft aufgebaute „Erziehung am besten auf das Leben vorbereitet, während sie zur gleichen Zeit das gegenwärtige wertvolle Leben selbst bildet“ (ebd., 166). Der Projektunterricht, der, wie bereits oben aufgeführt, vor allem das soziale Verhalten fordert und fördert, bereitet auf das Leben vor. Die Schüler lernen durch den „Vorgang“ (ebd., 167) an sich, wobei „Einstellung, Bereitschaft, ausdauerndes Handeln, Erfolg, Befriedigung und Lernen“ (ebd.) miteinander verbunden sind. Neben diesem Aufbau und der Bildung von wertvollen Erziehungszielen gewährleistet die „Teilnahme […] ideale Bedingungen zur Bildung der notwendigen Gewohnheiten des

Gebens und Nehmens“ (ebd., 173). Ebenso ermöglicht der Projektunterricht durch seine Vielfalt an sozialen Interaktions- und Problemsituationen eine „größere Vielseitigkeit erzieherischer sittlicher Erfahrungen“ (ebd., 174), die entscheidend zu einer „Charakterbildung (ebd., 179) beitragen – und einen in Kilpatricks Sinn für die Demokratie 'besseren Bürger' (ebd., 178) liefern, der umsichtig [und] fähig zum Denken und Handeln“ (ebd.) ist.

Negative Aspekte

Neben der Vielzahl an genannten Vorzügen, die ein Projektunterricht im Fach Sport bzw. der projektorientierte Sportunterricht mit sich bringen können, zählen Gudjons (1994) und Warwitz und Rudolf (1977) zwei Aspekte auf, die als zu beachtende Voraussetzungen, als Hindernisse bzw. sogar als Grenzen einer solchen Methode angesprochen werden müssen.

Gudjons stellt in seiner Ausarbeitung die Grenzen dar, indem er auf die Abhängigkeit und vor allem auf die Notwendigkeit eines strukturierten, organisierten und methodisch geplanten Fachunterricht hinweist (1994, 25 f.). Er betont, dass dieser „Kategorien folgt, mit denen der Mensch die Mannigfaltigkeit der Erscheinungen zu fassen gelernt hat“ (ebd.). Es dreht sich also um das Wissen, um Sachverhalte, die „künstlich“ (ebd.) hergestellt, didaktisch reduziert und schülerorientiert gegliedert werden – durch „Lehr- und Lernziele, inhaltliche und planerische Zugänge und Wege“ (ebd.) ergänzt –, um so eine zielgerichtete Vermittlung gewährleisten zu können. Nicht selten ist eine Technikeinführung in ein neues Sportgerät oder in eine bisher nicht erfahrene Sportart durch den Sportlehrer unabdingbar. Die Notwendigkeit einer exakten, strukturierten und organisierten Vermittlung wird vor dem Hintergrund einer Technikbewertung, bspw. im Leistungskurs, deutlich.

Zuletzt sind es nicht nur die Gefahren, die ein Projektunterricht mit sich bringt und dadurch Grenzen dieser Methode aufzeigt. Entscheidend sind die Voraussetzungen seitens der Lehrkraft, die ein Projekt anbietet. Warwitz und Rudolf (1977, 21) deuten auf die entsprechenden Kompetenzen hin, die vorhanden sein müssen, um eine Bearbeitung bzw. eine *flüssige* Durchführung des Projekts zu gewährleisten. Auch im Lehrplan der Sekundarstufe I für Rheinland-Pfalz (51) ist von entsprechenden Kenntnissen in den unterrichteten Sportarten die Rede, über die eine Lehrkraft verfügen sollte.

2. Soziale Kompetenzen – Grundlagen einer sozialen Gesellschaft

Die soziale Kompetenz ist die „Grundlage jeglicher Kooperation“ (Faix & Laier, 1991, 41). Mit diesen Worten treffen die Autoren in ihrem Werk den *Nagel auf den Kopf*. Um an einer demokratisch verfassten Gesellschaft, an einem sozialen Miteinander, erfolgreich teilnehmen zu können, bedarf es offensichtlich einer Reihe an sozialen Fähigkeiten, einem der Gesellschaft dienlichem, pro-sozialen Verhalten und eben diesen sozialen Kompetenzen.

In diesem Kapitel sollen grundlegende, mitunter essentielle Begriffe für den weiteren Verlauf dieser Arbeit geklärt, zu anderen abgegrenzt und wiederum untereinander in Verbindung gebracht werden. Zu Beginn soll anhand verschiedener Werke aus unterschiedlichen Forschungsbereichen – auch außerhalb der Sportdidaktik – versucht werden, den Begriff der *sozialen Kompetenz* in seiner Sinnhaftigkeit zumindest ansatzweise zu skizzieren, um eine für den weiteren Verlauf sachdienliche Definition zu erarbeiten. Anlehnend an Rauschenbergers Ausführungen (1985, 301 ff.) führt seiner Meinung nach soziales Lernen zu einer sozialen Kompetenz bzw. zur *Sozialkompetenz*. Diese Implikation soll im Anschluss daran kurz dargestellt werden, bevor im weiteren Verlauf der Schulsportunterricht fokussiert wird. Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Förderung eben dieser sozialen Kompetenzen durch eine Fairnesserziehung. Auch hier soll der Begriff der *Fairness* im Detail genauer beleuchtet, wobei verschiedene Deutungsansätze in diesem Abschnitt zentral sein werden. Dimitriou und Schweiger (2015, 17) beschreiben dahingehend Fairplay relativ prägnant als „die aktive Umsetzung von Fairness“. Dieser doch recht *schwammige* Begriff – wie sich in den weiteren Ausführen schließlich erkennen lässt – bedarf ebenfalls einer näheren Betrachtung. Abschließend sollen diese Gedanken zur Förderung sozialer Kompetenzen auf die Mannschaftssportart *Ultimate Frisbee* übertragen werden, wobei hier der Fokus hauptsächlich auf dem Fairnessaspekt – ein eben charakteristisches Merkmal dieser Sportart unter der Prämisse des Spirit of the Game – liegen wird. Begleitet und untermauert werden diese Überlegungen durch eine Umfrage unter *Ultimate*-Spielern zum Thema *Fairness im Ultimate Frisbee*.

2.1 Der Begriff der Sozialen Kompetenz

Die bereits erwähnten Autoren Faix und Laier führen die soziale Kompetenz als das „Ausmaß, in dem der Mensch fähig ist, im privaten, beruflichen und gesamtgesellschaftlichen Kontext selbstständig, umsichtig und nutzbringend zu handeln“ (1991, 62) an. Dabei sind ihrer Auffassung nach zwei Aspekte für die Qualität entscheidend: Die „Entfaltung der eigenen Persönlichkeit als Voraussetzung für selbstständiges und selbstbewusstes Handeln“ (1) und die „Fähigkeit, in der Gemeinschaft“ (ebd.) [– als auch in der Schule, besonders im Schulsportunterricht –] zu agieren und „Verantwortung zu übernehmen“ (2) (ebd.). Die soziale Kompetenz ist nach Meinung der Autoren kein alleinstehender Begriff, sondern mehr ein „komplexes Gefüge aus Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsstrukturen, Grundlage für ein erfolgreiches Miteinander“ (ebd., 64). Sie ist mehr ein Oberbegriff, der sich in drei Dimensionen (ebd., 63) unterteilt. Während die ersten beiden Dimensionen das Handeln und das Verhältnis der Person mit sich aufführen, werden in der dritten Dimension Fähigkeiten betont, die für den Umgang mit anderen, seien es die Mitschüler, Mit- oder Gegenspieler, Lehrer, Freunde oder Eltern, unerlässlich sind. An dieser Stelle wird auch der Begriff der *Fairness* als Fähigkeit im Miteinander genannt, welcher in den weiteren Ausführen stetig an Wert gewinnen soll.
Während diese Definition der betriebswirtschaftlichen Praxis entstammt, formuliert Kanning (2015, 2009 und 2002) seine Überlegungen aus psychologischer Sicht. Auch er betont, dass soziale Kompetenz als Oberbegriff für eine Sammlung verschiedener Konzepte, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu sehen ist. Er stellt soziale Kompetenz als „multidimensionales Konzept“ (2015, 8) oder eben als „Sammelbegriff für unterschiedliche Wissensbestandteile, Fähigkeiten und Fertigkeiten“ (sehr detailliert in 2002, 154 ff.) heraus, wobei mehrere Kompetenzen, die unter diesen Oberbegriff fallen, miteinander agieren. An dieser Stelle betont er aber – im Vergleich zu Faix und Laier –, dass es keine einheitliche *Liste* an Komponenten der sozialen Kompetenz gibt. Vielmehr formulieren verschiedene Autoren unterschiedliche Teilkompetenzen, immer abhängig von den für sie jeweils relevanten Gesichtspunkten. Aus diesem Grund stellt Kanning (2015, 9) mehr einen *Katalog* auf, in dem verschiedene Kompetenzen unterschiedlicher Autoren aufgeführt werden. Hier sind bspw. die Kommunikationsfähigkeit und die Kooperationsfähigkeit als *soziale Kompetenzen* mehrfach zu finden. Nach ihm ist also soziale Kompetenz – unter dem Gesichtspunkt der Abhängigkeit von Kon-

text und Situation – das „Verhalten einer Person, das in einer spezifischen Situation dazu beträgt, die eigenen Ziele zu verwirklichen, wobei gleichzeitig die soziale Akzeptanz des Verhaltens gewahrt wird“ (Kanning 2002, 155). Zudem hebt der Psychologe hervor, dass soziale Kompetenz als eine „Schlüsselqualifikation“ (ebd., 19) für den beruflichen Werdegang gesehen werden kann und *muss* – also, als eine Ergänzung zur bereits oben angesprochenen Befähigung zur Teilhabe an einem sozialen, erfolgreichen Miteinander.

Kiper und Mischke (2008) übertragen schlussendlich diese Gedanken auf die Schule, indem sie die Bedeutung sozialer Kompetenzen in Verbindung mit sozialem Lernen – auch an dieser Stelle wieder für eine demokratische Gesellschaft relevant – für den Schulunterricht in den Mittelpunkt ihrer Arbeit stellen. Auch sie versuchen sich an einer näheren Bestimmung des Begriffs der sozialen Kompetenz und determinieren auf diese Weise ein sozial kompetentes Verhalten, welches a priori durch soziale Kompetenzen im Hintergrund bestimmt wird, bei dem stets ein „sozialer Bezugspunkt“ und „die Perspektive der sozialen Umgebung“ (ebd., 152) miteinbezogen werden. Infolgedessen definieren sie soziale Kompetenzen – ähnlich wie Faix und Laier – als die „Fertigkeiten zur Erfüllung sozialer Bedürfnisse und Ziele“ (ebd., 160) im schulischen Bereich.

Nachdem nun zwei verschiedene Ansätze sozialer Kompetenz aus der betriebswirtschaftlichen und der psychologischen Praxis vorgestellt wurden, soll nun abschließend ein dritter im Mittelpunkt stehen, welcher auf den schulischen Bereich und vor allem auf die schulsportliche Praxis anwendbar ist. Dieser stammt von Hinsch und Pfingsten (2015, 18) und versteht soziale Kompetenz als

> „die Verfügbarkeit und Anwendung von kognitiven, emotionalen und motorischen Verhaltensweisen, die in bestimmten sozialen Situationen für den Handelnden zu einem langfristig günstigen Verhältnis von positiven und negativen Konsequenzen führen“.

Eine einheitliche, eine für alle Werke verbindliche Definition des Begriffes der *sozialen Kompetenz* existiert nach Auffassung des Autors dieser Arbeit nach wie vor nicht – der Grund scheint hier wohl in der Tatsache zu liegen, dass dieser Begriff auf zahlreiche, unterschiedliche Forschungsfelder angewendet werden kann und dementsprechend, je nach Zusammenhang, einen anderen Bedeutungsschwerpunkt aufweist. Dennoch lässt sich feststellen, dass alle Versuche, diesen Begriff zu erklären bzw. diesen an eine konforme Definition zu binden, ähnliche oder gar die selben Aspekte beinhalten. In dieser Arbeit soll sich daher auf eine

Arbeitsdefinition festgelegt werden, um entsprechende Inhalte näher und zielgerichteter darlegen zu können. Entscheidend für die Festlegung auf die Definition von Hinsch und Pfingsten für den weiteren Verlauf dieser Arbeit sind folgende zwei Aspekte:

Im Gegensatz zu Kanning und Faix und Laier führen die Autoren dieser Definition auch die negativen Konsequenzen für den Handelnden auf. Grund hierfür ist, dass die Aneignung von Fähigkeiten, Fertigkeiten und Wissen nicht zwangsläufig mit einem positiven Endresultat verbunden sein und somit zu einer Qualitätssteigerung des Sozialverhaltens führen muss.

Zweitens werden hier direkt die drei verschiedenen Verhaltensweisen (kognitive, emotionale und motorische) thematisiert, die besonders bei Schülern im Sportunterricht in unterschiedlichen Interaktions- und Konfliktsituationen auftreten können und alsbald angewendet werden müssen und infolgedessen gefördert werden.

Ad hoc bietet der Schulsportunterricht eben durch dessen Struktur, seinen Wettkampfcharakter und durch die zahlreichen Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten – die vor allem im Projektunterricht durch die zur Verfügung stehende Zeit an Bedeutung gewinnen und im normalen, fachgegliederten Unterricht in der Regel nicht vorzufinden sind – immense Möglichkeiten an, die soziale Kompetenzen und somit schließlich auch das soziale Verhalten der Schüler entscheidend zu fördern. Dieser zentrale Aspekt wird nach Auffassung des Autors in der Definition von Hinsch und Pfingsten besonders deutlich hervorgehoben, weshalb sich diese Arbeit deren Ausführungen und deren begriffliche Festlegung zur sozialen Kompetenz bedienen soll.

2.2 Soziales Handeln als soziales Lernen

Funke-Wieneke (1997, 28) fasst diesen Umstand zusammen, indem er den Sport als ein „Gefäß von Erfahrungen sozialer Art“ darstellt. Der Begriff *sozial* ist hier zunächst wertneutral zu verstehen und ist dabei abhängig von einem „durch gesellschaftliche Werte bestimmten normativen Bezugsrahmen“ (Bähr, 2009, 172) – *soziales Handeln* ist vorerst also *nur* eine Interaktion zwischen zwei oder mehreren Personen. Im sportlichen Kontext können also sowohl *pro-soziale* als auch *anti-soziale* Verhaltensweisen vorhanden sein. Im alltäglichen Gebrauch des Begriffs s*ozial* hingegen wird diesem implizit eine für das Allgemeinwohl und für die Gesellschaft positive Bedeutung zugeschrieben. Grundgedanke dieser Arbeit – wie später an

entsprechender Stelle (vgl. Kapitel III) genauer erläutert – ist die Annahme, soziale Kompetenzen bzw. soziales Verhalten durch eine Fairnesserziehung in der Mannschaftssportart *Ultimate Frisbee* entwickeln bzw. fördern zu können. Klar ist, dass eine solche Fairnesserziehung, dieses soziale Lernen im Handlungsfeld Sport, einerseits auch nicht-intentional, also unbeabsichtigt bzw. mit einhergehend, erfolgen kann. Andererseits können auch anti-soziale Verhaltensweisen über eine solche Sportsozialisation angeeignet und verinnerlicht werden. An dieser Stelle soll eine weitere Ausführung dieser möglichen Sozialisationsprozesse vor dem Hintergrund der zentralen These dieser Arbeit nicht erfolgen. Nach Meinung des Autors sollte aus dieser hervorgehen, dass diese sozialen Prozesse, die angebahnten sozialen Handlungs- und Interaktionssituationen zur Förderung des Fairnessverhaltens, intentional sind, ein deutlich positives Ziel verfolgen und ergo eine Vermittlung *pro-sozialer* Verhaltensweisen im Vordergrund steht.

Wie bereits von Funke-Wieneke beschrieben, bietet der Sportunterricht, aber vor allem auch der Sportprojektunterricht, eine Vielzahl an Möglichkeiten, soziale Erfahrungen sammeln zu können – nicht zuletzt auf Grund der Tatsache, dass dieser über einen längeren Zeitraum stattfindet und eine aktive Auseinandersetzung der Schüler mit- und untereinander zwangsläufig vorhanden sein wird. Ein dadurch resultierendes, soziales Handeln beinhaltet drei „Basisdimensionen“ (Bähr, 2009, 173 f.): „Verständigung, Kooperation und Konkurrenz“ (ebd.). An dieser Stelle soll, in Anbetracht der zentralen Frage dieser Ausarbeitung im Bezug zur sozialen Kompetenz, die dritte aufgeführte Basisdimension nach Bähr kurz behandelt werden.

Bähr führt diese Dimension auf die *Kooperation* zurück, als eine „spezielle, besonders anspruchsvolle Form der Kooperation“. Unter Hinzunahme des Aspekts der *Fairness*, welcher im nachfolgenden Abschnitt näher betrachtet werden soll, lässt sich die Konkurrenz bzw. konkurrierendes Handeln (vor allem im agonalen Sport) als Kooperation interpretieren. Hierbei soll der Gegenspieler als Partner, als Freund angenommen und der eigentliche Grundgedanke des Sports, nämlich den „Sport als ein Spiel“ (ebd.) zu verstehen, in den Vordergrund gerückt werden. Abschließend fasst der Autor diese Beziehung zwischen dem Fairnessverhalten und den zwei Dimensionen vor dem Hintergrund des fairen Handelns im Sport mit den folgenden Worten zusammen: „Unter dem Gebot der Fairness bietet die Dimension der Konkurrenz im Sport damit höchst anspruchsvolle Situationen pro-sozialen Handelns“ (ebd.).

Heinemann (1992b, 404 f.) fasst diese Begriffsdeutung als einen „sozialen Prozess“ bzw. allgemein als „Sozialisation“ im Sport zusammen, wobei dieser seinen Ausführungen nach „ein ideales Feld zur Einübung sozialen Handelns ist, das aufgrund eindeutig festgelegter Regeln und Sanktionsmechanismen vor allem Normenkonformität schulen kann“.

Lernen an sich lässt sich als den „Erwerb, den Erhalt und die Veränderung eines spezifischen, internen Zustandes eines Individuums als Folge situationsbezogener, systemeigener Informationsverarbeitung und -speicherung im Prozess der Tätigkeit“ (Mechling, 1992, 284) beschreiben. Nimmt man nun den sozialen Aspekt zum Lernen hinzu, wird schnell klar, dass hierfür ein soziales Umfeld nötig ist, also bspw. während einer Spiel- oder einer Übungsphase im Sportunterricht. Damit einhergehend, in diesem „Gefäß von Erfahrungen sozialer Art“, ist soziales Handeln verbunden. Dem Handelnden werden eigene Einstellungen, Haltungen, Fähigkeiten, aber auch soziales Verhalten abverlangt, welche wiederum (potenziell) durch diesen Prozess sein individuelles Sozialverhalten durch Reflexion und Rückmeldung prägen und fördern. Diese wechselseitige Wirkungen sind gleichzeitig „Voraussetzung und Ergebnis“ (Funke-Wieneke, 1997, 28) und werden in diesem Prozess im Mit- und Gegeneinander entwickelt und gefördert – *der sozial Handelnde lernt, sozial zu handeln*. Im Zuge dieser Arbeit und vor dem Hintergrund zentraler Ziele ist damit die Aufgabe verbunden, entsprechende Situationen, solche sozialen Erfahrungsmöglichkeiten, in den verschiedenen Phasen der Projektwoche herzustellen, um schlussendlich ein soziales, die soziale Kompetenzen förderndes Lernen zu gewährleisten.

2.3 Fairness – erste Konkretisierungsversuche

In seinem *Sportethos* (1969) stellt Kuchler deutlich heraus, dass die Sportgemeinschaft, genau wie jede Gesellschaft, *soziales Verhalten* benötigt. Darunter subsumiert er Haltungen wie „Verträglichkeit, Achtung des Anderen, Mäßigung eigener Ansprüche, Hilfsbereitschaft, Verantwortungsbewusstsein, Verzicht- und Opferbereitschaft, Ein- und Unterordnung, Einsatzbereitschaft, Pflichterfüllung und Gerechtigkeit“ (ebd., 141). Des Weiteren stellt er heraus, dass die Fairness – neben weiteren Tugenden wie „kameradschaftlichem Benehmen“, „Gemeinschaftssinn“ und „Ritterlichkeit“ (ebd., 142) –, als eine der bedeutendsten Charaktereigenschaften einer „sozialen Grundeinstellung“ (ebd.), eine zentrale Rolle hat.

Nun lassen sich natürlich einige Fragen dazu anführen: Was ist denn nun genau mit *Fairness* gemeint? Was ist darunter zu verstehen? Und wie lässt sich dieser Begriff sinnvoll definieren – oder ist eine solche detaillierte Begriffsbestimmung überhaupt möglich? Diesen Fragen wird im Folgenden nachgegangen.

Was auf den ersten Blick als ein doch recht begrenzter und eindeutiger Begriff erscheint, wird bei näherer Betrachtung unscharf und nicht selten in seinem Bedeutungsfeld schwer abzustecken. Grund hierfür ist zum einen die Hinzunahme von Attributen, die die sportliche Situation, in welcher der Begriff verwendet werden möchte, überinterpretieren bzw. zu weitläufig auffassen und infolgedessen dem Begriff zugesprochen werden. Dies hat zur Folge, dass der Begriff seine ursprüngliche Bedeutung verliert, er vermischt sich mit anderen und verflacht dadurch stetig. Ein weiterer Grund für die Unbestimmbarkeit ist das Präfix *fair*. Nimmt man ein gängiges Wörterbuch zur Hand, so wird schnell klar, dass diesem Wortlaut eine Vielzahl an Bedeutungen zukommen, die sich in ihrer Auffassung mitunter stark voneinander unterscheiden. Einige Beispiele[3] seien in der folgenden Abbildung 1 kurz dargestellt:

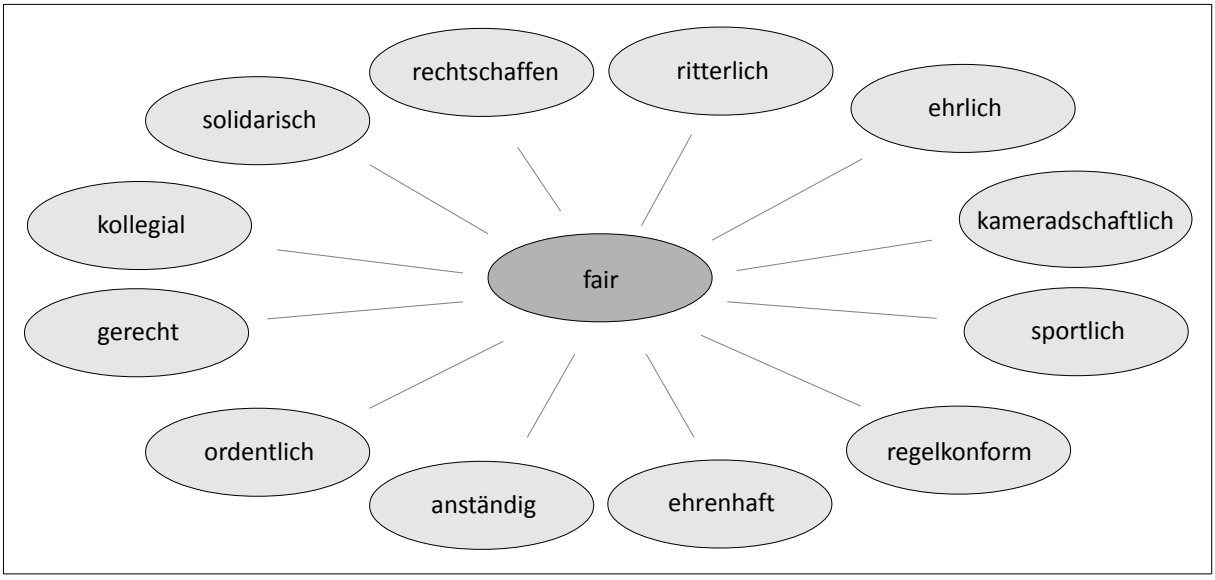


Abb. 1. Bedeutungsvielfalt des Präfixes *fair*

Diese Bedeutungsvielfalt und die Möglichkeit, den Begriff sehr weitläufig dehnen zu können, macht deutlich, dass die *Fairness* als eigenständiger Begriff nur schwer klar abzugrenzen ist. Kuchler (1969, 157) hegt den Gedanken, dass durch diese unterschiedlichen Attribute die „Fairness damit zu den Dingen gehöre, deren Wert in ihrer Undefinierbarkeit und Unbe-

3 Online im Internet unter www.duden.de/rechtschreibung/fair zu finden. Zugriff am 30. Juli 2017.

stimmtheit liegt“. Dennoch lassen sich in vielen Werken Definitionen finden, die dieser Vielfalt versuchen Rechnung zu tragen. An dieser Stelle ist jedoch anzumerken, dass eine Begriffsbestimmung aus geschichtlicher Perspektive vor dem Hintergrund der zentralen These dieser Arbeit mit dem Fokus auf eine Fairnesserziehung im Schulsportunterricht nicht erfolgen soll.[4] Im Folgenden sollen daher Darstellungen des Begriffes *Fairness* und deren Definitions-Versuche aus der Sportwissenschaft und -didaktik vorgestellt werden. Ziel ist es dabei, eine Arbeitsdefinition zu entwickeln, die, wie bereits im Abschnitt zur sozialen Kompetenz, für den weiteren Verlauf dieser Arbeit verwendet werden kann und den Kerngedanken des Begriffes am ehesten repräsentiert. Von einer sozialpsychologischen Perspektive soll daher in Anbetracht der Nähe zum Sport und damit zum Schulsportunterricht abgesehen werden. Vorschläge zur Begriffsbestimmung und -deutung in diesem wissenschaftlichen Bereich lassen sich bspw. dazu in Frey und Bierhoff (2011, 116 ff.) finden.

2.3.1 Vier Ansätze einer Begriffsdeutung

Fairness als noble Freiheit des Wollens

Pilz und Wewer bringen ihre Überlegungen gleich zu Beginn zügig auf den Punkt und formulieren die Fairness „im Rahmen sportlicher Wettkampfhandlungen“ als ein „Bemühen der Sportler, die Regeln konsequent und auch bei erschwerten Bedingungen einzuhalten, im Interesse der Chancengleichheit keine unangemessenen Vorteile entgegenzunehmen oder unangemessene Nachteile des Gegners auszunutzen und den Gegner nicht als Feind, sondern als Person zu achten“ (1987, 11). Diesen Überlegungen gingen bereits Aspekte des Fairplays voraus, die im anschließenden Kapitel näher beleuchtet werden sollen. Die Autoren ziehen zudem Vergleiche zu den Aussagen des französischen Soziologen Pierre Bourdieu. Jener betrachtete die Fairness als die „Spielweise derer, die sich vom Spiel nicht hinreißen lassen zu vergessen, dass es sich um Spiel handelt, und die Spielweise derer, die Rollendistanz zu wahren wissen“ (ebd., 10). Daraus folgernd ergeben sich die bereits in der Überschrift formulierten, wohlklingenden Worte der „noblen Freiheit des Wollens“ (ebd.), also die selbstständige,

4 Sehr schön sind diese Fairnessvorgänger im Werk *FAIRhalten* der Deutschen Olympischen Gesellschaft nachzulesen, wobei Inhalte zahlreicher Autoren zusammengefasst dargestellt werden (1991, 14-47). Einen weiteren Rückblick liefert Müller (2002, 18 ff.), indem er unter anderem das sich über die Jahre hinweg entwickelte Begriffsverständnis in drei Stufen kurz darstellt.

allein vom Individuum ausgehende und von äußeren Umständen unabhängige, freie Umsetzung von einem fairen und sozialen Verhalten allein um des Spieles Willen.

Fairness als Partizipation

Ausgehend von seinen eigenen Interpretationen unter Bezugnahme auf die „agonale Situation“, auf die „partnerschaftliche Situation“, sowie auf die „Erfüllung des Spiel-Kampfsinnes“ und die „Anerkennung der Regeln und Vereinbarungen“ folgert Kuchler in seinem Sportethos (1969, 154 ff.) eine umfassende Darlegung des Fairnessbegriffes.

Er bezeichnet dabei die Fairness als

> „diejenige sportliche Haltung […], die in der agonalen Situation den Gegner als Partner nimmt, im Kampfe den Spielsinn bewahrt, auf Regeltreue und Chancengleichheit achtet, das Gewinnen nicht über alles stellt, die rechte Einstellung zu Sieg und Niederlage gibt, zum echten Einsatz der eigenen Kräfte anspornt, unehrenhafte und ungleiche Vorteile ablehnt, erlittenes Unrecht überwinden hilft, in all diesen Situationen Fragen großzügig und großmütig entscheiden kann *und* damit in der guten Bewältigung der agonalen und partnerschaftlichen Sportsituation teil hat an den Tugenden der Aufrichtigkeit, der Gerechtigkeit, Bescheidenheit, Selbstzucht und Magnanimitas (Herzensgröße, Noblesse)“.

Kuchler macht zudem deutlich und betont eindringlich, dass die Fairness keinesfalls mit diesen zuletzt genannten Begriffen gleichzusetzen ist. Vielmehr besitzt sie eine große Teilnahme an eben diesen, sie „partizipiert“, wie der Autor ausdrücklich anhand seiner Überlegungen aufzeigt. Unter ihr lassen sich viele Begriffe subsumieren und Verbindungen pointieren, von einer Gleichsetzung mit ähnlichen ist allerdings abzusehen.

Fairness als Sportsgeist

Eine ähnliche Richtung wie Pilz und Wewer begründet Gerhardt, indem er den bereits zuvor angesprochenen Präfix *fair* mit den Worten: „Wer von sich aus, aus eigenem Antrieb den Regeln folgt, das nennen wir fair“ (Gerhardt, 1995, 18) erklärt. Für ihn ist *Fairness* etwas von „innen heraus“ (ebd.), wobei die festgelegten Regeln dabei „aus eigener Einsicht“ (ebd.) befolgt werden. Dieses freie, eigenständige Handeln des Einzelnen gründet in einem *Spielen-Wollen*, den Sport *nur* als ein „Spiel“ (ebd., 20) zu sehen und die Aspekte zu beachten, die für die „äußere und innere Garantie des geregelten Spielverlaufs erforderlich sind“ (ebd., 19). Gerhardt bezeichnet daher aus diesen Überlegungen schlussfolgernd die *Fairness* als die

„Tugend des agonalen Spiels“ (ebd.). Damit einhergehend ist für ihn ein *fairer* Sportler ein jener, der „wirklich spielen will, [der] wirklich in seiner Disziplin und damit logischerweise nach den dort geltenden Regeln gewinnen will [und der] in Konfliktsituationen das Spiel nur als Spiel […] will“ (ebd.). Dieses *Spielen-Wollen* induziert schließlich seiner Ansicht nach den „Geist des Sports“ (ebd.), in welchem sich die *Fairness* zeigt.

Fairness als Gebot

Im Gegensatz zu Kuchler stellt Jost (1983, 131) den Begriff als Sammlung, bzw. noch stärker als ein Netz verschiedener Haltungen und Einstellungen dar, die er mitunter als „Gebote“ einer „allgemeineren ethischen Forderung nach kampferhaltendem Engagement“ (ebd.) bezeichnet. Diese lassen sich wie folgt aufführen:

(1) „die Anerkennung und Einhaltung der Spielregeln,
(2) den partnerschaftlichen Umgang mit dem Gegner,
(3) die Fähigkeit, sich in kritischen Situationen des Kampfes und des Wettstreits von der eigenen Rolle zu distanzieren,
(4) auf gleiche Chancen und Bedingungen zu achten,
(5) das Gewinnmotiv zu begrenzen,
(6) rechte Haltung in Sieg und Niederlage und
(7) echten Einsatz der eigenen Kräfte.“[5]

Daneben hebt der Sportpädagoge die Relevanz der Fairness für den Schulsportunterricht hervor. Diese trägt seinen Ausführungen nach zu einem großen Teil zu einer allgemeinen Handlungsfähigkeit bei, welche wiederum als unabdingbar für ein sportliches Handeln zu betonen ist. Diese Ausführungen zum Fairnessverständnis sind dem Sportwissenschaftlichen Lexikon (1983) entnommen, in welchem Jost diesen Begriff definiert.

Auffällig ist in diesem Zusammenhang, dass in einer neueren Auflage dieses Lexikons von 1992 die *Fairness* nicht mehr als eine Sammlung von Geboten definiert wird. Vielmehr konzentrieren sich die Autoren, hier Court und Gerhardt (ebd., 159 f.), auf folgende Worte: „Fairness ist die Tugend des Sports. Sie ist die moralische Haltung, durch die sowohl das Regle-

5 Bei dieser Aufzählung ist allerdings zu betonen, dass die Nummerierung keine Rangordnung verfolgt oder einzelnen Punkten eine größere Bedeutung zuschreibt. Die Verwendung von Ziffern dient lediglich dem Unterstreichen der Gebotsbeschreibung.

ment im einzelnen wie auch die sportliche Einstellung als solche gewahrt werden. Durch Fairness sichert das Individuum aus eigenem Antrieb den Sinn von Wettkampf und Spiel.“ Diese zwei unterschiedlichen Auslegungen des Begriffsverständnisses, welche in einem Zeitraum von nicht einmal zehn Jahren entstanden, lassen bereits an dieser Stelle vermuten, dass eine einheitliche und klar abgesteckte Definition der *Fairness* mitunter nur bedingt möglich sind.

2.3.2 Grundfaktoren und Arbeitsdefinition

Neben diesen vier Ausführungen zur Definition der *Fairness* lassen sich in weiteren Werken sicherlich noch andere ähnliche, mitunter auch unterschiedliche Skizzen finden. Diese Versuche, der Bedeutungsvielfalt des Begriffes *fair* Rechnung zu tragen und dahingehend die *Fairness* möglichst einheitlich zu definieren, münden in einer Vielzahl verschiedener Ideen und Auffassungen – nicht zuletzt durch die von Autor zu Autor unterschiedliche Hinzunahme von Attributen, subjektiven Ansichten und eigenen Interpretationsmustern.

Diesem Gedanken schließt sich Sontheimer (1986, 142) an, indem er die *Fairness* als ein „Bündel von positiven Charaktereigenschaften oder Tugenden, die in besonderer Weise im Sport gefordert“ werden, bezeichnet. Dabei handelt es sich seiner Meinung nach um „keinen klar definierbaren Wert an sich, vielmehr um einen Wertekomplex, in den verschiedene moralische Forderungen und Tugenden eingehen“ (ebd.).

Zu beobachten ist allerdings, und dieser Punkt wird nach Ansicht des Autors dieser Arbeit bereits an den dargelegten Begriffsverständnissen deutlich, dass trotz dieser Vielfalt all diese Überlegungen drei grundlegende Faktoren beinhalten:

1) Respektieren und Achtung des Gegners als Partner und Freund,
2) Einhaltung der getroffenen (Wettkampf-)Regeln,
3) Wahrung der Chancengleichheit.[6]

Wie von Kuchler bereits bemerkt, besitzt dieser Begriff ein nur schwer klar abzusteckendes Feld an Bedeutungen. Dieser Aspekt und die zuvor aufgeführten Überlegungen, eine einheitliche Definition der *Fairness* zu finden sowie weitere Interpretation, wie sie bspw. bei Kuchler (1969, 152 f.) aufgeführt sind, lassen schlussfolgern, dass ein solches Vorgehen nicht möglich ist – unter Beachtung der Bedeutungsvielfalt des Begriffes *fair* auch keinesfalls anzustreben

6 In Anlehnung an Pilz und Wewer (1987, 11) und Müller (2002, 10).

sein sollte. Deshalb sollen, um diesen Begriff im Verlauf der Arbeit und für nachfolgende Ausführungen sinnvoll nutzen zu können, die genannten Grundfaktoren herangezogen werden und im Folgenden die *Fairness* dahingehend – im Sinne einer Arbeitsdefinition – aufspannen.

2.4 Fairplay – ein Gentleman's Agreement[7]

Wie bereits eingangs durch Dimitriou und Schweiger (2015, 17) dargestellt, wird unter *Fairplay* die „aktive Umsetzung von Fairness“ verstanden, also das aktive Beachten und Anwenden der drei oben beschriebenen Grundfaktoren in einer agonalen Spielsituation – aber auch außerhalb des situativen Spielgeschehens.

Die für Fairplay wohl am häufigsten zitierte Interpretation (bspw. zu finden in Lenk & Pilz [1989, 9 f.] oder im Werk der Deutschen Olympischen Gesellschaft [1991, 9]) stammt von dem ehemaligen deutschen Bundespräsidenten Richard von Weizsäcker, die er, anlässlich der Hauptversammlung des Nationalen Olympischen Komitees, am 16. November 1985 hielt. Darin beschreibt er den Gedanken, den „Geist“ des *Fairplay,* „in dem Wert und Würde des Sportes beschlossen sind“, mit den folgenden Worten:

> „Er trifft den unzerstörbaren Sinn der Jugend aller Völker für menschlichen Anstand. Er verlangt nicht nur die formelle Beachtung von Regeln. Nie werden geschriebene Regeln die menschliche Haltung des Fairplay ersetzen können. Der Sportler, der das Fairplay beachtet, handelt nicht nach den Buchstaben, er handelt nach dem Geist der Regeln. Und das Fairplay gehört hier auch zum wahren, zum wirklich schönen Sieg. Erst wenn er sich völlig sicher ist, dass kein einziges Element seines sportlichen Wettkampfes irgendeinen seiner Gegner beeinträchtigt hat, dass er also voll und ganz seinen Sieg nur seiner Leistung zu verdanken hat, nur dann kann sich der Sportler seines Sieges wirklich von Herzen freuen“ (von Weizsäcker, 1986, 107).

Seine weiteren Ausführen lassen ihn schlussfolgern, dass „der Sportler [im Fairplay] seine eigene Würde [wahrt], indem er die Würde des Gegners oder Mitbewerbers achtet. Er hält seinen Sieg rein von Unerlaubtem“ (ebd.).

Auch Müller (1988, 11) versteht unter dem *Fairplay* mehr als nur das Befolgen der Regeln. Ein Sportler, der nach dem *Fairplay*-Gedanken handelt, „will bewusst seinen sportlichen Gegner als Menschen respektieren, dessen Würde achten, ihm Gerechtigkeit, menschliche Solidarität und vielleicht sogar Freundschaft entgegenbringen.“ Entscheidend sieht er dabei den

7 Eine nach Meinung des Autors dieser Arbeit treffende Formulierung des Begriffes (nach Lenk, 1964, 94).

Aspekt, dass Gesetze und Regeln nicht mit dem *Fairplay* konkurrieren, sondern vielmehr eine Prämisse dieses Gedankens darstellen.

Nicht zuletzt lässt sich auch im Sportwissenschaftlichen Lexikon eine *Fairplay*-Definition finden. Trosien (1992, 160 f.) greift, analog zu vorangegangenen Beispielen, ebenfalls die zwei Aspekte auf und versteht unter *Fairplay* ein „Verhalten, das über die Einhaltung von Regeln hinausgeht [1] und damit die positive Überwindung eines gegebenen Bedingungsgefüges (z.B. eine faire Geste im Wettkampf) darstellt“ [2].[8]

Auch bei diesem Begriff wird schnell klar, dass eine eindeutige Definition nur schwer zu bestimmen ist. Dennoch lässt sich das *Fairplay* deutlich einfacher und dem Kerngedanken entsprechender formulieren als die *Fairness*, was aus den vorangegangenen Beispielen erkennbar wird. Entscheidend ist dabei – neben der Einhaltung und Achtung der zuvor festgelegten (Wettkampf-)Regeln – vor allem das soziale Handeln und das soziale Verhalten gegenüber dem Mit- und Gegenspieler. Für eine Haltung im Sinne des *Fairplay*-Gedanken spielen dabei das Respektieren und das Achten des Gegners als Partner und auch als Freund die entscheidende Rolle.

Kuchler (1969, 149 f.) fasst diese Gedanken als Gebote zusammen, die den Charakter des *Fairplay* in seinem Kerngedanken sehr präzise darstellen:

(1) „Anerkennung der Spielregeln, Vereinbarungen und Spielsituationen,
(2) Als-ob-Haltung im Kampfe [das Streiten und Kämpfen im Spiel wird nur gespielt],
(3) Wertschätzung der Gegners als Partner,
(4) Wahrung der gleichen Chancen,
(5) Begrenzung des Gewinnmotivs,
(6) rechte Haltung in Sieg und Niederlage,
(7) Verzicht auf ungleiche Vorteile,
(8) echten Einsatz der eigenen Kräfte [und]
(9) Verzicht auf Kritik und Protest, außer in vorgesehenen Formen.“

8 Hervorzuheben ist an dieser Stelle, dass in der älteren Version dieses Lexikons (1983) der Begriff des *Fairplay* nicht aufgeführt wird.

Zusammenfassend und aus den Überlegungen schlussfolgernd lässt sich demnach *Fairplay* als die Anwendung und Achtung des *Fairnessgedankens* in einer Wettkampf- oder Spielsituation verstehen. Die drei grundlegenden Faktoren der *Fairness* sind ebenso im *Fairplay* zu betonen und spiegeln sich im Handeln des Spielers sowie in seinem Verhalten gegenüber anderen wider. Dabei ist vor allem zu pointieren, dass das Spiel nur als ein Spiel und der Sieg nicht Zweck des Spiels sondern das Spiel als Selbstzweck – eben um des Spieles Willen – angesehen werden soll. Die Umsetzung des *Fairplay* beruht schließlich auf der „Basis guten Willens" (Wildt, 1951, zit. nach Kuchler, 1969, 150) oder, wie Lenk es schlichtweg formuliert, als ein *Gentleman's Agreement*.

2.5 Der Spirit of the Game im Ultimate Frisbee

Da der Spirit of the Game in dieser Sportart einen besonders großen Stellenwert besitzt und somit auch für diese Arbeit zentral ist, erscheint es vielversprechend, diesen Gedanken im folgenden Abschnitt etwas näher zu betrachten – nicht zuletzt wegen des nun immer häufiger auftretenden Fairnessaspekts, dem Fairplay-Gedanken und der Förderung sozialer Kompetenzen durch eine auf diese Aspekte fokussierte Erziehung im Schulsportunterricht.
Der Spirit of the Game-Gedanke als Sportsgeist und als die aktive Umsetzung des Fairplay im Spiel ist *der* Grundgedanke im Ultimate Frisbee. An späterer Stelle (vgl. dazu Seite 43 dieser Arbeit) wird zudem deutlich, dass der Sportsgeist auch im Regelwerk niedergeschrieben ist.
Geißler (1995, 65) fasst diese Manifestierung im Regelwerk und damit die auf den Spieler übertragene Verantwortung mit den Worten zusammen:

> „Ultimate hat seit seiner Entstehung auf Sportsgeist vertraut, wodurch die Verantwortung für Fairplay dem Spieler selbst gegeben wird. Es wird hoher kämpferischer Einsatz zwar gefördert, dieser darf aber niemals auf Kosten der Verpflichtung der Spieler zum gegenseitigen Respekt, des Festhaltens an den vereinbarten Spielregeln oder der Freunde am Spiel gehen. Der Schutz dieser belebenden Spielelemente schließt bestimmte Verhaltensweisen auf dem Ultimate-Spielfeld aus. Aktionen wie das Provozieren des Gegners, gefährliche Angriffe, absichtliche Fouls oder anderes, 'Sieg um jeden Preis-Verhalten' sind ein Verstoß gegen den Spielgeist und sollten von allen Spielern vermieden werden!"

Aus diesen Worten lassen sich drei grundlegende Verpflichtungen für jeden Spieler herausarbeiten, die für den Aufbau eines fairen und eigenverantwortlichen Spiels unerlässlich sind. Der Einsatz des Spielers und dem Willen, das Spiel oder den Wettkampf zu gewinnen, dürfen niemals auf Kosten

- der Verpflichtung der Spieler zum gegenseitigen Respekt,
- des Festhaltens an den Regeln oder
- der Freunde am Spiel

gehen – ein gegenseitiges Vertrauen auf die Einhaltung der Regeln und die Vermeidung von körperlichen Schäden ist daher vorherrschend. Die World Flying Disc Federation (WFDF) sammelt diese Gedanken und nimmt diesen Aspekt deshalb als Vorwort in die offiziellen, internationalen Spielregeln mit auf:

> „All players are responsible for administering and adhering to the rules. Ultimate relies upon a Spirit of the Game that places the responsibility for fair play on every player. It is trusted that no player will intentionally break the rules; thus there are no harsh penalties for breaches, but rather a method for resuming play in a manner which simulates what would most likely have occurred had there been no breach. Highly competitive play is encouraged, but should never sacrifice the mutual respect between players, adherence to the agreed-upon rules of the game, or the basic joy of play."[9]

Daraus ergibt sich ein weiterer wichtiger Aspekt, den Ultimate Frisbee mit sich bringt: *Die Unabhängigkeit von einem Schiedsrichter*. Auch auf offiziellem und internationalem Wettkampfniveau werden Spiele ohne Schiedsrichter ausgetragen – lediglich sogenannte „observer" werden hinzugezogen, denen allerdings keine Schiedsrichterfunktion im eigentlichen Sinne zukommt, sondern mehr eine Funktion als unparteiischer Beobachter, der vor allem in kritischen oder in für die Spieler schwierig zu beurteilenden Situationen als dritte Instanz hinzugezogen werden *kann*. Das Fehlen eines Schiedsrichters hat zur Folge, dass alle zu regelnden Angelegenheiten auf die Spieler übertragen wird. Dadurch wird allen Spielern Eigenverantwortung abverlangt, indem sie selbstständig die Regeln einhalten und auf ein faires Miteinander achten. Die Spieler sagen Regelüberschreitungen oder Fouls selbstständig an – Unstimmigkeiten bzw. eben solche Konfliktsituationen werden infolgedessen von den Spielern selbst gelöst. Dabei gilt die Prämisse, den Gegner zu respektieren und die Regeln zu kennen. Sanktionen, wie bspw. im Fußball die rote Karte, existieren im Ultimate Frisbee nicht.

9 Online im Internet unter wfdf.org/sotg/about-sotg zu finden. Zugriff am 30. Juli 2017.

Ultimate Frisbee betont das Miteinander. Grund für diese Aussage ist der in den Regeln festgelegter Punkt, dass mit der Scheibe nicht gelaufen werden darf. Im Gegensatz zu den deutlich weit verbreiteteren und bekannteren Mannschaftssportarten kann ein einzelner Spieler einen Punkt nicht alleine erzielen. Er ist durch das Regelwerk gezwungen, mit seinen Mitspielern zu spielen – individuelle Erfolgserlebnisse, wie bspw. im großen Fußball, in dem der Stürmer nach einem Sprint mit dem Ball über das gesamte Spielfeld dribbelt, jeden Gegenspieler ausspielt und schlussendlich ein Tor erzielt, können im Ultimate Frisbee nicht auftreten. Ein Punkt wird durch ein kooperatives Handeln in der Mannschaft erzielt – erst dann kommt es zu einem Erfolgserlebnis, an dem die gesamte Mannschaft aktiv mitgewirkt und im Zuge dessen Anteil hat. Auf diese Weise werden alle Spieler gleichermaßen mit ins Spiel eingebunden, ganz gleich ihrer körperlichen, motorischen oder physischen Voraussetzungen. *Eine Mannschaft ist nur so gut wie sein schwächster Spieler!*

Aus diesen Regelungen, die deutlich auf eine Selbstverantwortung der Spieler und damit einhergehend auf ein faires und partnerschaftliches Miteinander Wert legen, wird die Relevanz des Spirit of the Game als verinnerlichte *Fairplay*-Haltung erkennbar.

Natürlich gehört zu jedem Wettkampf auch ein Sieger, in Mannschaftswettkämpfen dementsprechend eine Siegermannschaft. Neben der Verleihung der Siegerpreise gibt es noch den sogenannten *Spirit-Preis*. Dieser wird, ausgehend von *Spirit-Bewertungen* der *Spirit-Zettel*[10], die nach jedem Spiel von beiden Mannschaften ausgefüllt werden, der Mannschaft übergeben, die nach Meinung und abschließender Bewertung der Mehrheit aller beteiligten Spieler am ehesten den Spirit of the Game gezeigt haben.

Neben den regulären Turnieren, an denen die einzelnen Mannschaften geschlossen teilnehmen, gibt es sogenannte *Hat-Turniere*. Für diese Turniere meldet man sich in der Regel online auf einer dafür eingerichteten Homepage an, teilt sein individuell eingeschätztes Leistungs- und Spielniveau mit und wird dann mit anderen Bewerbern zu gleichstarken Mannschaften geformt. Da auf solchen Turnieren oftmals viele Mannschaften entstehen, kommt es nicht selten dazu, dass man seine Mitspieler zu Beginn nicht kennt. Durch diese Art der Turniere weicht das *Gewinnen-Wollen* dem Spaß am Spiel selbst, indem man sich zuerst kennenlernt,

10 Ein Beispiel für einen solchen *Spirit-Zettel* stellt der Deutsche Frisbeesport-Verband (DFV) online auf seiner Homepage unter www.frisbeesportverband.de/wp-content/uploads/2011/01/SOTG-4Spiele-Bogen2014_wir-und-sie.pdf zur Verfügung. Zugriff am 30. Juli 2017.

zusammen Taktiken entwickelt, sich einspielt, sich aufeinander einstellt und im Verlauf des Turniers miteinander wächst.

Sammelt man nun alle diese Aspekte, die charakteristisch für die Sportart Ultimate Frisbee sind, so lässt sich zusammenfassend feststellen, dass dem Spirit of the Game, dem kooperativen Miteinander und insbesondere der *Fairness* ein hoher Stellenwert zukommen.

Wie bereits im Kapitel zum *Projektunterricht* an einigen Stellen beschrieben und nicht zuletzt in diesem Kapitel als Gedanke vor dem Hintergrund einer Teilhabe an einer demokratisch verfassten Gesellschaft aufgeführt, lässt sich spekulieren, ob sich solche Verhaltensweisen im Ultimate Frisbee, die sich in einem sozialen Handeln gegenüber anderen zeigen, auf die Lebenswelt außerhalb des Sports übertragen lassen. Dabei steht im Fokus dieser Überlegung, ob die im Ultimate Frisbee angeeigneten Verhaltensweisen (partnerschaftliches und faires Miteinander, *Fairplay* im Sinne des Spirit of the Game/Sportsgeists, Respektieren des Gegenüber, Achten und Einhalten von Regeln, Achten auf Chancengleichheit, Vermeidung körperlicher Schäden, …) so verinnerlicht werden können, dass auch der vom Sport ferne Alltag davon profitieren und positiven Auswirkungen erfahren kann.

Nun lässt sich berechtigterweise die Behauptung anführen, ob diese Äußerungen zur *Fairness* im Ultimate Frisbee denn nun tatsächlich so vorzufinden sind, wie in den vorangegangenen Abschnitten dargestellt. Wissenschaftliche Studien, die sich über einen längeren Zeitraum mit dieser Problematik auseinander gesetzt haben, existieren nach Wissen des Autors dieser Arbeit nach wie vor nicht. Schließlich wäre es von Vorteil, dass die aktive Ausübung dieser sozialen Kompetenz in dieser Sportart vorzufinden ist, bevor Vermutungen über eine Auswirkung auf alltägliche Situationen angestellt und eine Förderung dieser Kompetenzen durch eine Fairnesserziehung angestrebt werden.

2.5.1 Vorbefragung

Aufgrund fehlender wissenschaftlicher Belege bzw. zu weniger Materialien zu dieser Thematik und der mitunter daraus resultierenden Schwierigkeit, begründete Hypothesen anhand geeigneter Literatur aufstellen zu können, erschien es an dieser Stelle sinnvoll, aktive Ultimate-Spieler zu dieser Thematik im Zuge einer Vorbefragung („Erkundungsuntersuchung“, nach Güllich & Krüger, 2013, 33) zu befragen. Um möglichst viele Spieler unterschiedlicher Mann-

schaften und damit ein breit gefächertes Meinungsbild zu erhalten, wurde ein *Hat-Turnier* als optimal erachtet. Ein solches Turnier fand am 22. April in Mainz auf dem Universitäts-Sportgelände statt, an dem der Autor dieser Arbeit zudem als Spieler aktiv teilnahm. Vor dem Hintergrund ausführlicher Antworten und Meinungen, wurde von einer quantitativen Erhebung in Form eines Multiple-Choice-Fragebogens abgesehen. Aufgrund der zur Verfügung stehenden Zeit (das Turnier fand eintägig statt) und der hohen Anzahl an potenziellen Probanden wurde ein offener Fragebogen einer persönlichen Befragung vorgezogen.

In seiner wissenschaftlichen Prüfungsarbeit für die erste Staatsprüfung für das Lehramt an Grund- und Hauptschulen, die sich vordergründig mit der *Einführung sportlichen Spielens* im Zusammenhang mit Ultimate Frisbee und dem Fairplay-Aspekt beschäftigte, orientierte sich Altenhenne (2000) an drei Fragen, die diese genauer untersuchen sollten. Dieser von ihm erstelle Fragebogen diente als Grundgerüst für die hier durchgeführte Befragung. Der Fragenkatalog wurde um eine Frage, die die verschiedenen Regeln und deren Relevanz im Schulsportunterricht vor dem Hintergrund der geplanten Projektwoche thematisiert, erweitert.

Als Probanden dienten vordergründig alle anwesenden Spieler. Für das Turnier waren ursprünglich 85 Spieler angemeldet, aufgrund schlechter Wetterverhältnisse haben kurzfristig einige abgesagt.

Auf dem Turnier wurden insgesamt 45 in deutsch verfasste Fragebögen verteilt – die gleiche Anzahl an Fragebögen kam auch wieder zurück. Grund für geringe Anzahl an ausgeteilten Fragebögen war die fehlende Möglichkeit, die Spieler zu unterscheiden (in etwa farblich gleiche Kleidung und fehlende Bekanntheit untereinander). Hinzuzufügen ist an dieser Stelle, dass, aufgrund der Sprache, nur deutsche Spieler bzw. Spieler, die der deutschen Sprache mächtig waren, den Fragebogen ausfüllen konnten. Das Konzept eines *Hat-Turniers* erlaubt es aber auch Spielern aus dem Um- und Ausland anzureisen und daran teilzunehmen – unabhängig ihrer Muttersprache oder Herkunft. Zu bekräftigen ist daher, dass zumindest ein paar Fragebögen in englischer Sprache hätten vorhanden sein müssen, um auch diesen eine Möglichkeit zu geben, den Fragebogen auszufüllen und dabei einer Selektion vorzugreifen.

Die Vorbefragung setzte sich aus dem *Namen*, dem *Geschlecht*, dem *Alter*, dem *Beruf*, der *bisherigen Zeit als aktiver Spieler* und dem *Datum der Erhebung* zusammen. Die Hauptbefragung bestand aus vier Fragen, deren Antworten sich hinsichtlich ihrer Ausführlichkeit deut-

lich voneinander unterschieden. Um daher eine gewisse Konsistenz und Übersicht zu wahren, soll im Folgenden je eine Frage mit entsprechend dazugehörigen Antworten präsentiert werden. Eine Auswertung und Interpretation der Ergebnisse soll jeweils im Anschluss an die exemplarische Wiedergabe erfolgen. Eine abschließende Zusammenfassung vor dem Hintergrund der ursprünglich aufgeführten Behauptung soll diese Überlegungen komplettieren.
Die Abkürzung *MZn* steht im Folgenden für den Ort, an dem das Turnier stattfand (hier: Mainz), die Zahl n, die daran angefügt ist, für den n-ten Fragebogen bzw. den n-ten Probanden. Die Äußerungen wurden von den Fragebögen ohne Änderungen übernommen – Rechtschreibfehler hingegen zur besseren Lesbarkeit korrigiert.

2.5.2 Wiedergabe und Interpretation der Ergebnisse

Wie bereits oben angedeutet, sollen die Meinungen, Ansichten und Gedanken aktiver Ultimate-Spieler zum Thema Fairness in dieser Sportart gesammelt werden **(A)**. Es ist daher nicht das Ziel der folgenden Darstellungen, statistische Aussagen treffen zu können – vielmehr soll der Fokus auf ein möglichst breitgefächertes Meinungsbild liegen, um den *Fairnessgedanken* im Ultimate Frisbee näher beleuchten zu können. Die daran jeweils anschließenden Interpretationen **(B)** sollen eine möglichst umfassende Wiedergabe der Ergebnisse darstellen, wobei verschiedene Aspekte betrachtet und Merkmale hervorgehoben werden sollen. Zu betonen ist zudem, dass die hier gesammelten Ergebnisse nicht primär in die Überprüfung und Beantwortung der zentralen Fragestellung dieser Arbeit einfließen sollen. Sie dienen lediglich dazu, ein mögliches *Fairnessbild* dieser Sportart darzustellen. Dennoch soll die Möglichkeit offen gehalten werden, entsprechende Ergebnisse dieser Vorbefragung (bspw. der dritten Frage) in die Planung der Projekteinheit mit aufzunehmen.
Bei der Auswertung der Daten wurde sich vor allem an den Ausführungen Flicks (2005) zum Kategorisieren im Rahmen einer qualitativen Inhaltsanalyse orientiert. Das Vorgehen folgt einem relativ strukturierten Vorgehen. Dabei werden zuerst die vorhandenen Daten, in diesem Fall die aus den Fragebögen erstellten Transkriptionen, in ihre Sinneinheiten zerlegt. Aus diesen werden wiederum verschiedene Kategorien (= charakterisierende Begriffe oder kurze Stichpunkte) entwickelt, welche den Inhalt entsprechend und möglichst genau zusammenfassen. Dabei ist es selbstverständlich denkbar, dass in einer Aussage mehrere Kategorien

vorkommen. Anschließend werden die zahlreichen Kategorien soweit wie möglich gruppiert, um abschließend ein Paket weniger Kategorien zu enthalten, welche die gesamten Aussagen der erhaltenen Daten (Transkription der Fragebögen) konzentrieren. Im Folgenden sollen auf den Kategorien[11] aufbauend die Ergebnisse wiedergegeben und daran anschließend entsprechende Interpretationen angestellt werden.

Ultimate Frisbee kommt aus dem universitären Hochschulsport und wird überwiegend dort in Hochschulmannschaften oder auch in Sportvereinen, die in der Nähe von Universitäten oder in großen Universitätsstädten ansässig sind, ausgeübt. Eine Vielzahl der Spieler wird dementsprechend Student sein bzw. seine universitäre Laufbahn bereits abgeschlossen haben. Zudem kann aufgrund dessen die Vermutung aufgestellt werden, dass der durchschnittliche Ultimate-Spieler im regulären Studentenalter ist, also zwischen 20 und 30 Jahren.

Zu Beginn lassen sich deshalb einige Anmerkungen und dahingehend mögliche Interpretationen anfügen. Anhand der in der Vorbefragung angegebenen Daten der Probanden lässt sich ein durchschnittliches Alter zwischen 26 und 27 Jahren feststellen (26,55). Zu bemerken ist an dieser Stelle, dass einer der Probanden sein Alter nicht eindeutig angegeben hat, die Gesamtzahl daher auf 44 reduziert werden musste. Das niedrigste Alter, das angegeben wurde, lag bei 20 Jahren, welches zweimal auftrat. Der älteste Proband war zum Zeitpunkt der Erhebung 41 Jahre. Diese Ergebnisse decken sich im Mittel mit den zuvor angeführten Überlegungen. Auch die Berufe, die in der Vorbefragung angegeben wurden (einmal Schüler, 24-mal Student, 20-mal andere Berufe), spiegeln diese Tatsache vor dem Hintergrund der Altersspanne und dem jeweiligen Alter der Probanden wider.

Anhand der Geschlecht-Angabe lässt sich feststellen, dass ein Großteil der Befragten männlich ist (37 Probanden), während acht weiblich sind – dies entspricht etwa einem Anteil von 1:5 der Gesamtanzahl. Dennoch ist anzumerken, dass eine solche Frauenquote bei allen (vom Verfasser besuchten Turnieren) anzutreffen ist. Ein möglicher Grund für diesen Umstand könnten die konditionellen Belastungen sein, die Ultimate Frisbee dem Spieler abverlangen – eine Verifizierung dieses Gedankens ist an dieser Stelle allerdings nicht möglich.

11 Die Auswertung und Kategorisierung ist dem Anhang beigefügt.

Tab. 1. *Frage 1 der Vorbefragung*

Frage 1
Hälst Du Ultimate Frisbee im Vergleich zu anderen Sportspielen für ein besonders faires Spiel? Bitte formuliere eine kurze Begründung!

(A) Wiedergabe ausgewählter Antworten

„Ja. Die Nicht-Anwesenheit des Schiedsrichters überträgt die Verantwortung für die Fairness auf jeden einzelnen Spieler. Daher sind alle automatisch mehr gewillt, fair zu spielen.“ (MZ2)

„Es gibt keinen Schiedsrichter als 3. Partei, die man als Gegenspieler sehen muss, um nicht benachteiligt zu werden. Im Frisbee mit einem Gegenspieler/-team will man fair spielen, um sich sportlich gerecht messen zu können.“ (MZ5)

„Nein, da wie in jedem anderen Sport die Regeln so verbogen werden können, dass ein Vorteil entsteht. Bspw. ungerechtfertigte *Calls*[12]. Den Unterschied machen die individuellen Spieler.“ (MZ10)

„Jain. Es gibt keine „Null-Toleranz“-Regelung. Die Spieler müssen selbst bestimmen, wie „fair“ das Spiel ist.“ (MZ19)

„Ja. Das Fehlen einer dritten, unparteiischen Instanz führt dazu, dass sich die Spielenden nur vor sich und dem Gegner rechtfertigen müssen. Vom Gegner erwarte ich faires Handeln. Ich selbst bin somit fast dazu gezwungen, ebenfalls fair zu spielen. „Versteckte“ Aktionen [versteckt vor der dritten Instanz] entfallen. Alle Aktionen, die entgegen der Regeln sind, werden sofort rückgemeldet.“ (MZ21)

„Ja, weil es keine Schiedsrichter gibt und die Spieler alles selbst regeln. Dies dient auch dazu, den Respekt vor den Mitspielern zu wahren und so auch selbst welchen zu erfahren.“ (MZ30)

„Ja, weil es bei dieser Teamsportart keine Schiedsrichter gibt, somit regeln die Spieler das Geschehen selbst. Trotz der Konkurrenz untereinander kann die Disziplin „Ultimate Frisbee“ als eine Sportart des Gemeinsamen anstatt als eine Sportart des Gegeneinanders gesehen werden. Die Spieler halten eine grundlegende Vereinbarung ein und gehen während und außerhalb des Spiels eigenverantwortlich auf Augenhöhe miteinander um.“ (MZ45)

12 Diese und alle weiteren, sportartspezifischen Begriffe, die in dieser Arbeit verwendet wurden, sind dem Anhang in Form eines Glossars zu entnehmen.

(B) Interpretation der Ergebnisse

Diese erste Frage wurde von der Mehrheit bejaht, wobei eine Zustimmung von 40 der 45 Probanden festzustellen war, was in etwa 89 % (88,88 %) aller Befragten entsprach. Das Argument, dass es *keinen Schiedsrichter* im Ultimate Frisbee gibt, wurde als das am häufigsten vorgebrachte für die Zustimmung dieser Frage aufgeführt, wobei 23 aller Probanden diesen Aspekt nannten. Dies entspricht in etwa der Hälfte aller Befragten (51 %). An zweiter Stelle wurden die *Selbstständigkeit bzw. die Eigenständigkeit* der Spieler während des Spiels und der *Spirit of the Gam*e als das Einhalten der Regeln, die Verpflichtung zum gegenseitigen Respekt und ein Fairplay im Mit- und Gegeneinander (jeweils 10 Probanden, in etwa je 22 %) vorgebracht. Unter die Kategorie der Selbst- bzw. Eigenständigkeit fällt vor allem das eigenständige und selbstverantwortete Anzeigen von Fouls und anderen Regelübertretungen oder das faire Ausdiskutieren und das damit einhergehende Lösen der vorangegangenen Situation. An dritter Stelle wurden alle Aspekte subsumiert, die mit der *Community* (6 Angaben, ca. 13 % aller 45 Probanden) zusammenhängen. Mit *Community* ist vor allem die Stimmung auf Turnieren und innerhalb der Gemeinschaft, die überall anzutreffende Motivation der Spieler zum Spielen, aber auch die fehlende „Wir gegen andere-Mentalität“ (MZ41) gemeint. Als weitere Gründe für die stark vorherrschende Fairness im Ultimate Frisbee wurden der *fehlende Körperkontakt* (3 Probanden, was ca. 6 % entspricht), sowie die *nicht vorhandenen finanziellen Ziele* des Sports (*Spielen um des Spieles Willen*), die *Geschlechtertrennung* (Coed-Aspekt), die *Kommunikation* untereinander, sowie die sozialen Aspekte, die mit dem *Spirit* in Verbindung stehen (*Spirit-Bewertung* und *Spirit-Kreis*), und das auf Fairness ausgelegte *Regelwerk* (je eine Stimme ≈ 2 %) genannt.

Hinzu kommt, dass zwei Probanden diese Frage mit einem *Nein* beantworteten (MZ10 und MZ16), ein Proband (MZ19) gab ein *Jain* an, was als ein *Vielleicht* oder als ein *unter Umständen* interpretiert wurde und keinem der beiden Kategorien zuzuordnen war. Bei der Beantwortung der Frage enthielten sich keine Spieler, allerdings ist zu betonen, dass zwei Antworten (MZ5 und MZ18) nicht eindeutig einer Kategorie zuzuordnen waren und deshalb weder als *Ja* noch als *Nein* gewertet werden konnten.

Als Gründe für die Verneinung dieser Behauptung wurde einstimmig die Möglichkeit angegeben, auch die Regeln des Ultimate Frisbee zu seinen Gunsten zu *verbiegen*, bspw. durch falsche *Calls*, auf deren Richtigkeit man besteht. Pointiert wird an dieser Stelle die Abhängigkeit vom Spieler und dessen individuellen Einstellung zur Fairness/Fairplay bzw. zum Spirit of the Game.

Tab. 2. *Frage 2 der Vorbefragung*

Frage 2
Sind Dir von Turnieren und/oder vom Training (Spiel-/Übungs-/Wettkampf-)Situationen in Erinnerung, in denen *Fairplay* eine große Rolle gespielt hat? Wenn ja, nenne Beispiele!

(A) Wiedergabe ausgewählter Antworten

„Bei *Foul-Calls* ist Fairplay immer wichtig. Ich habe ein Spiel erlebt, wo ein Team mit neun Spielern auf ein anderes Team mit 21 getroffen ist. Nach 52 Minuten wurde das Spiel bei 6:5 abgebrochen, da ein Team ausgepowert war. Obwohl Weiterspielen einem Team den Sieg gebracht hätte.“ (MZ1)

„Auf einem Turnier hat ein Spieler in der Endzone die Scheibe gefangen, landete aber – nur für ihn sichtbar – im Aus. Die gegnerische Mannschaft ging von einem Punkt aus und ging in ihre Endzone zurück, der Spieler gab jedoch zu, dass es kein gültiger Punkt war, obwohl dies der spielentscheidende Punkt war.“ (MZ2)

„*Retracted Calls* grundsätzlich, wenn Spieler ihre manchmal impulsiven Entscheidungen noch einmal überdenken.“ (MZ11)

„- Selber *down* oder *out callen*.
- Bei Kollision den Gegenspieler auffordern, ein Foul zu *callen*.“ (MZ18)[13]

„In der überwiegenden Anzahl von Spielen und/oder Situationen spiegelt sich das Fairplay wider. Aufgrund der Natur des Spiels (schnell, intensiv, athletisch) kommt es permanent zu Situationen, in denen es eng ist, sei es körperlich oder mit den Linien. Der *Spirit of the Game* ermöglicht die faire Lösung dieser.“ (MZ21)

„Nein, dafür spiele ich noch nicht lange genug.“ (MZ44)

13 Anmerkung des Verfassers: Bei starkem, unbeabsichtigtem körperlichen Kontakt kann der verursachende Spieler seinen Gegenspieler darauf hinweisen, diesen Kontakt als Foul zu *callen*, wenn er der Meinung ist, dass es ein Foul gewesen war.

(B) Interpretation der Ergebnisse

Das *Zugeständnis* strittiger Situationen zugunsten des Gegenspielers bzw. die *Ablehnung* von Punkten aufgrund nicht klar erkennbarer Vorgänge wurde in dieser zweiten Frage am häufigsten angegeben. Zu betonen ist allerdings, dass nur sechs Probanden konkrete Beispiele verschiedener Spielgelegenheiten (Turnier, Wettkampf oder Training) nennen konnten, was einem Anteil von 24 % aller dazu geäußerten Aussagen (insgesamt 25, was etwa ein Anteil von 56% aller 45 Probanden ist) entspricht. In deren Beispiele wurde dieser Aspekt insgesamt viermal (ca. 67 % der sechs Probanden) aufgeführt und konkret beschrieben. Dabei wurden vor allem Situationen mit den Linien, mit der Endzone, mit dem Zurückziehen von *Calls* bzw. das durch den *Offense*-Spieler selbstständige *Callen* ohne Einfluss durch den Gegenspieler genannt. Das *Rücksichtnehmen auf den Gegenspieler*, wenn erfahrene Spieler neuen Spielern Hilfe geben, bspw. zum Regelwerk, wurde als zweiter Aspekt (etwa 33 %) genannt. Die Aussagen (19 Mal, entspricht 76 % der 25 Angaben), in denen nicht näher auf eine konkrete Situation eingegangen wurde, sondern eher allgemein gehalten und auf verschiedene Spielsituationen anzuwenden sind, richteten sich ebenfalls und vor allem größtenteils (zu etwa zwei Drittel) an den Aspekt des Zugeständnisses bzw. der Ablehnung, die bereits oben beschrieben sind wie bspw. knappe oder strittige Situationen, die durch dritte nur schwer einzusehen und zu beurteilen waren – und, im Zuge dessen, nicht selten zu einem Punkt für die gegnerische Mannschaft führten. Weitere Aspekte, die im Allgemeinen genannt wurden, sind die *Vermeidung von Körperkontakten* beim Verfolgen der Scheibe und das *Zurückziehen der eigenen Bewegungen*, um Schäden zu vermeiden, der *Spirit-Kreis* und das allgemeine *freundschaftliche Miteinander*, wenn auch gegnerische Mannschaften schöne Situationen des eigenen Teams *feiern*. Für diese Ausführungen lässt sich der Gedanke erneut vorbringen, dass das Spiel an sich, das miteinander Spielen in einer freundschaftlichen und sportlich fairen Atmosphäre, deutlich höher angesehen wird, als der bloße Sieg über den Gegner.

Im Allgemeinen wurde diese zweite Frage aber nur von einem geringen Anteil der Probanden beantwortet. 12 Probanden (27 %) enthielten sich und gaben keine Äußerungen an, zwei (ca. 4 %) erwähnten, dass sie keine Beispiele hätten und bei weiteren sechs (etwa 13 %) war eine eindeutige Aussage nicht erkennbar.

Tab. 3. *Frage 3 der Vorbefragung*

Frage 3[14]
Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht: Welche *Regeln* aus dem Spiel wären Deiner Meinung nach für die Schule relevant bzw. unabdingbar, welche könnte man im Sportunterricht reduzieren und welche wären vernachlässigbar?

Im Folgenden sollen beispielhaft Antworten wiedergegeben werden, die in ihren Ausführungen nicht explizit eine gewisse Rangordnung offen legen oder andere Ideen skizzieren. Eine übersichtliche Darstellung der Relevanz der Regeln soll im Anschluss (Tab. 4) erfolgen.

(A) Wiedergabe ausgewählter Antworten

„Jede Regel trägt ihren Teil zum Gesamtspiel, keine ist verzichtbar.“ (MZ10)

„Man muss kurz und knapp seine Meinung gewaltfrei ausdrücken und den anderen auch zuhören und dann eine Entscheidung treffen.“ (MZ13)
„Muss: Nicht laufen mit der Scheibe, kein Körperkontakt, Fairplay als oberste Regel direkt einführen, *Strip = Foul*.
Lockerer/Reduzieren: Travelling, Marking-Infractions.“ (MZ12)

„Regel 1: *Spirit of the Game*: Als zentrales Instrument und richtig beigebracht ermöglicht dieser, in vielen Situationen auch ohne Regelkenntnis die Lösung von Problemen. Unabhängig vom Spiel ist so bereits ein flüssiger Ablauf möglich. Da drumherum kann das Spiel *Ultimate* aufgebaut werden (wie erzielt man Punkte → Kein Laufen mit der Scheibe → Weiterspielen nach *Turn* …).“ (MZ21)

„Ich hatte Ultimate Frisbee in der Schule und *Spirit* hat da gar keine Rolle gespielt. Es sollte auf das Zusammenspiel geachtet werden. Dass nicht nur zwei Leute sich die Scheibe in die Endzone ballern. Vernachlässigen kann man meiner Meinung nach kleine *Calls* wie *Travel*. Außerdem denke ich, dass man die *Handler-Cutter-Struktur* beibehalten sollte, da sonst alle durcheinander laufen und alles Chaos ist.“ (MZ23)

„Relevant: *Fouls*, *Spirit of the Game*, Eigenverantwortung.
Nicht relevant: Pull fallenlassen, Pick, Brick-Punkt.“ (MZ35)

14 Grund für die Hinzunahme dieser Frage war zum einen die Übertragbarkeit auf den Schulsport und die daraus folgende Umsetzbarkeit dieser Sportart unter Einbezug der relevanten Regeln. Zum anderen hatte diese Frage auch persönliche und didaktische Hintergründe, da eine Einführung von Ultimate Frisbee im Schulsport mit der Schwierigkeit verbunden ist, nicht in vollem Umfang zu erkennen, mit welchen Regeln das Sportspiel optimal begonnen werden sollte. Dieser Aspekt war vor allem entscheidend für die geplante Projekteinheit, in der ebenfalls Ultimate Frisbee als bis dato unbekannte Sportart bei Schülern der achten Klasse eingeführt wird.

(B) Interpretation der Ergebnisse

Die Auswertung der dritten Frage ergab eindeutige Ergebnisse in den jeweiligen Spitzen, wenn gleich auch eine Vielzahl an verschiedenen Regeln genannt wurden, deren Relevanz sich im Schulsportunterricht mitunter stark voneinander unterscheidet. Insgesamt wurde die Frage von 42 aller 45 Probanden beantwortet, drei enthielten sich bzw. gaben keine Angaben an. Während zwei der Befragten (MZ10 und MZ40) eine allgemeine Aussage trafen und die Wichtigkeit *aller* Regeln hervorhoben, konzentrierten sich die übrigen Probanden auf die in der Fragestellung angebahnte Relevanz der verschiedenen Regeln im Ultimate Frisbee. Dabei wurden diese entsprechend den drei in der Frage bereits vorformulierten Kategorien (*Relevant*/*Unabdingbar*, *Reduzierbar* und *Vernachlässigbar*) zugeordnet.

Die für den Schulsportunterricht am wenigsten zu vernachlässigende Regel war für mehr als die Hälfte der Probanden die *Kein Körperkontakt*-Regel (23 Stimmen) bzw. die damit einhergehende *Foul*-Regel. Dieser Regel folgte an zweiter Stelle der bereits mehrfach genannte *Spirit of the Game* (17 Stimmen). Den dritten Platz (7 Stimmen) teilen sich die *Selbstregulation* bzw. *Eigenverantwortung* und das Verbot, mit der *Scheibe nicht laufen zu dürfen*. Vier Stimmen erhielt der Aspekt der Fähigkeit, die *Regeln zu kennen* und im Falle einer diskussionsbedürftigen Situation diese sinnvoll anwenden zu können, um diese für beide Parteien sinnvoll zu klären. Weitere Regeln, die drei oder weniger Stimmen erhielten waren bspw. die *Turn-Over*-Regel oder vertiefende Regeln, die verschiedene, spezifische Spielsituationen helfen sollen zu klären, wie bspw. der *Pick*-Call oder das Ansagen eines *Double-Teams*.

Als für den Schulsportunterricht reduzierbar waren dementsprechend Regeln, die zwar für ein effektives und flüssiges Spiel von Relevanz sind, jedoch nicht dafür zwingend notwendig sind. Dies heißt im Umkehrschluss, dass auch ohne diese Regeln ein für alle motivierendes Spiel aufgebaut werden kann, welches die grundlegenden Aspekte bzw. Ziele von Ultimate Frisbee aufzeigt. Unter dieser Kategorie wurden Regeln genannt, die, analog zum davor aufgeführten Punkt, für spezielle Situationen im Spiel geeignet sind (*Marking-Infractions* oder der *Pick*-Call). Der Aspekt des *Calls*, der hier aufgeführt wird, ist dabei nicht als das allgemeine Vernachlässigen von *Calls* zu sehen. Vielmehr soll die Abwicklung eines *Calls* einfach gehandhabt und dahingehend im Spielgeschehen nicht vertieft werden, um den Spielfluss nicht zu lange zu unterbrechen. An dieser Stelle ist zu bemerken, dass aus den Angaben nicht ein-

deutig zu erkennen war, welcher Aspekt mit der Regel des *Travels* gemeint ist. Während einige Probanden mit *Travel* das Laufen mit der Scheibe nach einem Fangversuch verstanden, könnte mit diesem Aspekt auch die deutlich spezifischere Version gemeint sein. Darunter versteht man schlichtweg das Stehen bleiben sobald die Scheibe gefangen ist, der Standfuß muss dabei erkennbar fest auf dem Boden sein (diese Situation kann ebenfalls als *Travel gecallt* werden). Aus diesem Grund wurden Aussagen, die ersteres zu verstehen gaben, dem Punkt der relevanten Regeln zugeordnet, während dieser zweitgenannte Aspekt des *Pivots* (= Standfuß; 6 Stimmen) für als eher vernachlässigbar angesehen und dieser Sparte zugewiesen wurde.

Offside, *Fast-Count*, *Point-Cap* und der *Pick-Call* wurden bspw. als die Regeln genannt, die für eine Einführung von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht von keiner Relevanz sind und daher zu Beginn nicht eingeführt werden sollten. An erster Stelle steht dabei der *Pick-Call* mit 14 von insgesamt 52 für diese Sparte abgegebenen Stimmen. Dieses Ergebnis deckt sich dabei deutlich erkennbar mit denen aus den anderen Sparten – der *Pick-Call* wird hier nur sehr bedingt als notwendig empfunden. Als vernachlässigbar für die Schule gelten schlussendlich vor allem die Regeln, die im fortgeschrittenen Bereich Anwendung finden, bspw. im Verein oder bei Turnieren/Wettkämpfen. Denkbar wäre allerdings, diese Regeln in der Oberstufe (nachdem Ultimate Frisbee bereits in der Mittelstufe eingeführt wurde) vertiefend einzuführen, wodurch das Spiel mitunter interessanter, intensiver und nicht zuletzt auch abwechslungsreicher gestaltet werden könnte.

Die Ergebnisse aus dieser dritten Frage lassen das Gedankenspiel zu, dass Ultimate Frisbee also besonders fair (vgl. dazu Frage 1) angesehen wird, da viele Spieler großen Wert auf die Regeln und deren Einhaltung legen. Die *Kein Körperkontakt*-Regel und der *Spirit of the Game*, die als die universellen und wichtigsten Regeln benannt wurden, könnten ein Indiz für diese Ansicht sein.

Tab. 4. *Relevanz verschiedener Regeln auf Grundlage der Vorbefragung.*

Relevant/Unabdingbar	Anzahl	Reduzierbar	Anzahl	Vernachlässigbar	Anzahl	Enthaltungen
Foul/kein Körperkontakt	23	Travel (Pivot)	6	Pick	14	3
Spirit of the Game	17	Pick	3	Stall	8	
Selbstregulation/Eigenverantwortung	7	Turn-Over	3	Travel (Kein Laufen mit der Scheibe)	7	
Travel (Kein Laufen mit der Scheibe)	7	Double-Team	3	Drop beim Pull	5	
Regeln zur Diskussion	4	Call	2	Brick	4	
Stall	4	Strip	1	Offside	4	
Marking-Infractions	3	Stall	1	Pivot-Travel	3	
Calls	3	Kein Laufen mit der Scheibe	1	Time-Cap	3	
Turn-Over	3	Marking-Infractions	1	Fast-Count	1	
Pull	3			Double-Team	1	
Punkt	3			Point-Cap	1	
Strip	3			Marking-Infractions	1	
Grundregeln	3					
Pick	2					
Dangerous-Play	1					
Double Team	1					
Spirit-Circle	1					
Spielfeldbegrenzung	1					
Summe	**89**		**21**		**52**	

Tab. 5. *Frage 4 der Vorbefragung*

Frage 4
Kannst Du Dir vorstellen, dass die Einführung von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht, hinsichtlich der Erziehungsziele Kooperation, Fairness und gegenseitiger Rücksichtnahme, mehr Erfolg mit sich bringt, als die Praktizierung der klassischen Mannschaftssportarten? Bitte formuliere eine kurze Begründung!

(A) Wiedergabe ausgewählter Antworten

„Ich habe mit Ultimate in der Schule angefangen, der Zusammenhalt in meiner Klasse war eindeutig besser als bei anderen Klassen, die die „klassischen“ Sportarten gespielt haben. Deswegen würde ich sagen, dass Ultimate Frisbee definitiv Erfolg mit sich bringt.“ (MZ1)

„Ja. Besonders der Fairnessaspekt wird geschult, weil die Schüler die Einhaltung der Regeln selbst überwachen. Kooperation ist im Klären der *Calls* sehr wichtig, Rücksichtnahme nicht mehr als bei anderen Mannschaftssportarten auch.“ (MZ2)

„Nein. Jeder Sport hat Regeln, die man befolgen muss. Ich kann Ultimate unfair spielen und ich kann Fußball unfair spielen. In beiden Fällen wird die Unfairness sanktioniert. Und wenn man in Sportarten, die fremd-reguliert sind, mal ohne Schiedsrichter spielt, wird die unfair behandelte Mannschaft Mittel finden, den Nachteil auszugleichen.“ (MZ16)

„Ja, schult zum einen den *Spirit*-Gedanken im Sport, Team-Gedanke und, dass Gewinnen nicht alles ist.“ (MZ18)

„Nicht unbedingt. Zentral ist der *Spirit*. Welche Sportart darum aufgebaut wird, ist meiner Meinung nach sekundär. Vorteil beim Ultimate ist allerdings der meist ähnliche Vorkenntnisstand. Ein neues Konzept wie der *Spirit* lässt sich somit unabhängig von eingefahrenen Mustern besser vermitteln. Alle können mitmachen, niemand wird ausgegrenzt.“ (MZ21)

„Vielleicht, aber man kann alle Sportarten auf Fairness aufbauen. Kontaktlosigkeit hilft sicher, Pubertierende entspannt zu halten.“ (MZ24)

„Kann ich nicht beurteilen, da durch die Einführung des *Spirits* eventuell ein Zwang besteht, was zum gegenteiligen Effekt führen kann.“ (MZ29)

„Ja, da ein faires und respektvolles Miteinander beigebracht wird. Auch Sachen wie der *Spirit-Circle* entschärfen die Konkurrenz, die auf dem Spielfeld geherrscht hat.“ (MZ30)

„Nein, ist aus meiner Sicht mehr vom Lehrer abhängig. Gut ist sicher, dass es keine Schiedsrichter gibt. Das geht aber auch bei anderen Sportarten.“ (MZ32)

„Ja, da man selber in der Entscheidungsfindung und Lösung von Problemen/*Fouls* beteiligt ist. Man entscheidet gleichberechtigt mit anderen Spielern und bekommt die Entscheidung nicht 'von oben' von einem Schiedsrichter verordnet.“ (MZ33)

(B) Interpretation der Ergebnisse

Im Gegensatz zu den zwei vorangegangenen Fragen, die spezifische *Fairplay*-Situationen und für den Schulsportunterricht relevante Regeln thematisierten, war bei dieser, bei der der Fokus auf der Umsetzbarkeit von Ultimate Frisbee im Schulsport und den damit einhergehenden positiven Effekten für allgemeine Erziehungsziele lag, nur eine Enthaltung zu bewerten. Knapp drei Viertel (33 von 45) der Probanden stimmten dieser Behauptung zu und konnten konkrete Gründe für ihre Ansichten angeben. Als die am häufigsten genannte Begründung dafür ist die *Erziehung zur Selbstständigkeit/Eigenverantwortung* und die damit einhergehende *Schülerzentrierung durch einen fehlenden Schiedsrichter* aufzuführen. Neben diesen Argumenten wurde besonders die *Stärkung des Zusammenhalts* durch ein soziales Miteinander, die *homogenen Vorkenntnisse*, die die Schüler aufgrund des geringen Bekanntheitsgrades dieser Sportart mitbringen, der *„der Sieg steht nicht im Vordergrund“*-Gedanke und eine *Erziehung zur Selbstregulation* genannt. Als weitere Begründungen für eine Zustimmung dieser angeführten Behauptung wurden zudem folgende Aspekte genannt: Eine *Förderung des fairen Verhaltens* durch eine permanente Fokussierung auf diese Fähigkeit vor dem Hintergrund des *Spirit of the Game*, eine *Förderung der Kooperationsfähigkeit*, das *Üben von Argumentations- und Diskussionsverhalten* (nicht nur während des Spiels bei *Calls*, sondern auch bspw. im Anschluss im *Spiritkreis*), die geringen „genderbedingten Nachteile“ (MZ36), das stetige *Aufzeigen der Relevanz von Regeln und Normen* in Anbetracht der fehlenden dritten, unparteiischen Partei sowie der *fehlende Körperkontakt*.

Gründe für eine Unsicherheit der vier Probanden lagen überwiegend in der Umsetzbarkeit von Ultimate Frisbee. Dabei führten sie zwar auf, dass ein gewisses Potenzial vorhanden ist – in diesem Teil stimmen sie daher der Behauptung zu – eine Umsetzung im Sportunterricht allerdings mit Problemen verbunden sein kann bzw. auch ist. Ein Erfolg ist daher nur unter

gewissen Umständen auszumachen, was ihre Unsicherheit begründen würde. Ein weiterer Punkt, der genannt wurde, ist die Einstellung, die die Spieler mitbringen. Auch dieser kann ein Grund für die Wahrnehmung von Ultimate Frisbee als faire, soziale Sportart sein und muss daher von den Schülern im Unterricht nicht zwingend analog aufgefasst werden.
Das entscheidende Argument für eine Verneinung und damit eine Ablehnung dieser in der Frage aufgestellten Vermutung ist die Übertragbarkeit des *Spirit*-Gedankens auf andere Sportarten. Ihrer Auffassung nach besitzt Ultimate Frisbee durch seine *Art* gewisse positive Grundzüge, die vorteilhaft für eine solche Erziehung sind, allerdings lässt sich dieses Konzept nach Auffassung der Probanden ebenso auf andere Sportarten übertragen. Dabei heben sie hervor, dass der *Spirit* zentral ist, eine mögliche Erfüllung der Erziehungsziele schlussendlich aber vom Lehrer, dessen Kompetenzen/Vorkenntnissen und dessen Fähigkeit, diesen Gedanken optimal auf andere Sportarten anzuwenden, abhängig sein wird.

Die Ergebnisse aus dieser Vorbefragung machen deutlich, dass die *Fairness* im Ultimate Frisbee – ganz gleich in welcher Situation – einen hohen Stellenwert besitzt. Zum einen unter dem Aspekt des Spirit of the Game als eine aktive Umsetzung eines fairen und partnerschaftlichen Verhaltens. Andererseits aber auch, um in Interaktions- und Konfliktsituationen entsprechend fair und für beide Parteien gerecht handeln zu können. Dazu gehört auch das Kennen und Anwenden der Regeln sowie ein kooperatives, rücksichtsvolles und unterstützendes Verhalten nicht nur dem Mit-, sondern auch dem Gegenspieler gegenüber. Die zu Beginn geäußerte Überlegung lässt sich aufgrund der erhaltenen Resultate bestätigen. Demnach ist ein faires Verhalten im Ultimate Frisbee vorhanden, wird – angesichts des fehlenden Schiedsrichters – von jedem Spieler verlangt und im Sinne eines fairen Spiels auch erwartet.

Nun bleibt die Frage offen, wie sich solche Eigenschaften, diese bereits mehrfach angesprochenen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die zu einer Qualitätssteigerung der sozialen Kompetenz erheblich beitragen sollen, im Schulsportunterricht entwickeln und fördern lassen. Der Ehrenpräsident des Nationalen Olympischen Komitees für Deutschland, Willi Daume, konstituierte diese Überlegungen mit den Worten: „Zu Fairness kommt man nur durch Erziehung“ (in Gerhardt & Lämmer, 1995, Vorwort VII), Sontheimer nimmt den Aspekt der Erfahrung mit auf und postuliert, dass man durch den Sport und durch seine „Ausübung auch

moralisch profitiert, denn, indem man sich sportlich betätigt, entwickelt und verfeinert man den Sinn für die Fairness im sportlichen Umgang miteinander“ (1986, 142). Müller (2002, 32) greift diesen Erfahrungs-Aspekt auf, indem er ein soziales Lernen und damit einhergehend ein Erlernen fairen Verhaltens und Handelns durch ein „Lernen durch Erfahrung“ hervorhebt. Dabei „sollen gewonnene Erkenntnisse und Einsichten […] in der anschließenden Spielpraxis überprüft, vertieft und weiterentwickelt werden, um sie später im Lichtkegel der Reflexion zu betrachten.“ Der Autor betont zudem, dass ein „Lernen, das das eigene Verhalten beeinflussen soll, […] nur durch Selbst-Entdecken und Selbstaneignung geschehen“ kann. Ein ständiges Reflektieren der gesammelten Erfahrungen – auch zu Verhaltensweisen im Sinne der *Fairness* – ist daher unabdingbar und essentiell für eine Ausbildung und Weiterentwicklung sozialen Verhaltens. Trosien (1992, 160 f.) nimmt den Schulsport stärker in den Fokus und hebt in diesem Zusammenhang die Fairnesserziehung „im Rahmen der Erziehung zum sozialen Verhalten“ hervor. Dabei betont er, dass vor allem dem Schulsportunterricht in dieser Hinsicht eine bedeutende Aufgabe zukommt. Aus diesen Überlegungen wird deutlich, dass solche Verhaltensweisen durch ein selbstständiges, aktives Handeln im Sport, und nach Trosien auch besonders durch den Schulsportunterricht, angeeignet werden können. Durch eine ständige Auseinandersetzung mit dem sozialen Umfeld, vor allem in den unterschiedlichsten Konfliktsituationen, wird dieser *Fairnesssinn* erfahren, gefördert und nach und verfeinert. Abschließende Reflexionen sollen diese Erfahrungen aufgreifen, um so nachhaltig den Fairnessgedanken positiv zu beeinflussen.

Auf diesen Überlegungen aufbauend soll eine Sporteinheit, genauer sogar eine Sportprojektwoche entwickelt werden, in der, neben der Aneignung einer grundlegenden Spielfähigkeit, der Fairnessaspekt im Vordergrund steht. Die verschiedenen Übungs- und Spielformen sollen, neben dem Erwerb der Techniken, der Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Situationen dienen, wobei der Fairnessgedanke im Zuge eines sportlich fairen Miteinanders stets hochgehalten und eingefordert werden soll. Abschließende Reflexionsphasen („Eine reflektierte Werteerziehung ist unabdingbar“ [DOSB, 2009, 15]) sollen ein Aufgreifen der gesammelten Erfahrungen ermöglichen, die wiederum gemeinsam reflektiert und hinsichtlich dieses Gedankens weiterentwickelt und verinnerlicht werden sollen.

3. Sachanalyse zur Projekteinheit

Ultimate Frisbee (kurz auch: *Ultimate*) ist eine körperkontaktfreie Mannschaftssportart, welche sich in den letzten Jahren, vor allem in Europa (Wulff, 2007), immer mehr etablieren konnte – sowohl im Freizeitsportbereich, als auch im Vereins- und Profisport. Es ist ein schneller und „konditionsintensiver Teamsport, der Eigenverantwortung, Fairness und körperlosen Einsatz erfordert“ (Kunert, 2010, 5). Ultimate wird *outdoor* (im Freien) von zwei Mannschaften à sieben Spielern (*indoor*: fünf) und ohne Schiedsrichter, also ohne eine dritte, unparteiische Instanz, welche Regelverletzungen oder Konflikt- bzw. strittige Situationen regelt, gespielt.

3.1 Räumliche und materielle Voraussetzungen

Abb. 2 zeigt das rechteckige Ultimate-Spielfeld, welches 100 m in die Länge und 37 m in die Breite misst. Ähnlich dem American Football gibt es auch hier zwei Endzonen, die sich innerhalb des Spielfeldes an den Stirnseiten befinden und jeweils 18 m lang sind – die Zentralzone bzw. das Hauptspielfeld misst eine Länge von 64 m. Die Eckpunkte der beiden Endzonen lassen sich mit acht Pylonen am Spielfeldrand abstecken. Als Spielgerät dient eine 175 g schwere Scheibe mit einem Durchmesser von ca. 28 cm, weitere Materialien oder andere Geräte werden für ein Ultimate-Spiel nicht benötigt.

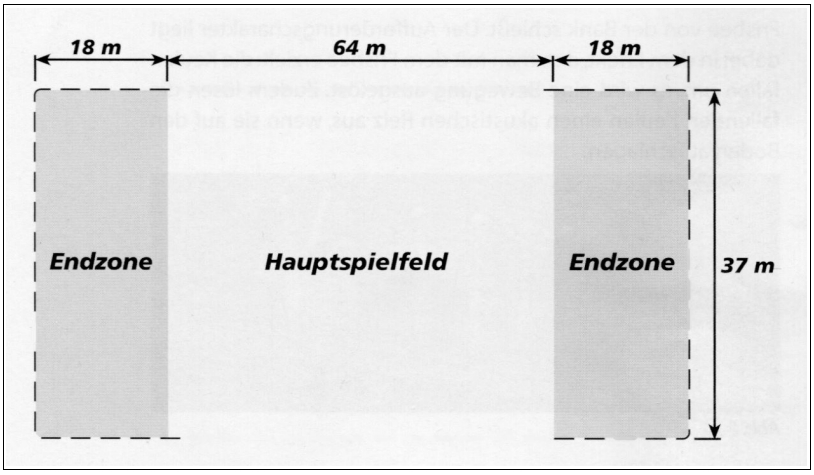


Abb. 2. Spielfeldgröße beim Ultimate Frisbee

3.2 Die Spielidee und elementare Grundregeln

Auch bzgl. der Spielidee lassen sich Gemeinsamkeiten zum American Football finden. Die grundlegende Idee von Ultimate ist es, durch das Fangen der von einem Mitspieler geworfenen Scheibe in der gegnerischen Endzone einen Punkt zu erzielen – ohne dass diese den Boden vorher berührt hat. Die Spieler der anderen Mannschaft versuchen, das Angriffsspiel zu stören bzw. zu unterbrechen, indem sie Pässe abfangen oder die Scheibe auf den Boden schlagen. Gelingt ihnen das, kommt die verteidigende Mannschaft in Scheibenbesitz. Ein Laufen mit der Scheibe ist verboten – ein Sternschritt um die eigene Körperlängsachse ist jedoch erlaubt, solang ein Fuß fest auf dem Boden bleibt.

Nachdem nun Ultimate in seiner Grobform vorgestellt und anhand der Spielidee näher beleuchtet wurde, sollen nun die elementaren Grundregeln kurz erläutert werden.[15] Bevor das Spiel beginnt, wird entschieden, welche Mannschaft zuerst verteidigt bzw. den Anwurf hat. Zu Beginn eines jeden Spiels und nach jedem *Pull* stellen sich je sieben Spieler einer Mannschaft an ihrer Endzone in Blickrichtung zur gegenüberliegenden auf. Sobald beide Mannschaften bereit sind (in der Regel durch das Hochstrecken eines Armes deutlich gemacht), wird die Scheibe durch die verteidigende Mannschaft so weit wie möglich in Richtung der gegnerischen Spieler geworfen, wodurch diese in Scheibenbesitz gelangen.
Wie bereits oben angedeutet, kommt ein *Turn-Over* und dadurch ein Wechsel des Scheibenbesitzes durch das Wegschlagen eines gegnerischen Passes zustande. Zu einem *Turn-Over* kommt es im Allgemeinen immer dann, wenn die Scheibe den Boden berührt oder ins Aus geht. Die *Defense* erhält die Scheibe dann an dem Ort, wo sie liegen geblieben ist (dies muss nicht immer die selbe Stelle sein, an der sie auch den Boden zuerst berührt hat) – bei einem Aus dort, wo sie das Spielfeld zuletzt verlassen hat.
Beim Ultimate ist eine Verteidigung nur durch *einen* Spieler erlaubt. Der verteidigende Gegenspieler darf dabei maximal einen Frisbee-Durchmesser an den Angreifer heran. Des weiteren wird körperkontaktfrei gespielt, d.h., dass jede Berührung als ein Foul angesehen und *gecallt* werden kann (eine gewisse Berührungstoleranz sollte in bestimmten Situationen,

15 Der Verfasser dieser Arbeit verzichtet dabei vor dem Hintergrund der Relevanz für den Schulsportunterricht auf eine ausführliche Darstellung der einzelnen Regeln bzw. auf die Ausführung weiterer Regeln. Vgl. dazu Rittberger (1999) oder auch Geißler (1995).

bspw. beim Fangen, gegeben sein). Wird der Fänger beim Fangversuch von seinem Verteidiger oder einem anderen Gegenspieler berührt, kann dieser ein *Foul* anzeigen. Kommt dabei eine Einigung, bspw. durch die Anerkennung des Fouls durch den Verteidiger, zustande (*no-contest*), werden entsprechende Schritte zur Spielfortsetzung eingeleitet. In diesem Falle würde der Angreifer in Scheibenbesitz bleiben. Sollte keine Einigung erzielt werden (*contest*), so wird der entscheidende Spielzug wiederholt. An dieser Stelle ist zu betonen, dass keine harten Sanktionen im Regelwerk vorhanden sind, die in solchen Fällen ausgerufen werden könnten. Lediglich verschiedene Handhabungen der aktuellen Situation, wie bspw. die Wiederholung des letzten Wurfes, um das Spiel fortsetzen zu können, sind in den Regeln festgesetzt. Daraus ergibt sich einerseits eine Verantwortung für jeden Spieler, der dafür Sorge tragen muss, dass das Spiel fair und flüssig für alle Beteiligten ablaufen kann. Andererseits wird jedem Spieler eine hohe Regelkenntnis abverlangt, um diese auch einhalten und beachten zu können und dahingehend Fouls oder andere Regelüberschreitungen vermeiden zu können.

Gespielt wird, wie zu Beginn dieses Kapitels angedeutet, ohne Schiedsrichter. Diese Funktion wird auf jeden Spieler auf dem Feld übertragen. Regelverletzungen wie *Fouls*, *Time-Outs* oder *Travel-Calls*, rufen (*callen*) die Spieler eigenverantwortlich aus, wodurch strittige Situationen und Meinungsverschiedenheiten unter den *zwei* beteiligten Spielern eigenständig und fair auf dem Spielfeld ausdiskutiert werden. Dabei gilt die Grundannahme, dass keiner der beteiligten Spieler die Regeln vorsätzlich verletzen oder dem anderen absichtlich Schaden zufügen will.

Anders als bei anderen Mannschaftssportarten darf eine Auswechslung nur nach einem Punkt oder nach einer Verletzung durchgeführt werden. Im Falle eines Punktes können beliebig viele Spieler auswechseln.

Aufgrund des fehlenden Schiedsrichters sind die Regeln im Ultimate Frisbee essentiell und sollten allen Spieler bekannt und damit jederzeit anwendbar sein. Dabei ist zu betonen, dass eine Relevanz und damit eine Rangordnung von Autor zu Autor unterschiedlich ist – auch der Aspekt, *welche* Regeln als grundlegend angesehen werden, variiert. Während Kunert (2010) bspw. den Spielfeld-Aspekt nicht aufführt, nimmt der DFV[16] diesen in seine Liste auf.

16 Online im Internet auf der Seite des DFV unter http://www.frisbeesportverband.de/index.php/verband/ultimate/regeln/zu finden. Zugriff am 31. Juli 2017.

Auch in anderen ungedruckten Quellen[17] lassen sich wiederum abweichende Zusammenstellungen finden wie bspw. die Hinzunahme des Fangaspekts oder auch der Mindestabstand zum scheibenbesitzenden Angreifer.

Im Folgenden sollen diese zehn Grundregeln, unter Ultimate-Spielern auch gelegentlich als die *10 Goldenen Regeln* bezeichnet, aufgelistet werden. Diese zehn regeln das primäre Spielgeschehen auf dem Spielfeld und sollen im Ganzen für ein faires und flüssiges Spiel sorgen.

1. Spirit of the Game

   > „Ultimate betont die Sportlichkeit, Anstand und Fairplay. Kämpferischer Einsatz wird zwar gefördert, darf aber niemals auf Kosten des Respekts vor dem Gegner, der Regeln und dem Spaß am Spielen gehen." (DFV, vgl. Fußnote 16)

   Diese Regel steht stets an erster Stelle, dominiert alle ihr folgenden und stellt die Erwartungen bzw. die Anforderungen an jeden Spieler dar.
2. Spielfeld
3. Spielbeginn
4. Spielablauf
5. *Turn-Over*
6. Kein Körperkontakt
7. Foul
8. Punktgewinn
9. Spielerwechsel
10. Eigen- bzw. Selbstverantwortung

Mithilfe dieser Regeln lässt sich bereits für Anfänger ein flüssiges, intensives und faires Spiel erstellen, solange jeder die vereinbarten Regeln kennt, sie achtet und sowohl sie als auch seine Mit- und Gegenspieler respektiert. Diese Spielregeln und das Festhalten an einem fairen und ehrlichen Verhalten in Verbindung mit dem Sportsgeist ermöglichen eine Eigenverantwortung seitens der Spieler – und fordern diese gleichermaßen zu jedem Zeitpunkt ein. Trotz der Konkurrenz und des kämpferischen Einsatzes, welche das Spiel von beiden Mannschaften abverlangt, werden alle Spieler – und natürlich auch die Personen, die sich außerhalb des

17 Auf einer schweizerischen Schul- und Freizeitsportseite sind beispielhaft zehn Grundregeln von Ultimate Frisbee aufgeführt. Online im Internet unter https://www.mobilesport.ch/wp-content/uploads/2011/05/Hilfsmittel_pb39_p15_d.pdf zu finden. Zugriff am 31. Juli 2017

Spielfeldes befinden – dazu angehalten, sich gegenseitig zu respektieren, die Regeln einzuhalten und den Sportsgeist, den *Spirit of the Game*, als Ehrenkodex zu achten.

Die für diese Arbeit geplante Projektwoche soll sich bei der Einführung der Spielregeln an diesen Grundregeln orientieren. Zusätzlich sollen aber noch die Ergebnisse aus der dritten Frage der Vorbefragung, sowie eigene Präferenzen, Erfahrungen und Ansichten bzgl. der Relevanz des Verfassers dieser Arbeit in die Planung mit einfließen.

III. Darstellung zentraler Thesen und methodischer Vorüberlegungen

1. Konkretisierung der Arbeitsthese

Wie bereits im vorangegangen Kapitel aufgezeigt und anhand der Vorbefragung bestärkt, besitzt der Sportsgeist als Spirit of the Game, das faire und respektvolle Miteinander und auch das eigenständige, den Gegenspieler achtende, Ausdiskutieren von strittigen Situationen einen hohen Stellenwert im Ultimate Frisbee. Wie zu Beginn angedeutet, soll diese Arbeit keinesfalls einen Leitfaden zur Einführung von Ultimate im Schulsport darstellen, ferner soll der Aspekt behandelt werden, welche Vorteile eine Praktizierung dieser Sportart in der Schule mit sich bringen könnte. Dabei soll der Fokus auf der Entwicklung der sozialen Kompetenz Fairness und deren aktiven Umsetzung als Fairplay in spielerischen Situationen liegen.

Die zentrale Fragestellung dieser Arbeit und die damit einhergehende Einheit in der Projektwoche liegt deshalb darin, zu prüfen, ob sich mithilfe der Sportart *Ultimate Frisbee* im Schulsportunterricht das soziale Verhalten der Schüler fördern lässt. Dieser Fragestellung ging die Annahme – aber auch Überlegungen und Beobachtungen des Verfassers dieser Arbeit auf Turnieren, Wettkämpfen und im Training – voraus, dass Ultimate Frisbee aufgrund seines Konzepts und seiner fairen, partnerschaftlichen Art eben einen solchen Beitrag zur Sozialisation der Schüler leisten kann. Im Zuge dieser Gedankenexperimente und Ideen lässt sich die zentrale These dieser Arbeit formulieren, die schlussendlich ausschlaggebend sein soll für weitere Überlegungen und Planungen:

> *Der Einsatz von Ultimate Frisbee im projektorientierten Schulsportunterricht hat einen positiven Einfluss auf das soziale Handeln der Schüler und wird sich positiv auf das Fairnessverhalten auswirken.*

Dabei soll keinesfalls die gesamte Bandbreite an sozialen Kompetenzen betrachtet werden, wie sie bspw. Kanning (2009) auflistet, vielmehr soll die *Fairness* als eine dieser Kompetenzen unter besonderer Berücksichtigung stehen – eben da sie als das charakteristische Merkmal von Ultimate neben dem *Spirit of the Game* angesehen wird.

2. Formulierung zentraler Hypothesen

Aus dieser Fragestellung lassen sich die für diese Arbeit zentralen Hypothesen ableiten, die im Zuge des Projektunterrichts anhand eigener Aufzeichnungen und Beobachtungen sowie mithilfe einer abschließenden Schülerbefragung in Form eines Kleingruppeninterviews überprüft werden sollen.

Aus den bisherigen Ausführungen wurde deutlich erkennbar, dass der *Spirit of the Game*-Gedanke einen hohen Stellenwert im Ultimate Frisbee inne hat – nicht zuletzt durch seine Verankerung im Regelwerk an erster Stelle und als allgemein anerkannter Kodex unter Ultimate-Spielern. Nun bleibt allerdings noch die Frage offen, ob zwischen diesem *Spirit*-Gedanken und der *Fairness* tatsächlich ein Zusammenhang besteht. Eine erste Hypothese lässt sich daher wie folgt formulieren:

(1) *Der Spirit of the Game-Gedanke im Ultimate Frisbee hat einen Einfluss auf das Fairnessverhalten der Schüler im Schulsportunterricht.*

Die zweite Hypothese, die direkt aus der zentralen These dieser Arbeit formuliert wurde, soll den zweiten Grundgedanken dieser These aufnehmen, indem sie den *Fairnessaspekt* bewusst fokussiert. Um den ersten beschriebenen Aspekt, den des sozialen Handelns als die aktive Umsetzung und Anwendung sozialer Kompetenzen, zu überprüfen, lassen sich zwei weitere Hypothesen ergänzen:

(2) *Wenn Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht eingesetzt wird, dann kann dies hinsichtlich des Fairnessgedanken positive Erfolge mit sich bringen.*

(3) *Wenn Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht eingesetzt wird, dann kann dies hinsichtlich der Kooperationsbereitschaft positive Erfolge mit sich bringen.*

(4) *Wenn Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht eingesetzt wird, dann kann dies hinsichtlich der gegenseitigen Rücksichtnahme positive Erfolge mit sich bringen.*

Dabei wurden bewusst die Kompetenzen *Kooperationsbereitschaft* und *gegenseitige Rücksichtnahme* gewählt, die sich im sozialen Handeln einer Person widerspiegeln. Grund für die Wahl dieser beiden Kompetenzen ist ihre mindestens ebenso große Relevanz im Ultimate Frisbee. Während die *Fairness* sich allgemein und vor allem im S*pirit of the Game*-Gedanken zeigt und damit im Regelwerk niedergeschrieben ist, werden diese beiden Kompetenzen überwiegend im agonalen Spielgeschehen für ein effektives und faires Spiel benötigt.

Durch ein kooperatives, partnerschaftliches Verhalten – sei es mit dem Mit- oder auch mit dem Gegenspieler – können strittige Situationen auf dem Spielfeld zügig und für beide Parteien fair geregelt werden. Unter Umständen wird die Häufigkeit solcher Situationen durch die Bereitschaft zur Kooperation auch verringert. Dabei spielt vor allem die *gegenseitige Rücksichtnahme* mitunter eine große Rolle, wie bspw. aus den Ergebnissen der zweiten Frage der Vorbefragung (34 f.) deutlich wird. Dadurch kommt beiden Kompetenzen ein hoher Stellenwert zu – eine Aufnahme dieser in die Hypothesen wurde demnach als sinnvoll erachtet.
Durch das Fehlen eines Schiedsrichter wird den Spielern deutlich mehr Eigenverantwortung, Selbstständigkeit und Selbstorganisation abverlangt. Auch dieses Konzept könnte Auswirkungen auf ein faires, soziales Handeln – auch unter Berücksichtigung der zuvor benannten Kompetenzen – haben. Dahingehend lässt sich eine fünfte Hypothese aufstellen:

(5) *Je mehr Wert auf die Selbstständigkeit bei der Lösung von Konfliktsituationen gelegt wird, desto fairer agieren die Schüler im Spiel untereinander.*

Mithilfe dieser fünf Hypothesen lassen sich erste Skizzen anfertigen, welche grundlegenden Aspekte in diesem Projektunterricht fokussiert werden sollen.

3. Methodische Vorüberlegungen zur Projekteinheit

Wie bereits Sontheimer und Müller abschließend im vorangegangenen Kapitel bemerken, wird eine Fairnesserziehung und damit eine Förderung des sozialen Handelns durch einen sportlich fairen und aktiven Umgang im Mit- und Gegeneinander entwickelt. Dieser Gedanke soll für die geplante Projekteinheit übernommen werden. Für die Planung der jeweiligen Projekttage soll dabei nicht primär eine Entwicklung der motorischen und technischen Fertigkeiten im Vordergrund stehen. Der Fokus ist vielmehr auf eine Vielzahl unterschiedlicher Übungsformen zu richten. Diese sollten möglichst alle Schüler gleichermaßen mit einbinden, wobei der Wettkampfcharakter so niedrig wie möglich gehalten bzw. völlig außen vor gelassen werden soll. Für die Gestaltung der Übungsphasen stehen deshalb die Bewältigung der an die Gruppe gestellten Aufgaben in einem kooperativen Miteinander an erster Stelle. Alle Schüler sollen dabei – ganz gleich ihrer motorischen oder technischen Voraussetzungen – gleichermaßen eingebunden. Der Wettkampfcharakter in den Spielformen sollte zu Beginn ebenfalls für die Schüler nicht wahrnehmbar sein. Allerdings ist ein solches konkurrierendes

Verhalten in Spielen nicht vollends auszuschließen. Daher werden festgelegte Spielzeiten oder zu erreichende Punkte nicht thematisiert, um dem unter Umständen aufkommenden Wettkampfcharakter entgegenzuwirken.

Um allerdings ein effektives, flüssiges und faires Spiel zu gestalten, in dem dieser Gedanke zum Tragen kommen kann, werden spielerische und technische Fertigkeiten benötigt. Diese sollen in der Projekteinheit eingeführt, präsentiert, geübt und vertieft werden – aber eben nicht zentral für die Planung der Projekteinheit angesehen werden. Eine aktive Schülerbeteiligung, bspw. durch Schülerpräsentationen, die Verwendung von Materialien in Form von Bildern und Bildreihen, aber auch Lehrer-Schüler-Demonstrationen sollen aufgenommen werden. Die Überlegung, dass solche Aspekte einen Einfluss auf das soziale Miteinander haben könnten, spielt an dieser Stelle mitunter eine Rolle.

Wie Müller bereits betont, sollen die Erfahrungen, die in den jeweiligen Übungs- und Spielphasen gesammelt wurden, in den anschließenden Reflexionsphasen aufgegriffen und thematisiert werden. Die Reflexionen sollen daher nicht als Tagesabschluss gestaltet, sondern vielmehr als Zwischenreflexionen, bspw. nach mehreren Übungsformen, nach einer Einführung einer neuen Wurf- oder Fangtechnik oder nach einem Spiel, angebahnt werden. Ständige Reflexionsphasen, in denen, neben Erfahrungen zur Technik und zum Spielverhalten, vor allem soziale Aspekte im Mit- und Gegeneinander angesprochen werden sollen, bilden daher das soziale Grundgerüst eines jeden Projekttages. An dieser Stelle soll dem *Spirit-Kreis* als abschließende Reflexionsrunde und als ein charakteristisches Merkmal von Ultimate Frisbee nach jedem Tag eine besondere Rolle zukommen. Das Konzept eines solchen *Spirit-Kreises* und die dahinter stehenden Ideen sollen übernommen und die eingeschobenen Reflexionsphasen ergänzen.

IV. Die Idee der Projekteinheit

1. Forschungsmethodik und wissenschaftliche Aufarbeitung

Die Projektwoche wurde am Friedrich-Magnus-Schwerd-Gymnasium in Speyer gehalten, die Stichprobe entstammt demnach dieser Schule. Die Schüler der Jahrgangsstufe 8 konnten Anfang des Schuljahres unter verschiedenen Sportprojekten auswählen, an welchem sie gerne teilnehmen würden – die Stichprobe setzt sich daher aus Schülern unterschiedlicher Klassen dieser Jahrgangsstufe zusammen. Insgesamt umfasst die Stichprobe 18 Schüler im Alter von 13 bis 14 Jahren. Es wurden zu Beginn keine Schüler von der Befragung bzw. der Teilnahme an der Projektwoche ausgeschlossen. Bei der Befragung handelte es sich um eine einmalige Messung, die für den letzten Projekttag angesetzt war. Für alle Schüler galten die selben Versuchsbedingungen.

1.1 Einordnung des Forschungsdesigns

Übergeordnet lässt sich damit die Untersuchung als *hypothesenprüfend* bezeichnen, da die zu untersuchende Stichprobe, in diesem Fall sind es Schüler, mithilfe der Hypothesen jeweils auf ein vorgegebenes Attribut untersucht werden soll. Die formulierten Hypothesen sind *spezifisch*, *gerichtet* und *monokausal* aufgebaut, wobei es sich um eine Kombination von *Unterschieds-* und *Zusammenhangshypothesen* handelt. Darüber hinaus können anschließend erwartete Zusammenhänge, sowie Unterschiede oder Veränderungen angegeben werden. Die erste Hypothese ist der Rubrik der *Unterschiedshypothesen* zuzuordnen, während die nachfolgenden vier Zusammenhänge zwischen zwei Merkmalen darstellen und demnach als *Zusammenhangshypothesen* benannt werden. Die *monokausale* Formulierung reduziert dabei die Variabilität der abhängigen Variablen, indem sie sie auf eine Ursache zurückführt. Die Auswertung und Interpretation der Ergebnisse wird dadurch erheblich vereinfacht und lässt nicht zuletzt eindeutigere Ergebnisse zu – die Aussagekraft der übergeordneten Untersuchung wird im Zuge dessen erhöht. Übertragen auf die erste Hypothesen ist die unabhängige Variable der *Spirit of the Game*-Gedanke, die abhängige das Fairnessverhalten. In den drei

folgenden Hypothesen bilden die Kompetenzen jeweils die abhängige Variable, während der Einsatz im Schulsportunterricht die unabhängige ist. Das faire Verhalten der Schüler in der letzten Hypothese ist wiederum als abhängige, während die Selbstständigkeit die unabhängige Variable ist.

Des Weiteren lassen sich die Variablen genauer charakterisieren. Da die *Fairness* in dieser Arbeit zentral ist und alle weitere Ausführen an ihr festgemacht sind, liegt ein Merkmal vor, das nur schwer zu *messen* ist. Demnach lassen sich die vorliegenden Variablen als *qualitativ*, *abstrakt* und *komplex* bezeichnen – die Untersuchung ist dabei *interindividuell* ausgerichtet.

Als *Störvariablen* lassen sich bspw. Umgebungsgeräusche, momentaner Belastungszustand oder die Beeinflussung durch Mitschüler anbringen. Alle Schüler sind aus einer Jahrgangsstufe, weshalb das Alter schlussendlich als *Kontrollvariable* hinzugezogen wurde.

Parallel dazu liegt durch eine Vielzahl an unterschiedlichen Erklärungs- und Interpretationsmöglichkeiten der auftretenden Ergebnisse eine *niedrige*, *interne Validität* vor. Eine 100 %-ige Reliabilität kann aufgrund der Individualität der Schüler und der gegebenen Voraussetzungen nicht erreicht werden. Des Weiteren wird eine *hohe Objektivität* angestrebt, indem der Spielraum für weitere, mögliche Interpretationen gering gehalten wird.

Durch eine Ableitung der Hypothesen aus der zentralen These dieser Arbeit bietet sich die Möglichkeit, abschließend eine Prognose über das Ergebnis der Untersuchung anzustellen, wobei die theoretische Aufarbeitung der Thematik eine Erklärung des untersuchten Resultats ermöglicht.

1.2 Versuchsmaterial und Kleingruppeninterview

Die im vorangegangen Kapitel anhand der aufgestellten zentralen These dieser Arbeit formulierten Hypothesen sollten mittels einer qualitativen Befragung überprüft werden. Dabei wurde sich bewusst für die Verwendung eines offen gestellten Leitfadeninterviews in Form einer Gruppenbefragung entschieden.[18] Für die Entscheidung dieser Form waren vier Aspekte ausschlaggebend: Schüler haben in diesem Alter im Regelfall noch keine Erfahrungen mit Interviews dieser Art gemacht. Als erste Begründung lässt sich deshalb aufführen, dass die Schüler in Anwesenheit von Mitschülern, die mitunter sogar ihre Freunde sind, offener sind

18 Der für die Kleingruppeninterviews verwendete Fragebogen ist dem Anhang beigefügt.

und eher dazu tendieren, etwas mitzuteilen, als wenn Einzelinterviews geführt werden würden. Der zweite Punkt schließt sich damit direkt an den ersten an. Durch die Äußerungen anderer wird ein Einzelner dazu ermuntert oder auch extrinsisch angeregt, weitere Ideen, Ansichten oder Bemerkungen mitzuteilen, die er vorher nicht geäußert hätte. Drittens entsteht durch die Vielzahl an Äußerungen, die von den Schüler gegenseitig stetig korrigiert werden, ein großes Netz, das in einem objektiven Ergebnis mündet (Buismann, 1988, 30). Ein vierter und der wohl entscheidende Punkt ist die soziale, direkte Interaktion, die eine solche „Face-to-Face-Interaktion“ (Fröhlich et al., 2013, 41) mit sich bringt. Diesem sozialen Aspekt kommt eine besondere Bedeutung vor dem Hintergrund des Konzepts dieser körperkontaktfreien Mannschaftssportart zu, das sich, wie bereits dargelegt, einem fairen und sozial-partnerschaftlichen Miteinander als Grundgerüst bedient. Die Erhebung der Daten in Form eines direkten Interviews wurde daher als äußerst sinnvoll erachtet. Da sich die Stichprobe aus 18 Schüler zusammen setzt, wurde von einem Gruppeninterview, an dem alle Schüler beteiligt sind, aufgrund zeitlicher und organisatorischer Aspekte abgesehen. Stattdessen wurden Kleingruppeninterviews zu je drei Schülern angebahnt, die mittels Diktiergerät aufgezeichnet wurden. Eine vollständige Transkription der einzelnen Interviews findet sich im Anhang.

Die Fragen wurden dabei bewusst dem Alter der Schüler entsprechend leicht verständlich formuliert. Um den Beginn des Interviews für alle Beteiligten möglichst transparent und einfach zu gestalten, wurde eine Einleitung vorangestellt, in der zuerst begrüßt und der Zweck des Interviews dargestellt wurde. Nach dem Festlegen von Gesprächsregeln wurde ein *Eisbrecher* voran geschoben, dem erste Einstiegsfragen und schließlich die Hauptbefragung sowie zwei Abschlussfragen folgten. Zudem wurden zwei Zusatzfragen – die der Vorbefragung entnommen wurden – hinzugefügt, die bei Bedarf gestellt werden konnten.

Die im Leitfadeninterview formulierten Fragen wurden bewusst aus den zuvor aufgestellten Hypothesen erstellt und verfolgen damit primär das Ziel, diese zu überprüfen, um schlussendlich Bezug auf die zentrale These nehmen zu können. Eine Verifizierung bzw. Falsifizierung der einzelnen Hypothesen soll dabei im Fokus stehen, bevor abschließend Aussagen zum Inhalt getroffen und dargestellt werden.

2. Konzeptionelle Betrachtungen

An diese methodischen Überlegungen anknüpfend soll nun im folgenden Kapitel das Vorgehen zur Projekteinheit und die damit zusammenhängenden Überlegungen, Planungen und Voraussetzungen dargestellt werden. Einleitend soll die zuvor beschriebene Stichprobe genauer beschrieben werden, wobei *anthropologische* und *soziale Bedingungen* (2.1) in den Fokus genommen werden sollen. Nachfolgend sind *situative Rahmenbedingungen* (2.2) zu betrachten – das Darlegen der institutionellen und organisatorischen Voraussetzungen sowie materieller Rahmenbedingungen ist an dieser Stelle zentral. Ein Blick in den aktuellen Lehrplan und die damit verfolgte *Legitimation* (2.3) des Vorhabens im Schulsportunterricht sollen das dritte Unterkapitel abrunden. Das letzte Unterkapitel bilden die *didaktischen Reduktionen* sowie die *methodischen Entscheidungen* (2.5), welche die im vorangegangen Abschnitt dargestellten Vorüberlegungen aufgreifen und nun mit Blick auf die Projekteinheit konkretisieren sollen. Bevor dieser Aspekt allerdings aufgegriffen werden kann, müssen *Lernziele* (2.4) für die gesamte Projekteinheit formuliert werden. Dabei sollen nicht nur einzelne Groblernziele für einen Projekttag, sondern auch übergeordnete Lernziele der gesamten Einheit ihren Platz finden.

2.1 Anthropologische und soziale Bedingungen

Wie bereits dargestellt, besteht die Stichprobe aus 18 Schülern. Durch ihre individuelle Wahlmöglichkeiten und die dahingehende Zuteilung der Schüler zu ihren präferierten Projekten kam es dazu, dass diese schließlich aus Schülern verschiedener Klassen der achten Jahrgangsstufe zusammengesetzt waren. Faktoren wie Alter, Geschlecht, Herkunft, konditioneller, motorischer und koordinativer Leistungsstand oder auch individuelle, sportliche Vorlieben wurden bei der Zuteilung nicht berücksichtigt, entscheidend waren die Erst- bzw. Zweit- und Drittstimmen der Schüler. Aus diesem Grund entstand eine Lerngruppe, die unterschiedlicher nicht sein könnte und bei der interindividuell, vor allem in den beiden zuletzt genannten Faktoren, starke Unterschiede festzustellen waren. Die Lerngruppe ist somit hinsichtlich ihrer konditionellen, koordinativen und motorischen Leistungsvoraussetzungen stark heterogen. Zudem ist zu bemerken, dass keiner der teilnehmenden Schüler Vorerfahrungen mit Ultimate

Frisbee bzw. mit dem Spiel und dem sportlich aktiven Umgang mit der Frisbee sammeln konnte. Erfahrungen, überwiegend zum grundlegenden Flugverhalten, konnten allerdings in der Freizeit auf der Wiese oder am Strand mit Freunden beim lockeren Hin- und Herwerfen gemacht werden. Daraus lässt sich schließen, dass die Lerngruppe, trotz ihrer zahlreichen Unterschiede, hinsichtlich *dieses* Aspekts und ihrer Vorkenntnisse im Umgang mit der Frisbee bzw. ihr Wissen zu der Sportart Ultimate Frisbee deutlich homogen ist, was für die Planung der Projekteinheit als entscheidend anzusehen ist.
Diesen Voraussetzungen ist hinzuzufügen, dass dem Verfasser dieser Arbeit die Lerngruppe zuvor nicht bekannt war. Im Zuge seiner Anstellung an der Schule als sogenannte PES-Kraft und der damit einhergehenden Vertretungsstunden im Fach Sport waren allerdings einzelne Schüler dem Autor nicht fremd – eine umfassende Einschätzung der entsprechenden Schüler hinsichtlich ihrer sportlichen Voraussetzungen war jedoch zu diesen Zeitpunkten nicht gänzlich möglich.

2.2 Situative Rahmenbedingungen

Nachdem diese sozialen Voraussetzungen beschrieben wurden, ist ein kurzer Blick auf die institutionellen Voraussetzungen zu richten. Das Friedrich-Magnus-Schwerd-Gymnasium bildet mit dem angrenzenden Hans-Purrmann-Gymnasium ein sogenanntes *Doppel-Gymnasium*. Da jedoch an dem anderen Gymnasium in diesem Zeitraum parallel regulärer Unterricht stattfand, wurde von der Verwendung des großen Sportplatzes abgesehen und stattdessen auf einen zweiten Sportplatz unweit des Schulgeländes ausgewichen. Diesen Sportplatz umfasst eine 400 m-Laufbahn; ein Waldgebiet schließt sich der Umgrenzung zur Hälfte an, die andere Hälfte wird durch ein Judo-Vereinshaus umbaut – die Lernumgebung ist daher von äußeren Gegebenheiten und damit von einer akustischen Beeinflussung weitestgehend abgegrenzt.
Die von der Schule vorgegebene Zeit für einen Projekttag wurde auf mindestens vier Stunden festgesetzt (8:30 bis 12:30 Uhr). Von einer eindeutigen 45-Minuten-Gliederung wurde allerdings abgesehen, jedoch bei der Planung berücksichtigt, um entsprechende Pausen setzen zu können und so mehr Möglichkeiten bei der Erstellung und Einteilung der verschiedenen Phasen zu generieren.

Ultimate Frisbee benötigt zum Spielen lediglich eine Spielscheibe und acht Hütchen/Pylonen, um ein entsprechendes Spielfeld abzustecken. Für die verschiedenen Übungs- und Spielformen, aber auch für die Erwärmungsphase, in denen nach Möglichkeit mindestens halb so viele Scheiben wie Schüler vorhanden sein sollten, sind hingegen mehrere Frisbees notwendig. Da im Gerätebestand der Schule keine vorhanden waren, wurden diese vom in der Stadt ansässigen Verein des Autors dieser Arbeit geliehen. Ebenso wurden Hütchen sowie Leibchen für die Schüler von dort bereitgestellt. Weitere Materialien werden für diese Projektwoche nicht benötigt.

2.3 Curriculare Legitimation

Nun bliebe noch zu klären, auf welcher curricularen Grundlage ein solches Vorhaben legitimiert werden kann. Sicherlich ist der *Fairnessaspekt* und das damit angebahnte, soziale Handeln in einer demokratisch verfassten Gesellschaft unabdingbar. Doch an welchen Stellen lassen sich solche allgemeinen Erziehungsziele, die unter dem Aspekt des *Doppelauftrags* des Sportunterrichts aufgeführt werden können, im Lehrplan finden? Bereits einführend wird im Bereich der Sozialkompetenz folgendes bemerkt: „Schüler [sollen] ihr sportliches Handeln unter das Primat von Fairness und Kooperation stellen [lernen]“ (Lehrplan Sek. I, 2007, 8). Für diesen Lernprozess sind im weiteren Verlauf eine Reihe von „Qualifikationen notwendig:

- Die Fähigkeit zur Kooperation mit den [Mitschülern] sowie mit der Lehrkraft,
- die Fähigkeit zu fairer und argumentativer Konfliktlösung,
- die Bereitschaft und Fähigkeit zur Rücksichtnahme und Integration oder
- die Bereitschaft zur Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln (ebd.)“.

Gleichzeitig wird aber auch – neben der Voraussetzung dieser Qualifikation – eine Entwicklung und Förderung dieser durch ein Handeln in einer sozialen Lernumgebung angestrebt. Besonders in den Sportspielen (Sportarten im Bereich B) können durch vielfältige und abwechslungsreiche Formen „Erfahrungsmöglichkeiten für soziales Lernen“ (ebd., 36) geschaffen und dahingehend eine „Entwicklung kooperativer Verhaltensweisen oder die konstruktive Lösung von Konflikten“ (ebd.) bewirkt werden. Daneben wird dieser Aspekt auch im Lehrplan der Sekundarstufe II (1998, 112) aufgeführt, wobei dieser unter dem Primat des

Handelns im Sport gesehen wird. Dort wird insbesondere dem *Fairnessgedanken* als „Möglichkeit zur Konfliktvermeidung bzw. Konfliktlösung“ (ebd.) in Konfliktsituationen des Sportspiels eine bedeutende Rolle zugeteilt.
Im Memorandum des DOSB (2009, 8) wird zudem betont, dass „Lernprozesse initiiert werden [sollen], die nicht nur nur für die sportliche Betätigung bedeutsam sind, sondern auch einen wichtigen Beitrag für eine ganzheitliche Persönlichkeitsentwicklung und Werteerziehung leisten, die auch in außersportlichen Bereichen bedeutsam ist.“
Diese Aufführungen legen daher den curricularen Grundstein für Ultimate Frisbee im Projektunterricht und begründen gleichermaßen, warum der *Fairnessaspekt* eine entscheidende Rolle spielt. Charakteristisch für Ultimate Frisbee ist eben ein faires, partnerschaftliches Miteinander – diese Elemente sind wiederum im Lehrplan unter dem Aspekt der Sozialkompetenz und den allgemeinen Erziehungszielen aufgeführt. Eine Legitimation, und damit vor allem eine berechtigte und durchaus begründete, ist damit gegeben.

2.4 Lernziele der Projekteinheit

Ausgehend von der zentralen These dieser Arbeit liegt das grundlegende, die gesamte Projektwoche umfassende Grobziel darin, durch die Mannschaftssportart Ultimate Frisbee das Fairnessverhalten und im Zuge dessen das soziale Handeln der Schüler positiv zu beeinflussen bzw. auf dessen Entwicklung positiven Einfluss zu nehmen. Aufbauend darauf wurden verschiedene Feinlernziele für die gesamte Projekteinheit aufgestellt, die an den einzelnen Projekttagen bzw. in den jeweiligen Phasen zum Tragen kommen und angebahnt werden sollen. Eine Darstellung dieser umfassenden Lernziele soll im Folgenden kurz erfolgen. Dabei wurde eine Aufteilung in *sozial-affektive*, *motorische* und *kognitive* Lernzielbereiche gewählt. Die sozial-affektiven Lernziele wurden bewusst an erster Stelle aufgeführt, da diese zentral für den Gedanken dieser Arbeit sind. Die Aufzählung innerhalb der jeweiligen Lernzielbereiche verfolgt dagegen keine bestimmte Rangordnung.

Sozial-affektive Lernziele

Die Schüler sollen

- in Übungs- und Spielformen fair miteinander umgehen,
- kooperativ mit ihrem Mit- und Gegenspieler Konflikte lösen,
- das Fairplay in der Lerngruppe umsetzen und erfahren,
- Partner- und Gruppenübungen kooperativ ausführen,
- eigenständig und selbstverantwortlich ohne Schiedsrichter/Lehrkraft mit Schiedsrichterfunktion spielen,
- Regeln (auch die in der Gruppe aufgestellten) des Ultimate Frisbee kennen und im Spiel einhalten,
- auf andere Spieler Rücksicht nehmen,
- sich in die soziale Gruppe integrieren und einen *Teamspirit* erfahren,
- die Äußerungen ihrer Mitschüler in den Reflexionsphasen/im Spiritkreis respektieren,
- zum Sporttreiben und Sich-Bewegen motiviert werden,
- Spaß an der Bewegung haben,
- spielen um des Spieles Willen, ein Sieg soll nur sekundär sein,
- gemeinsame Erfolge erfahren,
- ein *neues* Sportgerät kennen lernen.

Motorische Lernziele

Die Schüler sollen

- Ultimate Frisbee-spezifische Techniken kennen lernen (ein Vorhandwurf, ein Rückhandwurf und den Over-Head als Wurftechniken),
- den Sandwichcatch als Fangtechnik kennenlernen,
- den Sternschritt als *Fake* im Spiel situativ anwenden,
- ihre Bewegungsvielfalt erweitern,
- eine Erweiterung ihrer motorischen Grundfertigkeiten erfahren,
- verschiedene Wurf- und Fangtechniken im Spiel umsetzen,
- Kombinationen aus Werfen, Laufen und Fangen anwenden,
- ihre Pass- und Wurfgenauigkeit verbessern.

Kognitive Lernziele

Die Schüler sollen

- erfahren (verinnerlichen), welche Bedeutung der Fairness im Ultimate Frisbee zukommt,
- den Spirit of the Game-Gedanken als Grundprinzip des Ultimate Frisbee kennen lernen,
- faires bzw. unfaires Verhalten in den Übungs- und Spielformen erkennen,
- wesentliche Merkmale der Wurf- und Fangtechniken benennen und erkennen,
- wesentliche Merkmale der Sternschrittbewegung benennen und erkennen,
- das Ausführen der Bewegung aufgrund ihrer eigenen Möglichkeiten anpassen,
- ihre Regelkenntnisse erweitern und die Spielidee verstehen,
- in den Reflexionsphasen/im Spiritkreis das eigene soziale Verhalten und das ihrer Mitschüler aus den Übungs- und Spielformen beschreiben und bewerten können.

2.5 Methodische-didaktische Entscheidungen

Didaktische Überlegungen zur Reduktion

In dieser Projekteinheit soll die Mannschaftssportart Ultimate Frisbee in einer Lerngruppe bestehend aus 18 Schülern der achten Jahrgangsstufe eingeführt werden. Da bei den Schülern keine bis nur bedingt Voraussetzungen hinsichtlich der Spielidee oder bestimmten Techniken vorhanden sind, soll eine Einführung dem Leistungsstand der Schüler entsprechend gestaltet werden.

Für ein flüssiges, effektives und doch forderndes Spiel bedarf es ein paar weniger Techniken, die es gilt, innerhalb der Projekteinheit zu erarbeiten. Dazu gehören der *Rück*- und der *Vorhandwurf* als *Wurftechniken* und der *Sandwichcatch* als *Fangtechnik*. Diese drei Elemente reichen im Grunde aus, um ein solches Spiel zu ermöglichen. Um den Schülern jedoch eine gewisse Vielfalt hinsichtlich der Würfe bieten zu können, Differenzierungsmöglichkeiten anzubieten und somit deren Bewegungsrepertoire zu erweitern, soll der *Over-Head* als dritte Wurftechnik hinzugenommen werden. Auch der *Sternschritt* soll das taktische Verhalten als sogenannten *Fake* ergänzen. Daraus ergeben sich im Kern der Projekteinheit fünf zentrale Elemente, die entsprechend nach und nach unter Verwendung geeigneter Übungs- und Spielformen eingeführt, geübt, angewendet und vertieft werden sollen. Andere, experimentelle Elemente, die im Zuge des Übens oder Spielens auftreten, sollen jedoch nicht ausdrück-

lich verboten werden. Vielmehr steht eine Toleranz dieses individuellen Bewegungs- und Erforschungsdranges im Vordergrund – von einer allgemeinen Einführung weiterer Techniken soll allerdings abgesehen werden. Erstens aus zeitlichen Gründen und zweitens, um besonders leistungsschwache Schüler durch eine Überzahl an unterschiedlichen Techniken nicht zu überfordern. Die Möglichkeiten, die verschiedenen Wurftechniken auszuführen, sind vielfältig und lassen sich durch entsprechende Bein- und Körperstellung unterschiedlich miteinander kombinieren.

Neben diesen technischen Aspekten sollen auch die Regeln entsprechend reduziert und der Lerngruppe angepasst werden. Wie im offiziellen Regelwerk nachzulesen, existieren zahlreiche Regeln, die wiederum in Unterregeln gegliedert sind. Von einer Einführung möglichst vieler Regeln soll – wie bereits im Abschnitt zur Spielidee (Kapitel II) dargestellt – vor dem Hintergrund der zur Verfügung stehenden Zeit und eines effektiven, flüssigen und für alle beteiligten motivierenden Spiels ebenfalls abgesehen werden (Kuhlmann, 1998, 136 ff.). Vielmehr sollen für die Projekteinheit neun Regeln zentral sein, die verschiedene Autoren (vgl. hierzu Kunert, 2010; Zimmermann & Battanta, 1995 oder DFV, 2017) m.E. analog aufführen und im Verlauf der Projektwoche eingeführt und stetig erweitert werden sollen. Dieser Orientierung ordnet sich auch der Verfasser dieser Arbeit mitunter zu, wobei an dieser Stelle auch die Einschätzungen der aktiven Ultimate-Spieler aus der Vorbefragung eine tragende Rolle spielen.

Ausgehend von diesen Gesichtspunkten, lassen sich wie folgt daher die angebahnten Regeln für die Projekteinheit benennen:

1) Ziel des Spiels,
2) Scheibentransport (Stoppschritt),
3) kein Körperkontakt (Berührung = Foul),
4) Turnover (Seitenwechsel) nach jedem Punkt,
5) eine Armlänge Abstand zum Gegenspieler,
6) Spirit of the Game,
7) Ansagen von Fouls,
8) ein Marker um den Werfer (3 m-Radius),
9) 10-Sekunden-Regel.

Dabei ist zu betonen, dass die aufgeführten Regeln stetig spezifischer werden und damit eine Handhabung situativer Probleme vereinfacht bzw. ermöglicht und erweitert werden soll. Eine kontinuierliche Wiederholung der Regeln, indem diese in den verschiedenen Übungs- und Spielphasen verlangt und in den jeweils anschließenden Reflexionsphasen aufgegriffen werden, soll dabei helfen, diese zu verinnerlichen, um einerseits eine grundlegende Spielfähigkeit zu entwickeln und um andererseits die Spielidee und das Konzept des Ultimate Frisbee vor dem Hintergrund des Spirit of the Game und der Fairness zu entwickeln bzw. dahingehend zu fördern.

Abschließend bleibt die Frage offen, wie diese Gedanken umgesetzt werden sollen. Dieser Frage wendet sich der folgende Abschnitt, unter Bezugnahme auf die in Kapitel III angesprochenen methodischen Vorüberlegungen, zu.

Methodische Entscheidungen

Anknüpfend an die vor allem von Sontheimer und Müller geäußerten Anregungen zur Fairnesserziehung soll in der Projekteinheit hauptsächlich der Fokus auf Aktivitäten gerichtet werden, die sich auf das Miteinander und damit auf ein sportlich faires Verhalten unterhalb der Schüler konzentrieren und ihnen das Miteinander mit dem Gegenspieler in spielerischen, agonalen Situationen abverlangen. Wie bereits oben betont, steht eine Entwicklung motorischer und technischer Fertigkeiten einer Förderung des Fairnessverhaltens hinten an. Diese soll durch eine Vielzahl an Übungs- und Spielformen angebahnt werden, die das soziale Mit- und Gegeneinander in den Fokus nehmen. Die Eigenverantwortung richtet sich dabei auf die Übungs-, deutlich mehr aber auch auf die Spielphasen, in denen die Schüler mit- und untereinander kooperieren und den Regeln entsprechend fair und Rücksicht nehmend handeln sollen. Trotz des Gedankens, die Schüler selbstständig und eigenverantwortlich agieren zu lassen, sollen die Phasen nicht vollends offen gestaltet werden. In die Planung fließt daher der Grundgedanke ein, einen didaktisch-methodischen Rahmen abzustecken, in dem die essentiellen Elemente erarbeitet, dennoch aber vielfältige Handlungsspielräume zu sozialen Interaktionen und dem Miteinander eröffnet werden können. Zu diesem *roten Faden* gehört unter anderem die überwiegend lehrergeleitete Einführung der neuen Techniken, die gegebenenfalls durch Schülerdarstellungen oder -präsentationen ergänzt werden können.

Zimmermann und Battanta (1995, 60 ff.) stellen in diesem Zusammenhang drei methodische Vorgehensweisen vor, die in ihrer Methodik jeweils unterschiedliche Schwerpunkte setzen. Dieser Aspekt der lehrerzentrierten Einführung, der ein geschlossenes Vorgehen impliziert, betiteln die Autoren mit der Methode des *Vorzeigen-Nachmachens*. Dieser Methode anknüpfend soll auch der Einsatz von Materialien wie Bilder, Bildreihen, aber auch Tabellen, in denen Korrekturhinweise dargestellt sind, zum Tragen kommen (*Lernen mit Medien*). Neben der Lehrkraft als Präsentationsmodell sollen die verwendeten Materialien die Schüler beim Erlernen der Techniken unterstützen. Diesem Aspekt folgen zwei ergänzende Gedanken. Einerseits wird durch die Abstinenz der Lehrkraft, die in diesen Phasen *nur* als hilfegebender Berater fungiert und sich aus dem Übungsverlauf aktiv zurückzieht, die Eigenverantwortung der Schüler verlangt, indem sie sich selbstständig mit dem Material vertraut machen, sich das nötige Wissen aneignen, selbst korrigieren und nur im Bedarfsfall den Lehrer hinzuziehen. Auf der anderen Seite wird durch diese Unabhängigkeit von der Lehrkraft auch das Miteinander untereinander gefördert und besonders fokussiert. Durch den Einsatz in den Partnerübungen sollen auch Mitschüler in die Beratung mit eingebunden werden, indem sie sich gegenseitig helfen, unterstützen sowie Hinweise und Korrekturvorschläge geben. Demgegenüber sollen die Schüler auch anhand explorativer, deutlich offen gestalteter Phasen (*Versuch-Irrtum*), vor allem zu Beginn der Projekteinheit, selbstständig das Gerät erkunden, da, wie bereits zuvor angemerkt, Vorkenntnisse in diesem Zusammenhang nur bei einem sehr geringen Anteil der Schüler vorhanden sind. Die Informationen bzw. die Aufgaben, die an die Lerngruppe gestellt werden, sind durch die Lehrkraft zu Beginn instruiert – die Schüler hingegen agieren in diesen Phasen selbstständig bzw. in Partnerübung und explorieren motiviert das Gerät und dessen (Flug-)Eigenschaften.

In dieser Projekteinheit soll daher der Fokus nicht primär auf *einer* dieser von Zimmermann und Battanta beschriebenen Methoden liegen. Vielmehr soll eine optimal genutzte Kombination zum Einsatz kommen, welche die beschriebenen positiven Aspekte der jeweiligen Methode aufnimmt und dem Ziel bzw. dem Zweck entsprechend nutzen kann.

Wie bereits oben dargestellt, sollen nur ausgewählte Elemente (Vor- und Rückhandwurf, Over-Head, Sternschritt und Sandwichcatch) innerhalb dieser Projekteinheit eingeführt werden. Grund für die Reduktion bzw. die Beschränkung auf diese fünf ist das primäre, bereits

zuvor benannte, übergeordnete Ziel. Die Erarbeitung, Vertiefung, das Einwerfen zu Beginn sowie das Anwenden der entsprechenden Techniken dient vorrangig dazu, eine Spielfähigkeit zu erwerben und Spielformen zu gestalten, in denen, neben der Regelkenntnis, vor allem die faire, sportliche und partnerschaftliche Kooperation speziell in den Blick genommen und gefordert werden soll. Zudem sollen in den einzelnen Phasen – wenn möglich – auf Vorerfahrungen der Schüler eingegangen und diese zu Demonstrationszwecken verwendet werden. In den Reflexionsphasen sollen vorrangig Gruppengespräche im Mittelpunkt stehen, in denen, Erfahrungen, Erkenntnisse und Eindrücke aus den jeweiligen Phasen gesammelt und besprochen werden sollen. Neben spielerischen und technischen Beobachtungen wird besonders das soziale Miteinander und dahingehend ein faires Verhalten unter- und miteinander fokussiert, konkret angesprochen und von den Schüler eingefordert. Ein Whiteboard, auf dem die gemeinsam erarbeiteten Regeln festgehalten und neue Regeln ergänzt werden, soll als visuelle Unterstützung dienen und bietet zudem den Vorteil der Wiederholung.

3. Dokumentation der Projektwoche

3.1 Gesamtübersicht der einzelnen Tage[19]

Tab. 5. *Unterrichtsplanung – Tag 1*

Tag 1
Thema: Einführung Rückhandwurf, Sandwichcatch und erster Regeln.
Lernziele: Die Schüler sollen – den geraden Rückhandwurf in seiner Grobform präsentieren können, – den Sandwichcatch präsentieren können, – erste grundlegende Regeln des Ultimate Frisbee anwenden können, – wahrend den Übungs- und Spielphasen möglichst selbstständig agieren, – ein faires und kooperatives Miteinander zeigen.
Die beiden letztgenannten Ziele sollen analog für die folgenden Tage gelten.

Tab. 6. *Unterrichtsplanung – Tag 2*

Tag 2
Thema: Einführung Vorhandwurf, Sternschritt und Erweiterung der Regeln.
Lernziele: Die Schüler sollen – den geraden Vorhandwurf in seiner Grobform präsentieren können, – den Sternschritt anwenden können, – weitere Regeln des Ultimate Frisbee in der Spielsituation anwenden können.

Tab. 7. *Unterrichtsplanung – Tag 3*

Tag 3
Thema: Einführung Over-Head und Cut, Vertiefung der Technik und Erweiterung der Regeln.
Lernziele: Die Schüler sollen – den Over-Head in seiner Grobform präsentieren können, – weitere Regeln des Ultimate Frisbee in der Spielsituation anwenden können, – einfache taktische Spielzüge kennenlernen.

19 Die ausführlichen Unterrichtsplanungen für die entsprechenden Tage sind aus Platzgründen dem Anhang beigefügt.

Tab. 8. *Unterrichtsplanung – Tag 4*

Tag 4
Thema: Erweiterung der Regeln, Abschlussturnier und Kleingruppeninterviews.
Lernziele: Die Schüler sollen – die gelernten Wurf- und Fangtechniken im Spiel präsentieren können. – die Regeln des Ultimate Frisbee in der Spielsituation anwenden können. – ein Ultimate-Turnier selbstständig organisieren können.

3.2 Vorstellung und Reflexion des zweiten Projekttages

In diesem Abschnitt soll der zweite Projekttag[20] exemplarisch dargestellt, reflektiert und hinsichtlich seiner zuvor gesetzten Lernziele kritisch überprüft werden. Dabei sollen zuerst Grob- und Feinlernziele **(A)** formuliert sowie didaktische **(B)** und methodische **(C)** Überlegungen angestellt werden, bevor die für diesen Tag elementaren Techniken sachgerecht analysiert **(D)** werden. Anschließend sollen die verwendeten Übungs- und Spielformen **(E)** tabellarisch ergänzt werden, bevor die allgemeine **(F)** und darauf folgend die Reflexion der zentralen Phasen **(G)** anschließt. Eine Überprüfung der Lernziele **(H)** soll dieses Kapitel komplettieren. Im Fokus dieses Projekttages stand die Einführung des Vorhandwurfes als zweite Wurftechnik – neben dem bereits am Vortag erarbeiteten Rückhandwurf –, die Einführung des Sternschritts und die Erweiterung der Grundregeln.

(A) Formulierung der Lernziele

Als zentral lassen sich deshalb folgende Lernziele formulieren:

Die Schüler sollen

- den geraden Vorhandwurf in seiner Grobform präsentieren können,
- den Sternschritt anwenden können,
- weitere Regeln des Ultimate Frisbee in der Spielsituation anwenden können,
- während den Übungs- und Spielphasen möglichst selbstständig agieren,
- ein faires und kooperatives Miteinander zeigen.

20 Die Reflexionen der drei übrigen Tage, in denen lediglich die drei letztgenannten Punkte (F-H) ausgeführt wurden, sind dem Anhang zu entnehmen.

Diese Lernziele lassen sich wiederum in Feinlernziele unterteilen, die in den verschiedenen Phasen des Projekttages angebahnt werden sollen. Dabei sind folgende Feinlernziele zu unterscheiden:

Sozial-affektive Lernziele

Die Schüler sollen

- Partner- und Gruppenübungen kooperativ ausführen können,
- ohne Schiedsrichter/Lehrkraft mit Schiedsrichterfunktion spielen können,
- weitere Regeln des Ultimate Frisbee kennen und im Spiel einhalten können,
- in Übungs- und Spielformen fair miteinander umgehen können,
- in Übungs- und Spielformen kooperativ miteinander umgehen können,
- die Äußerungen ihrer Mitschüler in den Reflexionsphasen/im Spiritkreis respektieren.

Motorische Lernziele

Die Schüler sollen

- die richtige Haltung der Frisbee beim Vorhandwurf anwenden können,
- in Übungs- und Spielformen die verschiedenen Wurftechniken durchführen können,
- in Übungs- und Spielformen den Sternschritt situativ anwenden können.

Kognitive Lernziele

Die Schüler sollen

- wesentliche Merkmale der Vorhandwurf-Bewegung benennen und erkennen können,
- wesentliche Merkmale der Sternschritt-Bewegung benennen und erkennen können,
- den Spirit of the Game-Gedanken kennen,
- die Flugbahn und das Flugverhalten der Frisbee beobachten und einschätzen können,
- in den Reflexionsphasen/im Spiritkreis das eigene soziale Verhalten und das ihrer Mitschüler aus den Übungs- und Spielformen beschreiben und bewerten können,
- faires bzw. unfaires Verhalten in den Übungs- und Spielformen erkennen können.

(B) Didaktische Überlegungen

Der Vorhandwurf, als Alternative zum intuitiven, weitverbreiteten Wurf mit der Rückhand, ist eine weitere elementare Wurftechnik im Ultimate Frisbee, die gleichermaßen Verwendung findet. Ein Laufen mit der Scheibe ist in dieser Sportart nicht erlaubt, weshalb dem Sternschritt als Drehung um die eigene Körperlängsachse eine große Bedeutung für ein weiteres Abspielen der Frisbee zukommt. Mit diesen beiden Technikerweiterungen und den bisher bekannten Elementen des Vortags in Verbindung mit den ersten, grundlegenden Regeln ist ein flüssigeres Spiel möglich, das viele weitere Variationen in unterschiedlichen Spielsituationen zulässt.

Der Vorhandwurf soll daher im Fokus des heutigen Tages stehen. An dieser Stelle wird eine Einführung, Übung und Vertiefung dieser Wurftechnik zentral sein. Die Vermittlung der Grobform des Vorhandwurfes reduziert sich dabei auf die folgenden Hauptbewegungsmerkmale:

- Griffhaltung der Frisbee und leichte Neigung nach unten,
- seitliche Körperstellung mit Blick in Abwurfrichtung,
- Ausholbewegung mit dem Unterarm,
- explosives Schnappen des Handgelenks
- und Drücken des Mittelfingers bzw. Ringfingers gegen die Frisbee nach vorne beim Abwurf.

Bei der Vermittlung des Sternschritts sollen Parallelen zum Basketball gezogen werden. Grundlegend bei diesem Element wird zum einen das Beibehalten der Position eines Fußes – des Standfußes – sein. Zum anderen die freie Bewegungsmöglichkeiten des anderen Fußes in Verbindung mit einer Drehung um die eigene Körperlängsachse.

Wie bereits dargelegt, handelt es sich bei der Lerngruppe um Gymnasialschüler der Jahrgangsstufe 8. Aus diesem Grund erscheint diese Reduktion der geplanten Elemente vor dem Hintergrund der motorischen und kognitiven Voraussetzungen der Schüler als sinnvoll.

(C) Methodische Überlegungen

Wie bereits anhand vorangegangener Abschnitte zu erkennen, soll die gesamte Projekteinheit überwiegend handlungs- und schülerorientiert gestaltet sein. Die Lehrkraft tritt dabei nur bei Einführungen neuer Elemente bzw. bei der Erklärung und Vorstellung anstehender

Übungs- und Spielformen oder bei Korrektur- und Hilfemaßnahmen in den Vordergrund. Des Weiteren werden im Allgemeinen Übungs- und Spielformen verwendet, die als Gruppenübungen angelegt sind, um vor allem das soziale Miteinander sowie kooperatives und faires Verhalten vor dem Hintergrund der zentralen These dieser Arbeit zu fördern und zu fordern.

Die ausgedehnte Erwärmungs- und Dehnungsphase wurde bewusst umfangreich angelegt, um möglichst viele Muskelgruppen zu erwärmen und zu mobilisieren. Im Vordergrund stand dabei eine Verminderung des Verletzungsrisikos, da über den Projekttag hinweg eine Vielzahl unterschiedlicher Übungs- und Spielformen geplant sind, in denen eine Verletzung nicht auszuschließen sein kann.

Die Gassenaufstellung während des Einwerfens wurde bewusst gewählt, um zum einen den Sicherheitsaspekt zu wahren und gleichzeitig das Verletzungsrisiko durch quer fliegende Frisbees möglichst gering zu halten. Zum anderen bietet sich durch diese Methode die Möglichkeit, durch Beobachtungen von außerhalb der Gasse individuell Rückmeldungen zum Wurfverhalten des einzelnen Schülers zu geben und gezielt Korrekturmaßnahmen bzw. Hilfen anzubieten. Darüber hinaus bietet sich diese Methode für Schüler-Schüler-Korrekturen an, da gegenüberstehende oder benachbarte Mitschüler beobachtet und ebenfalls korrigiert werden können. Hier wird bewusst darauf geachtet, dass die Schüler nicht zu weit voneinander entfernt stehen, maximal 8 m Abstand. Ein zu großer Abstand hätte zur Folge, dass ein zielgenaues Werfen bzw. ein sicheres Fangen erheblich erschwert wird – nicht zuletzt wird die Motivation durch zu häufige Fehler darunter leiden. Das intensive Einwerfen des heutigen Tages verfolgt grundsätzlich drei Ziele: Erstens werden weitere Muskelgruppen angesprochen, die innerhalb der Erwärmungsphase nur bedingt aufgewärmt wurden.

Zweitens wird sowohl der Rückhandwurf, als auch der Sandwichcatch in Partnerübung wiederholt und geübt, wobei diese Phase durch ein kooperatives Miteinander begleitet wird, da die Schüler jeweils auf ihren Gegenüber vor dem Hintergrund seiner motorischen Voraussetzungen Rücksicht nehmen müssen. Zuletzt sind diese Techniken für ein flüssiges, motivierendes Spiel essentiell, weshalb sie stetig geübt und wiederholt werden sollten – ein *Lesen* der Scheibe, also ein Einschätzen der Flugbahn der Frisbee, wird durch stetiges Üben von Werfen und Fangen gleichermaßen gefördert. Ein intensives Einwerfen zu Beginn trägt daher zu diesen Kompetenzen erheblich bei.

Für die Einführung des Vorhandwurfes wurde die Ganzheitsmethode im Sinne des *Vorzeigen - Nachmachens* (vgl. dazu Zimmermann & Battanta, 1995, 60 f.) gewählt. Im Gegensatz zum Rückhandwurf, dessen Bewegungsablauf in der Regeln bei vielen Schülern intuitiv durchgeführt wird, ist der Vorhandwurf bei Anfängern mit vielen Fehlern verbunden. Vorteil dieser Methode ist eine Beobachtung der Schüler während der Übungsphase, wodurch individuelle Hilfen und Korrekturen gegeben werden können. Ergänzt werden soll diese Vorgehensweise mit Bildmaterialien zur Griffhaltung, zum Bewegungsablauf und mit einer Fehler-Ursache-Hilfe-Tabelle. Ein Einsatz des Materials soll dabei sowohl in der Einführungsphase in Verbindung mit einer Präsentation durch die Lehrkraft, als auch in der Übungsphase, in der die Schüler eigenständig das bereitliegende Bildmaterial zur Hilfe nehmen können, stattfinden. Denkbar wäre an dieser Stelle auch eine experimentelle Einführung, in der die Schüler als Einzel- oder Partnerübung eigenständig Ideen für die Durchführung bzw. Bewegung des Vorhandwurfes entwickeln, welche im Anschluss gesammelt und zu einer Gesamtbewegung zusammengefügt werden können. Da diese Wurftechnik den Schülern aber im allgemeinen unbekannt ist, wird eine solche Vorgehensweise – vor dem Hintergrund der zentralen These dieser Arbeit, dass das Erlernen der verschiedenen Techniken vordergründig der Spielfähigkeit dienen und damit in erster Linie ein faires, kooperatives Verhalten im Spiel angebahnt werden soll – als nicht sinnvoll erachtet.

Um den eingeführten Vorhandwurf üben zu können, wurde erneut die Gassenaufstellung analog zum Einwerfen gewählt. Grund hierfür sind die bereits oben aufgeführten Vorteile wie Korrektur- und Hilfemaßnahmen, aber auch die Wahrung des Sicherheitsaspektes.

Die anschließende Methode der Spielform (*5er-Disc*) wurde aus zwei Gründen gewählt. Diese Spielform eignet sich einerseits, den zuvor eingeführten Vorhandwurf und den bekannten Rückhandwurf in einer Spielform anzuwenden, zu wiederholen und zu vertiefen. Gleichzeitig wird hier eine Spielform benutzt, in der das soziale Handeln, das miteinander Kooperieren und Agieren in einer Mannschaft, bewusst fokussiert werden sollen. Jede dieser Spielformen ist als Gruppenübung angelegt, in welcher die Schüler miteinander spielen und kooperieren müssen, um ein vorher festgelegtes Ziel zu erreichen. In den Übungsphasen wird von einer Aufteilung der Schüler in gegeneinander spielende Mannschaften abgesehen, um den Konkurrenzdruck und den Wettkampfcharakter möglichst gering zu halten und gleichzeitig ein ef-

fektives Üben zu gewährleisten. In den Spielformen sollen nach Möglichkeit gleichstarke Mannschaften gebildet werden.

Um die Eindrücke und Erfahrungen in dieser und in allen folgenden Übungs- und Vertiefungsphasen zu sammeln, wurde die Reflexionsphase gewählt, in der die Schüler sich mit der Lehrkraft in einem Sitz- oder Stehkreis versammeln. Vor dem Hintergrund der zentralen These dieser Arbeit und dem Aspekt des sozialen Miteinanders wird diese Variante als optimal empfunden, um, neben motorischen Erfahrungen, vor allem Eindrücke zum sozialen Verhalten zu sammeln, gleichzeitig dieses aber auch in eben einem solchen Kreis – in dem keiner eine besondere, hervorgehobene Stellung einnehmen kann – zu fordern.

Aufgrund fehlender Vorerfahrungen bzw. Vorkenntnissen seitens der Schüler zum Spirit of the Game-Gedanken wird eine Einführung dieses Elements hauptsächlich durch die Lehrkraft stattfinden. Eine Hinzunahme von Schülern, um eventuell aufkommende Fragen zu beantworten oder Situationsbeispiele genauer darzulegen, soll bewusst erfolgen.

Im Gegensatz zum Vorhandwurf soll die Einführung des Sternschritts nur bedingt durch die Lehrkraft erfolgen. Vielmehr sollen Schülerpräsentationen im Vordergrund stehen, da der Sternschritt wenig Vorerfahrungen benötigt und dem bereits bekannten Basketball-Sternschritt in seiner Ausführung gleicht.

Für die Erweiterung der Regeln soll erneut das Whiteboard genutzt werden. Dieses bietet zwei Vorteile, die eine Verwendung vor Plakaten oder ähnlichen Präsentationsflächen begründen. Zum einen ist der Wiederherstellungscharakter zu nennen, da bereits festgehaltene Regeln jederzeit und schnell einsehbar sind – und vor allem bei Gelegenheit korrigiert werden können. Zum anderen bietet ein Plakat auf dem Sportplatz nur bedingt Aufstell- bzw. Befestigungsmöglichkeiten und wird durch Regen oder Wind deutlich mehr in Mitleidenschaft gezogen als das Whiteboard. Aus diesen Gründen wurde das Whiteboard als Unterstützung für die Einführung und Ergänzung neuer Regeln gewählt.

Der abschließende Spirit-Kreis wurde, analog zu den Reflexionsphasen, in eben einem Kreis gehalten. Dabei legt zudem jeder Schüler seinen Arm hinter seinen Nachbarn auf den Rücken. Diese Art der Reflexion wurde aus zwei Gründen bewusst gewählt. Den Schülern ist die stehende bzw. sitzende Reflexionsrunde bereits bekannt. Der Spiritkreis hebt diese Art der Zusammenkunft auf eine höhere Stufe und betont noch stärker das soziale Miteinander,

während die Mitschüler bzw. der Mit- und Gegenspieler fair behandelt und deren Meinungen und Äußerungen respektiert werden sollen. Ein sozialer Umgang ist in diesem ersten Punkt deshalb anzubahnen. Zweitens ist der Spirit-Kreis eines der charakteristischen Merkmale des Ultimate Frisbee. Grundgedanke dieses Kreises ist es, den Tag bzw. das vorangegangene Spiel Revue passieren zu lassen, positive wie auch negative Aspekte anzusprechen, sich sowohl bei seinen Mit- als auch bei seinen Gegenspielern zu bedanken und nicht zuletzt, um als Partner und nicht als Feind das Spielgeschehen zu verlassen. Mit dem Ziel dieser Arbeit, das Fairnessverhalten durch soziales Handeln im Ultimate Frisbee zu fördern, steht vor allem dieser zweite Aspekt im Vordergrund. Der Spiritkreis gehört zu dieser Sportart, weshalb ein sozialer Umgang auch außerhalb des Spielfeldes angestrebt werden soll.

(D) Sachanalyse – Vorhandwurf

Die folgende Sachanalyse[21] konzentriert sich auf den geraden Vorhandwurf und soll diesen möglichst kurz und prägnant beschreiben. Auf eine Analyse zum Sternschritt wird an dieser Stelle verzichtet, da eine genaue Bewegungsbeschreibung dieses Elements aufgrund seines einfachen Ablaufes und der geringen Komplexität nach Meinung des Verfassers dieser Arbeit nicht notwendig ist. Als die zwei wichtigen Punkte sind der *Pivot* zu benennen, der deutlich erkennbar auf dem Boden stehen bleiben muss, und der *aktive Fuß*, der um 360° um den *Pivot* ohne Beschränkung auf die Wiederholungen versetzt werden darf.

Der Vorhandwurf ist, im Gegensatz zum Rückhandwurf, der deutlich schwierigere Wurf und wird in der Regel nur von wenigen Anfängern aktiv genutzt. Während der Rückhandwurf intuitiv angewendet werden kann, bedarf es beim Vorhandwurf einiger Übung. Jedoch ist auch hier zu betonen, dass bereits nach weniger Übungseinheiten deutliche Erfolgserlebnisse festzustellen sind.

21 Bezogen wurde sich bei der Analyse in erster Linie auf die Ausführungen von Geißler (1995), Zimmermann und Battanta (1995), sowie auf eigene Skizzen.

Fingerstellung

Bei der Fingerstellung liegt der Daumen auf der Scheibe auf (Abb. 3, rechts) und dient hauptsächlich der Stabilisierung, indem er von oben Druck auf die Scheibe ausübt. Von unten gesehen drückt der Mittelfinger an den Innenrand der Frisbee (Abb. 3, links) und verleiht ihr damit beim Abwurf den nötigen *Spin*. Die Zeigefinger ist dabei möglichst weit vom Mittelfinger gespreizt und sorgt für die benötigte Stabilisation der Scheibe, damit sie nicht zu weit nach unten abkippt. Diese Handhaltung ist für Anfänger am geeignetsten, da die Frisbee stabil in der Hand liegt und ihr beim Abwurf ausreichend *Spin* mitgegeben werden kann. Wahlweise kann auch der Zeigefinger eingezogen sein und unterstützt dabei das schnelle Schnappen des Mittelfingers beim Abwurf. Die zwei übrigen Finger sind während der ganzen Bewegung inaktiv und sind in Richtung des Handballens eingeknickt.

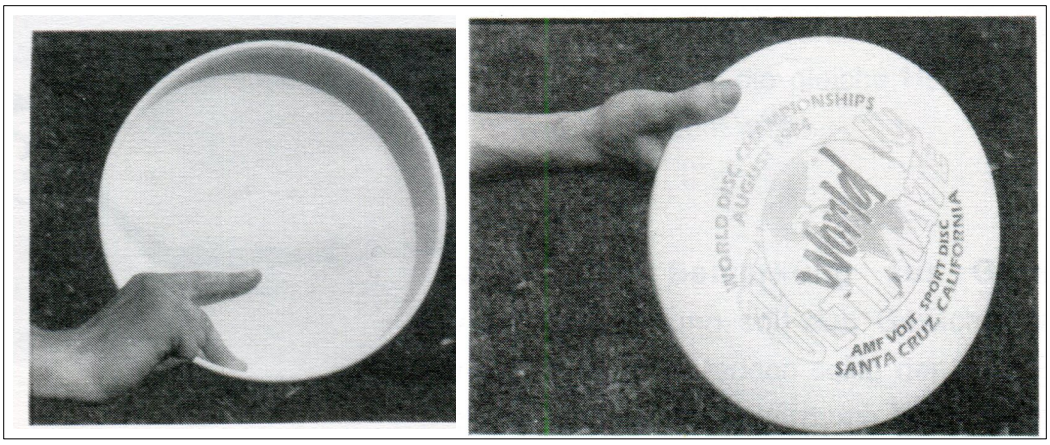


Abb. 3. Handhaltung beim Vorhandwurf von unten (links) und von oben (rechts)

Wurfausgangslage, Aushol- und Abwurfbewegung[22]

Zu Beginn (Abb. 4) steht der rechtshändige Spieler in Schrittstellung mit seinem linken Bein nach vorne in Wurfrichtung zeigend. Das rechte Bein steht leicht versetzt hinten, der Oberkörper ist leicht auf- und nach rechts gedreht. Der inaktive, passive Arm dient der Gegenstabilisation und wird in etwa auf Brust- oder Hüfthöhe gehalten. Als Frisbee-führender Arm ist der rechte Arm im Ellbogengelenk gebeugt und nach hinten hinten gestreckt, die Hand hält in der oben beschriebenen Griffhaltung die Scheibe, die leicht nach unten und mit ihrer Oberfläche nach hinten entgegen der Wurfrichtung geneigt ist. Der Blick ist in Richtung des geplanten Ziels bzw. in Wurfrichtung gerichtet.

22 Besonders detailliert und durch entsprechende Bildreihen ergänzt in Zimmermann und Battanta (1995, 42 f.) zu finden. Auch Geißler (1995, 22 ff.) bietet zahlreiche, ergänzende Bilder in seinem Werk an.

Abb. 4. Wurfausgangslage (Rechtshänder)

Abb. 5. Ausholbewegung (Rechtshänder)

Bei der Ausholbewegung (Abb. 5) wird der Oberkörper nach links eingedreht, der linke Arm wirkt der Bewegung unterstützend. Der rechte Arm wird zügig nach vorne geführt, wobei der Unterarm das Ellbogengelenk überholt. Die überwiegende Ausholbewegung soll aus dem Unterarm kommen, der Oberarm ist *passiv*. Nachdem der Unterarm gerade nach vorne geschnellt ist (Innenseite des Unterarms in Wurfrichtung), wird das rechte Handgelenk explosionsartig eingeklappt, der Mittelfinger schnappt aktiv ein und verleiht der Frisbee den nötigen *Spin*. Blickrichtung weiterhin in Richtung des angepeilten Ziels, passiver Arm wird weiter nach hinten gezogen, fast orthogonale Stellung der Körperbreitenachse zur Wurfrichtung.

Während des Abwurfs ist der Blick weiterhin in Richtung des Ziels gerichtet (Abb. 6), der Oberkörper ist nun fast komplett aufgedreht, die aktive Schulter hat die passive Schulter eingeholt und der aktive Arm ist mit der Innenseite in Wurfrichtung ausgestreckt. Die Frisbee verlässt (Abb. 7) zum optimalen Zeitpunkt (aktiver Arm ist ausgestreckt, Handgelenk und Mittelfinger sind eingeschnappt) die Hand. Dabei ist darauf zu achten, dass der gesamte Arm nicht nach vorne *geschwungen* wird, die Abwurfbewegung kommt ausschließlich aus dem Unterarm und der Schnappbewegung des Handgelenks! Nachdem die Frisbee die Hand verlassen hat bzw. während des Abwurfs ist auf ein kräftiges Abstoppen des Arms zu achten – kein weiteres Ausschwingen des gesamten Arms!

Abb. 6. Abwurfbewegung (Rechtshänder)

Abb. 7. Abwurf – Frisbee verlässt die Hand.

(E) Verwendete Übungs- und Spielformen

Tab. 9. *Übungsform: 5er-Disc*

5er-Disc (Moser, 2013, 44)
Material: 1 x Scheibe/Gruppe
Organisation: 3-6 Spieler/Mannschaft (Überzahlspiel), rechteckiges Spielfeld (ca. 5 x 7 m)
Durchführung: – Pässe innerhalb der Mannschaft → Punkt + Scheibenwechsel, – Gegnerische Mannschaft unterbindet Passspiel (Armlänge Abstand), – Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt), – Lautes Mitzählen der Punkte, bei Verlust wieder bei Null beginnen.

Tab. 10. *Spielform: Frisbee-Catcher*

Frisbee-Catcher (Zimmermann & Battanta, 1995, 87 ff. oder Neumann et al., 2004, 100)
Material: 1 x Scheibe
Organisation: 4-6 Spieler/Mannschaft (+ Catcher), rechteckiges Spielfeld (30-40 x 20-25 m), Kasten/Erhöhung im Spielfeld.
Durchführung: – Catcher fängt Pässe der eigenen Mitspieler → Punkt + Catcher-Wechsel (Passspieler), – Gegnerische Mannschaft unterbindet Passspiel (Armlänge Abstand & keine Doppeldeckung), – Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt), – Pull in der Spielfeldmitte zum eigenen Mitspieler nach Punkt (beide Mannschaften in ihrer Spielfeldhälfte), Catcher in der gegnerischen Spielfeldhälfte.

Tab. 11. *Übungsform: Marker-Werfer-Übung*

Marker-Werfer-Übung (eigene Skizzen)
Material: 10 x Scheiben
Organisation: 3er-Gruppen
Durchführung: – Werfer und Fänger stehen sich etwa 5 m gegenüber, – Werfer passt zum Fänger und Marker verteidigt Werfer, – Wechsel des Markers nach 10 Pässen.

Tab. 12. *Spielform: Touch*

Touch (Kunert, 2012, 29 und Neumann et al., 2004, 90)
Material: 1 x Scheibe
Organisation: 10 Spieler/Mannschaft, rechteckiges Spielfeld (ca. 5 x 7 m)
Durchführung: – Leichtes (!) Berühren der Gegenspieler mit der Scheibe → Ausscheiden, – Bei Scheibenwechsel alle wieder im Feld.
Variation (Schwierigkeit): – Leichtes (!) Berühren der Gegenspieler mit der Scheibe → Punkt, – Nach Ablauf der Zeit (5 min.) Scheibenwechsel, – Nur Sternschritte (keine Sprünge).

Tab. 13. *Spielform: Frisbee-Schnapp*

Frisbee-Schnapp (Zimmermann & Battanta, 1995, 81 ff. oder Neumann et al., 2004, 89)
Material: 1 x Scheibe/Gruppe
Organisation: 4-6 Spieler/Mannschaft, rechteckiges Spielfeld (ca. 15 x 25 m)
Durchführung: – Vorgegebene Anzahl erfolgreicher Pässe innerhalb der Mannschaft bewältigen→ Punkt + Scheiben-wechsel (liegen lassen), – Gegnerische Mannschaft unterbindet Passspiel (Armlänge Abstand & keine Doppeldeckung), – Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt), – Lautes Mitzählen der Punkte, bei Verlust wieder bei Null beginnen.

(F) Reflexion des zweites Projekttages

Die Begrüßung wurde heute deutlich kürzer gehalten und die Tagesplanung in wenigen Worten angesprochen. Auch die Wiederholung des Rückhandwurfes wurde betont, zudem zwei weitere Elemente (Vorhandwurf und Sternschritt), die auf dem Plan standen. Zuletzt wurde nochmals das Miteinander hervorgehoben, der Spirit of the Game wurde verstärkt aufgegriffen und sollte für den Tag bei allen Aktivitäten im Vordergrund stehen.

Die Erwärmungs- und Dehnungsphase wurde analog zum vergangenen Tag gestaltet, die Teilnahme der Lehrkraft wurde erneut positiv aufgenommen, wobei die Übungen nun bereits bekannt und intuitiv fortgeführt wurden.

Vor dem geplanten Einwerfen wurde der Rückhandwurf wiederholt. Dazu wurden zunächst in einer Gesprächsrunde die wichtigsten Bewegungsmerkmale gesammelt, wiederholt und anhand von Präsentationen durch Schüler und die Lehrkraft beschrieben. Dieser Einschub war für den Tag sowie für die weiteren Übungen essentiell und wurde optimal gesetzt, die laminierten Bilder[23] (Abb. 8-11) des letzten Tages wurden zur Wiederholung verwendet, um als Ergänzung auf die Kernelemente dieses Wurfes hinzuweisen.

23 Diese und alle weiteren Abbildungen, Bilder und Tabellen, die für die Projektwoche laminiert und verwendet wurden, sind dem Anhang zu entnehmen.

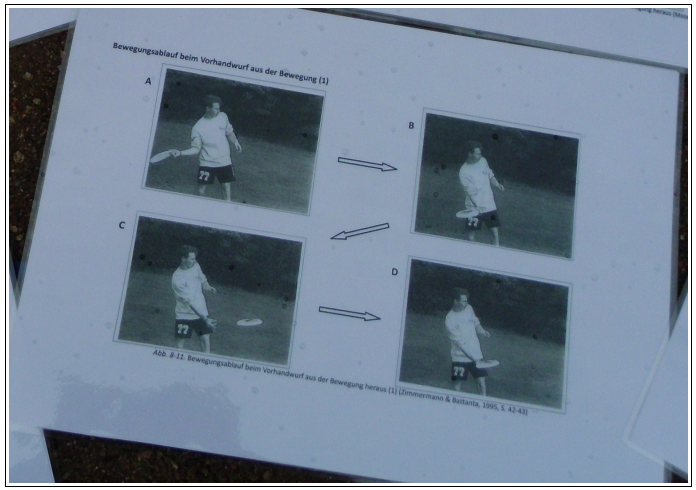


Abb. 8. Übersicht über die verwendeten Bewegungsreihen (1)

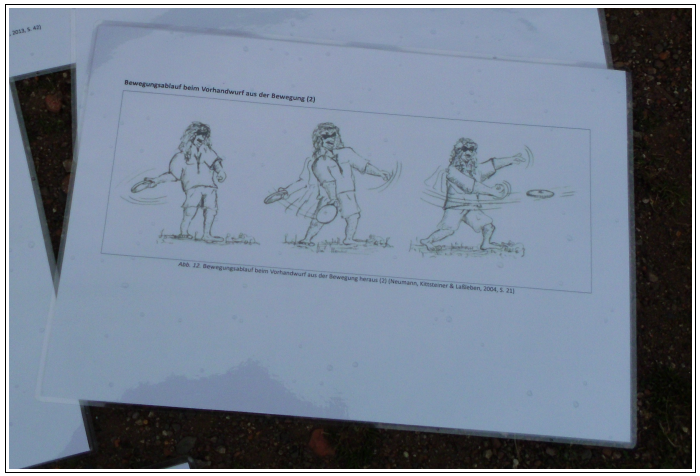


Abb. 9. Übersicht über die verwendeten Bewegungsreihen (2)

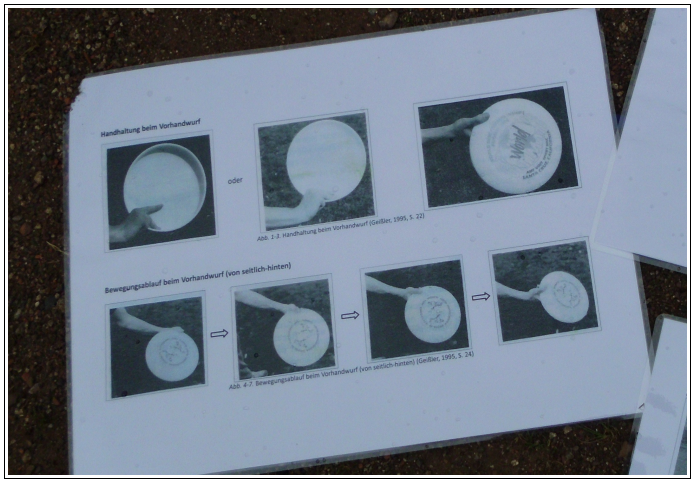


Abb. 10. Übersicht über die verwendeten Bewegungsreihen (3)

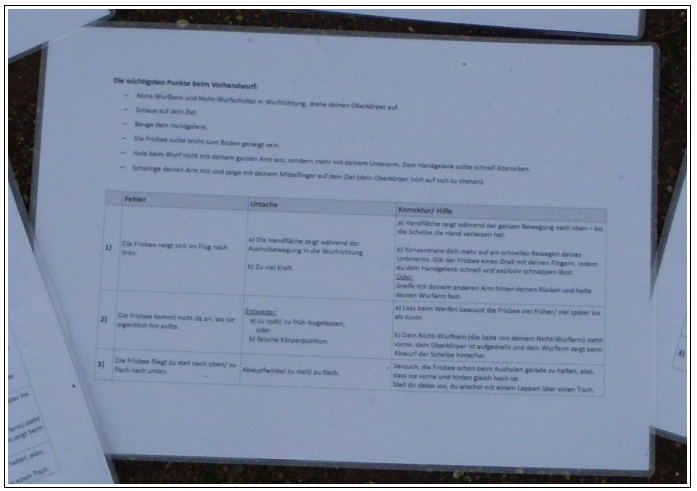


Abb. 11. Übersicht über die Hilfe- und Korrekturmaßnahmen

Die gewählte Gassenaufstellung war den Schülern bereits bekannt, wurde direkt angenommen und war für eine Wiederholung ideal.

Im Vergleich zur Einführung des Rückhandwurfes wurde bei der des Vorhandwurfes mehr Zeit investiert – nicht zuletzt, da dieser für Anfänger deutlich schwieriger zu erlernen ist. Bevor eine Bewegungsbeschreibung dieses Wurfes präsentiert wurde, wurden Ideen gesammelt, wie der Vorhandwurf in der Praxis aussehen könnte. Anhand dieser Ideen wurde schließlich der gesamte Bewegungsablauf demonstriert. Diese Vorgehensweise stieß bei den Schülern auf eine deutlich größere Beteiligung und höhere Motivation für weitere Wortmeldungen. Diese Methode könnte für weitere Einführungen wieder verwendet werden. Abschließend wurden erneut laminierte Bildreihen bereitgelegt, um die nachfolgende Übungsphase mit visuellen Bildmaterial zu unterstützen. Das Bildmaterial und die auf den Rückseiten vermerkten Korrekturhinweise wurden vor allem von den wurfschwächeren Schülern verwendet und häufig mit dem Partner zur Hilfe genommen.

Die Übungszeit für den Vorhandwurf wurde daher großzügig ausgelegt, von einem festgesetzten, zeitlichen Rahmen wurde abgesehen. Stattdessen wurden individuell Korrekturhinweise und Hilfen gegeben, sodass allen Schülern bei ihren Fehlern geholfen werden konnte. Der Hinweis, beim Vorhandwurf mit dem passiven Arm hinter dem Rücken den Wurfarm am Armgelenk zu greifen, erwies sich bei einem großen Teil der Schüler als große Unterstützung, da diese – analog zum Rückhandwurf – die Abwurfbewegung noch mit dem ganzen Arm ausführten. Die ursprünglich angesetzten 10 Minuten Übungszeit wurden daher verlängert.

Eine kurze, anschließende Reflexion zu Bewegungseindrücken erwies sich zudem als geeignet, verschiedene Erfahrungen aus der Übungsphase zu sammeln. Hier beteiligten sich mehr als die Hälfte der Gruppe und stellte ihre Erfahrungen kurz vor. Anhand dieser wurden zudem die wichtigsten Merkmale des Vorhandwurfes aufgezeigt und durch die Präsentation der Lehrkraft wiederholt. Nachdem nun deutlich mehr Zeit für die Wiederholung und Einführung investiert wurde, wurde die Pause vorgezogen.

Die anschließende Spielform *5er-Disc*, die eine Variation zur Spielform *Count* durch ein Überzahlspiel (4:5) darstellt, wurde von den Schülern positiv und ohne Verständnisschwierigkeiten aufgenommen. Um den Fokus mehr auf die Vorhand zu rücken, durfte zu Beginn nur mit dieser geworfen werden. Nach anfänglichen Schwierigkeiten gestaltete sich der weitere Verlauf

dieser Übung deutlich flüssiger und der neue Wurf konnte gezielter angewendet werden. Der Rückhandwurf wurde nun als Ergänzung hinzugenommen und ein Mannschaftswechsel innerhalb der Gruppe angesetzt. Zu beobachten war hier an vielen Stellen, dass Regelwidrigkeiten, wie das Foul oder das Gehen mit der Scheibe, direkt angesprochen und zügig ohne Probleme verbal geregelt wurden.

Mit einer kurzen Reflexion zu dieser Spielform sollten, neben dem Vorhandwurf, vor allem die Verhaltensweisen innerhalb des Spielgeschehens angesprochen und thematisiert werden. Im Verlauf dieser Reflexion wurden zahlreiche Beispiele genannt, in denen das soziale Verhalten, aber vor allem auf das Fairplay für den Spielverlauf wichtig sind. Eine gegenseitige Rücksichtnahme und das Kennen und Einhalten der Regeln war den Schülern sehr wichtig.

Diese Reflexion und die genannten Aspekte zum fairen Miteinander wurden aufgegriffen, um die Einführung des Spirit of the Game einzuleiten.

Die nachfolgende Spielform *Frisbee-Catcher*, die dem Zielspiel deutlich näher kam als das bereits vom Vortag bekannte *Frisbee-Schnapp*, wurde von den Schülern sehr positiv aufgenommen und erfreute sich großer Beliebtheit. Das Feld wurde anfangs deutlich zu klein gekennzeichnet, wodurch sich viele Schüler größtenteils auf einem Fleck sammelten. Nach einer kurzen Größenanpassung wurde das Spiel fortgesetzt und es war nun deutlich mehr Aktivität auf dem Spielfeld zu erkennen. Zu beobachten war zudem an vielen Stellen während des Spiels, dass besonders eher passive Schüler mit eingebunden wurden – eine allgemeine Motivation war deutlich wahrzunehmen. Während zuvor geplant war, den Schülern den Auftrag zu geben, in diesem Spiel direkt auf das Verhalten der anderen zu achten, wurde dies in der Praxis vermieden, da schnell beobachtbar war, dass die ganze Gruppe eigenständig sich an die Regeln hielt und Regelwidrigkeiten direkt ansprach. Dieses Entfernen von der ursprünglichen Planung erwies sich an dieser Stelle als sehr positiv, nicht zuletzt wegen der anschließenden Reflexionsphase, in der – neben wenigen Aussagen zur Technik – vor allem Wortmeldungen zum Verhalten des Miteinanders deutlich wurden.

Aufgrund des guten Wetters und der hohen Motivation der Schüler wurde die Pause verschoben und der Sternschritt noch in der Reflexionsphase eingeführt. Der Verweis auf das selbe Element im Basketball, das Sammeln von Ideen zur Bewegung und der anschließenden Präsentation durch zwei Schüler (aktiv im Basketballverein) wurde direkt positiv aufgenommen.

Anders als geplant, wurde hier eine kurze Explorationsphase eingeschoben, in der die Schüler in Partnerübung das neue Element direkt üben konnten, wobei einer der beiden den Wurf simuliert und der andere den Werfer deckt. Dieser Einschub erwies sich als sehr sinnvoll, da die Schüler so selbstständig den Sternschritt ausprobieren konnten, zeitgleich aber auch Rückmeldung von ihrem Partner bekommen haben. Diese Rückmeldung wurde öfters gegeben und nur bedingt durch die Lehrkraft ergänzt bzw. kommentiert.

Die anschließende *Marker-Werfer-Übung* sollte die beiden Wurfarten und den Sternschritt aufgreifen und zeitgleich in einer spielähnlichen Situation vertiefen. Aufgrund zu starker Windverhältnisse wurde der Abstand der Partner zueinander auf 3 m verringert. Leider gelangen nur wenigen Schülern erfolgreiche Pässe. Dies ist allerdings mehr dem Wetter zuzuschreiben – die Sternschritte wurden hingegen überwiegend richtig und zielführend präsentiert. Nur an wenigen Stellen wurde Rückmeldung durch die Lehrkraft gegeben, die Korrekturfunktion wurde hauptsächlich von den Schülern der eigenen Gruppe übernommen.

Die eingeschobene Essens- und Trinkpause wurde zur Stärkung ausgerufen, von einem Großteil der Schülern aber mehr zum Weiterspielen und Üben mit der Frisbee genutzt.

Mit der Spielform *Touch* wurden wieder die vom Vortag benannten vier Spielregeln aufgegriffen und sollten in dieser Spielform beachtet werden. Der Fokus lag bei dieser Spielform aber mehr auf dem Anwenden des Sternschritts in verschiedenen Drucksituationen. Zu Beginn schied der Spieler aus, der mit der Scheibe berührt wurde, bei einem Scheibenwechsel kamen alle wieder ins Feld. Als Variation führte anschließend eine Berührung zu einem Punkt, ein Ausscheiden gab es nicht mehr. Hier wurde zudem bewusst auf eine Zeitangabe verzichtet, da sonst ein Zeitdruck für die Schüler entstehen würde, wodurch eine korrekte Ausführung und das Anwenden des Sternschrittes in Mitleidenschaft gezogen werden würde. Diese Übung erwies sich als ideal, um den Sternschritt in einer Spielform zu vertiefen, gleichzeitig wurden aber auch die beiden Würfe auf kurzen Distanzen wiederholt.

Auch an diese Phase wurde eine Reflexion angeschlossen, in der einerseits wichtige Merkmale des Sternschritts wiederholt und durch die Schüler präsentiert wurde, andererseits aber auch, um das allgemeine Verhalten zum Miteinander und das selbstständige Ansagen von Regeln anzusprechen.

Im abschließenden Teil des Tages und vor dem letzten Spiel wurden zwei weitere Regeln eingeführt. Eine dieser zwei Regeln, die Abstandsregel zum Werfer, wurde außerdem in der vorangegangenen Reflexion von einem Schüler bemerkt und bei der Einführung direkt auf das Whiteboard (Abb. 12)[24] übernommen. Die Liste der Regelwünsche wurde ergänzt und eine Erweiterung der *Stoppschritt-Regel* durch den Sternschritt wurde von den Schülern vorgeschlagen. Die Anschriebe des Vortages auf dem Whiteboard blieben bestehen, wurden ergänzt und können an den folgenden Tagen wiederholt und fortgeführt werden.

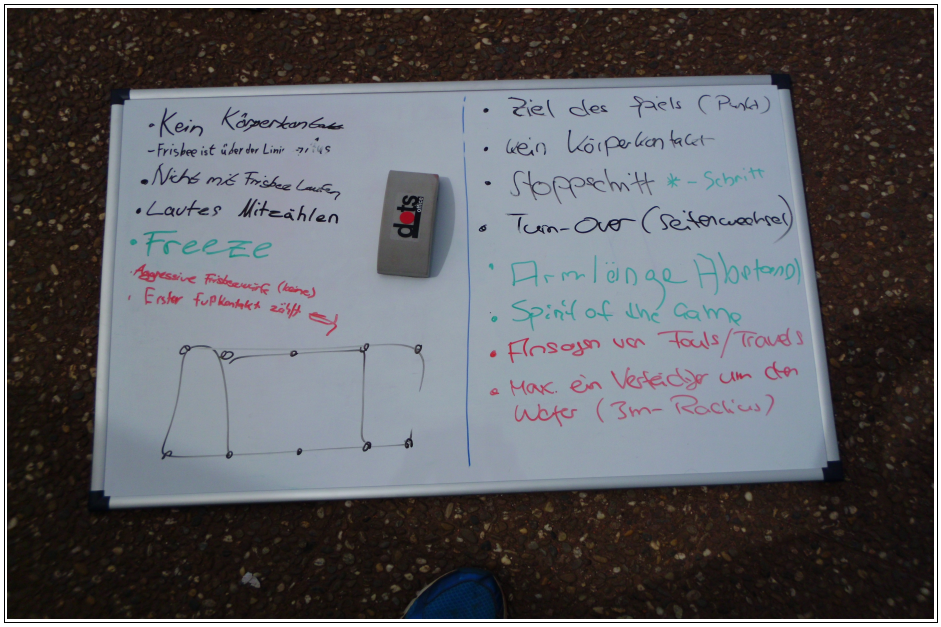


Abb. 12. Whiteboard mit Regelwünschen (links) und vorgegebenen Regeln (rechts; schwarz und grün)

Als Abschlussspiel stand erneut das Spiel *Frisbee-Schnapp* auf dem Plan. Da dieses allerdings ein Rückschritt von der bereits bekannten Spielform *Frisbee-Catcher* ist, wurde darauf verzichtet. Da die Erweiterung bei den Schülern auf breite Zustimmung stieß und der Spaßfaktor deutlich erkennbar war, wurde das Spiel *Frisbee-Catcher* wieder aufgenommen. Hinzu kamen allerdings die zwei neuen Regeln, die zuvor eingeführt wurden und das Spielfeld wurde, im Vergleich zur Feldgröße am Morgen, vergrößert. Trotz der immer noch starken Windverhältnisse kam ein flüssiges Spiel zustande, in dem alle Schüler gleichermaßen mit eingebunden wurden. Der gezielte Rückhandwurf gelingt nun immer mehr Schülern, aber auch der Vor-

24 Die in rot ergänzten Regeln in beiden Spalten sind bereits die des dritten Projekttages, da vom zweiten Projekttag kein entsprechendes Bild vorhanden ist.

handwurf wurde im Spiel an vielen Stellen angewendet. Aufgrund dessen Schwierigkeit ist eine Wiederholung für die nachfolgenden Tage allerdings unabdingbar und soll besonders beim Einwerfen im Vordergrund stehen. Während des Spiels kam es an wenigen Stellen zu Foul- oder Travel-Situationen, die allerdings umgehend von den Schülern aufgezeigt und zügig durch ein Zugestehen des Verursachers geklärt wurden. Die Nachfrage nach der bzw. der Blick zur Lehrkraft als Aufforderung, einer Schiedsrichteraktion zu tätigen, wurde nur noch selten erkennbar und ein selbstständiges, eigenverantwortlich geregeltes und im Zuge dessen faireres Spielverhalten wurde deutlich. Zu beobachten war auch, dass die Regelkenntnisse noch zum Teil sehr heterogen ausgeprägt waren. Auch darauf muss im weiteren Verlauf der Projekteinheit gezielt geachtet und diese durch ständiges Wiederholen und mit Hinweisen gefordert und gefördert werden.

(G) Reflexion der zentralen Phasen

Die Reflexionsphasen wurden heute, auch außerhalb der eigentlichen Planung, des öfteren eingeschoben, um, neben Erfahrungen und Eindrücken aus den jeweiligen Übungs- und Spielphasen, vor allem Inhalte anzusprechen, die das soziale Miteinander unter der Prämisse der Fairness und des Spirit of the Game betonen. Im Vergleich zum Vortag wurden diese Phasen deutlich mehr mit Wortmeldungen zu diesen Aspekten gefüllt. Vor allem aber auch von Schülern, die am vergangenen Tag sich noch mehr zurückhielten. Dabei wurde seitens der Schüler weniger der Fokus auf dem Verbessern oder dem Urteilen gelegt, sondern mehr die positiven Aspekte, die positiven Verhaltensweisen anderer gegenüber den Mit- und Gegenspielern angesprochen. Die Lehrkraft fungierte in diesen überwiegend als Moderator und hielt sich, bis auf Rückfragen, deutlicher zurück.

Während den Spielphasen hat sich, wie oben angesprochen, ein kooperatives Verhalten abgezeichnet, dass vor allem in Problemsituationen im Spiel, in denen ein fairer Umgang und gegenseitige Rücksichtnahme gefragt war, deutlich wurde. Im Vergleich zum Vortag, an dem solche Situationen noch unter Vorbehalt und eher zögerlich angegangen wurden, beteiligten sich heute kenntlich mehr Schüler – nicht zuletzt, da die Regelkenntnisse ständig wiederholt und dadurch verinnerlicht wurden. Auch das Verlangen nach einer Schiedsrichterfunktion der Lehrkraft wich der Selbstständigkeit im Spiel – faire Verhaltensweisen, die vor dem Hintergrund der Regeln und dem Spirit of the Game zu begründen sind, waren zu beobachten.

Zuletzt ist der Spirit-Kreis[25] zu betonen, der heute sichtlich positiver aufgenommen wurde und nur kurz zu Beginn zu vereinzelten Belustigungen führte. Die Kommunikation während dieser abschließenden Reflexion wurde überwiegend von den Schülern selbstständig und ohne Aufforderung durch die Lehrkraft geleitet und der Spaßfaktor stand an oberster Stelle, wobei faire und partnerschaftliche Gesten, etwa in Form eines respektvollen Achtens der Redenden oder dem zu Wort kommen lassen der eher leistungsschwächeren, schüchternen Mitspieler, erkennbar wurden. Auch Lob für die andere Mannschaft nach dem Abschlussspiel wurde geäußert. Das vom Vortag erhoffte Steigerungspotenzial ist demnach eingetreten – eine weitere Rücknahme der Lehrkraft für die folgenden Tage ist daher anzustreben.

Abb. 13. Abschließender Spiritkreis ohne Lehrkraft

Es lässt sich bisher resümieren, dass besonders diese Reflexionsphasen, in denen alle zusammen kommen und die für sie wichtigen Inhalte ansprechen, das Miteinander erkennbar fördern. Wichtig ist an dieser Stelle, dass diese Meinungen respektiert werden. Besonders der Spirit of the Game, das faire und kooperative Verhalten untereinander, zeigt sich in solchen Situationen – nicht zuletzt als Anwendung bzw. als Verhaltensweisen im Spielgeschehen.

25 Auf Grundlage der Einverständniserklärungen wurden entsprechende Schüler unkenntlich gemacht.

(H) Überprüfung der Lernziele

Die für den heutigen Tag geplanten Lernziele konnten somit fast alle erfüllt werden.

Das Lernziel *Die Schüler sollen den geraden Vorhandwurf in seiner Grobform präsentieren können* kann nur bedingt erfüllt werden, da noch ein geringer Teil der Schüler diesen geraden Wurf nicht beherrschte.

Auch die Lernziele, die im Fokus der zentralen These stehen, sind für den heutigen Tag hervorzuheben. Ein selbstständiges, vom Lehrer/Schiedsrichter unabhängiges Agieren innerhalb der eigenen Mannschaft bzw. in der Gruppe, ein kooperatives Verhalten und das Fairplay als Ausdruck der Fairness sind an vielen Stellen – sei es in den Übungs- oder in den Spielphasen – erkennbar und beobachtbar gewesen. Dazu gehört vor allem das eigenständige Zugestehen der Scheibe oder von Punkten nach entsprechenden Ansagen der Schüler für andere innerhalb des Spiels, aber auch das Aufzeigen von Regelüberschreitungen und das damit verbundene Erklären, Darstellen der eigenen Sichtweise und Akzeptieren der Meinungen anderer, was sich besonders bei Calls bemerkbar machte, die zügig auf einer freundlichen, partnerschaftlichen Ebene verbal geklärt wurden.

V. Gesamtreflexion

Im folgenden Kapitel sollen nun die Ergebnisse aus den Kleingruppeninterviews (diese sind im Anhang zu finden) zuerst präsentiert und im Anschluss, im Bezug zu den zuvor aufgestellten Hypothesen, interpretiert und diskutiert werden. Eine Validierung bzw. eine Falsifizierung dieser steht dabei im Vordergrund. Ein abschließendes Fazit, in welchem die Ergebnisse zusammengefasst und die zentrale Fragestellung dieser Arbeit aufgegriffen und beantwortet werden sollen, rundet dieses Kapitel ab.

An dem Projekt nahmen 18 Schüler der achten Jahrgangsstufe teil, am letzten Tag waren 15 Schüler anwesend, da drei aus Krankheitsgründen nicht teilnehmen konnten. Der Projektwoche ging eine Einverständniserklärung (siehe Anhang) an die Eltern voran, in der deren Zustimmung u.a. für die Teilnahme an den Interviews anzugeben war. Zwei Elternteile entschieden sich gegen die Teilnahme ihres Kindes an dieser Art der Befragung, wobei eines der Kinder an dem Abschlusstag nicht anwesend war. Aus diesem Grund reduzierte sich die Anzahl der Interviewpartner auf 14 Schüler, die in 3er- bzw. 2er- Gruppen eingeteilt wurden.

1. Darstellung der Interviewergebnisse

Zu Beginn wurde mit kurzen Fragen zum Freizeitsport und zu positiv bzw. negativ erlebten Ereignissen aus der Projektwoche begonnen. Die Ergebnisse zur ersten Frage sollen im Folgenden nicht näher dargestellt werden, da sie für die Auswertung der aufgestellten Hypothesen von geringerer Bedeutung sind, vordergründig lediglich als *Eisbrecher* dienen sollten und, um eine entsprechend optimale Interview-Atmosphäre herzustellen. Jedoch sollen die Eindrücke der Schüler aus der zweiten und dritten Frage in die abschließende Diskussion und in den Ausblick mit einfließen, weshalb im Folgenden diese kurz tabellarisch (Tab. 14) aufgeführt, jedoch vor diesem Hintergrund zunächst nicht näher kommentiert werden sollen.

Für die Auswertung der Daten aus den Kleingruppeninterviews wurde analog wie zur Vorbefragung (vgl. 31) vorgegangen. Die entsprechenden Kategorisierungen sind ebenfalls dem Anhang zu entnehmen.

Tab. 14. *Ergebnisse der Kleingruppeninterviews – Frage 2 (links) und Frage 3 (rechts)*

Positive Aspekte	**Negative Aspekte**
Neues Erlernen (7)[26]	Fehlende Kooperation (4)
Teamwork (5)	Einhaltung der Regeln (3)
Spaßfaktor (5)	Fehlende Teilnahme/Motivation (3)
Fairplay (3)	Fehlende Rücksichtnahme (3)
Gegenseitige Rücksichtnahme (2)	Kein Fairplay (1)
Aktive Teilnahme (1)	Unterzahlspiel (1)
Übungsform *Pilz* (1)	Spielabbruch (1)
Erstes Einwerfen (1)	Übungsform *Pilz* (1)
Spielform *Frisbee-Catcher* (1)	Morgenmuffel (1)
Keine Ausgrenzung (1)	
Erklärung der Sportart (Einführung) (1)	
Wahl der Spielformen (1)	

An dieser Stelle sei zudem noch zu betonen, dass innerhalb des Interviews Mehrfachnennungen der Schüler zu den verschiedenen Themen möglich waren. Es wurde dabei Wert darauf gelegt, dass sie ihre Meinungen frei und ohne Einschränkungen äußern können – lediglich bei ungenauen oder schwer zu verstehenden Aussagen wurde durch den Interviewer nachgefragt. Die Schüler waren zudem nicht gezwungen, etwas zu äußern oder ihre Meinung preis zu geben. Im Zuge dessen kam es vor, dass sie sich entweder enthielten (während des Interviews durch ein Kopfschütteln als Verneinung deutlich gemacht), oder sich der Meinung ihrer Mitschüler anschlossen.

Um für den weiteren Verlauf des Interviews eine gemeinsame Gesprächsgrundlage herzustellen, sollte mithilfe der vierten Frage das Fairnessverständnis der Schüler erfasst werden. Anhand Tab. 15 (linke Spalte) lassen sich die Aussagen der Schüler zusammengefasst darstellen, wobei auch hier wieder eine entsprechende Häufigkeitsanordnung vorgenommen wurde. Demgegenüber lässt sich das Fairplay-Verständnis (rechte Spalte) der Schüler abzeichnen, nach welchem zusätzlich innerhalb einer Zusatzfrage gefragt wurde, da auch dieser Aspekt im weiteren Verlauf von Relevanz ist.

26 Die in Klammern beigefügten Zahlen entsprechen der jeweiligen, absoluten Häufigkeit der Kategorie.

Tab. 15. *Ergebnisse der Kleingruppeninterviews – Frage 4 (links: Fairness, rechts: Fairplay)*

Fairnessverständnis	**Fairplay-Verständnis**
Ehrlichkeit (7)	Ehrlichkeit (6)
Einhalten der Regeln (7)	Aktive Umsetzung von Fairness (5)
Akzeptanz eigener Fehler (3)	Akzeptanz eigener Fehler (4)
Vermeiden von Fouls (3)	Vermeiden von verbalen/körperlichen Auseinandersetzungen (2)
Gegenseitige Achtung (3)	Einhalten der Regeln (2)
Vermeiden von verbalen/körperlichen Auseinandersetzungen (2)	Vermeiden von Fouls (2)
Beachten der Kommunikationsregeln (1)	Gegenseitige Achtung (1)
Gleichberechtigung (1)	Gleichberechtigung (1)
Gegenseitiger Respekt (1)	
Teamwork (1)	

Die fünfte Frage stellte den Einstieg in die Hauptbefragung dar und sollte zunächst positive und negative Aspekte benennen, die den Schülern an dieser Mannschaftssportart Ultimate Frisbee gefallen bzw. nicht gefallen. Anhand der Tab. 16 lassen sich deren Aussagen sammeln, wobei ein breites Spektrum unterschiedlicher Vorlieben und Abneigungen direkt sichtbar wird.

Tab. 16. *Ergebnisse der Kleingruppeninterviews – Frage 5 (links: positiv, rechts: negativ)*

Positive Ereignisse/Situationen	**Negative Ereignisse/Situationen**
Teamwork unabdingbar (11)	Fehlendes Teamwork (3)
Erfolgserlebnis bei erfolgreichen Würfen (2)	Fehlende Motivation (2)
Keine Ausgrenzung (2)	Fehlende Einsicht/Fairness (2)
Faszination (1)	Kein Laufen mit der Scheibe (1)
Kein Körperkontakt (1)	Frustration, wenn Würfe nicht erfolgreich sind (1)
Regeln ermöglichen interessantes/schnelles Spiel (1)	Verletzungen, wenn Würfe nicht erfolgreich sind (1)
Etwas Neues (1)	Fehlende Abwechslung (1)
Spaßfaktor (1)	Fehlender Schiedsrichter (als letzte Stimme bei Uneinigkeit) (1)
Für jeden geeignet (homogene Vorkenntnisse) (1)	
Selbstständigkeit (1)	
Fairness/Fairplay (1)	

Zur sechsten Frage konnten sich alle Schüler äußern – auch mehrmalige Antworten zu verschiedenen Aspekten, die mitunter durch Nachfragen des Interviewers gegeben werden konnten, waren festzustellen. Der Hauptaspekt, nämlich der des Spirit of the Game, der anhand dieser Frage erörtert werden sollte, wurde von einem Schüler (KGI4S2) explizit genannt:

> „Also, ich denke jetzt nicht, dass gerade der Spirit-Kreis dazu beiträgt, dass jetzt wirklich das Spielverhalten fairer wird, sondern mehr der Spirit of the Game, einfach, dass man mental jetzt sagt: 'Ich bin jetzt einfach fair', ist mehr eine mentale Sache... "

Dahingegen wurde der Spiritkreis von elf Schülern als möglicher Grund aufgeführt, ein faires und partnerschaftliches Verhalten zu fördern. Als die häufigsten Argumente dafür, dass der Spiritkreis als ein Indikator für ein faires Verhalten begründet wird, wurden folgende Punkte in diesem Zusammenhang genannt:

- Austausch und Reflexion,
- Vorbringen von Optimierungs- und Änderungsvorschlägen,
- Möglichkeit der Konfliktlösung,
- Regulierung aufgestauter Emotionen,
- Möglichkeit der Selbsterkenntnis und
- Atmosphäre des freundschaftlichen Miteinanders.

Die ersten Punkte wurden besonders in der Ausführung des folgenden Beispiels deutlich:

> „Also, ich denke auch, dass das positive Auswirkungen hat. Dass man dadurch fairer wird, weil, wenn man halt jetzt gezielt auch alles anspricht, dann kann man sich ändern, zum Beispiel, wenn jetzt einer ganz unfair ist und keiner sagt es dem, dann kann er das ja auch nicht wissen und dann kann er sich ja auch nicht ändern.“ (KGI5S2)

Ein anderer Schüler bezog sich mehr auf den Aspekt, im Spirit-Kreis die Möglichkeit zu sehen, Konflikte zu lösen, die während des Spiels nicht in aller Fülle beseitigt werden konnten. Eine Regulierung der damit einhergehenden, negativen Emotionen war in seiner Aussage ebenfalls erkennbar:

> „Beim Fußball entstehen halt auch oft Streitigkeiten, wenn irgendwie jemand gefoult wird oder dass nicht gepfiffen wird. Und das kann man dann einfach nicht aussprechen und dann artet es meistens aus, dass die zwei betroffenen Spieler sich eben die ganze Zeit beleidigen oder so was. Und das gibt es hier im Frisbee nicht, weil man am Ende ja diesen Spirit-Kreis macht. Und dann alles abklärt und alle Streitigkeiten auflöst.“ (KGI3S1)

KGI4S3 nahm noch stärker den Aspekt der Selbsterkenntnis in den Fokus und betonte die Vorteile des Spirit-Kreises im Hinblick auf diesen Aspekt:

> „Ja, ich finde das beides ziemlich gut, auf jeden Fall der Spirit-Kreis. Der zeigt einfach, man zeigt sich selber sozusagen die Fehler und was man gut gemacht hat, man kann sich darunter verständigen, ohne dass es zu Komplikationen auf dem Spielfeld kommt während dem Spiel.“ (KGI4S3)

Bevor durch den Interviewer diese sozialen Aspekte direkt nachgefragt wurden, waren sich zwei Schüler unsicher, ob diese Aktionen wirklich ein faires Verhalten fördern. Sie bejahten zu Beginn die gestellte Frage, verdeutlichten aber anschließend, dass durch stark negatives Verhalten einzelner Schüler in Konfliktsituationen negative Konsequenzen für den weiteren Spielverlauf auftreten könnten. Dies lässt sich an folgender Aussage eines Schülers erkennen:

> „Also ich denke schon, dass es sehr viel friedlicher von Statten geht. Allerdings, zum Beispiel beim Fußball, entscheidet es ja der Schiedsrichter und wenn es falsch ist, ist der Schiedsrichter Schuld und untereinander ist es sozusagen... also kommt kein Streit auf. Jetzt bei Frisbee, wenn halt wirklich jemand ziemlich starkes Temperament hat, könnte es vielleicht schon ausarten, wenn es um einen wichtigen Punkt geht oder so was.“ (KGI2S2)

Ein weiterer Schüler (KGI1S3), dessen zweite Aussage mehr der didaktisch-methodischen Vorgehensweise innerhalb der Projektwoche zuzuordnen ist, wurde in die Auswertung nicht mit einbezogen. In seiner ersten Aussage bejahte er die Frage und nahm direkten Bezug zum Spirit-Kreis. Bei der Nachfrage, welche anderen sozialen Aktionen einen Einfluss haben könnte, war er sich unschlüssig. Er bezog sich dabei vor allem auf den Wechsel der Mannschaften bzw. der einzelnen Spieler zwischen den Mannschaften und das damit einhergegangene Kennenlernen anderer Spieler und das gegenseitige Einstellen aufeinander. Zudem war er zu Beginn unschlüssig, ob die genannten sozialen Aktionen tatsächlich einen Einfluss haben.

Tab. 17. *Ergebnisse der Kleingruppeninterviews – Frage 7: Gegenseitige Rücksichtnahme*

Situationen gegenseitiger Rücksichtnahme
Beachten der Leistungsvoraussetzungen (7)
Vermeiden von körperlichem Schaden/Körperkontakt (4)
Einbinden der Leistungsschwächeren (3)
Beachten der körperlichen Voraussetzungen (2)
Beachten der kognitiven Fähigkeiten (1)
Lösen von Konfliktsituationen (1)

Die Aussage eines Schülers (KGI4S2) zur Frage 7 konnte nicht eindeutig einer Kategorie zugeordnet werden. Ferner sind Teile dieses Interviewausschnittes nicht mehr zweifellos exakt und wortgetreu wiederzugeben, weshalb jene Aussage weder in die Darstellung, noch in die Interpretation mitaufgenommen werden konnte. Alle weiteren Aussagen wurden entsprechend kategorisiert – die Ergebnisse sind der Tab. 17 zu entnehmen.

Sowohl der erste Aspekt, als auch der dritte liesen sich in einer Aussage von S3 aus dem ersten Interview finden. Er sprach, neben dem Einbinden der Leistungsschwächeren, vor allem auch das Beachten der individuellen Leistungsvoraussetzungen der Mitspieler an:

> „Ja, halt, jetzt auch im Spiel finde ich, war das ganz gut zu merken, weil es gibt natürlich immer welche, die können es ein bisschen besser und lernen schneller und andere vielleicht nicht so schnell. Aber, dass jetzt nicht nur, zum Beispiel, zwei, die es sehr gut können, nicht da zu zweit durchspielen, dann auch, dass man Rücksicht nimmt und auch die mit einbindet, dass die anderen auch besser werden, die das jetzt noch nicht so gut können."

Daneben spielten auch körperliche und kognitive Voraussetzungen wie bspw. die Körpergröße bzw. die kognitive Leistungskapazität,

> „also, in den Übungsphasen musste man viel Rücksicht nehmen, weil, wenn es jemand halt nicht versteht, dann könnte man es ihm halt nochmal erklären" (KGI5S1),

eine entscheidende Rolle, auf die im Spiel Rücksicht genommen werden muss. Ersteres ist anhand folgender Aussage erkennbar:

> „Halt auf kleinere Mitspieler, oder so oder auf welche die nicht so viel Kondition haben, die dann eine Pause brauchen. Auf die muss man dann ein bisschen Rücksicht nehmen" (KGI3S3).

Weitere wichtige Situationen, die benannt wurden, in denen es galt, Rücksicht auf andere zu nehmen, waren sowohl das Spielgeschehen, als auch die Aufwärm- und Übungsphasen.

In beiden stand das Vermeiden von Körperkontakt – welcher schließlich im Regelwerk niedergeschrieben ist – und körperlichen Schäden im Vordergrund. Ersteres greift bspw. KGI4S1 auf:

> „Schon ein bisschen durch die Kein-Körperkontakt-Regel und, dass man sich, also, dass man auch aufpasst, ob ... und guckt, dass keinem irgendetwas passiert einfach. Das versteh ich auch unter dem Sportgeist, dass man, wenn sich, wenn man ein Foul begangen hat, hingeht und jemand, und sich entschuldigt und guckt, ob es einem gut geht, dem anderen gut geht."

Abschließend lässt sich noch der Aspekt aufführen, auch beim Lösen von Konfliktsituationen Rücksicht und Empathie walten zu lassen, gleichzeitig sich aber auch um den Gegner zu kümmern und nicht den Zwang zu haben, das Spiel fortsetzen zu wollen.

KGI5S2 führt diesen Gedanken wie folgt aus:

> „Also, generell finde ich muss man halt sehr viel Rücksicht auf andere nehmen. Halt, wenn einer Foul ruft, zum Beispiel, dass man dann auch wirklich stehen bleibt und auch guckt, ob man selbst findet, dass es ein Foul war oder nicht. Und das dann auch sagt. Also wenn jetzt alle weiterspielen, ist ja nicht so wirklich Rücksicht nehmen."

Aufgrund der Vielfalt an unterschiedlichen Aussagen, die sich jeweils mit verschiedenen Aspekten beschäftigen, wurden die Kategorien der achten Frage als Situationen gebildet, in denen ein kooperatives Verhalten besonders gefragt war bzw. in welchen Situationen ein eben solches im Spielgeschehen verlangt wurde. Diese Ergebnisse lassen sich ebenfalls wieder tabellarisch (Tab. 18) anordnen, wobei analog zu vorangegangenen Darstellungen eine absteigende Ordnung gewählt wurde.

Tab. 18. *Ergebnisse der Kleingruppeninterviews – Frage 8: Kooperationsverhalten*

Situationen kooperativen Verhaltens
Festlegung in den Regeln: Stoppschritt (8)
Rücksichtnahme/Eingeständnis (5)
Mitspieler: Hinweise/Ratschläge/Hilfen (3)
Gegenseitige Achtung (3)
Fehlende Kooperation und folgende Unfairness führen zu sich aufstauenden, negativen Emotionen. (2)
Lernen mit und von anderen Spielern führt zu positivem Spielgeschehen. (2)

Der Aspekt des Stoppschritts und das damit verbundene Verbot, nicht mit der Scheibe laufen zu dürfen, wurde am häufigsten genannt. Als übergreifender Punkt wurde angegeben, dass durch diese Einschränkung ein kooperieren mit den Mitspielern unabdingbar ist, um sich auf dem Feld fortzubewegen und schlussendlich einen Punkt zu erzielen, wie anhand des folgenden Zitats deutlich wird, dem sich im Nachhinein zwei weitere Schüler (S2 & S3) anschließen:

> „Halt, ich glaub, bei Frisbee ist es ja sehr wichtig, dass man mit den anderen kooperiert, weil im Frisbee kommt man ja nicht so weit, wenn man jetzt nicht mit anderen zusammen arbeitet. Ich denk, beim Frisbee ist es auch ganz wichtig und man braucht es auch und man muss eigentlich in fast jeder Situation mit jemand andres kooperieren. Weil man alleine keinen, wortwörtlich, keinen Schritt weit kommt." (KGI1S1)

Die zwei nachfolgenden Aspekte, die in der Tabelle aufgeführt sind, nehmen die Rücksichtnahme vor anderen bzw. das Eingeständnis zu sich selbst, aber auch die gegenseitige Achtung – im Sinne der Redensart: *Was du nicht willst, was man dir tut, das füg auch keinem andern zu* – in den Fokus. Dies fasst KGI4S1 in seiner Aussage zusammen:

> „Bei Streitigkeiten, zum Beispiel, wenn jemand sagt, es wäre ein Foul gewesen oder ein Travelling, dass man da sich miteinander auseinandersetzt und es auf eine faire Art und Weise versucht zu klären."

> „Also ich würde jetzt sagen, dass man eigentlich mehr mit dem Mitspieler, würde ich sagen, kooperiert. Dass man den mehr auf seine Fehler hinweist, was man jetzt beim Gegenspieler nicht so macht, außer halt, wenn man jetzt Foul, oder Travel oder so ansagt. Aber beim Mitspieler sagt man dann: Ah, da hättest du dahin passen können, oder dahin oder das hättest du besser machen können. Dass man dann einfach mit dem Mitspieler mehr kooperiert."

Anhand dieser Aussage von KGI1S2 wird ein weiterer Aspekt im kooperativen Verhalten untereinander deutlich, wobei es hier vor allem um das Miteinander geht und um die Bereitschaft, anderen Spielern – seien es Mit- oder Gegenspieler – zu helfen, ihnen Ratschläge zu geben oder Hinweise anzusprechen.

Andere Szenarien, in denen ein kooperatives Verhalten von Bedeutung ist, macht KGI1S3 deutlich, indem er sowohl positive, als auch negative Konsequenzen ansprach, die sich im Falle einer gelungenen Kooperation zeigen können bzw. auftreten, falls diese nicht vorhanden ist:

> „Ja, also, das Kooperieren generell mit Mit- und Gegenspieler ist eigentlich, ... ja, wenn ... halt schon wichtig, weil, wenn man jetzt halt hingeht und mit dem Mitspieler, auch wenn es beim Gegenspieler ist, wenn man nicht mit denen zusammenarbeitet, kann es auch sein, dass man sich einfach am Ende total hasst, weil man irgendwie nicht fair zueinander ist (…). Wenn man aber eher hingeht und mit allen kooperiert und auch, zum Beispiel, mit seinen Mitspielern, wenn man halt mehr über die lernt, kann man auch, wenn man dann mal mit ihnen spielt … Wenn man mit seinen Gegenspielern, auch mal mehr über die lernt und mit denen kooperiert, kann man dann auch umso besser dann mit denen spielen, wenn sie meine Mitspieler sind, nicht Gegenspieler."

Aufgrund ihrer inhaltlichen und thematischen Nähe sollen im Folgenden die Ergebnisse der neunten und zehnten Frage zusammen dargestellt werden – eine Bezugnahme auf diese Wiedergabe wird vor dem Hintergrund des nachfolgenden Kapitels als sinnvoll erachtet. Zu beiden Fragen konnten sich alle Schüler äußern. Zu ergänzen ist an dieser Stelle, dass auch

hier wieder mehrmalige Äußerungen vorkamen, während sich an anderer Stelle den Meinungen der vorangegangene Mitschüler angeschlossen wurde. Lediglich bei einem Schüler (KGI2S2) konnte keine eindeutige Aussage zu der in Frage 10 angesprochenen Thematik festgestellt werden. Mögliche Aspekte, die durch ein faires Verhalten gefördert werden können, lassen sich tabellarisch darstellen und sind in der linken Spalte der Tabelle aufgeführt (Tab. 19). Die von den Schülern genannten Gründe, weshalb besonders Ultimate Frisbee diesen Gedanken positiv beeinflusst, sind dementsprechend der rechten Spalte (Tab. 19) zu entnehmen. Eine hierarchische Anordnung nach der jeweiligen Anzahl wurde vorgenommen, um die Übersichtlichkeit zu gewährleisten.

Tab. 19. *Ergebnisse der Kleingruppeninterviews – Frage 9 (Fairnessverhalten) und Frage 10 (Fairplay)*

Situationen fairen Verhaltens	**Fairplay-Förderung – Gründe**
Vermeidung von Konflikten (7)	Fehlender Schiedsrichter (6)
Zugeständnis/Selbstreflexion (7)	Selbstständigkeit/Eigenverantwortung (4)
Solidaritätsgedanke (4)	Spirit-Kreis (3)
Rücksichtnahme (4)	Spirit of the Game-Gedanke (2)
Spielfluss (3)	Solidaritätsgedanke (2)
Spaßfaktor (2)	Rücksichtnahme (2)
Teamwork (2)	Faire Konfliktlösung (2)
Empathie (1)	Vermeidung von Konflikten (1)
	Zugeständnis/Selbstreflexion (1)

An dieser Stelle lässt sich als Beispiel, welches die zwei am häufigsten genannten Aspekte der linken Spalte aufgreift, besonders die Äußerung eines Schülers (KGI2S2) aus dem zweiten Kleingruppeninterview vorbringen, an welcher deren Relevanz zu erkennen ist:

> „Es wurde halt immer Fairness verlangt, sonst würde das Spiel überhaupt keinen Spaß machen und man musste gucken, dass man selbst fair zu sich selbst ist, um zu sagen: 'Ja, ok, ich habe den Fehler gemacht, mein Fehler.' (…) Andere sehen das vielleicht halt nicht und dass man das dann halt möglichst fair löst und die anderen das halt auch dann einsehen müssen, dass das möglichst nicht beabsichtigt war.“

Eine ähnliche Meinung, die das Eingestehen eigener Fehler noch stärker in den Fokus nimmt, führte S1 im zweiten Interview an, indem er anmerkte, „dass man halt beim Spiel auch mal wirklich lernt, seine Fehler zuzugeben und das kann man auch sehr gut im Alltag anwenden.“

In einer anderen Aussage wurden vor allem die sozialen, also die solidarischen und rück-

sichtsvollen Aspekte – im Zuge dessen auch die Empathie – deutlich, welche jeweils den zweiten Platz der genannten Eigenschaften einnehmen. Darin hob der Schüler das partnerschaftliche Miteinander hervor, das ihm besonders in einer Spielphase aufgefallen war:

> „Ich glaube, als wir das erste Mal Catcher [gemeint ist damit das Spiel *Frisbee-Catcher*] gespielt haben ... fand ich, weil das war irgendwie auch komisch, wenn einer am Boden gelegen hat, haben sich alle sofort entschuldigt und so und das fand ich auch schön eigentlich, weil es halt kaum Fouls gab oder so“ (KGI5S1).

Abschließend lässt sich noch eine dritte Aussage angeben, in der weitere Aspekte aufgegriffen wurden. KGI1S1 (und im weiteren Verlauf auch KGI1S2) sprach hier unter anderem den Spaß am Spiel selbst – im Sinne des *Spielens um des Spieles Willen* – an, aber auch die Fähigkeit, *ein Spiel am laufen zu halten*, indem nicht nur mit den Spielern der eigenen Mannschaft, sondern auch mit den Gegenspielern kooperiert werden soll:

> „Halt, ich würde schon sagen, dass jetzt auch besonders bei Frisbee ein faires Verhalten wichtig ist, sehr wichtig sogar. Weil ansonsten kommt einfach kein richtiges Spiel zustande und alle regen sich nur auf. Weil, wenn jetzt einer unfair spielt und dann immer sagt, da war kein Foul, oder einfach ignoriert und dann kommt kein richtiges Spiel zustande, es hat keiner Spaß und darum braucht man im Frisbee auf jeden Fall ein faires Verhalten, damit man überhaupt richtig spielen kann. Und da muss man halt dann eigentlich auch ein bisschen mit dem Gegner zusammen arbeiten sozusagen, daran, dass es ein gutes Spiel wird.“

Betrachtet man die linke Spalte der Tab. 19, so lassen sich auch hierfür entsprechende Schüleräußerungen ergänzen, um das Meinungsbild deutlicher umranden zu können. Auf die Frage, ob Ultimate Frisbee das Fairplay unterstützt, antworteten alle Schüler mit einem *Ja*.

Aspekte, die sich positiv auf ein faires Verhalten auswirken, sind nach Ansicht der Schüler vor allem in dem Fehlen eines Schiedsrichters und der damit einhergehenden Selbstständigkeit und Eigenverantwortung der Spieler zu begründen, wie anhand folgender Aussagen von KGI1S3 und KGI4S1 deutlich wird:

> „Ich finde, das ist wahr. Weil, durch diese ... dadurch das man einfach … dadurch, dass die Regeln eigentlich auf der Fairness, dass das ganze Spiel auf der Fairness beruht, guckt man halt, dass man allen gegenüber fair ist und dadurch, dass es auch keinen Schiedsrichter gibt und direkt auf dem Feld geregelt wird, möchte man jetzt ja nicht, dass man irgendwie das ganze restliche Team auf einen selbst wütend macht, weil man irgendwie anfängt, zu lügen oder so was. Und das machen halt, was so ein bisschen für das ganze Fairplay macht und das übernimmt man dann wahrscheinlich auch unterbewusst in andere Sportarten“ (KGI1S3).

In dieser Aussage wurde vor allem der fehlende Schiedsrichter als Ursache begründet, während im Folgenden der oben genannte zweite Aspekt der Selbstständigkeit bzw. der Eigenverantwortung im Vordergrund steht:

> „Ich würde sagen, ja! Also ... durch den ... auch wieder durch die Foul-Situation, dass es kein Schiedsrichter gibt und man es untereinander klären muss. Also, dass die zwei Parteien sich aussprechen müssen und dass man eine faire Lösung findet, also.“ (KGI4S1)

Auch die bereits zuvor erwähnten charakteristischen Merkmale des Ultimate Frisbee, wie der in den Grundregeln fest verankerte Spirit of the Game, und der abschließende Spiritkreis haben nach Meinung der Schüler einen Einfluss auf das faire Verhalten:

> „Also, ich würde sagen, es stimmt. Weil man muss ja auch halt fair spielen, damit man sich mit dem Gegner nicht zerstreitet und dass man halt auch mit dem Spirit of the Game halt am Ende, der Kreis, da ist man ja dann auch nochmal alle zusammen und kann nochmal alles ansprechen und das stärkt dann auch nochmal die Fairness“ (KGI1S2).

KGI5S2 bezog sich in seiner Aussage mehr auf den Solidaritätsgedanken und auf die gegenseitige Rücksichtnahme – auch auf die Rücksichtnahme auf den Gegner:

> „Ja, also, ich finde eigentlich, dass es genauso ist. Man musst halt wirklich halt fair sein, weil sonst kann das Spiel auch nicht funktionieren. Wenn halt die ganze Mannschaft, eine Mannschaft die ganze Zeit sagt: „Das war kein Foul“, oder so und das nie zugibt und dann kann halt kein richtiges Spiel entstehen und dann wollen die anderen vielleicht auch irgendwann nicht mehr spielen.“

Nicht zuletzt wurde auch eine faire Konfliktlösung (KGI4S1 und S3) als Grund genannt, faires Verhalten zu fördern. Nach Meinung der Schüler also als ein Wechselspiel, dass sich gegenseitig beeinflusst und auf der Grundlage einer Selbstständigkeit beruht:

> „Also, da würde ich schon sagen, ja, weil man einfach sich ... dieses Fairplayverhalten, wenn es nicht da ist, dann würde dieses Spiel nicht funktionieren, weil man in vielen Situationen einfach fair entscheiden muss und es bringt dann nichts, wenn man auf seine eigene Meinung sozusagen beharrt und einfach stur bleibt, sondern man muss fair die Sache abhandeln.“

Die in Tab. 20 dargestellten Ergebnisse spiegeln die Aussagen der Schüler zur elften Frage wieder. Analog zur zweiten und dritten Frage sollen auch hier die Ergebnisse wieder in die abschließende Diskussion mit einfließen und den Einsatz von Ultimate Frisbee in den Schulsportunterricht begründen oder verneinen.

Tab. 20. *Ergebnisse der Kleingruppeninterviews – Frage 11 Einsatz im Schulsportunterricht*

Begründungen für einen Einsatz in den Schulsportunterricht	
Fairness/Fairplay (6)	Übertragbarkeit in andere Sportarten (2)
Miteinander/Teamwork (5)	Homogene Vorkenntnisse (2)
Förderung von Freundschaften/Teambuldings-Maßnahme (4)	Grundgerüst für das spätere Leben (2)
Neues weckt Interesse (3)	Selbstständigkeit (1)
Förderung von Problem- und Konfliktlösungsfähigkeiten (2)	Gegenseitiger Respekt (1)
Förderung von Kondition und Koordination (2)	Erhöhung der Frustrationstoleranz (1)

Im Zuge der zwölften Frage wurde nach Ergänzungen gefragt, die innerhalb des Interviews keinen Anklang gefunden haben oder Aspekte, welche die Schüler noch zusätzlich hinzufügen möchten. Besonders wurde nach einer *Lehrkraft als Aufsicht* verlangt, die nicht aktiv in das Spielgeschehen eingreift und gleichzeitig dafür Sorge trägt, dass *kritische Situationen nicht eskalieren* (KGI1S3) oder, dass sich an die *Regeln gehalten* wird (KGI1S2). KGI1S1 betont an dieser Stelle, dass ein *Einsatz der Lehrkraft zu Beginn notwendig* ist, im weiteren Verlauf dieser aber nach und nach *reguliert* werden sollte, sobald die Regeln verinnerlicht und angewendet werden. Ein anderer Schüler (KGI3S3) wünscht sich einen *Einsatz von Ultimate Frisbee im Schulsport*, da seiner Meinung nach einerseits, im Vergleich zum Fußball, weniger Vorerfahrungen benötigt werden und andererseits eine Stärkung und Förderung des Klassenzusammenhalts entsteht.

Den Aussagen aus der 13. Frage ging hervor, dass die gewählte *Befragungsmethode optimal geeignet* war. Durch die offene Fragestellung (KGI3S3) wurde den Schülern die Möglichkeit gegeben, *freie Antworten* geben zu können – unabhängig davon, ob sie richtig oder falsch sind (KGI2S1). Durch die *klare Strukturierung* fiel es ihnen leichter, klare Antworten geben zu können (KGI1S3), gleichzeitig aber auch die *vergangenen Tage Revue passieren* zu lassen (KGI1S1 & KGI1S2), um so Aspekte ansprechen zu können, die nicht explizit gefragt wurden. Auch die gewählte *Kleingruppe wurde als positiv aufgenommen*. Nicht wenigen Schülern viel es durch die *Anwesenheit ihrer Mitschüler* einfacher, sich zu öffnen und frei heraus ihre Meinung mitzuteilen (KGI2S2, KGI2S3 & KGI4S2). Nicht selten wurde auch die *Meinung des anderen aufgenommen*, mit dem eigenen Standpunkt verbunden und neue Aspekte hinzugefügt (KGI4S1 & KGI4S3).

Frage 14 und 15 wurden als Zusatzfragen an das Interview angefügt und nur in zwei Kleingruppen angesprochen. Dennoch äußerten sich ein paar Schüler zu bestimmten Aspekten, die im folgenden Abschnitt bei der Überprüfung der Hypothesen hinzugezogen werden können. Tab. 21 sammelt die Ergebnisse dieser beiden Zusatzfragen:

Tab. 21. *Ergebnisse der Kleingruppeninterviews – Frage 14 (links) und Frage 15 (rechts)*

Vorteile gegenüber anderen Mannschaftssportarten	**Besonders faires Spiel?**
Fairness/Fairplay (5)	Miteinander ist unabdingbar (3)
Selbstständigkeit (4)	Effektives Spiel nur durch faires Verhalten (3)
Erfolg nur dann, wenn Lehrkraft entsprechend handelt (2)	Fehlender Schiedsrichter (1)
Übertragbarkeit in andere Sportarten (1)	Spirit-Kreis (1)
Vermeiden von verbalen/körperlichen Auseinandersetzungen für ein flüssiges Spiel (1)	Kein Körperkontakt (1)
Stärkung des Klassenzusammenhalts (1)	
Förderung von Freundschaften/Kennenlernen (1)	
Homogene Vorkenntnisse (1)	
Fehlender Schiedsrichter (1)	

2. Interpretation und Diskussion

Wie bereits im Kapitel II.2 aufgezeigt, wird die Kompetenz *Fairness* durch drei grundlegende Faktoren definiert: Das Respektieren und Achten des Gegners als Partner und Freund (1), das Einhalten der getroffenen Regeln (2) und die Wahrung der Chancengleichheit (3). Vergleicht man nun dieses Begriffsverständnis mit den Aussagen der Schüler aus der vierten Frage (vgl. S. 88 f.) werden deutliche Parallelen sichtbar. Der Aspekt der *Ehrlichkeit* wurde von den Schülern am häufigsten mit dem Begriff der *Fairness* assoziiert. Dieser, in Verbindung mit einer *gegenseitigen Achtung*, spiegelt sich in dem erstgenannten Faktor (1) des Fairnessbegriffs in Kapitel II.2 wider. Auch das *Einhalten der Regeln* ist für die Schüler von großer Bedeutung, wenn sie die *Fairness* definieren sollen. Dieser Punkt lässt sich offensichtlich mit dem zweiten Faktor (2) in Verbindung bringen. Nicht zuletzt lassen sich auch Züge des dritten Faktors (3) in den Aussagen der Schüler finden. Darin spielen vor allem das *Vermeiden von Fouls*, sowie eine *Gleichberechtigung* und ein *gegenseitiger Respekt* eine entscheidende Rolle. Anhand dieser ersten Ergebnisse lässt sich feststellen, dass bei den Schülern ein Fairnessverständnis vorhanden ist, das einem allgemeinen Begriffsverständnis, in vielen Punkten gleicht. Auf Grundlage dessen dürfen nachfolgende Schlussfolgerungen auf diesem Verständnis aufbauen und der Begriff *Fairness* entsprechend verwendet werden, da beide Parteien diesem analoge Eigenschaften zusprechen.

Fazit zur ersten Hypothese

Anhand der ersten Hypothese (vgl. Kapitel III.2) sollte überprüft werden, ob zwischen den zwei großen Aspekten des Ultimate Frisbee, der Fairness und dem Spirit of the Game, ein Zusammenhang besteht – konkreter, ob der Spirit of the Game einen Einfluss auf diese soziale Kompetenz hat. Hierzu lassen sich besonders die Ausführungen der Schüler zur sechsten Frage (vgl. S. 90 f.) des Interviews heranziehen. Wie bereits zuvor schon dargestellt, bezieht sich konkret nur ein Schüler (KGI4S2) auf diesen Zusammenhang. Dabei deutet er an, dass die individuelle Einstellung des Spielers zum Fairplay bzw. zum grundlegenden Kodex des Ultimate Frisbee zu einem fairen Spielgeschehen führen können – und nicht etwa der Spirit-Kreis, zu dem sich nach einem jeden Spiel alle Spieler beider Mannschaften zusammenfinden.

Ein ähnlicher Gedanke wurde von einem anderen Schüler im Bezug zur neunten Frage angesprochen:

> „... man muss ja auch halt fair spielen, damit man sich mit dem Gegner nicht zerstreitet und das man halt auch mit dem Spirit of the Game halt, am Ende der Kreis, da ist man ja dann auch nochmal alle zusammen und kann nochmal alles ansprechen und das stärkt dann auch nochmal die Fairness“ (KGI1S2).

An dieser Stelle hob er, neben dem Spirit-Kreis, ebenfalls den Spirit of the Game hervor und brachte ihn mit dem Fairnessgedanken positiv in Verbindung.

Dem lassen sich zwei weitere Aussagen hinzufügen, in denen deutlich wird, dass die Schüler sich unsicher sind, ob der Spirit of the Game-Gedanke tatsächlich einen positiven Einfluss inne hat. Als Hauptargument wurde in beiden Fällen das „starke Temperament“ (KGI2S2) eines Spielers bzw. der absichtliche Wille, einem anderen Spieler Schaden zuzufügen (KGI5S1) aufgeführt, welche in Konfliktsituationen zu negativen Konsequenzen führen könnten. Eine Verbindung zu der zuvor benannten individuellen Einstellung eines jeden Spielers zum Fairplay liegt daher nahe. Diese scheint ausschlaggebend zu sein, wie sich der Spieler im Spiel verhält und wie sich dahingehend sein Verhalten äußert – ein faires Verhalten *kann* demnach vom Spirit of the Game, also von der individuellen Einstellung des Spielers, abhängen. Diese ist allerdings kein Garant für ein faires Spiel, wie anhand der beiden Schüleräußerungen zu vermuten ist.

Demgegenüber ist deutlich zu erkennen, dass vor allem eine andere soziale, für Ultimate Frisbee charakteristische Aktion im Vordergrund stand: der Spirit-Kreis. Dieser Aspekt wurde von elf der insgesamt 15 befragten Schülern zur sechsten Frage eindeutig als *die* soziale Aktion benannt, die eine positive Auswirkung auf das Fairnessverhalten hat. Als Gründe wurden hier vor allem die Austausch- und Reflexionsmöglichkeiten sowie die Möglichkeit, Optimierungsvorschläge für die Mit- und Gegenspieler vorzubringen, genannt, die sich durch die Zusammenkunft im Anschluss des Spiels ergeben. Nicht zuletzt können durch diesen Austausch im Spiel aufgestaute Aggressionen und Emotionen abgebaut und reguliert oder bisher ungeklärte Konflikte gelöst werden – ein eigenverantwortliches Verhalten in Verbindung mit der Selbsterkenntnis bzw. einer Selbstreflexion ist dabei essentiell und wird mitunter verlangt und gefördert.

Positive Auswirkungen auf ein faires Verhalten sind demnach zu vermuten, indem diese Phasen stetig wiederholt werden. KGI5S2 fasste Teile dieser Aussage wie folgt zusammen:

> „Also, ich denke auch, dass das [der Spiritkreis] positive Auswirkungen hat. Dass man dadurch fairer wird, weil, wenn man halt jetzt gezielt auch alles anspricht, dann kann man sich ändern, zum Beispiel, wenn jetzt einer ganz unfair ist und keiner sagt es dem, dann kann er das ja auch nicht wissen und dann kann er sich ja auch nicht ändern."

Aufgrund dieser Ergebnisse kann diese erste Hypothese nicht bestätigt und muss daher verworfen werden, da nach eindeutiger Meinung der Schüler nicht der Spirit of the Game Einfluss auf das Fairnessverhalten hat, sondern der Spirit-Kreis, in dem schlussendlich eine Reihe sozialer Aktionen Einzug erhalten, die sich in einem *gegenseitigen Miteinander* nachhaltig auf das Fairnessverhalten der Spieler auswirken.

Fazit zur zweiten Hypothese

Die zweite Hypothese beschäftigte sich nun explizit mit dem Fairnessgedanken, wobei hinsichtlich dieses Aspekts positive Erfolge mit einhergehen könnten, wenn Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht eingeführt wird. Als besonders ertragreich eigneten sich hierfür die Ergebnisse der elften Frage, sowie die der neunten und zehnten, wobei zweitere die Situationen thematisiert, in denen ein faires Verhalten verlangt und angeregt wurde. Frage 10 zeigt dahingehend die dafür vorherrschenden Gründe auf, die ihrerseits wiederum ein faires Verhalten positiv beeinflussen, indem sie das Fairplay als die aktive Umsetzung des Fairnessgedankens in den Vordergrund rücken. Innerhalb der elften Frage wurde nach einer Begründung gefragt, *warum* Ultimate Frisbee in den Schulsport aufgenommen werden sollte.

Neben zahlreichen Aspekten, die positiv auf das soziale Verhalten des Einzelnen einwirken (*Förderung von Problem- und Konfliktlösungsfähigkeiten*, *Fähigkeit der Selbstständigkeit*, *soziales Miteinander erleben*, *gegenseitiger Respekt*, *Erhöhung der Frustrationstoleranz*), wurde als Hauptargument für einen solchen Einsatz besonders der Aspekt der Fairness bzw. des Fairplay genannt.

KGI3S3 sprach diesen Punkt an und brachte dies gleichzeitig in Zusammenhang mit einem *Geben und Nehmen* (wie bereits auch schon Kilpatrick im Zusammenhang mit dem Projektunterricht, 1985, 173[27]):

> „Weil das aufgrund dieses Spirit of the Games, oder auf diesem Fairnessding halt, wo man fair sein muss, auf das spätere Leben halt auch vorbereitet so ein bisschen. Dass man halt die Einstellung bekommt, dass man fair sein muss und dass man aber auch was zurückbekommt. Was halt in manchen anderen Sportarten nicht so ist, bereitet auf das Leben vor."

Anhand der Ergebnisse dieser Frage wird zudem deutlich, dass die Umsetzung eines fairen Verhaltens nicht auf diese Sportart bzw. auf den Schulsportunterricht beschränkt ist. Vielmehr wird deutlich, dass eine Übertragbarkeit auf andere Sportarten, ferner sogar eine Vorbereitung auf das Leben gegeben sein kann.

Diese Ansicht teilt ein anderer Schüler (S3) aus einem vorangegangenen Interview (KGI1) zu der Zusatzfrage 14, indem er sich zum einen der Übertragung auf andere Sportarten anschloss. Zum anderen sprach er auch ganz konkret den positiven Einfluss von Ultimate Frisbee auf das Fairnessverhalten an:

> „Also ganz einfach, ja. Also, da würde es definitiv Fairness …, also positive Einwirkungen aufs Fairnessverhalten haben. Auch, weil so andere Mannschaften halt alle mit ein Schiedsrichter sind und das dann halt was, wo man alles auf dem Feld klärt und das Spiel auf Fairness beruht. Und das wird ja wahrscheinlich in anderen Sachen übergehen, wo man dann vielleicht sagt: 'Ok, hey, du hast mich jetzt gefoult.' Und statt dass der andere dann sagt: 'Was? Nein, habe ich niemals gemacht.' Geht dann halt: 'Ja, ok, ich gebe es zu, ich habe dich gefoult, tut mir Leid, war nicht mit Absicht' oder so was. Dass er sich auch entschuldigt oder, dass man einfach den Fairnessaspekt … dass es sein kann, dass man den Fairnessaspekt da aus halt dem Frisbee in anderen Sportarten übernimmt."

Der Gedanke, diese zweite Hypothese anzunehmen, liegt nach diesen ersten Ausführungen nahe. Dennoch sollen weitere Aspekte hinzugezogen werden, um eine Verifizierung schlussendlich in Erwägung ziehen zu können.

27 Vergleiche dazu Seite 10 dieser Arbeit.

Betrachtet werden soll nun die Tab. 20. Wie bereits angesprochen, werden in Frage 9 Gründe vorgebracht, warum in den verschiedenen Situationen ein faires Verhalten notwendig ist und welche positive Effekte im Falle eines Fairplay damit verbunden sind. Anlehnend an die Hypothese wird deutlich, das vor allem in Konfliktsituationen zur Vermeidung bzw. Lösung solcher, ein faires Verhalten essentiell ist. Zum einen, um das Spiel am Laufen zu halten, zum anderen aber vor allem auch, um in solchen Situationen partnerschaftlich, rücksichtsvoll, aber auch respektvoll und solidarisch im Team und mit dem Gegner handeln zu können. KGI1S1 griff viele dieser Aspekte auf – gleichzeitig lässt sich sogar ein Wechselspiel zwischen Notwendigkeit und aktiver Umsetzung von Fairness erkennen:

> „Halt, ich würde schon sagen, dass jetzt auch besonders bei Frisbee ein faires Verhalten wichtig ist, sehr wichtig sogar. Weil ansonsten kommt einfach kein richtiges Spiel zustande und alle regen sich nur auf. Weil wenn jetzt einer unfair spielt und dann immer sagt, da war kein Foul, oder einfach ignoriert oder so und dann kommt kein richtiges Spiel zustande, es hat keiner Spaß und darum braucht man im Frisbee auf jeden Fall ein faires Verhalten, damit man überhaupt richtig spielen kann. Und da muss man halt dann eigentlich auch ein bisschen mit dem Gegner zusammen arbeiten sozusagen, daran, dass es ein gutes Spiel wird. Besonders bei Frisbee finde ich jetzt."

Durch die gleichen aufkommenden Situationen im Spiel, in denen Konflikte oder andere Sachverhalte geklärt und für beide Seiten fair gelöst werden müssen, liegt die Vermutung nahe, dass diese nicht nur Gründe sind, sondern gleichzeitig auch als Initiator für die Entwicklung und Förderung eines fairen Verhaltens dienen. Vor dem Hintergrund der Hypothese lässt sich damit spekulieren, dass das Wechselspiel zwischen der Notwendigkeit eines fairen Verhaltens seitens aller Spieler und einem aktiv fairen Handeln durch den einzelnen Spieler schlussendlich Einfluss auf das Fairnessverhalten des Schülers nimmt – im positiven Sinne.

Wie bereits oben dargestellt, stimmten ausnahmslos alle 14 Schüler der Behauptung zu, Ultimate Frisbee unterstütze das Fairplay. Anhand der oben aufgeführten Beispiele, die vor allem die ursächlichen Gründe darlegen, wieso diese Sportart die aktive Umsetzung von Fairness unterstützt, und der eindeutigen Aussage der Schüler, lässt sich an dieser Stelle ein weiterer Punkt anführen, der für ein Annehmen der Hypothese spricht.

Aufgrund dieser zahlreichen Ergebnisse, die für einen positiven Einfluss von Ultimate Frisbee auf das Fairnessverhalten sprechen, darf die zweite Hypothese bestätigt werden. Damit ist allerdings eine Einschränkung verbunden, die anhand von Aussagen zweier Schüler zur 14. Frage deutlich wird:

> „Also, ich finde, es für es auf jeden Fall fördern, aber auch nur dann, wenn es der Lehrer wirklich komplett richtig macht, also so wie jetzt auch mit diesem Kreis danach und allem Drum und Dran, weil, wenn es halt nicht gemacht wird, dann irgendwie Spieler halt nicht fair spielen und alle sagen dann zueinander: 'Ja, es war Foul, aber er hält sich halt nicht dran', dann gibt es auch wieder Verfeindungen, ohne dass das danach besprochen wird und dann wäre es eher negativ, da wären dann andere Sportarten mit Schiedsrichter besserer für geeignet. Aber, wenn es der Lehrer richtig macht, dann auf jeden Fall.“ (KGI2S2)

Beide (neben KGI2S2 auch KGI3S2) betonten die fachliche und organisatorische Kompetenz sowie die anfängliche Präsenz der Lehrkraft, die ihrer Auffassung nach – zumindest zu Beginn – dafür Sorge tragen sollte, dass auf eine Einhaltung der Regeln geachtet und auf ein faires Verhalten Wert gelegt wird. Zu ersterem hoben sie ergänzend hervor, dass die Lehrkraft vor allem die für Ultimate Frisbee charakteristischen Aktionen wie bspw. den Spirit-Kreis beibehalten sollte, andernfalls würde eine Einführung dieser Sportart im Schulsportunterricht nur bedingt die gewünschten Erfolge mit sich bringen.

Fazit zur dritten Hypothese

Kernelement der dritten Hypothese waren die positiven Erfolge bzgl. der Kooperationsbereitschaft, die durch einen Einsatz von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht erzielt werden können. Um diese Hypothese überprüfen zu können, lassen sich vor allem die Gedanken zur achten Frage heranziehen. Diese beschäftigten sich hauptsächlich damit, inwieweit ein kooperatives Verhalten benötigt wurde.

Als Hauptargument für das Benötigen eines kooperativen Verhaltens war das in den Regeln festgesetzte Verbot, mit der Frisbee nicht laufen zu dürfen. Aufgrund dessen ist ein kooperatives Miteinander, ein Passspiel untereinander und ein Arbeiten im Team nach Ansicht der Schüler essentiell, um für die eigene Mannschaft einen Punkt zu erzielen. Diesem Aspekt schlossen sich insgesamt acht Schüler an und begründeten damit das kooperative Verhalten, das im Ultimate Frisbee unabdingbar ist. Daneben lässt sich auch das Interagieren mit den eigenen Mitspielern ergänzen, das ebenfalls genannt wurde. Damit ist vor allem das Geben

von Ratschlägen, Hilfen oder Hinweisen gemeint, bspw. falls das nötige Wissen fehlt – im Sinne eines Zusammenarbeitens und gegenseitigen Achtung. Das kooperative Verhalten wurde von den Schülern jedoch nicht nur auf das eigene Team beschränkt, sondern bezieht auch den Gegner mit ein. Auch hier spielt der gegenseitige Respekt und ein kooperatives Miteinander eine entscheidende Rolle. Nicht zuletzt, um in Konfliktsituationen zügig eine für beide Parteien faire Lösung zu finden, sondern auch, um vom und mit dem Gegner zu lernen, was zu einem positiven Spielgeschehen führen kann. Hierzu lässt sich eine Aussage von KGI1S3 anführen, an der zu erkennen ist, dass zum einen ein kooperatives Verhalten im Ultimate Frisbee essentiell ist:

> „Ja, also, das Kooperieren generell mit Mit- und Gegenspieler ist eigentlich, ... ja, wenn ... halt schon wichtig, weil wenn man jetzt halt hingeht und mit dem Mitspieler, auch wenn es beim Gegenspieler ist, wenn man nicht mit denen zusammen arbeitet, kann es auch sein, dass man sich einfach am Ende total hasst, weil man irgendwie nicht fair zueinander ist. (…) Wenn man aber eher hingeht und mit allen kooperiert und auch, zum Beispiel, mit seinen Mitspielern, wenn man halt mehr über die lernt kann man auch, wenn man dann mal mit ihnen spielt … Wenn man mit seinen Gegenspielern, auch mal mehr über die lernt und mit denen kooperiert, kann man dann auch umso besser dann mit denen spielen (..).“

Gleichzeitig wird aber auch deutlich, dass ein solches Verhalten – analog zum fairen Verhalten der zweiten Hypothese – sich in einem Wechselspiel entwickelt. Heißt, dass durch das aktive Ausüben kooperativer Verhaltensweisen ein faires, effektives und motivierendes Spiel entsteht, welches wiederum ein solches Verhalten positiv beeinflusst und langfristig fördert.

Aufgrund dieser Ergebnisse, die zeigen, dass durch Ultimate Frisbee positive Erfolge im Bezug zum kooperativen Verhalten bzw. zur Kooperationsbereitschaft – eben aus dem Grund, dass ein solches Verhalten für ein faires, für alle Beteiligten motivierendes Spiel unabdingbar ist – erzielt werden können, darf die Hypothese bestätigt werden.

Zu betonen ist allerdings, und dieser Aspekt wurde ebenfalls deutlich, dass ein fehlendes kooperatives Verhalten und die folgende Unfairness zu sich aufstauenden, negativen Emotionen führen können. Auch hier lässt sich die Relevanz der Lehrkraft hervorheben, die, besonders zu Beginn, Wert auf ein entsprechendes Verhalten legen *muss*.

Fazit zur vierten Hypothese

Im Zuge der vierten Hypothese galt es, den Aspekt der gegenseitigen Rücksichtnahme in den Fokus zu rücken und inwiefern dieser innerhalb von Ultimate Frisbee gefördert bzw. auch angesprochen wird. Anhand der Ergebnisse aus den Interviews wird ersichtlich, dass besonders auf die individuellen Voraussetzungen der Mit- und Gegenspieler Rücksicht genommen werden muss. Dazu gehört zum einen die Leistungsfähigkeit, sprich die motorischen Voraussetzungen, die mitgebracht werden, wie bspw. die körperliche Fitness oder auch die konditionellen Fähigkeiten. Zum anderen wurden aber auch körperliche Voraussetzungen (vor allem die unterschiedliche Größe der Spieler) und kognitive Fähigkeiten (Aufnahme von Informationen/Instruktionen zum Spielablauf) genannt. Es lässt sich erkennen, dass eine gegenseitige Rücksichtnahme weniger in sozialen Interaktionen, bspw. in Konfliktsituationen, als bei der Beachtung der individuellen Voraussetzungen von Bedeutung ist. Dieser Gedanke wird dahingehend durch eine Schüleraussage (KGI5S2) unterstützt, da sie als die einzige das Rücksichtnehmen beim Lösen von Konflikten aufnimmt. Auch das Vermeiden von Körperkontakten im Übungs- und Spielgeschehen bzw. das Vermeiden von körperlichen Schäden durch quer fliegende Frisbees wird als Aspekt der gegenseitigen Rücksichtnahme genannt. Anhand dieser Ergebnisse wird deutlich, dass eine gegenseitige Rücksichtnahme innerhalb von Ultimate Frisbee eine Bedeutung hat. Es ist klar zu erkennen, dass sich diese Fähigkeit vor allem auf die individuellen Voraussetzungen der Mit- und Gegenspieler bezieht – im Sinne des Fairplay bzw. der Fairness also die *Wahrung der Chancengleichheit* (vgl. Kapitel II.2) – weniger auf die sozialen (Konflikt-)Situationen. Dennoch geht aus den Aussagen der Schüler bzw. aus den Ergebnissen der Interviews (vgl. Tab. 17) nicht eindeutig hervor, dass Ultimate Frisbee explizit diese Fähigkeit anspricht bzw. konkret verlangt, ferner ein Einsatz dieser Sportart im Schulsportunterricht hinsichtlich dieser Kompetenz einen positiven Erfolg mit sich bringen wird. Es lässt sich daher die Vermutung anstellen, dass eine gegenseitige Rücksichtnahme im Ultimate Frisbee nicht mehr verlangt als vergleichsweise in anderen Mannschaftssportart.

Diese Annahme wird unterstützt durch eine Aussage aus der Vorbefragung:

> „Ja. Besonders der Fairnessaspekt wird geschult, weil die Schüler die Einhaltung der Regeln selbst überwachen. Kooperation ist im Klären der *Calls* sehr wichtig, Rücksichtnahme nicht mehr als bei anderen Mannschaftssportarten auch.“ (MZ2)

Auch hier wird deutlich, dass einerseits sowohl die Fairness als auch die Kooperation im Ultimate Frisbee positiv hervorgehoben werden können. Andererseits aber der Fähigkeit einer gegenseitigen Rücksichtnahme keine besondere Stellung gegenüber anderen Mannschaftssportarten inne hat.

Aufgrund dieser Ergebnisse kann die vierte Hypothese nur bedingt bestätigt werden. Es wird einerseits deutlich, dass dieser Aspekt vor allem in der *Wahrung der Chancengleichheit* durch die Rücksichtnahme auf die individuell heterogenen Voraussetzungen und Fähigkeiten der Mit- und Gegenspieler zum Vorschein kommt. Es lassen sich daher vor dem Hintergrund des Fairnessverhaltens positive Züge erkennen. Andererseits ist aber auch zu betonen, dass eine gegenseitige Rücksichtnahme im Ultimate Frisbee im Vergleich zu anderen Mannschaftssportarten gleichermaßen von Bedeutung ist – ein Einsatz dieser Sportart im Schulsportunterricht daher nicht mehr positive Erfolge mit sich bringenwird als andere.

Fazit zur fünften Hypothese

Um die letzte Hypothese überprüfen zu können, sollen zum einen eigene Beobachtungen aus der Projektwoche in Form von Reflexionen zu den entsprechenden Tagen (vgl. Kapitel IV.3) einfließen, zum anderen erneut Ergebnisse aus den Kleingruppeninterviews hinzugezogen werden. Im Fokus der fünften Hypothese stand der Einfluss der Selbstständigkeit der Schüler beim Konfliktlösen auf das Fairnessverhalten, genauer, ob durch eine hohe Selbstständigkeit das faire Verhalten der Schüler gefördert werden kann.

Erste Anhaltspunkte lassen sich in den Schülerantworten zur zehnten Frage finden. Darin wird das Fairplay in einem Fehlen des Schiedsrichters und die damit einhergehende Selbstständigkeit und Eigenverantwortung der Spieler in Konfliktsituationen, bspw. bei einem Foul, begründet. Durch diesen Umstand werden die Spieler dazu angehalten, fair zu agieren – im Sinne eines Gebens und Nehmens – und im Zuge dessen wird das Fairnessverhalten gefördert. KGI3S3 (im nachfolgenden Interview auch S1) griff diesen Gedanken auf:

> „Durch den fehlenden Schiedsrichter, weil man da auch das, halt auf den Gegenspieler angewiesen ist praktisch, dass er fair zu einem ist. Und selbst fair sein muss. Und das wird ja auch gefördert (…).“

Ähnlich führt ein anderer Schüler (KGI2S1) im Bezug zur Frage 14 seine Gedanken aus. Auch er hebt das Fehlen eines Schiedsrichters als den Grund für ein selbstständiges Handeln der Spieler auf dem Spielfeld hervor:

> „Es ist ja so, dass man, wie gesagt schon, nicht ... dass es ein bisschen anders ist, da es ja keinen Schiedsrichter gibt, der entscheidet, ob das jetzt ein Foul war oder nicht. Oft man da halt auch wirklich entscheiden muss und selber zugeben muss, dass man ein Foul gemacht hat oder halt, wie schon vorhin gesagt, mit der Fairness (…)."

Ein positiver Zusammenhang zwischen Selbstständigkeit und Fairnessverhalten lässt sich auch an dieser Stelle erkennen. Deutlicher werden diese Überlegungen aber vor allem anhand der eigenen Beobachtungen aus den Projektwochen, die sich in den entsprechenden Reflexionen finden lassen. Zu Beginn ist festzustellen, dass eine Selbstständigkeit der Schüler nur bedingt auftritt. Grund hierfür kann die hohe Präsenz der Lehrkraft sein, da eine bis dato unbekannte Sportart eingeführt wurde. Im Verlauf der Projektwoche lässt sich aber immer häufiger ein selbstständiges und eigenverantwortliches Handeln der Schüler bei gleichzeitigem Zurückziehen der Lehrkraft aus dem gesamten Geschehen beobachten.

So wird bspw. bereits in der Reflexion des zweiten Tages ein wichtiger Aspekt deutlich:

> „Die Nachfrage nach der bzw. der Blick zur Lehrkraft als Aufforderung, einer Schiedsrichteraktion zu tätigen, wurde nur noch sehr selten erkennbar und ein selbstständiges, eigenverantwortlich geregeltes und im Zuge dessen faireres Spielverhalten wurde deutlich." (S. 83)[28]

Daneben lassen sich in dieser Reflexion auch Indizien für eine solche Implikation finden, die nicht direkt mit Konfliktsituationen in Zusammenhang stehen, sondern mehr den Spirit-Kreis in den Vordergrund rücken:

> „Die Kommunikation während dieser abschließenden Reflexion wurde überwiegend von den Schülern selbstständig geleitet und der Spaßfaktor stand – deutlich von außen zu beobachten – an oberster Stellen, wobei faire und partnerschaftliche Gesten, etwa in Form eines respektvollen Achtens der Redenden oder dem zu Wort kommen lassen der eher leistungsschwächeren, schüchternen Mitspieler, erkennbar wurden." (S. 84)

Im Zuge der Reflexion zentraler Phasen des zweiten Tages lässt sich dieser Aspekt finden – faire Verhaltensweisen, die auf einem stark schülerzentrierten Spielgeschehen aufbauen:

> „Auch das Verlangen nach einer Schiedsrichterfunktion der Lehrkraft wich der Selbstständigkeit im Spiel – faire Verhaltensweisen, die vor dem Hintergrund der Regeln und dem Spirit of the Game zu begründen sind, waren zu beobachten." (S. 83)

28 Hierbei wird sich auf die in dieser Arbeit angegebenen Seitenzahlen bezogen.

Diese Beobachtungen münden schließlich in der Bestätigung entsprechender Lernziele, da durch „ein selbstständiges, vom Lehrer/Schiedsrichter unabhängiges Agieren innerhalb der eigenen Mannschaft bzw. in der Gruppe, ein kooperatives Verhalten und das Fairplay als Ausdruck der Fairness [...] an vielen Stellen – sei es in den Übungs- oder in den Spielphasen – erkennbar und beobachtbar“ (S. 85) war. Auch in der Reflexion des darauffolgenden Tages sind wichtige Aspekte zu finden, die einen Zusammenhang zwischen der Selbstständigkeit der Spieler und einer Entwicklung des Fairnessverhalten aufführen. Hier hielt sich die „Lehrkraft [...] anfangs komplett aus dem Spielgeschehen heraus, alle Probleme wurden daher selbstständig und fair von den Spielern selbst geregelt.“ (Vgl. Anhang)

In der abschließenden Reflexion des dritten Tages, wobei an jener Stelle erneut die entsprechenden Lernziele überprüft wurden, sind ebenfalls Indizien zu finden, die eine Bestätigung der Hypothese nahe legen:

> „Wie bereits zuvor angedeutet, ist ein selbstständiges Verhalten und im Zuge dessen auch ein faires Mit- und Gegeneinander der Schüler stetig zu beobachten. Nur noch selten wird nach den Meinungen der Lehrkraft gefragt und immer häufiger werden daher entsprechende Situationen auf dem Spielfeld von den Schüler eigenständig und fair unter Hinzunahme der jeweiligen Regeln geregelt.“ (Vgl. Anhang)

Innerhalb der ersten drei Projekttage lässt sich bereits ein Zusammenhang zwischen diesen zwei Aspekten finden. Deutlicher wird dieser besonders anhand des letzten Tages, da hier die Lehrkraft – aufgrund der zu führenden Interviews – keinen Einfluss mehr auf das Spielgeschehen nehmen *konnte* und dahingehend ein eigenverantwortliches und faires Handeln der Schüler im Spiel und in den auftretenden Konfliktsituationen unabdingbar wurde:

> „Ein Verlangen nach einem Schiedsrichter war nun nicht mehr möglich – alle Problemsituationen, die entstanden, mussten zwangsläufig und wurden infolgedessen von den Spielern selbst und ohne Hilfe bzw. Unterstützung durch die Lehrkraft fair geregelt werden.“ (Vgl. Anhang)

Im Zuge der Reflexion der zentralen Phasen lässt sich diese Beobachtung noch konkreter fassen. An dieser Stelle wird besonders die allgemeine Selbstständigkeit der Schüler hervorgehoben, die nicht nur im Spiel, sondern auch außerhalb des Spiels Einzug gefunden hat. Ein darauf aufbauendes faires Verhalten während des Spiel sowie in den auftretenden Konfliktsituationen war zu beobachten:

> „Die zuvor mehrfach angesprochene und weiterhin zu betonende sich entwickelnde Selbstständigkeit der Schüler während der Organisation von *Frisbee-Catcher* und des Turniers, aber auch das

> eigenständige Einhalten, Beachten, Reklamieren und das dahingehende faire Lösen entscheidender Probleme im Spiel, sind ebenfalls zu nennen. Das Auferlegen dieser nun völligen Selbstständigkeit und Unabhängigkeit von der Lehrkraft innerhalb dieser Phase erwies sich als sehr sinnvoll für das angebahnte Ziel eines fairen Umgangs (…).“ (Vgl. Anhang)

Aufgrund dieser Ergebnisse, die sich zum einen aus den Schüleraussagen der Kleingruppeninterviews, zum anderen aber auch aus den direkten Beobachtungen der Lehrkraft zu den einzelnen Projekttagen zusammen setzen, kann und darf die fünfte Hypothese bestätigt werden. Demnach wirkt sich ein selbstständiges, vom Lehrer unabhängiges Verhalten und ein eigenverantwortliches Lösen von Problemen oder Konflikten innerhalb des Spiels positiv auf die Entwicklung eines fairen Verhaltens der Spieler aus – mit- und untereinander.

Zusammenfassend lassen sich folgende Aussagen festhalten:

- Hypothese 1, die den Zusammenhang zwischen dem Spirit of the Game und dem Fairnessverhalten anspricht, konnte aufgrund der eindeutigen Schülermeinungen nicht bestätigt werden. Es hat sich gezeigt, dass vor allem der Spiritkreis einen entscheidenden Einfluss auf ein solches Verhalten der Spieler hat.
- Die zweite Hypothese darf aufgrund ebenfalls eindeutiger Ergebnisse hingegen bestätigt werden. Hier ist allerdings zu betonen, dass ein Einfluss dieser Sportart auf das Fairnessverhalten und infolgedessen positive Erfolge nur dann ertragreich sind, wenn die Lehrkraft über die entsprechenden Vermittlungs- und Organisationskompetenzen sowie über das notwendige Fachwissen verfügt.
- Die Relevanz der Lehrkraft spielt auch in der dritten Hypothese eine entscheidende Rolle. Diese Hypothese darf ebenfalls bestätigt werden, dennoch können hier in der Praxis mitunter negative Effekte auftreten, die in einem fehlenden kooperativen und damit fehlenden fairen Verhalten gründen. Die Lehrkraft muss sich dabei ihrer Relevanz bewusst sein und frühzeitig auf ein kooperatives Verhalten Wert legen und dieses auch einfordern.

- Nur unter Einschränkung konnte hingegen die vierte Hypothese bestätigt werden. Auf der einen Seite zeigt sich der Aspekt der gegenseitigen Rücksichtnahme vor allem in der *Wahrung der Chancengleichheit* – einer der drei grundlegenden Faktoren des Fairnessbegriffes. Demgegenüber wird aber auch betont, dass dieser Aspekt auch in anderen Mannschafts- sportarten gleichermaßen von Bedeutung ist und daher im Ultimate Frisbee keine hervorzuhebende Stellung einnimmt.
- Ausgehend von den Ergebnissen der Kleingruppeninterviews und der eigenen Beobachtungen zur Projekteinheit kann die fünfte und letzte Hypothese bestätigt werden. Die Selbstständigkeit und Eigenverantwortung wirkt sich demnach positiv auf das Fairnessverhalten der Spieler aus.

3. Fazit und Ausblick

3.1 Fazit – Beantwortung zentraler Thesen

Bevor die zuvor verifizierten und falsifizierten Hypothesen aufgestellt wurden, ging eine entsprechende These voraus, die für diese Arbeit zentral ist und für anschließende Überlegungen den Grundbaustein darstellen sollte. Diese wurde wie folgt formuliert:

> *Der Einsatz von Ultimate Frisbee im projektorientierten Schulsportunterricht hat einen positiven Einfluss auf das soziale Handeln der Schüler und wird sich positiv auf das Fairnessverhalten auswirken.*

Diese These greift einerseits das soziale Handeln und andererseits das Fairnessverhalten auf. Beide sollen im Zuge eines Einsatzes der Sportart Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht positiv beeinflusst und infolgedessen gefördert werden können. Wie bereits in Kapitel II.2 dargestellt, handelt es sich bei dem Begriff des *sozialen Handelns* – im pro-sozialen Sinne – um das Anwenden sozialer Kompetenzen in einer sozialen Interaktion bzw. um ein soziales Verhalten, welches sich wiederum dem eigenen Repertoire sozialer Kompetenzen bedient, dieses aber gleichzeitig auch aufbaut und stetig weiterentwickelt.

Es stehen dabei kognitive, motorische und emotionale Verhaltensweisen (Hinsch & Pfingsten, 2015, 18) im Vordergrund, die sich wiederum als die *sozialen Kompetenzen* des Einzelnen in ihrer Verfügbarkeit und Anwendung äußern. Ein faires Verhalten lässt sich demnach als eine aktive Umsetzung des Fairnessverständnisses bezeichnen. Wie bereits dargestellt, ist die *Fairness* als eine soziale Kompetenz zu verstehen, der vor allem im agonalen Sport eine größere Bedeutung zukommt. Als eine Kompetenz, die im interagierenden Handeln den betroffenen Parteien die Möglichkeit gibt, entsprechende Situationen, Konflikte oder Geschehnisse für beide Seiten fair lösen zu können. Den zahlreichen Begriffsverständnissen sind nach näherer Betrachtung drei Faktoren (*Respektieren und Achtung des Gegners als Partner und Freund*, *Einhaltung der getroffenen (Wettkampf-)Regeln* und *Wahrung der Chancengleichheit*) zu entnehmen, die den Fairnessbegriff grundlegend definieren.

Ausgehend von den zuvor überprüften Hypothesen und die Möglichkeit, vier dieser fünf verifizieren zu können – teilweise mit entsprechenden Bedingungen bzw. Einschränkungen – darf auch die zentrale These bestätigt werden. Der Einsatz der Mannschaftssportart Ultimate Fris-

bee im Schulsportunterricht hat demnach einen positiven Einfluss auf das soziale Handeln der Schüler und wirkt sich infolgedessen positiv auf das Fairnessverhalten aus. Ergo lässt sich die bereits zu Beginn des Kapitels III formulierte zentrale Fragestellung ebenfalls beantworten. Gefragt wurde hier, *ob sich mithilfe der Sportart Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht das soziale Verhalten der Schüler fördern lässt*. Auf Grundlage der gesammelten Ergebnisse aus den Kleingruppeninterviews und den eigenen Beobachtungen darf diese Frage schlussendlich mit einem *Ja* beantwortet werden. Ultimate Frisbee stellt also eine Mannschaftssportart dar, die sich durch ihren Charakter, ihr Konzept und durch ihre sozialen Merkmale – die an vielen Stellen dieser Arbeit deutlich wurden – besonders für den Einsatz im Schulsportunterricht eignet. Zudem bietet sie gegenüber anderen Mannschaftssportarten des Schulsports durch ihren gezielten Fokus auf das partnerschaftliche und faire Miteinander, welches zudem primär im Regelwerk festgehalten ist, die Möglichkeit, entsprechende Kompetenzen für ein soziales Miteinander, welche nicht nur im sportlichen Kontext von Bedeutung sind, sondern auch im alltäglichen (Berufs-)Leben der Schüler nach und nach an Relevanz gewinnen, mithilfe von Ultimate Frisbee gezielt zu entwickeln, zu fördern und zu fordern. Vor allem für die verschiedenen, alltäglichen Problem- und Konfliktsituationen können wichtige Weichen gestellt und essentielle Verhaltensweisen erlernt und gelehrt werden, um entsprechende Situationen für die beteiligten Parteien fair lösen zu können.

Aus den Befunden geht jedoch hervor, dass mit diesem wohl ertragreichen Konzept Bedingungen verknüpft sind.

Erstens muss bedacht werden, dass nicht der Spirit of the Game – als eines der charakteristischen Merkmale dieser Sportart – im Mittelpunkt steht, um das Fairnessverhalten zu fördern, sondern der abschließende Spirit-Kreis gezielt betont werden sollte. Als Konsequenz für den Schulsportunterricht ist daher anzumerken, dass nach jeder Unterrichtsstunde etwa ein solcher Kreis einberufen wird, wobei die Lehrkraft sich nach und nach sowohl aus dem allgemeinen Übungs- und Spielgeschehen, als auch aus dieser abschließenden Reflexionsrunde zurückziehen sollte, um die Selbstständigkeit der Schüler in den Vordergrund zu rücken.

In diesem Zusammenhang ist der zweite Punkt anzumerken. Fehlendes kooperatives Verhalten bzw. die fehlende soziale Kompetenz der *Kooperation* kann im Unterrichtsgeschehen negative Folgen für ein soziales Handeln bergen. Grund hierfür ist ein daraus folgendes unfaires

Verhalten, welches in Konfliktsituationen für ein Lösen der entsprechenden Situation von Nachteil sein kann. Der Lehrkraft muss dieser Umstand klar sein, wobei ein frühzeitiges Einfordern und Hinweisen auf ein kooperatives Verhalten – damit einhergehend auch ein Begründen, *aus welchem Grund* dieses notwendig ist – essentiell ist.
Um natürlich diese Sportart möglichst ertragreich, effektiv und für alle Schüler motivierend zu gestalten, sollte die Lehrkraft zudem die entsprechenden Kompetenzen und Fähigkeiten mitbringen. Dazu gehören neben den grundlegenden Kompetenzen einer Lehrkraft (bspw. soziale, pädagogische und Methodenkompetenz) vor allem auch die Sachkompetenz im Bezug auf die wichtigsten, sprich sozialen Merkmale dieser Sportart.

3.2 Überprüfung der primären Arbeitsziele

Zentral waren, wie bereits zu Beginn dieser Arbeit beschrieben, vier grundlegende Ziele, die verfolgt werden sollten. Das zweite Kapitel greift vordergründig das theoretische und fachliche Grundwissen auf, fasst es zusammen und präsentiert die für die Zielsetzung dieser Arbeit relevanten Aspekte. Dabei wurde Wert darauf gelegt, stets mehrere Standpunkte in die Diskussion mit einzubeziehen, um dem Leser ein möglichst breites Feld verschiedener Sichtweisen anzubieten. Entsprechend wurde, so weit wie möglich, eine jeweilige Arbeitsdefinition entwickelt, die für weitere Ausführungen grundlegend sein sollte. In diesem Sinne darf das erste Ziel dieser Arbeit als erfüllt angesehen werden, da diese drei Abschnitte sowohl den Begriff der *Projektwoche* und der *sozialen Kompetenz* der *Fairness* ausführlich darlegen, als auch grundlegende Charakteristika und Eigenschaften des Ultimate Frisbee aufzeigen.
Besonders durch den bis dato unbekannten Begriff des *Spirit of the Games*, als auch im Zuge der Vorbefragung und nicht zuletzt durch die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung der Projekteinheit wurde dem Leser ein weiter Einblick in diese noch eher unbekannte Sportart gegeben. Dabei wurden zahlreiche Vorzüge benannt, Möglichkeiten zur Umsetzung aufgezeigt, aber auch entsprechende Anstöße zur Diskussion und zur eigenen, intensiveren Auseinandersetzung mit Ultimate Frisbee gegeben. Neben diesem mit vielen positiven Aspekten verbundenen Präsentieren dieser Sportart wurden Verlaufspläne konstruiert, die, nach entsprechender, auf individuellen Vorlieben gerichteter Überarbeitung für weitere Projektwochen einsetzbar wären. Somit wurde nicht nur dem interessierten Leser diese Sportart

näher gebracht, sondern vor allem auch Sportlehrern eine Hilfe an die Hand gegeben, einen Einsatz in den Schulsportunterricht in Erwägung zu ziehen oder diesen gegebenenfalls auszuprobieren – das zweite und dritte Ziel dieser Arbeit darf daher ebenfalls als erreicht angesehen werden. Aufgrund der Tatsache, dass bis heute wenige bis gar keine Belege für ein tatsächliches Vorhandensein von Fairness/Fairplay im Ultimate Frisbee existieren, wurde eine entsprechende Vorbefragung angestellt, die auf Grundlage von Expertenmeinungen zumindest ansatzweise einen Blick auf diesen Gedanken ermöglicht. In den weiteren Ausführungen wurde stetig deutlicher, dass neben dem Spirit of the Game auch der Spirit-Kreis und ein faires, kooperatives Handeln mit dem Mit- und Gegenspieler in dieser Sportart einen hohen Stellenwert haben und damit für das Erreichen gesteckter Ziele unabdingbar ist. Diese Aspekte wurden im Laufe der Arbeit stets hochgehalten sowie betont und nicht zuletzt durch die abschließenden Kleingruppeninterviews bestätigt. Aus den Ergebnissen des vorangegangen Abschnitts und der Beantwortung der zentralen Fragestellung dieser Arbeit geht hervor, dass Ultimate Frisbee einen positiven Einfluss auf die Sozialisation der Schüler besitzt sowie im Zuge dessen sich positiv auf das soziale Handeln und dahingehend auf ein Fairnessverhalten auswirkt. Zudem lässt sich prognostizieren, dass ein solcher Einfluss nicht nur auf den Schulsportunterricht beschränkt bleibt, sondern auch das alltägliche bzw. zukünftige Leben der Schüler nachhaltig beeinflusst werden kann – positiv, solang die entsprechenden Voraussetzungen erfüllt sind. Damit kann nicht zuletzt ein entscheidender Beitrag für die Ausbildung und Entwicklung essentieller, sozialer Kompetenzen geleistet werden, die für den Umgang in einer bzw. die Teilhabe an einer offenen, demokratisch verfassten Gesellschaft unerlässlich sind. Auf Grundlage dessen wurde auch das vierte und letzte Ziel dieser Arbeit erreicht.

Dem lässt sich hinzufügen, dass bereits zwei Wochen nach Abschluss der Projektwoche ein Schüler, der an der Projektwoche teilnahm, zum Training des Vereins des Verfassers dieser Arbeit erschien und sich aktiv beteiligte. Dabei ist zu betonen, dass dieser Schüler nach eigener Aussage in seiner Freizeit nur bedingt aktiv Sport treibt und er sich daher auch als eher unsportlich bezeichnet. Während des Trainings war jedoch festzustellen, dass er sich trotz seiner technischen und konditionellen Voraussetzungen problemlos und spürbar motiviert in die Gruppe einfügen konnte. Die grundlegenden Regeln sowie Wurf- und Fangtechniken waren bei ihm vorhanden, weshalb auch ein abschließendes Spiel für ihn nur bedingt eine Her-

ausforderung darstellte. In diesem Zusammenhang lässt sich bspw. auch der zu Beginn angesprochene Doppelauftrag des Sportunterrichts im Sinne einer Erziehung zum Sport im Kleinen als erfüllt ansehen.

3.3 Prognose und abschließende Überlegungen

Offene und weiterführende Fragen

Dennoch bleibt die Frage offen, inwieweit diese Sportart sich langfristig tatsächlich auf die Entwicklung der Schüler auswirkt. Im Zuge dieser Arbeit wurde eine viertägige Projekteinheit durchgeführt, in der diese Sportart eingeführt und gleichzeitig versucht wurde, entsprechend wichtige Aspekte zu betonen. Eine auf diese Arbeit aufbauende Untersuchung, die über einen längeren Zeitraum die Entwicklung der Schüler dahingehend beobachtet und auswertet, könnte adäquate Ergebnisse liefern, die den Grundgedanken dieser Arbeit bestärken bzw. unter Umständen sogar eine andere Richtung aufzeigen. Ebenfalls unbeantwortet ist die Frage, welche methodisch-didaktischen Handlungen, zusätzlich zum Spirit-Kreis, mit einem positiven Effekt verbunden sind. Daran anschließend könnte der Gedanke angeführt werden, ob das Konzept von Ultimate Frisbee auf andere Schulsportarten übertragen werden könnte, um auch in diesen einen entsprechenden Effekt hervorrufen zu können. Dieses Gedankenexperiment, das hier an wenigen Stellen nur kurz angesprochen wurde, wäre zudem im Zuge des Doppelauftrags und der allgemeinen, didaktischen Diskussion über die Notwendigkeit des Sportunterrichts langfristig von Bedeutung.

Der Bezug zum Projektunterricht

Wie bereits im entsprechenden Abschnitt deutlich gemacht, kann innerhalb eines solchen Unterrichts den Schülern besonders die Möglichkeit gegeben werden, ihre eigenen Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kompetenzen zu erproben und in Wechselwirkung mit anderen weiterzuentwickeln. Dabei gilt es auch, mit den Mitschülern zusammenzuarbeiten, um ein vorher festgelegtes Ziel erreichen zu können. Die von Struck und Rudolf und Warwitz in diesem Zusammenhang angesprochenen Aspekte der Kooperation, der Kommunikation und des sozialen Verhaltens lassen sich innerhalb dieser Methode besonders betonen und fördern, da eine Zusammenkunft nicht auf eine Unterrichtsstunde beschränkt ist, sondern die Schüler in der

Regel mehrere Stunden – in diesem Fall einen Vormittag – miteinander verbringen. Die für die Zielsetzung dieser Arbeit verwendete Methode der *Projektwoche* hat sich vor diesem Hintergrund als optimal erwiesen. Durch die mehrstündige Auseinandersetzung nicht nur mit der Thematik rund um die *neue* Sportart Ultimate Frisbee, sondern vor allem auch mit den Mit- und Gegenspielern vor dem Hintergrund des Spirit of the Games und dem hochgehaltenen Fairnessgedanken, konnten einerseits Anstöße gegeben werden, die einen positiven Beitrag zur Entwicklung sozialer Kompetenzen leisten. Andererseits wurde auch das komplexe Konzept dieser Sportart den Schülern im Sinne des Projektunterrichts nach und nach, von *unten nach oben*, vom *leichten zum komplexen* näher gebracht. Auf diese Weise kam es nur in wenigen Einzelfällen zu einer Überforderung – stattdessen wurde den Schülern ausreichend Zeit gelassen, sich intensiv mit der Sportart und ihrer Umgebung auseinanderzusetzen. Auch durch die über einen längeren Zeitraum motivierten sozialen Interaktionen wurden die Schüler in verschiedenen Konfliktsituationen ihren Mitschülern gegenübergestellt, die, im Gegensatz zum sonst zeitlich eher kürzeren Sportunterricht, für beide Seiten möglichst fair gelöst werden mussten, da andernfalls eine für alle Parteien spielförderliche, motivierende und faire Atmosphäre nur noch bedingt umgesetzt werden kann – eben aufgrund immer andauernder Konflikte oder negativer Emotionen den Mitspielern gegenüber.

Sollte also Ultimate Frisbee in den Sportunterricht einbezogen und gleichzeitig das Ziel damit verfolgt werden, entsprechende Erfolge hinsichtlich sozialer Aspekte zu erreichen, darf auf Grundlage dieser Arbeit und der gewonnenen Ergebnisse folgendes betont werden: Ultimate Frisbee ist eine Sportart, die von dem Miteinander, den sozialen Interaktionen innerhalb der Gruppe und dem fairen, partnerschaftlichen und kooperativen Verhalten untereinander lebt – dieses sind die Grundbausteine dieser Sportart. Im Zuge des Sportgeists und dem *Spielen um des Spieles Willen* sollte diese Sportart nicht unter Zeit-, Noten oder Organisationsdruck – wie es bspw. im bereits angesprochenen Fachunterricht in der Regel der Fall ist – angeboten, sondern nach Möglichkeit innerhalb einer Projektwoche oder ähnlichen Methoden eingeführt werden, in denen die entsprechende Zeit zur Verfügung steht. Dadurch bietet sich die Möglichkeit, komplexere Techniken (und auch Taktiken) schülerzentriert anzubahnen und gleichzeitig auch, den Grundgedanken dieser Sportart zu betonen und dieses charakteristische Merkmal, diesen Kodex, hochzuhalten.

Umsetzbarkeit in der Schule

Anhand der in Tab. 14 und Tab. 16 dargestellten Äußerungen der Schüler lassen sich zudem Gründe aufführen, die für einen Einsatz dieser Sportart im Schulsportunterricht sprechen. Sicherlich spielt es eine Rolle, dass diese Sportart *neu* ist. Dennoch wurden vor allem Aspekte wie das *Teamwork* – dieser Punkt wurde vor allem auch in den Ergebnissen zur fünften Frage deutlich –, der *Spaßfaktor* und auch das *Fairplay* als aktive Umsetzung des Fairnessgedanken genannt. Auch die *gegenseitige Rücksichtnahme* und das *Muss zur aktiven Teilnahme* aller Spieler bzw. die *fehlende Ausgrenzung* wurden als positive Aspekte dieser Sportart hervorgehoben und legen einen Einsatz dieser Sportart in der Schule nahe. Auch das *Erfolgserlebnis nach erfolgreichen Würfen* und der *fehlende Körperkontakt* scheinen bei den Schülern auf Zustimmung zu treffen – besonders leistungsschwächeren oder eher unsportlichen Schülern wird dadurch der Einstieg erleichtert.

Des Weiteren geht aus den Ergänzungen zur Frage 12 hervor, dass die Schüler auf der einen Seite das Fehlen eines Schiedsrichters vor dem Hintergrund des Fairnessgedankens begrüßen. Auf der anderen Seite wird ein Schiedsrichter als Beobachter, der lediglich im Zweifelsfall hinzugezogen werden kann und gleichzeitig als autoritäre Person zur Vermeidung größerer Konflikte dient, vorgeschlagen. Diesem Gedanken soll sich an dieser Stelle angeschlossen werden. Diese Person beteiligt sich passiv am Spielgeschehen und greift nicht in entsprechende Situationen ein, sondern wird nur aktiv, sobald es die Situation erfordert, bspw., um eine dritte Meinung zur Lösung eines Konfliktes beizusteuern. Dennoch muss darauf geachtet werden, dass dieser nicht die Rolle des üblichen Schiedsrichters einnimmt, sondern *nur* als passiver Beobachter mit situationsbedingter Aktivität agiert.

V. Anhang

1. Materialien zur Projektwoche

Aushänge zur Projektwoche

Projekt Ultimate Frisbee

Du bist fasziniert von der runden Flugscheibe und bist interessiert an einem fairen, spaßigen und körperkontaktfreien Mannschaftssport?
Dann bist du bei **ULTIMATE FRISBEE** genau richtig!

Ultimate Club Championships 2013 in Frisco, Texas (USA)[1]

Na, Interesse geweckt? Dann auf geht's!

Was erwartet dich:
Innerhalb der Projekttage werden die *Basics* des Ultimate Frisbee spielerisch vermittelt. Dazu gehören die klassischen Wurf- und Fangtechniken, einfache Spieltaktiken sowie grundlegende Regeln. Bei allen Übungen und Spielformen soll der Charakter dieser Sportart – das *Fairplay* oder der *Spirit of the Game* – im Vordergrund stehen. Als Projektabschluss veranstalten wir ein selbst organisiertes Ultimate-Turnier.

Angriff und Verteidigung[2]

Hier noch kurz die wichtigsten Infos:

- Du solltest mitbringen:
  - Spaß und Freude an der Bewegung,
  - Bequeme Sportkleidung (Hose und T-Shirt),
  - Sportschuhe für draußen.
- Gespielt wird auf dem großen Sportplatz der Schule (bei Regen in der FMSG-Halle).

Alle weiteren Infos sollen bei einer **Vorbesprechung** geklärt werden (Datum und Uhrzeit siehe Aushang nach der Gruppeneinteilung).

Maximale Teilnehmeranzahl: 20 Personen
Projektleiter: Herr Hohmann

Sprung nach der Scheibe[3]

1 Abbildung online im Internet unter http://www.ultiphotos.com/usau/champs/2013/kevin/sat/highlights zu finden. Zugriff am 27. März 2017.
2 Abbildung online im Internet unter http://unisport.koeln/sportspiele/ultimate_frisbee/index_ger.html zu finden. Zugriff am 25. März 2017.
3 Abbildung online im Internet unter http://www.edsoc.org.au/sports/sem1-wk11-ultimatefrisbee-2016/ zu finden. Zugriff am 28. März 2017.

Projekt Ultimate Frisbee

So! An alle Ultimate-Frauen und Ultimate-Männer, die Einteilungen für die Projektwoche sind fertig.

Deswegen hier flott die Infos für die Vorbesprechung:

Datum: 30.05.2017
Zeit: Erste Pause
Ort: Vor dem Gummi-Platz an der Tür.

Da an diesem Termin alle wichtigen Infos für die Projektwoche besprochen werden, sollten nach Möglichkeit alle anwesend sein.
Bitte gebt diese Infos direkt an alle weiter, die an diesem Projekt teilnehmen.

Sportlicher Gruß

Herr Hohmann (**Projektleiter**)

19.05.2017

Ultimate Club Championships 2013 in Frisco, Texas (USA)[1]

1 Abbildung online im Internet unter http://www.ultiphotos.com/usau/champs/2013/kevin/sat/highlights zu finden. Zugriff am 18. Mai 2017.

Einverständniserklärung

Sehr geehrte Eltern, hallo Sportler! 30. Mai 2017

Ich leite vom 6. bis zum 9. Juni an der Schule Ihres Kindes die Projektwoche mit dem Thema *Ultimate Frisbee*. Dazu möchte ich im Rahmen meiner Masterarbeit im Fach Sport des Masterstudienganges Lehramt für Gymnasien (Fächer: Sport und Mathematik) der Universität Landau in dieser Projektgruppe ein abschließendes Kleingruppeninterview zum Thema *soziale Kompetenzen* mit dem Fokus auf die Kompetenz *Fairness* durchführen.
Zudem würde ich gerne hin und wieder mit einigen Fotos das (Spiel-)Geschehen festhalten und diese auch in meiner Arbeit verwenden. Dabei sollen keine einzelnen Personen im Vordergrund stehen – vielmehr Szenen, Spielsituationen, Handlungen oder Ereignisse innerhalb der Projekttage.

Das Thema meiner Masterarbeit lässt sich wie folgt skizzieren:

> *Ultimate Frisbee im projektorientierten Sportunterricht – Der Einsatz der fliegenden Scheibe im gymnasialen Schulsport der Sekundarstufe I unter besonderer Berücksichtigung des Fairnessaspekts.*

Die aus Amerika stammende, körperkontaktfreie Sportart wird, ähnlich wie American Football, mit Endzonen gespielt. Ein Laufen mit der Scheibe ist nicht erlaubt und Punkte werden durch Fangen der Scheibe in der Endzone erzielt. Einen Schiedsrichter gibt es nicht – Probleme werden von den Spielern direkt auf dem Feld geregelt –, die *Fairness* und der *Spirit of the Game* als eine Art *Sportsgeist* stehen hier deshalb ganz besonders im Mittelpunkt. Gespielt wird in der Regel mixed, d.h. Mädchen und Jungen sind in einem Team gleichermaßen willkommen.

Die Kleingruppen werden sich aus max. drei Schülerinnen und Schülern zusammensetzen, die Dauer des Interviews wird in etwa 15-20 Minuten betragen und die Fragen werden hauptsächlich die Thematik aus dieser Projektwoche behandeln.

Mit Ihrer Unterschrift willigen Sie der Datenerhebung (hier: Notizen, unterstützt durch ein Diktiergerät) und/oder dem Fotografieren (hier: Digitalkamera) ein. Dazu möchte ich Sie bitten, Ihre Zustimmung in Form eines Kreuzes in den dafür vorgesehenen Kästchen abzugeben. Die Daten werden selbstverständlich nicht an Dritte weitergegeben, bei der Auswertung anonym behandelt und nur im Rahmen meiner Masterarbeit verwendet. Die auditiven und visuellen Daten werden nach der abschließenden Auswertung gelöscht, spätestens mit der Einreichung der Arbeit.

Über zahlreiche Zusagen in beiden Punkten würde ich mich natürlich sehr freuen.

Vielen Dank und mit sportlichen Grüßen

Herr Hohmann

Ultimate Club Championships 2013 in Frisco, Texas (USA)[1]

Bitte den folgenden Abschnitt abschneiden und ausgefüllt und unterschrieben (auch bei keiner Zustimmung in einem Punkt) zum ersten Projekttag (Dienstag, 6. Juni 2017) Ihrem Kind mitgeben.

✂----------

Name des Kindes: _____

Kleingruppeninterview	☐ Ja	☐ Nein
Fotografieren	☐ Ja	☐ Nein

_____ (Ort), den _____

Unterschrift des Erziehungsberechtigten: _____

Spiel- und Übungsformenverzeichnis

6. Juni 2017

Count (Hirsch, 2008, 11)

Material: 1x Scheibe/Gruppe

Organisation: 3-6 Spieler/Mannschaft, rechteckiges Spielfeld (ca. 5 x 7 m)

Durchführung:

- Pässe innerhalb der Mannschaft → Punkt + Scheibenwechsel,
- Gegnerische Mannschaft unterbindet Passspiel (Armlänge Abstand),
- Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt),
- Lautes Mitzählen der Punkt, bei Verlust wieder bei Null beginnen.

Vier-Felder-Fangen (Neumann et al., 2004, 78)

Material: 1x Scheibe

Organisation: 8-14 Spieler/Mannschaft (4-7 Spieler/Feld), rechteckiges Spielfeld (30-40 x 20-25 m) in der Breite in vier gleichgroße Felder unterteilt.

Durchführung:

- Pässe innerhalb der Mannschaften über/durch das gegnerische Feld → Punkt,
- Pässe innerhalb des eigenen Feldes → kein Punkt,
- Gegnerische Mannschaft unterbindet/stört Passspiel,
- Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt),
- Lautes Mitzählen der Punkt, bei Verlust wieder bei Null beginnen.

Frisbee-Schnapp (Zimmermann & Battanta, 1995, 81 ff. oder Neumann et al., 2004, 89)

Material: 1x Scheibe/Gruppe

Organisation: 4-6 Spieler/Mannschaft, rechteckiges Spielfeld (ca. 15 x 25 m)

Durchführung:

- Vorgegebene Anzahl erfolgreicher Pässe innerhalb der Mannschaft bewältigen→ Punkt + Scheibenwechsel (liegen lassen),
- Gegnerische Mannschaft unterbindet Passspiel (Armlänge Abstand & keine Doppeldeckung),
- Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt),
- Lautes Mitzählen der Punkte, bei Verlust wieder bei Null beginnen.

7. Juni 2017

5er-Disc (Moser, 2013, 44)

Material: 1x Scheibe/Gruppe

Organisation: 3-6 Spieler/Mannschaft (Überzahlspiel), rechteckiges Spielfeld (ca. 5 x 7 m)

Durchführung:

- Pässe innerhalb der Mannschaft → Punkt + Scheibenwechsel,
- Gegnerische Mannschaft unterbindet Passspiel (Armlänge Abstand),
- Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt),
- Lautes Mitzählen der Punkt, bei Verlust wieder bei Null beginnen.

Frisbee-Catcher (Zimmermann & Battanta, 1995, 87 ff. oder Neumann, Kittsteiner & Laßleben, 2004, 100)

Material: 1x Scheibe

Organisation: 4-6 Spieler/Mannschaft (+ Catcher), rechteckiges Spielfeld (30-40 x 20-25 m), Kasten/Erhöhung im Spielfeld.

Durchführung:

- Catcher fängt Pässe der eigenen Mitspieler → Punkt + Catcher-Wechsel (Passspieler),
- Gegnerische Mannschaft unterbindet Passspiel (Armlänge Abstand & keine Doppeldeckung),
- Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt),
- Pull in der Spielfeldmitte zum eigenen Mitspieler nach Punkt (beide Mannschaften in ihrer Spielfeldhälfte), Catcher in der gegnerischen Spielfeldhälfte.

Marker-Werfer-Übung (eigene Skizzen)

Material: 10x Scheiben

Organisation: 3er-Gruppen

Durchführung:

- Werfer und Fänger stehen sich in etwa 5 m gegenüber,
- Werfer passt zum Fänger und Marker verteidigt Werfer,
- Wechsel des Markers nach 10 Pässen.

Touch (Kunert, 2012, 29 und Neumann et al., 2004, 90)

Material: 1x Scheibe

Organisation: 10 Spieler/Mannschaft, rechteckiges Spielfeld (ca. 5 x 7 m)

Durchführung:

- Leichtes (!) Berühren der Gegenspieler mit der Scheibe → Ausscheiden,
- Bei Scheibenwechsel alle wieder im Feld.

Variation (Schwierigkeit):

- Leichtes (!) Berühren der Gegenspieler mit der Scheibe → Punkt,
- Nach Ablauf der Zeit (5 min.) Scheibenwechsel,
- Nur Sternschritte (keine Sprünge).

Frisbee-Schnapp (Zimmermann & Battanta, 1995, 81 ff. oder Neumann et al., 2004, 89)

Material: 1x Scheibe/Gruppe

Organisation: 4-6 Spieler/Mannschaft, rechteckiges Spielfeld (ca. 15 x 25 m)

Durchführung:

- Vorgegebene Anzahl erfolgreicher Pässe innerhalb der Mannschaft bewältigen→ Punkt + Scheibenwechsel (liegen lassen),
- Gegnerische Mannschaft unterbindet Passspiel (Armlänge Abstand & keine Doppeldeckung),
- Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt),
- Lautes Mitzählen der Punkt, bei Verlust wieder bei Null beginnen.

8. Juni 2017

Lagertausch (Neumann et al., 2004, 114)

Material: 10x Scheiben

Organisation: 10 Spieler/Mannschaft, weitläufiges Spielfeld

Durchführung:

- Pässe innerhalb der Mannschaft zum gegnerischen Lager (Hütchen),
- Aufsammeln gegnerischer Scheiben vom Boden möglich,
- Sieg, wenn alle eigenen Scheiben im gegnerischen Lager sind.

Precision (eigene Skizzen)

Material: 1x Scheibe/Gruppe

Organisation: 4-7 Spieler/Mannschaft (1 Werfer, der Rest Fänger)

Durchführung:

- Werfer und Fänger (Reihe) stehen sich in etwa 5-8 m gegenüber,
- Werfer wirft zum Fänger, Rückpass, Sprint (Fänger) zum Hütchen und wieder hinten an Schlange anstellen,
- Sieg bei 20 Pässen.

Pilz (eigene Skizzen)

Material: 1x Scheibe

Organisation: alle Spieler, Aufstellung in zwei Reihen hintereinander (Abstand ca. 2 m), Hütchen in großer, verschobenen T-Aufstellung

Durchführung:

- Ausgangsstellung: Werfer (A) vor der vorderen Reihe in Blickrichtung zu dieser in Scheibenbesitz, vordere Reihe zunächst passiv,
- Start: Erster Läufer (B) der hinteren Reihe (Fänger) sprintet zum Hütchen nach vorne-links (diagonal von der Reihe weg), erhält die Scheibe, Werfer (A) sprintet ihm entgegen (auf der Senkrechten zur Reihe) und erhält die Scheibe zurück, B stellt sich an die vordere Reihe hinten an, A spielt zu C (neuer Werfer der vorderen Reihe), Fänger D (hintere Reihe läuft auf die andere Seite als B, also vorne-rechts),
- Wiederholung möglichst vieler erfolgreichen Pässe.

Triangle of Death (Throw and Run, ähnlich wie Steilpass-Übung, Zimmermann & Battanta, 1995, 95)

Material: 10x Scheiben

Organisation: alle Spieler (1 Werfer, der Rest Fänger/Läufer), Aufstellung in einer Reihe hintereinander (Abstand ca. 5 m) vom Werfer entfernt (gegenüber)

Durchführung:

- Ausgangsstellung: Fänger (A) cuttet nach hinten-rechts zum Hütchen, Sprint nach vorne, erhält Pass von Werfer, Fänger (B) cuttet nach hinten-links, Sprint nach vorne, erhält Pass von Werfer,
- Wenn alle Fänger aus der Reihe gelaufen sind, Aufstellung auf einer Linie neben dem Werfer,
- Weite, hohe Steilpässe nach vorne, Fänger laufen abwechselnd.

Zonen-Frisbee (Neumann et al., 2004, 105)

Material: 1x Scheibe

Organisation: 10 Spieler/Mannschaft, rechteckiges Spielfeld (ca. 5 x 7 m + neutrale Zone in der Mitte)

Durchführung:

- Beide Mannschaften in beiden Feldern gleichmäßig verteilt,
- Pässe innerhalb der Mannschaften über/durch das gegnerische Feld → Punkt,
- Pässe innerhalb des eigenen Feldes → kein Punkt,
- Gegnerische Mannschaft unterbindet/stört Passspiel,
- Abstoppen bei Scheibenbesitz (Sternschritt),
- Lautes Mitzählen der Punkt, bei Verlust wieder bei Null beginnen.

Frisbee-Touch-Down (Zimmermann & Battanta, 1995, 92 ff.)

Material: 1x Scheibe

Organisation: 5 Spieler/Mannschaft (+ Auswechsler), rechteckiges Spielfeld (30-40 x 20-25 m)

Durchführung:

- Zielspiel: Fangen der Scheibe in der gegnerischen Endzone unter Einhaltung/Beachtung aller bisherigen Regeln und unter Anwendung der technischen und taktischen Fertigkeiten.

9. Juni 2017

Pilz (eigene Skizzen)

Frisbee-Touch-Down (Zimmermann & Battanta, 1995, 92 ff.)

Material: 1x Scheibe

Organisation: 5 Spieler/Mannschaft (+ Auswechsler), rechteckiges Feld (30-40 x 20-25 m)

Durchführung:

- Zielspiel: Fangen der Scheibe in der gegnerischen Endzone unter Einhaltung/Beachtung aller bisherigen Regeln und unter Anwendung der technischen und taktischen Fertigkeiten.

Verlaufspläne

Datum: 06. Juni 2017	**Lehrstätte**: FMSG Speyer	**Klasse**: 8	**Stunde**: -	**Uhrzeit**: 08:30 – 12:30 Uhr	**Sportstätte**: Sportplatz	**Lehrer**: Hohmann
Bild der Lerngruppe: -						
Tagesthema: Einführung Rückhandwurf, Sandwichcatch und erster Regeln.				**Unterrichtsreihe:** Projektwoche – Ultimate Frisbee		
Technische Leistungsvoraussetzungen: -				**Konditionelle Leistungsvoraussetzungen: -**		

Lernziele: Die Schüler sollen
- den geraden Rückhandwurf in seiner Grobform präsentieren können.
- den Sandwichcatch präsentieren können.
- erste grundlegende Regeln des Ultimate Frisbee anwenden können.
- *während den Übungs- und Spielphasen möglichst selbstständig agieren.*
- *ein faires und kooperatives Miteinander zeigen.*

} Im Fokus der zentralen These.

Zeit / Phase		Inhalt / *Funktion*	Handlungs- und Sozialform	Unterrichtsmittel	Bemerkungen
15‘	**Einstieg**	Umziehen / Begrüßung / Bekanntgabe der Tagesplanung und weiterer Informationen zur Projektwoche. *Anforderungen, Erwartungen, Ablauf.*	Schüler im HK.	-	*Fehlende Informationen vor allem für die, die nicht zur Vorbesprechung anwesend waren.*
20‘	**Aufwärmen/ Dehnen**	Warmlaufen mit verschiedenen Übungen. Allgemeines Dehnen der großen Muskelgruppen. *Tonisierung und Mobilisierung der verschiedenen Muskelgruppen. Steigerung der Leistungsfähigkeit und Verminderung der Verletzungsgefahr.*	LP	-	*Warmlaufen (Lauf-ABC): Kniehebelauf, Anfersen, steigernder Hopserlauf (Armeinsatz!), Seitensprünge (mit und ohne Armeinsatz), Überkreuzen, Sprungläufe, Scheibenlesen, „tiefe Deckung“, Sprints (50, 80, 100%), Armkreisen, Rückwärtslaufen.*
20‘	**Exploration**	Selbstständiges experimentieren/ explorieren mit der Frisbee. *Sammeln differenzierter Erfahrungen. Auch Kontrasterfahrungen durch Benutzen beider Seiten.*	EÜ, PÜ	1 Frisbee/ Schüler	*Anfangs alleine, dann zu zweit mit einem Partner.*

10‘	**Reflexion**	Reflexion der Explorationsphase. *Sammeln der gemachten Erfahrungen zu Bewegungseindrücken, (Flug-)Eigenschaften bzw. -verhalten der Frisbee und allgemeines Empfinden zum neuen Gerät.*	Gespräch, Schüler im HK.	-	-
15‘	**Pause**				
15‘	**Einführung**	Einführung Rückhandwurf.	LP	Frisbee, Bilder/ Bildreihe.	*Bewegungsbeschreibung und Präsentation durch die Lehrkraft.*
20‘	**Vertiefung**	Anwendungsübungen *Üben der zuvor demonstrierten Bewegung des Sandwichcatches in einer Gasse mittels Pässe zum Partner.*	PÜ	1 Frisbee/ Paar, Hütchen	*<u>Wichtig:</u>* *- Ausreichend Platz zum Nachbarn. Abstand anfangs gering (max. 8 m)*
15‘		Spielform *Count* (Hirsch, 2008, 11) *Anwenden des Rückhandwurfes in einer Spielform.*	5er-Mannschaften	1 Frisbee/ Gruppe, Hütchen, Leibchen	-
10‘	**Reflexion**	Reflexion der Vertiefungsphase. *Sammeln der gemachten Erfahrungen zu Bewegungseindrücken, (Flug-)Eigenschaften bzw. -verhalten der Frisbee und zum Werfen/ Fangen der Frisbee.*	Gespräch, Schüler im HK.	-	*<u>Idee:</u> Mögliches Aufgreifen von Schüleraussagen zum Fangen für die darauf folgende Einführung des Sandwichcatches.*
20‘	**Pause**				
10‘	**Einführung**	Einführung Sandwichcatch.	LP, SP	Frisbee, Bilder/ Bildreihe.	*Bewegungsbeschreibung und Präsentation durch die Lehrkraft.* *<u>Idee:</u> Aufgreifen eines Fangbeispiels aus der Vertiefungsphase des Rückhandwurfes.*
15‘	**Vertiefung**	Anwendungsübungen *Üben der zuvor demonstrierten Bewegung des Sandwichcatches in einer Gasse mittels Pässe zum Partner. Wiederholung des Rückhandwurfes.*	PÜ	1 Frisbee/ Paar, Hütchen	*<u>Wichtig:</u>* *- Ausreichend Platz zum Nachbarn. Abstand anfangs gering (max. 8 m)*

		Anwendungsübungen – *Vier-Felder-Fangen* (Neumann, Kittsteiner & Laßleben, 2004, 78) *Schulung vom sicheren Werfen und Fangen.*	5er-Mannschaften	1 Frisbee/ Gruppe, Hütchen, Leibchen	*Erstes Freilaufen, Anbahnen des Sternschritts.*
15‘	**Einführung**	Gemeinsames Zusammentragen von Regeln für ein Spiel. *Schüler sollen selbst Regeln für ein faires und kooperatives Spiel vorschlagen, wodurch sie sich eher an diese halten werden.*	Gespräch, Schüler im HK.	-	*Schüler bringen evtl. Regeln aus anderen Mannschaftssportarten mit ein.*
		Einführung von vier ersten, grundlegenden Regeln: *1) Ziel des Spiels,* *2) Scheibentransport (Stoppschritt),* *3) Kein Körperkontakt (Berührung = Foul)* *4) Turnover (Seitenwechsel) nach jedem Punkt.*	LP	Frisbee, Whiteboard, Whiteboard-Stifte	*<u>Idee:</u> Schüler um Hilfe bitten, um Regeln bzw. deren Verstöße zu demonstrieren.* *<u>Wichtig:</u>* *Ab sofort kein Schiedsrichter. Schüler agieren selbstständig, Lehrer tritt in den Hintergrund.*
30‘	**Sicherung**	Abschlussspiel - *Frisbee-Schnapp* (in Anlehnung an Zimmermann/ Battanta, 1995, 81 ff.) *Anwenden des Rückhandwurfes, des Sandwichcatches und selbstständiges Aufzeigen von Fouls bzw. Einhaltung der Regeln.*	5er-Mannschften	Frisbee, Hütchen, Leibchen	*Beim Ansagen von Fouls bzw. beim Verletzen von Regeln das Spiel anhalten und erklären.* *→ Gefahr besteht sonst, dass der Schüler es sonst nicht mehr macht.*
10‘	**Reflexion**	Abschlussreflexion – Spiritkreis *- Zusammenfassung des Tages,* *- Sammeln von negativen/ positiven Ereignissen,* *- Vortragen eigener Meinungen/ Erfahrungen,* *- Wünsche für die nächsten Tage.*	Spiritkreis	-	*- „Was hat euch heute gut gefallen, was lief gut? Was hat eher nicht so gut funktioniert?“* *- „Wo liegen noch Verbesserungsmöglichkeiten?“*
10‘	**Abschluss**	Zusammenfassung / Wertung / Ausblick.	Gespräch, Schüler im HK	-	-
-	**Nächster Tag**	- Erwärmung mit Spielform *Touch*, Einführung Vorhandwurf und Sternschritt, Festigung der bisherigen Wurftechniken, Erweiterung der Regeln und Abschlussspiel.			

Handhaltung beim Rückhandwurf

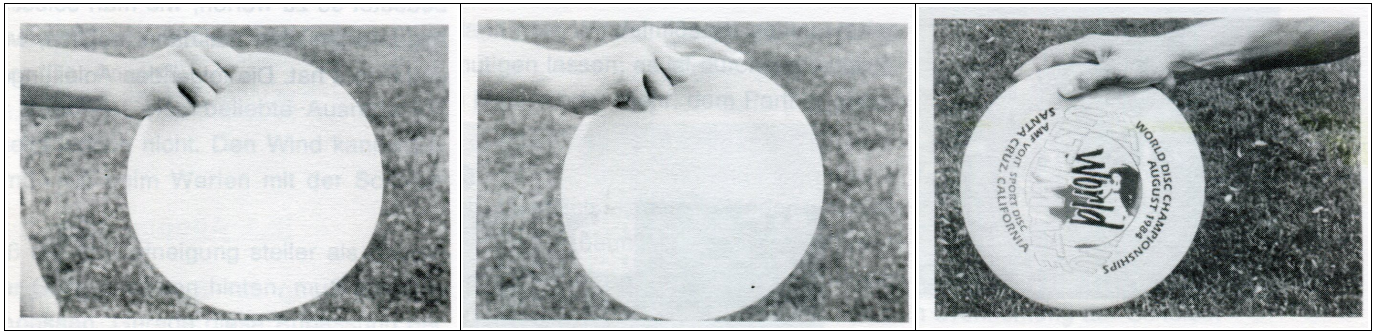


Abb. 1. Handhaltung beim Rückhandwurf (Geißler, 1995, 18)

Bewegungsablauf beim Rückhandwurf (Vogelperspektive)

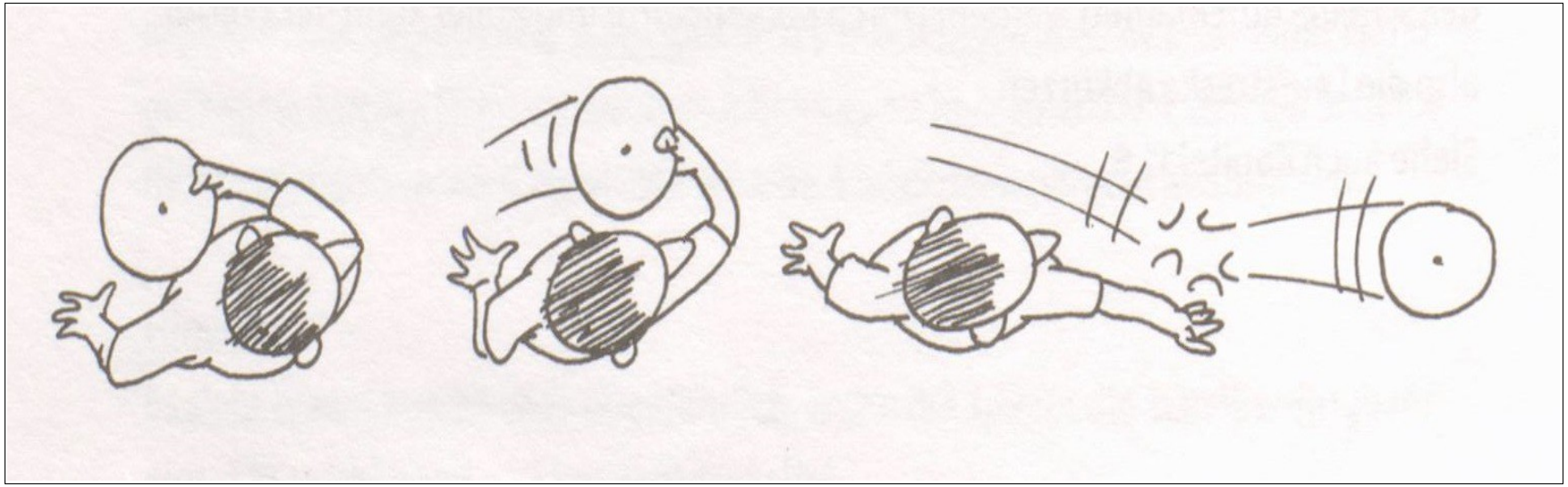


Abb. 2. Bewegungsablauf beim Rückhandwurf (Vogelperspektive) (Kunert, 2010, 19)

Bewegungsablauf beim Rückhandwurf (von hinten-oben)

Abb. 3. Bewegungsablauf beim Rückhandwurf (von hinten-oben) (Neumann et al., 2004, 18)

Bewegungsablauf beim Rückhandwurf aus der Bewegung

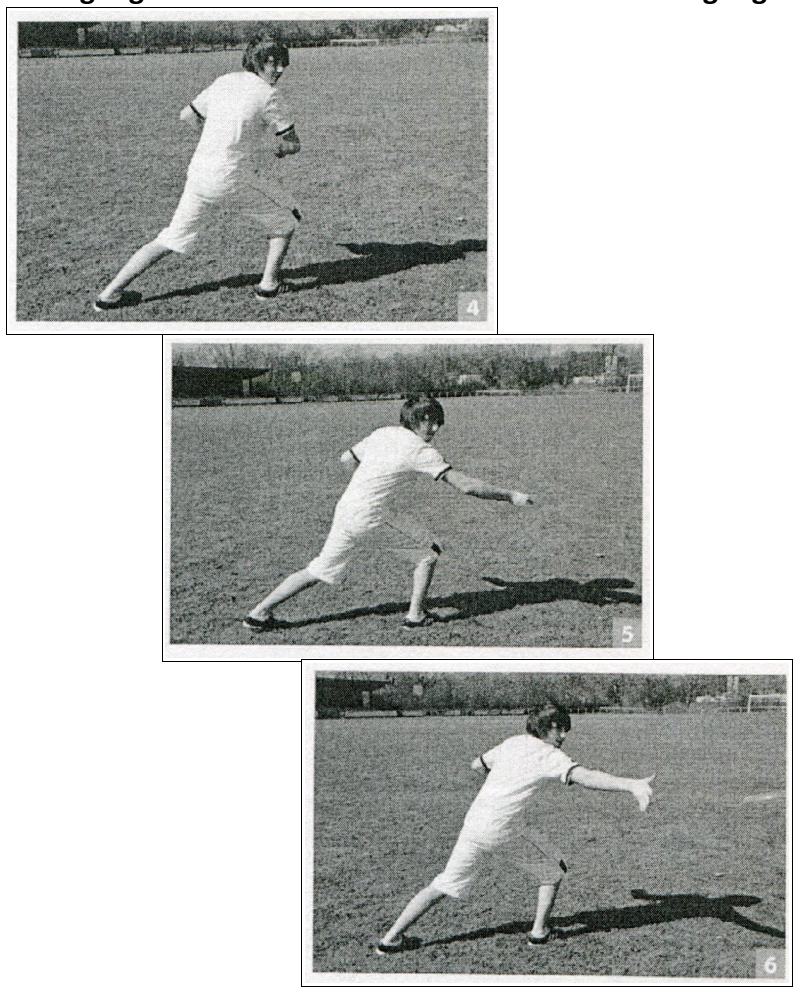


Abb. 4-6. Bewegungsablauf beim Rückhandwurf aus der Bewegung heraus (Moser, 2013, 42)

Sandwichcatch von der Seite

Sandwichcatch von vorne

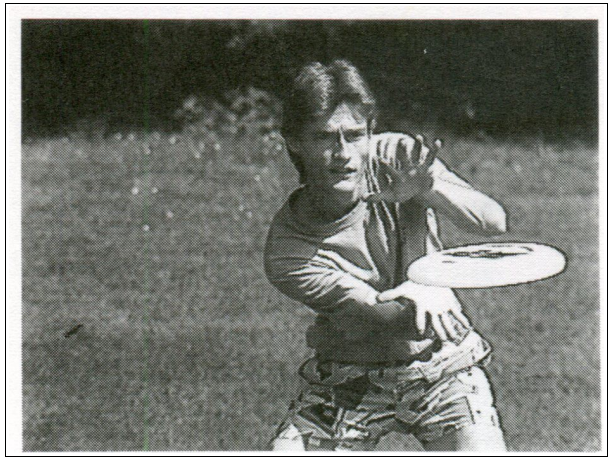


Abb. 7 & 8. Sandwichcatch von der Seite und von vorne (Zimmermann & Battanta, 1995, 50)

Die wichtigsten Punkte beim Rückhandwurf:

- Wurfbein und Wurfschulter in Wurfrichtung, drehe deinen Oberkörper ein wenig ein.
- Schaue auf dein Ziel.
- Beuge dein Handgelenk.
- Die Frisbee sollte parallel zum Boden sein, also auf beiden Seiten gleich hoch.
- Hole beim Wurf nicht zu stark mit deinem Arm aus, konzentriere dich mehr auf ein schnelles Abknicken deines Handgelenks.
- Schwinge deinen Arm mit und zeige mit deiner Hand auf dein Ziel (dein Oberkörper hört auf sich zu drehen).

	Fehler	**Ursache**	**Korrektur/ Hilfe**
1)	Die Frisbee neigt sich im Flug nach links.	Die Frisbee ist schon während des Abwurfs zu weit nach links geneigt.	Abwurfarm weiter anheben oder mehr nach oben ausschwingen. Mit einem Partner: Dein Partner soll sich neben deinen Wurfarm knien und seinen Arm in etwa auf deiner Hüfthöhe waagrecht halten. Dabei musst du über seinen Arm werfen bzw. zum Wurf ausholen.
2)	Die Frisbee neigt sich im Flug nach rechts.	Die Frisbee ist schon während des Abwurfs zu weit nach rechts geneigt.	Abwurfarm weiter anheben oder mehr nach oben ausschwingen. Mit einem Partner: Dein Partner soll sich neben deinen Wurfarm knien und seinen Arm in etwa auf deiner Hüfthöhe waagrecht halten. Dabei musst du über seinen Arm werfen bzw. zum Wurf ausholen.
3)	Die Frisbee kommt nicht da an, wo sie eigentlich hin sollte.	Entweder: a) zu spät/ zu früh losgelassen, oder b) falsche Körperposition.	a) Lass beim Werfen bewusst die Frisbee viel früher/ viel später los als zuvor. b) Dein Wurfbein (die Seite von deinem Wurfarm) steht vorne, dein Oberkörper ist eingedreht und dein Wurfarm zeigt beim Abwurf der Scheibe hinterher.
4)	Die Frisbee fliegt zu steil nach oben/ zu flach nach unten.	Abwurfwinkel zu steil/ zu flach.	Versuch, die Frisbee schon beim Ausholen gerade zu halten, also, dass sie vorne und hinten gleich hoch ist. Stell dir dabei vor, du wischst mit einem Lappen über einen Tisch.
	Fehler	**Ursache**	**Korrektur/ Hilfe**

1)	Scheibe wird nicht gefangen oder fällt beim Fangen herunter.	a) Hände schließen zu spät. b) Abstand der Hände zu groß. c) Fehlende Konzentration.	a) Die Frisbee die ganze Zeit beobachten. b) Spreiz deine Finger und entferne die Hände nicht mehr als ca. 30 cm voneinander. Achte darauf, dass die Hände wie die Brotscheiben bei einem Sandwich genau übereinander sind. c) Beobachte die Frisbee, bis du sie sicher gefangen hast. Nicht einschlafen!

Datum: 07. Juni 2017	**Lehrstätte**: FMSG Speyer	**Klasse**: 8	**Stunde**: -	**Uhrzeit**: 08:30 – 12:30 Uhr	**Sportstätte**: Sportplatz	**Lehrer**: Hohmann

Bild der Lerngruppe: motivierte, selten störende Lerngruppe; heterogenes Leistungsbild; hohe Leistungsbereitschaft; geringe disziplinarische Probleme.

Tagesthema: Einführung Vorhandwurf, Sternschritt und Erweiterung der Regeln. | **Unterrichtsreihe:** Projektwoche – Ultimate Frisbee

Technische Leistungsvoraussetzungen: Rückhandwurf, Sandwichcatch | **Konditionelle Leistungsvoraussetzungen**: -

Lernziele: Die Schüler sollen
- den geraden Vorhandwurf in seiner Grobform präsentieren können.
- den Sternschritt anwenden können.
- weitere Regeln des Ultimate Frisbee in der Spielsituation anwenden können.
- *während den Übungs- und Spielphasen möglichst selbstständig agieren.*
- *ein faires und kooperatives Miteinander zeigen.*

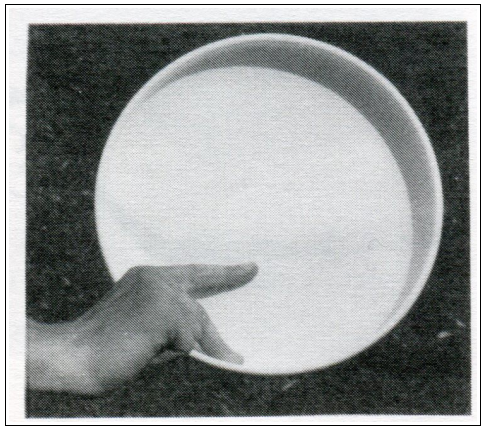
} Im Fokus der zentralen These.

Zeit / Phase		Inhalt / *Funktion*	Handlungs- und Sozialform	Unterrichtsmittel	Bemerkungen
10‘	**Einstieg**	Umziehen / Begrüßung / Bekanntgabe der Tagesplanung. *Anforderungen, Erwartungen, Ablauf.*	Schüler im HK.	-	-
30‘	**Aufwärmen / Dehnen**	Warmlaufen mit verschiedenen Übungen. Allgemeines Dehnen der großen Muskelgruppen. *Tonisierung und Mobilisierung der verschiedenen Muskelgruppen. Steigerung der Leistungsfähigkeit und Verminderung der Verletzungsgefahr.*	LP	-	*Warmlaufen (Lauf-ABC), vgl. 6. Juni*
		Einwerfen *Intensives Einwerfen, da die Grundtechniken essentiell für ein Spiel sind.*	PÜ	1 Frisbee/ Paar	*Wichtig:* *- Ausreichend Platz zum Nachbarn. Abstand anfangs gering (max. 8 m)*
10‘	**Einführung**	Einführung Vorhandwurf.	LP	Frisbee, Bilder/ Bildreihe.	*Bewegungsbeschreibung und Präsentation durch die Lehrkraft.*
20‘	**Vertiefung**	Übungsform *Üben der zuvor demonstrierten Bewegung des Vorhandwurfes in einer Gasse mittels Pässe zum Partner.*	PÜ	1 Frisbee/ Paar, Hütchen	*Wichtig:* *- Ausreichend Platz zum Nachbarn. Abstand anfangs gering (max. 8 m)*
		Spielform *5er-Disc* (Moser, 2013, 44)	5er-Mannschaften	1 Frisbee/ Gruppe,	*Überzahlspiel → Erstes*

				Hütchen, Leibchen	*Freilaufen und Räume schaffen.*
15‘	**Pause**				
10‘	**Einführung**	Einführung des Spirit of the Game. *Thematisierung des grundlegenden Charakters/ des Prinzips von Ultimate Frisbee. Spirit of the Game als Sportsgeist, als ein faires, miteinander Konkurrieren. Schiedsrichterrelevanz verdeutlichen.*	LP	-	*<u>Idee:</u> Schüler beobachten faires/ unfaires Verhalten ihrer Mitschüler → bewusste Wahrnehmung solchen Verhaltens.* *→ Thematisierung im Tages-abschließenden Spiritkreis.*
20‘	**Vertiefung**	Spielform *Frisbee-Catcher* (Neumann, 2005, 28 oder auch Zimmermann/ Battanta, 1995, 90 f.) *Fokus auf das Miteinander. Schüler sollen nun das Verhalten der anderen dahingehend beobachten.*	5er-Mannschaften	1 Frisbee/ Gruppe, Hütchen, Leibchen, evtl. Kasten/ Anhöhe	-
10‘	**Reflexion**	Reflexion der Vertiefungsphase. *Sammeln der gemachten Erfahrungen zu Bewegungseindrücken, (Flug-)Eigenschaften bzw. -verhalten der Frisbee und zum Werfen/ Fangen der Frisbee.*	Gespräch, Schüler im HK.	-	-
20‘	**Pause**				
10‘	**Einführung**	Einführung Sternschritt. *<u>Idee:</u> Aufgreifen vom Basketball.*	LP, SP	Frisbee, Bilder/ Bildreihe.	*Bewegungsbeschreibung und Präsentation durch die Lehrkraft.*
30‘	**Vertiefung**	Anwendungsübungen – *Marker-Werfer-Übung* *Üben der zuvor demonstrierten Bewegung des Sternschritts in einer Gasse mittels Pässe zum Partner mit einer (aktiven) Verteidigung (Marker)*	SÜ (3er-Gruppen)	1 Frisbee/ Gruppe	-
		Anwendungsübungen – *Touch* (Kunert, 2012, 29) *Aufgreifen der zuvor demonstrierten Bewegung des Sternschritts im Spiel. Wiederholung des Rück- und Vorhandwurfes. Fokus auf einem fairen Miteinander.*	5er-Mannschaften	1 Frisbee/ Gruppe, Hütchen, Leibchen	-

5‘	**Einführung**	Hinzunahme weiterer Regeln: *1) Ziel des Spiels,* *2) Scheibentransport (Stoppschritt),* *3) Kein Körperkontakt (Berührung = Foul)* *4) Turnover (Seitenwechsel) nach jedem Punkt,* *5) Eine Armlänge Abstand zum Gegenspieler,* *6) Spirit of the Game.*	LP	Frisbee, Whiteboard, Whiteboard-Stifte	*<u>Wichtig:</u>* *Kein Schiedsrichter. Schüler agieren selbstständig, Lehrer tritt in den Hintergrund.*
30‘	**Sicherung**	Anwendungsübungen – *Frisbee-Schnapp* (in Anlehnung an Zimmermann/ Battanta, 1995, 81 ff. oder auch Neumann, Kittsteiner & Laßleben, 2004, 89) *Schulung vom sicheren Werfen und Fangen, Freilaufen und Anwendung des Sternschritts.* *Selbstständiges Aufzeigen von Fouls bzw. Einhaltung der alten und neu hinzugekommenen Regeln.*	5er-Mannschften	Frisbee, Hütchen, Leibchen	*Beim Ansagen von Fouls bzw. beim Verletzen von Regeln das Spiel anhalten und erklären.* *→ Gefahr besteht sonst, dass der Schüler es sonst nicht mehr macht.* *Weitere Regeln:*
10‘	**Reflexion**	Abschlussreflexion – Spiritkreis *- Zusammenfassung des Tages,* *- Sammeln von negativen/ positiven Ereignissen,* *- Vortragen eigener Meinungen/ Erfahrungen,* *- Wünsche für die nächsten Tage.*	Spiritkreis	-	*- „Was hat euch heute gut gefallen, was lief gut? Was hat eher nicht so gut funktioniert?“* *- „Wo liegen noch Verbesserungsmöglichkeiten?“*
10‘	**Abschluss**	Zusammenfassung / Wertung / Ausblick. *Beruhigung.*	Gespräch, Schüler im HK.	-	-
-	**Nächster Tag**	- Erwärmung mit Spiel *Lagertausch*, Einführung Over-Head, Vertiefungsübungen zur Festigung der bisherigen Wurf- und Fangtechniken, Erweiterung der Regeln und Abschlussspiel.			

Handhaltung beim Vorhandwurf



oder

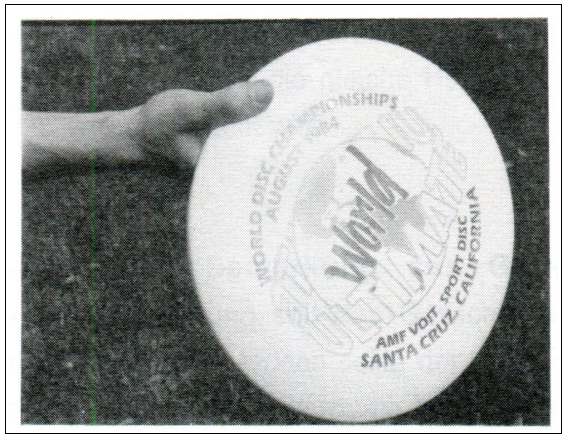


Abb. 1-3. Handhaltung beim Vorhandwurf (Geißler, 1995, 22)

Bewegungsablauf beim Vorhandwurf (von seitlich-hinten)

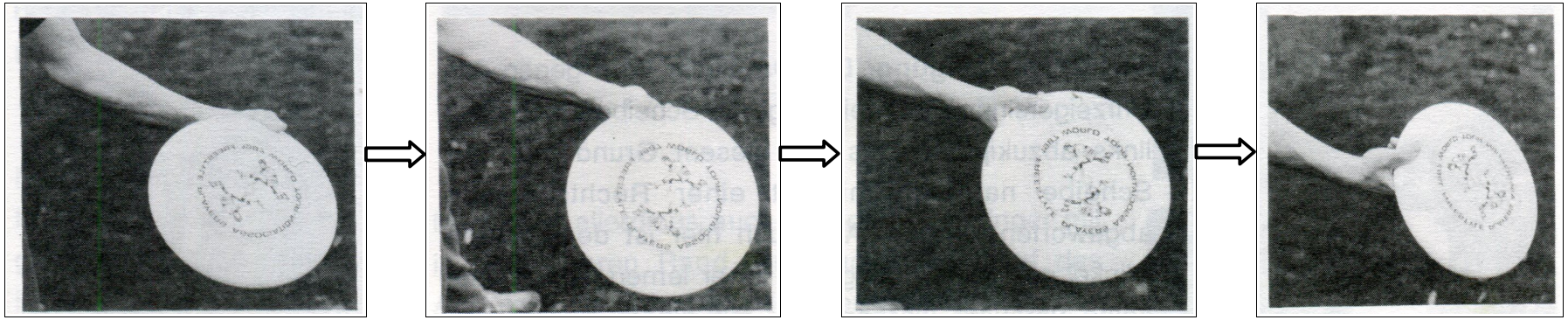


Abb. 4-7. Bewegungsablauf beim Vorhandwurf (von seitlich-hinten) (Geißler, 1995, 24)

Bewegungsablauf beim Vorhandwurf aus der Bewegung (1)

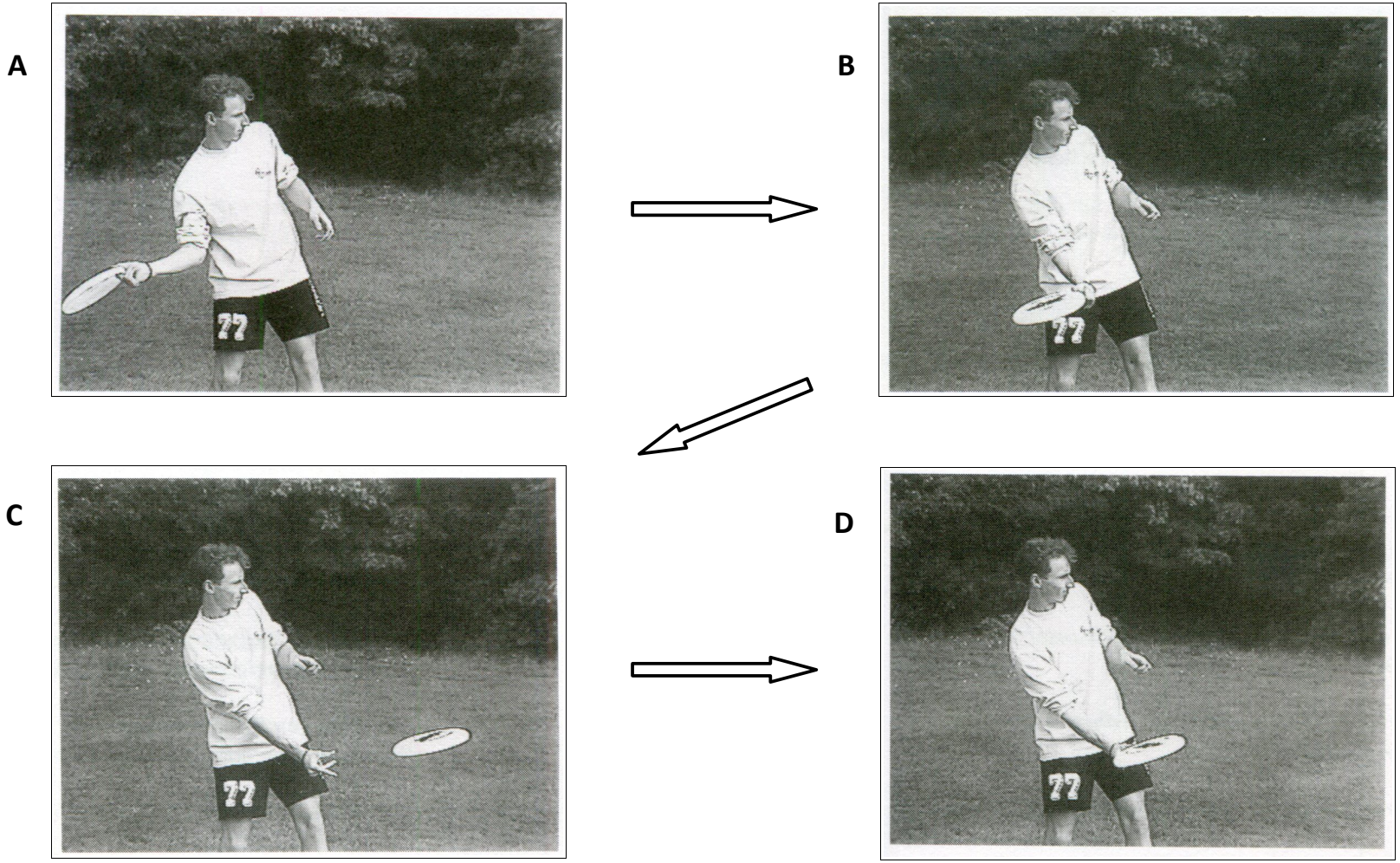


Abb. 8-11. Bewegungsablauf beim Vorhandwurf aus der Bewegung heraus (1) (Zimmermann & Battanta, 1995, 42-43)

Bewegungsablauf beim Vorhandwurf aus der Bewegung (2)

Abb. 12. Bewegungsablauf beim Vorhandwurf aus der Bewegung heraus (2) (Neumann, Kittsteiner & Laßleben, 2004, 21)

Die wichtigsten Punkte beim Vorhandwurf:

- Nicht-Wurfbein und Nicht-Wurfschulter in Wurfrichtung, drehe deinen Oberkörper auf.
- Schaue auf dein Ziel.
- Beuge dein Handgelenk.
- Die Frisbee sollte leicht zum Boden geneigt sein.
- Hole beim Wurf nicht mit deinem ganzen Arm aus, sondern mehr mit deinem Unterarm. Dein Handgelenk sollte schnell Abknicken.
- Schwinge deinen Arm mit und zeige mit deinem Mittelfinger auf dein Ziel (dein Oberkörper hört auf sich zu drehen).

	Fehler	**Ursache**	**Korrektur/ Hilfe**
1)	Die Frisbee neigt sich im Flug nach links.	a) Die Handfläche zeigt während der Ausholbewegung in die Wurfrichtung. b) Zu viel Kraft.	a) Handfläche zeigt während der ganzen Bewegung nach oben – bis die Scheibe die Hand verlassen hat. b) Konzentriere dich mehr auf ein schnelles Bewegen deines Unterarms. Gib der Frisbee einen Drall mit deinen Fingern, indem du dein Handgelenk schnell und explosiv schnappen lässt. <u>Oder:</u> Greife mit deinem anderen Arm hinter deinen Rücken und halte deinen Wurfarm fest.
2)	Die Frisbee kommt nicht da an, wo sie eigentlich hin sollte.	<u>Entweder:</u> a) zu spät/ zu früh losgelassen, oder b) falsche Körperposition.	a) Lass beim Werfen bewusst die Frisbee viel früher/ viel später los als zuvor. b) Dein Nicht-Wurfbein (die Seite von deinem Nicht-Wurfarm) steht vorne, dein Oberkörper ist aufgedreht und dein Wurfarm zeigt beim Abwurf der Scheibe hinterher.
3)	Die Frisbee fliegt zu steil nach oben/ zu flach nach unten.	Abwurfwinkel zu steil/ zu flach.	Versuch, die Frisbee schon beim Ausholen gerade zu halten, also, dass sie vorne und hinten gleich hoch ist. Stell dir dabei vor, du wischst mit einem Lappen über einen Tisch.

Datum: 08. Juni 2017	**Lehrstätte**: FMSG Speyer	**Klasse**: 8	**Stunde**: -	**Uhrzeit**: 08:30 – 12:30 Uhr	**Sportstätte**: Sportplatz	**Lehrer**: Hohmann

Bild der Lerngruppe: motivierte, selten störende Lerngruppe; heterogenes Leistungsbild; hohe Leistungsbereitschaft; geringe disziplinarische Probleme.

Tagesthema: Einführung Over-Head und Cut, Vertiefung der Technik und Erweiterung der Regeln. | **Unterrichtsreihe:** Projektwoche – Ultimate Frisbee

Technische Leistungsvoraussetzungen: Rückhandwurf, Vorhandwurf, Sandwichcatch und Sternschritt | **Konditionelle Leistungsvoraussetzungen**: -

Lernziele: Die Schüler sollen
- den Over-Head in seiner Grobform präsentieren können.
- weitere Regeln des Ultimate Frisbee in der Spielsituation anwenden können.
- einfache taktische Spielzüge kennen lernen.
- *während den Übungs- und Spielphasen möglichst selbstständig agieren.*
- *ein faires und kooperatives Miteinander zeigen.*

} Im Fokus der zentralen These.

Zeit / Phase		Inhalt / *Funktion*	Handlungs- und Sozialform	Unterrichtsmittel	Bemerkungen
15‘	**Einstieg**	Umziehen / Begrüßung / Bekanntgabe der Tagesplanung. *Anforderungen, Erwartungen, Ablauf.*	Schüler im HK.	-	-
35‘	**Aufwärmen/ Dehnen**	Warmlaufen mit verschiedenen Übungen. Allgemeines Dehnen der großen Muskelgruppen. *Tonisierung und Mobilisierung der verschiedenen Muskelgruppen. Steigerung der Leistungsfähigkeit und Verminderung der Verletzungsgefahr.*	LP	-	*Warmlaufen (Lauf-ABC), vgl. 6. Juni*
		Einwerfen *Intensives Einwerfen, da die Grundtechniken essentiell für ein Spiel sind.*	PÜ	1 Frisbee/ Paar	*Wichtig:* *- Ausreichend Platz zum Nachbarn. Abstand anfangs gering (max. 8 m)*
		Erwärmung mit Spiel *Lagertausch* (Neumann, Kittsteiner & Laßleben, 2004, 114) *Aufgreifen der bisherigen Regeln, Beteiligung aller Schüler, Fokus auf einem fairen Miteinander und kooperativen Handeln im Team und Beachtung der Regeleinhaltung.*	10er-Mannschaften	10 Frisbees, Hütchen, Leibchen	-
10‘	**Einführung**	Einführung Over-Head.	LP	Frisbee, Bilder/ Bildreihe.	*Bewegungsbeschreibung & Präsentation durch die LK*

10‘	**Vertiefung**	Anwendungsübungen *Üben der zuvor demonstrierten Bewegung des Sandwichcatches in einer Gasse mittels Pässe zum Partner.*	PÜ	1 Frisbee/ Paar, Hütchen	*<u>Wichtig:</u>* *- Ausreichend Platz zum Nachbarn. Abstand anfangs gering (max. 8 m)*
15‘		Spielform *Precision* *Anwenden der verschiedenen Wurftechniken in einer Spielform.*	5er-Mannschaften	1 Frisbee/ Gruppe, Hütchen	*- Abstand: ca. 3-10 m (breites „i“) - Wettkampfcharakter*
10‘	**Reflexion**	Reflexion der Vertiefungsphase. *Sammeln von Eindrücken zum Werfen, Fangen und dem allgemeinen Miteinander.*	Gespräch, Schüler im HK.	-	-
15‘	**Pause**				
45‘	**Vertiefung**	Spielform *Pilz* *Anwenden der verschiedenen Wurftechniken in einer Spielform.* *Genaue Pässe in den Lauf, Einführung des Cuts.*	GÜ	1 Frisbee, Hütchen	*- bei zwei Gruppen mit Wettkampfcharakter.*
		Spielform *Throw and Run* *Anwenden der verschiedenen Wurftechniken in einer Übungsform, genaue Pässe in den Lauf, die Frisbee auch bei hohem Tempo fangen.*	GÜ	10 Frisbees, Hütchen	-
		Spielform *Zonenfrisbee* (Neumann, Kittsteiner & Laßleben, 2004, 105) *Anwenden der verschiedenen Wurftechniken in einer Spielform, Freilaufen, Aufgreifen der bisherigen Regeln, Passspiel über kurze und lange Distanzen.*	10er-Mannschaften	1 Frisbee, Hütchen	-
10‘	**Reflexion**	Reflexion der Vertiefungsphase. *Sammeln von Eindrücken zum Werfen, Fangen und dem allgemeinen Miteinander.*	Gespräch, Schüler im HK.	-	-
20‘	**Pause**				

10‘	**Einführung**	Hinzunahme weiterer Regeln: *1) Ziel des Spiels,* *2) Scheibentransport (Stoppschritt),* *3) Kein Körperkontakt (Berührung = Foul)* *4) Turnover (Seitenwechsel) nach jedem Punkt,* *5) Eine Armlänge Abstand zum Gegenspieler,* *6) Spirit of the Game,* *7) Ansagen von Fouls,* *8) Max. ein Marker um den Werfer (3 m-Radius).*	LP	Frisbee, Whiteboard, Whiteboard-Stifte	*Wichtig:* *Kein Schiedsrichter. Schüler agieren selbstständig, Lehrer tritt in den Hintergrund.*
30‘	**Sicherung**	Abschlussspiel – *Frisbee-Touch-Down* (Zimmermann/ Battanta, 1995, 92 ff.) *Anwendung, Umsetzung und Vertiefung aller Wurf- und Fangtechniken, Sternschritt, taktische Verhaltensweisen (Cut), Einhaltung und Gebrauch machen der Regeln. Fokus auf einem fairen und eigenständigen Miteinander. Vorbereitung auf die Zielform Ultimate Frisbee.*	5er-Mannschften	Frisbee, Hütchen, Leibchen	*Beim Ansagen von Fouls bzw. beim Verletzen von Regeln das Spiel anhalten und erklären.* *→ Gefahr besteht sonst, dass der Schüler es sonst nicht mehr macht.*
10‘	**Reflexion**	Abschlussreflexion – Spiritkreis *- Zusammenfassung des Tages,* *- Sammeln von negativen/ positiven Ereignissen,* *- Vortragen eigener Meinungen/ Erfahrungen,* *- Wünsche für den letzten Tag.*	Spiritkreis	-	*- „Was hat euch heute gut gefallen, was lief gut? Was hat eher nicht so gut funktioniert?“* *- „Wo liegen noch Verbesserungsmöglichkeiten?“*
10‘	**Abschluss**	Zusammenfassung / Wertung / Ausblick. *Beruhigung.*	Gespräch, Schüler im HK.	-	-
-	**Hausaufgabe**	Selbstständiges Sammeln von Ideen für ein abschließendes Ultimate-Turnier.	-	-	*Idee: Ein oder mehrere Schüler organisieren und entwerfen selbstständig einen Turnierplan.*
-	**Nächster Tag**	- Wiederholung aller Wurf- und Fangtechniken, des Sternschritts, taktischer Verhaltensweisen (Cut), der Einhaltung und Gebrauch machen der Regeln, Erweiterung der Regeln und Abschlussturnier.			

Bewegungsablauf beim Over-Head

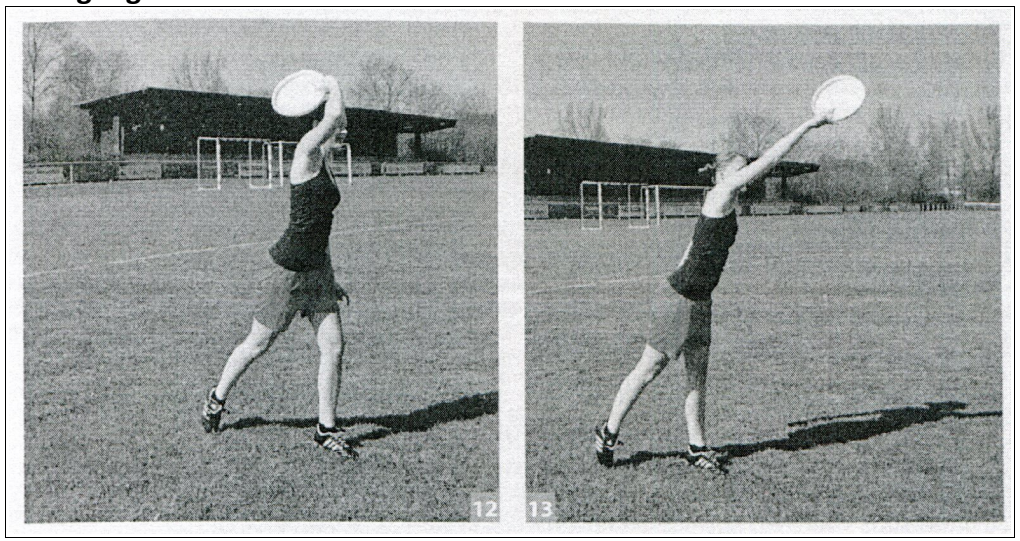


Abb. 1. Bewegungsablauf beim Over-Head (Moser, 2013, 47)

Flugbahn des Over-Head-Wurfes

Abb. 2. Flugbahn des Over-Head-Wurfes (Neumann, Kittsteiner & Laßleben, 2004, 23)

Die wichtigsten Punkte beim Vorhandwurf:

- Nicht-Wurfbein und Nicht-Wurfschulter in Wurfrichtung, drehe deinen Oberkörper auf und beuge ihn weiter nach hinten.
- Schaue auf dein Ziel.
- Beuge dein Handgelenk – gleiche Frisbee-Haltung wie beim Vorhandwurf.
- Die Frisbee sollte über dem Kopf etwa in einem 45°-Winkel geneigt sein.
- Hole beim Wurf mit deinem ganzen Oberkörper aus, dein Handgelenk sollte beim Abwurf schnell Abknicken.
- Schwinge deinen Arm und deinen Oberkörper mit und zeige mit deiner Hand auf dein Ziel.
- Achtung: Ziele beim Abwurf etwas weiter nach links!

	Fehler	Ursache	Korrektur/ Hilfe
1)	Die Frisbee überdreht und fliegt sehr flach.	Die Frisbee ist vor dem Abwurf schon zu flach gehalten.	Achte auf den Abwurfwinkel. Mit dem Partner: Dein Partner soll dir die Scheibe vor dem Abwurf in die richtige Position bewegen.
2)	Die Frisbee fliegt komplett senkrecht.	Die Frisbee ist vor dem Abwurf zu stark nach oben gehalten.	Achte auf den Abwurfwinkel. Mit dem Partner: Dein Partner soll dir die Scheibe vor dem Abwurf in die richtige Position bewegen.
3)	Die Frisbee fliegt nicht weit.	Zu geringer Einsatz des Oberkörpers.	Überstrecke dich vor dem Abwurf, mache ein großes Hohlkreuz und löse die Spannung beim Abwurf explosionsartig auf.

Datum: 09. Juni 2017	**Lehrstätte**: FMSG Speyer	**Klasse**: 8	**Stunde**: -	**Uhrzeit**: 08:30 – 12:30 Uhr	**Sportstätte**: Sportplatz	**Lehrer**: Hohmann

Bild der Lerngruppe: motivierte, selten störende Lerngruppe; heterogenes Leistungsbild; hohe Leistungsbereitschaft; geringe disziplinarische Probleme.

Tagesthema: Erweiterung der Regeln, Abschlussturnier und Kleingruppeninterviews.

Unterrichtsreihe: Projektwoche – Ultimate Frisbee

Technische Leistungsvoraussetzungen: Rückhandwurf, Vorhandwurf, Over-Head, Sandwichcatch, Cut und Sternschritt

Konditionelle Leistungsvoraussetzungen: -

Lernziele: Die Schüler sollen
- die gelernten Wurf- und Fangtechniken im Spiel präsentieren können.
- die Regeln des Ultimate Frisbee in der Spielsituation anwenden können.
- ein Ultimate-Turnier selbstständig organisieren können.
- *während den Übungs- und Spielphasen möglichst selbstständig agieren.*
- *ein faires und kooperatives Miteinander zeigen.*

} Im Fokus der zentralen These.

Zeit / Phase		Inhalt / *Funktion*	Handlungs- und Sozialform	Unterrichtsmittel	Bemerkungen
15‘	**Einstieg**	Umziehen / Begrüßung / Bekanntgabe der Tagesplanung. *Anforderungen, Erwartungen, Ablauf.*	Schüler im HK.	-	-
35‘	**Aufwärmen/ Dehnen**	Warmlaufen mit verschiedenen Übungen. Allgemeines Dehnen der großen Muskelgruppen. *Tonisierung und Mobilisierung der verschiedenen Muskelgruppen. Steigerung der Leistungsfähigkeit und Verminderung der Verletzungsgefahr.*	LP	-	*Warmlaufen (Lauf-ABC), vgl. 6. Juni*
		Einwerfen *Intensives Einwerfen, da die Grundtechniken essentiell für ein Spiel sind.*	PÜ	1 Frisbee/ Paar	*Wichtig:* *- Ausreichend Platz zum Nachbarn. Abstand anfangs gering (max. 8 m)*
15‘	**Vertiefung**	Spielform *Pilz* *Anwenden der verschiedenen Wurftechniken in einer Spielform. Genaue Pässe, Wiederholung des Cuts.*	GÜ	1 Frisbee, Hütchen	*- bei zwei Gruppen mit Wettkampfcharakter.*
10‘	**Reflexion**	Reflexion der Vertiefungsphase. *Sammeln von Eindrücken zum Werfen, Fangen und dem allgemeinen Miteinander.*	Gespräch, Schüler im HK.	-	-

15‘	**Pause**				
10‘	**Einführung**	Hinzunahme der letzten Regel: *1) Ziel des Spiels,* *2) Scheibentransport (Stoppschritt),* *3) Kein Körperkontakt (Berührung = Foul)* *4) Turnover (Seitenwechsel) nach jedem Punkt,* *5) Eine Armlänge Abstand zum Gegenspieler,* *6) Spirit of the Game,* *7) Ansagen von Fouls,* *8) Max. ein Marker um den Werfer (3 m-Radius),* *9) 10-Sekunden-Regel.*	LP	Frisbee, Whiteboard, Whiteboard-Stifte	*<u>Wichtig:</u>* *Kein Schiedsrichter. Schüler agieren selbstständig, Lehrer tritt in den Hintergrund.*
30‘	**Sicherung**	Abschlussspiel (Zielspiel) – *Frisbee-Touch-Down* (Zimmermann/ Battanta, 1995, 92 ff.) *Anwendung, Umsetzung und Vertiefung aller Wurf- und Fangtechniken, Sternschritt, taktische Verhaltensweisen (Cut), Einhaltung und Gebrauch machen der Regeln. Fokus auf einem fairen und eigenständigen Miteinander. Vorbereitung auf die Zielform.*	5er-Mannschften	Frisbee, Hütchen, Leibchen	*Beim Ansagen von Fouls bzw. beim Verletzen von Regeln das Spiel anhalten und erklären.* *→ Gefahr besteht sonst, dass der Schüler es sonst nicht mehr macht.*
10‘	**Reflexion**	Abschlussreflexion – Spiritkreis *- Zusammenfassung des Tages,* *- Sammeln von negativen/ positiven Ereignissen,* *- Vortragen eigener Meinungen/ Erfahrungen.*	Spiritkreis	-	*- „Was hat euch heute gut gefallen, was lief gut? Was hat eher nicht so gut funktioniert?“* *- „Wo liegen noch Verbesserungsmöglichkeiten?“*
15‘	**Pause**				
120‘	**Befragung**	Kleingruppeninterviews	3er-Gruppen	Diktiergerät, Notizzettel, Stifte	*Qualitative Befragung mittels Kleingruppeninterviews zur Fairness und zum sozialen Verhalten.*
10‘	**Abschluss**	Zusammenfassung / Wertung	Schüler im HK.	-	-

2. Vorbefragungsbogen und Transkriptionen

Fragebogen zur Fairness und dem Spirit of the Game im Ultimate Frisbee

Erhebung im Rahmen meiner Masterarbeit (M.Ed.) an der Universität Koblenz-Landau

Lieber Teilnehmer und hallo Ultimate Spieler,

herzlichen Dank, dass Du Dir die Zeit für das Ausfüllen dieses Fragebogens nimmst.

Ich beschäftige mich im Rahmen meiner Masterarbeit an der Universität Koblenz-Landau mit dem Thema:

> *„Ultimate Frisbee im Projektunterricht – Der Einsatz der fliegenden Scheibe im gymnasialen Schulsport der Sekundarstufe I unter besonderer Berücksichtigung des Fairness-Aspekts“*.

Die Teilnahme an der Umfrage dient dem Sammeln von Informationen, Eindrücken und Erfahrungen aktiver Ultimate Frisbee-Spieler zu den Themen *Fairplay*, *Fairness* und dem *Spirit of the Game* im Ultimate Frisbee.

Du wurdest als Proband für diesen Fragebogen ausgewählt, weil Du ein aktiver Spieler bist und in Deiner Spiellaufbahn bereits eine Vielzahl an Erfahrungen sammeln konntest.

Die Teilnahme an dieser Befragung, sowie alle Angaben sind freiwillig. Der Verantwortliche trägt dafür Sorge, dass alle erhobenen Daten streng vertraulich behandelt und ausschließlich zum vereinbarten Zweck verwendet werden.

Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Du brauchst Dich nicht zu scheuen, Lob und

Kritik an der Thematik zu üben, falls Du dies für notwendig erachtest. Damit ich zu sinnvollen Ergebnissen kommen kann, schreibe alles auf. Denn selbst wenn es unwichtig erscheint, wird es bei der Schlussfolgerung der Ergebnisse helfen.

Für die Erstellung und wissenschaftliche Auswertung des Fragebogens ist verantwortlich:

Marc Hohmann (aktiv bei: *Brezelwerfer Speyer*)

Vorbefragung – Angaben zur Person

Name: _____

Geschlecht: [weiblich] [männlich]

Alter: ___

Beruf: _____

Bisherige Zeit als aktiver Spieler: _____

Datum der Erhebung: ___.___.2017

Hauptbefragung

1. Hälst Du *Ultimate Frisbee* im Vergleich zu anderen Sportspielen für ein besonders *faires* Spiel? Bitte formuliere eine kurze Begründung!

2. Sind Dir von Turnieren und/ oder vom Training (Spiel-/ Übungs-/ Wettkampf-)Situationen in Erinnerung, in denen *Fairplay* eine große Rolle gespielt hat? Wenn ja, nenne Beispiele!

3. Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht: Welche *Regeln* aus dem Spiel wären Deiner Meinung nach für die Schule relevant bzw. unabdingbar, welche könnte man im Sportunterricht reduzieren und welche wären vernachlässigbar?

4. Kannst Du Dir vorstellen, dass die Einführung von *Ultimate Frisbee* im Schulsportunterricht, hinsichtlich der Erziehungsziele *Kooperation*, *Fairness* und *gegenseitiger Rücksichtnahme*, mehr Erfolg mit sich bringt, als die Praktizierung der klassischen Mannschaftssportarten? Bitte formuliere eine kurze Begründung!

Kategorisierung – Frage 1

Kategorie	Anzahl
Kein Schiedsrichter	23
Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung	10
Spirit of the Game	10
Community	6
Körperkontakt	3
Keine finanziellen Ziele	1
Keine Geschlechtertrennung	1
Kommunikation	1
Spiritbewertung	1
Spiritkreis	1
Regelwerk	1

Kategorisierung – Frage 2

Kategorie	Anzahl
Zugeständnis/ Ablehnung	18
Rücksicht auf Gegenspieler	5
Vermeiden von Körperkontakt	4
Spiritkreis	1
Freundschaftliches Miteinander	1

Kategorisierung – Frage 4

Kategorie	Anzahl
Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung	11
Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter	9
Stärkung des Zusammenhalts	8
Homogene Vorkenntnisse	6
Sieg steht nicht im Vordergrund	5
Förderung des fairen Verhaltens	4
Förderung der Kooperationsfähigkeit	3
Spirit of the Game	3
Fehlender Körperkontakt	2
Erziehung zur Selbstregulation	2
Notwendigkeit der Kommunikation	1
Aufzeigen der Relevanz von Regeln und Normen	1
Üben von Argumentations- und Diskussionsverhalten	1
„Weniger genderbedingte Nachteile“	1
„Hoher taktischer Anspruch“	1
„Rückmeldung zum individuellen Spielverhalten“	1

Transkriptionen

Frage 1
Hälst Du *Ultimate Frisbee* im Vergleich zu anderen Sportspielen für ein besonders *faires* Spiel? Bitte formuliere eine kurze Begründung!

MZ1

Durch den fehlenden Körperkontakt werden schon viele Streitthemen beseitigt. Da die Spieler Fouls selbst klären, haben alle die Fairness während des Spiels verinnerlicht. [Ja]

[Körperkontakt, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ2

Ja. Die Nicht-Anwesenheit des Schiedsrichters überträgt die Verantwortung für die Fairness auf jeden einzelnen Spieler. Daher sind alle automatisch mehr gewillt, fair zu spielen.

[Kein Schiedsrichter]

MZ3

Ja, da der Spirit of the Game über allem beim Ultimate steht und dies insbesondere Fairness beinhaltet. Da Ultimate ohne Schiedsrichter auskommt, ist Fairness elementarer Bestandteil des Spiels. Aus meiner persönlichen Erfahrung wird Fairness in der Regeln von allen Spielern eingehalten.

[Spirit of the Game, Kein Schiedsrichter]

MZ4

Ja, weil die Leute ihre *Calls* selbst machen und lösen müssen und die Regeln darauf ausgelegt sind, dass man ohne Schiedsrichter auskommt.

[Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, kein Schiedsrichter]

MZ5

Es gibt keinen Schiedsrichter als 3. Partei, die man als Gegenspieler sehen muss, um nicht benachteiligt zu werden. Im Frisbee mit einem Gegenspieler/ -team will man fair spielen, um sich sportlich gerecht messen zu können.[Ungenau]

[Kein Schiedsrichter]

MZ6

Sehr. Die Tatsache, dass es auch bei Turnieren keine Schiedsrichter gibt, sagt schon was. Es gibt eine faire Diskussionskultur. [Ja]

[Kein Schiedsrichter]

MZ7

Ja. Insgesamt ist die Stimmung beim Ultimate fast immer sehr positiv und fair. Gerade im Vergleich zu anderen Mannschaftssportarten.

[Community]

MZ8

Ja, es ist ein sehr faires Spiel. Wahrscheinlich schon von der Tatsache her, dass es eigentlich keine Spieler-Spieler Kontakte gibt.

[Kein Körperkontakt]

MZ9

Ja. Die Spieler beschäftigen sich mehr als bei anderen Sportarten mit Fairness, da ohne Schiedsrichter gespielt wird und alles unter den Spielern selbst geregelt wird.

[Kein Schiedsrichter, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ10

Nein, da wie in jedem anderen Sport die Regeln so verbogen werden können, dass ein Vorteil entsteht. Bspw. ungerechtfertigte *Calls*. Den Unterschied machen die individuellen Spieler.

[Falsche Calls/ Regeln verbiegen]

MZ11

Verglichen mit anderen Teamsportarten sehr fair. [Ja]

MZ12

Ja, da Schiedsrichter nicht benötigt werden, um kritische Situationen zu klären, wenn alle Spieler den Spirit of the Game als oberstes Gebot akzeptieren.

[Kein Schiedsrichter, Spirit of the Game]

MZ13

Ja, da es keinen Schiedsrichter gibt und somit selbstreguliert ist.

[Kein Schiedsrichter]

MZ14

Ja, da im weitesten Sinne körperlos.

[Kein Körperkontakt]

MZ15

Ja, da das Spiel ohne Schiedsrichter auskommt und strittige Szenen unter den Spielern ausdiskutiert werden. Außerdem ist der *Spirit* im Spiel genauso wichtig wie jeder Punkt.

[Kein Schiedsrichter, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Spirit of the Game]

MZ16

Nein. In anderen Sportarten wie Tennis zum Beispiel gibt es prinzipiell auch keinen Schiedsrichter, also können sich die Spieler auch selbst bewerten.

[Falsche Calls/ Regeln verbiegen]

MZ17

Ja. Fußball ist assi. Frisbee soziales Miteinander.

[Soziales Miteinander]

MZ18

Solange über die Situation diskutiert wird, ist es fair. [Ungenau]

MZ19

Jain. Es gibt keine „Null-Toleranz"-Regelung. Die Spieler müssen selbst bestimmen, wie „fair" das Spiel ist. [Vielleicht]

[Falsche Calls/ Regeln verbiegen]

MZ20

Ja, allein durch den Spirit.

[Spirit of the Game]

MZ21

Ja. Das Fehlen einer dritten, unparteiischen Instanz führt dazu, dass sich die Spielenden nur vor sich und dem Gegner rechtfertigen müssen. Vom Gegner erwarte ich faires Handeln. Ich selbst bin somit fast dazu gezwungen, ebenfalls fair zu spiele. „Versteckte" Aktionen (versteckt vor der dritten Instanz) entfallen. Alle Aktionen, die entgegen der Regeln sind, werden sofort rückgemeldet.

[Kein Schiedsrichter, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ22

Ja! Im Vergleich zu Fußball z.B. ist Ultimate viel fairer. Man wird gezwungen, zu mogeln, wenn es einen Referee gibt. Aber wenn man verantwortlich für die Regeln ist, geht es besser.

[Kein Schiedsrichter]

MZ23

Auf jeden Fall! Weil es ohne Schiedsrichter gespielt wird und die Spieler selber Wert auf ein faires Spiel legen. Ultimate Frisbee ist nicht nur Sport, sondern auch eine Einstellung. Spirit! [Ja]

[Kein Schiedsrichter]

MZ24

Ja, ohne geht es nicht, da kein Schiedsrichter. Man gibt sehr aufeinander acht.

[Kein Schiedsrichter]

MZ25

Ja.

MZ26

Ja, weil im Ultimate wenig Geld fließt und dadurch Ehrgeiz und Verbissenheit stets in gesundem Maße verbleiben.

[Keine finanziellen Ziele]

MZ27

Ja, klar!

- Spiel ohne Schiedsrichter.

- Spieler sind aufgerufen, Regeln zu kennen und anzuwenden.

[Kein Schiedsrichter, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ28

Ja! Männer und Frauen in einem Team ohne Nachteile im Team.

[Keine Geschlechtertrennung]

MZ29

Ja, die Idee des „Spirit of the Game“ bildet häufig einen guten Gegenpol zur reinen Wettkampforientierung.

[Spirit of the Game]

MZ30

Ja, weil es keine Schiedsrichter gibt und die Spieler alles selbst regeln. Dies dient auch dazu, den Respekt vor den Mitspielern zu wahren und so auch selbst welchen zu erfahren.

[Kein Schiedsrichter]

MZ31

Ja. „Spirit of the Game“-Gedanke, keine Schiedsrichter.

MZ32

Ja. Das liegt aber nicht primär am Sport, sondern an der Community, die Ultimate zumindest in Deutschland spielt.

[Community]

MZ33

Ja. Regelverletzungen werden ohne Schiedsrichter durch die Spieler geregelt. Keine Möglichkeit „versteckter Fouls“ aus z.B. Unzufriedenheit, Rache, …

[Kein Schiedsrichter]

MZ34

Faires Spiel, da die Spieler selbst auf die Fairness achten und der „Spirit of the Game“ die höchste Priorität hat. [Ja]

[Spirit of the Game]

MZ35

Ja. Durch den explizit erwähnten „Spirit of the Game“ wird Fairness als Grundlage des Spiels stärker als in anderen Sportarten gefördert.

[Spirit of the Game]

MZ36

Ja, da versucht wird, im Falle einer Regelverletzung, die Situation so herzustellen, wie sie ohne die Regelverletzung gewesen wäre.

[Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ37

Ja, *Spirit of the Game*, keine Schiedsrichter, Kommunikation.

MZ38

Ja, weil:

- keine Schiedsrichter,

- *Spiritbewertung*

- *Spiritkreis*

MZ39

Ja, denn man denkt drüber nach (bei *Calls*), was man falsch gemacht hat und überlässt nicht jemand anderem die Bewertung; dadurch lernt man selbst davon.

[Kein Schiedsrichter/ Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ40

Ja, funktioniert ohne Schiedsrichter.

MZ41

Ja. Das liegt meiner Meinung nach hauptsächlich daran, dass sich Spieler verschiedener Teams kennen und dadurch eine nicht so ausgeprägte „wir gegen die Anderen"-Mentalität herrscht.

[Community]

MZ42

Ja! Das es den *Spirit of the Game* gibt, nach dem Kodex sich alle Spieler halten und es keine Schiedsrichter gibt. Alle *Calls* werden schnell, ehrlich und fair geregelt.

[Kein Schiedsrichter, Spirit of the Game, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ43

Ja, auf jeden Fall. Ultimate Frisbee fordert genauso. Schon die Regeln legen auf faires Spiel viel Wert. Ich finde es sehr besonders, dass *Mixed-Teams* im Ultimate Frisbee existieren, das *Coed-Konzept* ist perfekt!

[Regelwerk, Community]

MZ44

Ja. Ich finde, die Leute sind zwar motiviert, zu gewinnen, aber sehr fair. Jedoch weiß ich nicht, wie das auf einem höherem Niveau ist.

[Community]

MZ45

Ja, weil es bei dieser Teamsportart keine Schiris gibt, somit regeln die Spieler das Geschehen selbst. Trotz der Konkurrenz untereinander kann die Disziplin „Ultimate Frisbee" als eine Sportart des Gemeinsamen anstatt als eine Sportart des Gegeneinanders gesehen werden. Die Spieler halten eine grundlegende Vereinbarung ein und gehen während und außerhalb des Spiels eigenverantwortlich auf Augenhöhe miteinander um.

[Kein Schiedsrichter, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

Frage 2
Sind Dir von Turnieren und/ oder vom Training (Spiel-/ Übungs-/ Wettkampf-)Situationen in Erinnerung, in denen *Fairplay* eine große Rolle gespielt hat? Wenn ja, nenne Beispiele!

MZ1

Bei *Foul-Calls* ist Fairplay immer wichtig. Ich habe ein Spiel erlebt, wo ein Team mit neun Spielern auf ein anderes Team mit 21 getroffen ist. Nach 52 Minuten wurde das Spiel bei 6:5 abgebrochen, da ein Team ausgepowert war. Obwohl Weiterspielen einem Team den Sieg gebracht hätte.

[Beispiel: Rücksicht auf Gegenspieler]

MZ2

Auf einem Turnier hat ein Spieler in der Endzone die Scheibe gefangen, landete aber – nur für ihn sichtbar – im Aus. Die gegnerische Mannschaft ging von einem Punkt aus und ging in ihre Endzone zurück, der Spieler gab jedoch zu, dass es kein gültiger Punkt war, obwohl dies der spielentscheidende Punkt war.

[Beispiel: Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ3

Fairplay spielt oft insbesondere bei knappen Entscheidungen eine große Rolle, bspw. wenn im *Universe Point* Diskussionen über Situationen geführt werden und diese fair geklärt werden.

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ4

In mehreren Spielsituationen, wenn es im entscheidenden Moment eine strittige Situation gibt und die Entscheidung zugunsten des Fairplay und nicht zum eigenen Vorteil ausfällt.

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ5

Knappe Situationen, in denen der Mitspieler gegen sein eigenes Team handelt.

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ6

Durch Argumente wird Konsensus erreicht.

[Ungenau]

MZ7

-

MZ8

-

MZ9

Jeder *Spiritcircle*.

[Spiritkreis]

MZ10

Bisher wurden in jedem Spiel Wert auf Fairness gelegt und keine ungerechtfertigten *Calls* gemacht.

[Ungenau]

MZ11

Retracted Calls grundsätzlich, wenn Spieler ihre manchmal impulsiven Entscheidungen noch einmal überdenken.

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ12

Auf Turnieren vor allem dann, wenn das eigene Team eine super Aktion hat und das gegnerische Team dies richtig feiert.

[Freundschaftliches Miteinander]

MZ13

Wenn in einer entscheidenden Situation die Ehrlichkeit dazu führt, dass man das Spiel verliert.

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ14

- bei einem entscheidenden Spiel wurde ein *Call* zurückgezogen, der zu einem Punkt geführt hat.

- *Call* wäre auch gerechtfertigt gewesen.

[Beispiel: Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ15

-

MZ16

-

MZ17

-

MZ18

- Selber *down* oder *out callen*.

- Bei Kollision den Gegenspieler aufgefordert, ein *Foul* zu *callen.*

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ19

Spieler gestehen Regelverstöße selbst ein, auch, wenn dies zum Nachteil der eigenen Mannschaft ist (*Drop*, *Aus*, *Travel*).

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ20

-

MZ21

In der überwiegenden Anzahl von Spielen und/ oder Situationen spiegelt sich das Fairplay wider. Aufgrund der Natur des Spiels (schnell, intensiv, athletisch) kommt es permanent zu Situationen, in denen es eng ist, sei es körperlich oder mit den Linien. Der *Spirit of the Game* ermöglicht die faire Lösung dieser.

[Zugeständnis/ Ablehnung, Körperkontakt]

MZ22

Ich habe auf Uni-Turnieren in den USA gespielt, in denen es wichtige Spiele gibt, die aus Fairplay-Gründen gehalten werden. Es gibt auch eine große Diskussion, ob es *Observer* geben sollte.

[Ungenau]

MZ23

Wenn einer fällt, wird das vom gegnerischen Team nicht ausgenutzt, sondern sich erkundigt, ob alles fit ist, bevor es weiter geht. Wenn es ein *Turn* gibt, teilen die meisten das ihren Gegenspielern mit, anstatt das auszunutzen.

[Rücksicht auf Gegenspieler]

MZ24

Abbremsen und dem Gegner die Scheibe lassen, wenn es sonst zur Kollision kommen könnte – als alter Handballer schwierig.

[Körperkontakt]

MZ25

Ja, Hilfe vom Gegner im ersten Turnier – Spiel als *Rookie*.

[Beispiel: Rücksicht auf Gegenspieler]

MZ26

Fairplay spielt immer eine große Rolle.

[Ungenau]

MZ27

Ja, des öfteren bei Körperkontakt und harten Fouls.

[Körperkontakt]

MZ28

Gerade eben hat jemand freiwillig *down gecallt* – ohne Zutun des *Defenders*.

[Beispiel: Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ29

-

MZ30

In manchen Spielsituationen ist es wichtig, fair zu bleiben, z.B., wenn es darum geht, ob die Scheibe *in* oder *out* gefangen wurden.

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ31

- Diverse *Calls* im Spiel, die bei Unklarheiten ohne Diskussion zurückgenommen wurden.
- Dem (unerfahrenen) Gegenspieler im Trainingsspiel helfen (Seite ansagen, auf Fehler hinweisen).
- Motivation bei Fehlern (*Pull* fallen lassen etc.).

[Zugeständnis/ Ablehnung, Rücksicht auf Gegenspieler]

MZ32

Ja, dadurch, dass Spieler sich selbst bewerten, gab es schon oft in entscheidenden Situationen *Calls*, die fair, aber nicht immer für das eigene Team vorteilhaft waren.

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ33

- Zuerkennung von Punkten an das gegnerische Team, wenn die Situation unklar war (drinnen/ draußen), auch, wenn es für das eigene Team von Nachteil ist.

- „Zurückstecken“, wenn eine Verletzung droht, auch, wenn dadurch der Gegenspieler die Scheibe fängt oder man selber nicht.

[Zugeständnis/ Ablehnung, Körperkontakt]

MZ34

-

MZ35

Nein, explizit gibt es keine Situationen.

MZ36

- Ehrlichkeit bei *Up*/ *Down-Calls*, auch, wenn sie zum eigenen Nachteil wären.

- Das Zurückziehen der eigenen Bewegung zur Scheibe, um einen anderen Spieler nicht zu verletzen bzw. zu gefährden.

[Zugeständnis/ Ablehnung, Körperkontakt]

MZ37

Eigentlich bei jedem *Call*.

[Ungenau]

MZ38

-

MZ39

-

MZ40

-

MZ41

-

MZ42

- Scheibe wurde vom *Offense-Spieler down gecallt* (hat kurz vor dem Fangen leicht den Boden berührt), obwohl die *Defense* sie nicht *gecallt* hat.

- *Fouls* wurden oft sachlich und ehrlich gelöst.

[Beispiel: Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ43

In Wettkampfsituationen, die Fouls rufen, wenn der *Score* nicht Unterschied ist. Ich meine, wenn ein Spieler zeigt, dass er/ sie in schlechte Situationen immer noch den Fairplay ist erste als gewinnen.

[Zugeständnis/ Ablehnung]

MZ44
Nein, dafür spiele ich noch nicht lange genug.

MZ45

Ist für mich schwierig zu sagen, denn das Fairplay spielt bei dieser Sportart und in jeder Situation immer eine große Rolle. Die Eigenschaft *Fairplay* wird von Beginn an erklärt, gelehrt und dann im Spiel (ob auf Turnieren oder im Training) umgesetzt.

[Ungenau]

Frage 3
Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht: Welche *Regeln* aus dem Spiel wären Deiner Meinung nach für die Schule relevant bzw. unabdingbar, welche könnte man im Sportunterricht reduzieren und welche wären vernachlässigbar?

MZ1
Am Anfang kann man auf die *Travel* und *Pick* verzichten. Nach einem halben Jahr oder einem Jahr kann man alle Regeln einführen.
[Regel]

MZ2
Wichtig: *Pull*, Punkt, *Turnover*, *Foul* (generell *Calls*), *Spirit of the Game*, *Marking*
Reduzieren: Wechsel, *Double-Team*, *Strip-Call*
Vernachlässigen: *Point-Cap*, *Time-Cap*, *Pick-Call*
[Regel]

MZ3
Wichtig: Grundregeln wie kein Körperkontakt, Fairness, kein Laufen mit der Scheibe.
Wenig wichtig: Komplizierte Regeln wie *Pick*, *Infractions* etc.
[Regel]

MZ4
Relevant: Foul, *Strip*, Anzählen
Vernachlässigbar: *Pick*, *Travel*
[Regel]

MZ5
-

MZ6
-

MZ7
Unabdingbar: Selbstregulation als Grundprinzip
Einzelne Regeln wie *Picks*, Zeitlimits oder Regeln zu Diskussionen könnte man sicher vernachlässigen.
[Regel]

MZ8
Natürlich Grundregeln unabdingbar. Eigentlich sind doch alle (die meisten) Regeln straight forward.
[Regel]

MZ9
Relevant: Kein Körperkontakt, Spielmodus (Wann gibt es Punkte, *Turns*, …)
Reduzieren: Keine Schritte mit der Scheibe, *Stall-Count*
Vernachlässigbar: -
[Regel]

MZ10
Jede Regel trägt ihren Teil zum Gesamtspiel, keine ist verzichtbar.
[Regel]

MZ11
Unabdingbar: *Foul*, *Spirit*
Vernachlässigbar: *Drop* bei *Pulls*, *Offside*, *Pick*
[Regel]

MZ12
Muss: Nicht laufen mit der Scheiben, kein Körperkontakt, Fairplay als oberste Regel direkt einführen, *Strip = Foul*.
Lockerer/ Reduzieren: *Travelling*, *Marking-Infractions*.
[Regel]

MZ13
Man muss kurz und knapp seine Meinung gewaltfrei ausdrücken und den anderen auch zuhören und dann eine Entscheidung treffen.
[Regel]

MZ14
Wichtig: Körperlos, *Spiritwertung*
Spiritbewertung ggf. vereinfachen in der Schule, bspw. wie bei U14.
[Regel]

MZ15
Wichtig: Kein Körperkontakt.
Weniger wichtig: *Pick-Calls* für Anfänger.
[Regel]

MZ16
Stall wäre vernachlässigbar.
[Regel]

MZ17
Travel reduzieren. Kein Körperkontakt sehr wichtig.
[Regel]

MZ18
Körperkontakt vermeiden. *Travel* teils vernachlässigbar.
[Regel]

MZ19
Unabdingbar: Kontaktlos, *Spirit-Circle*.
Reduzieren: *Travel*, *Double-Team*.
Vernachlässigbar: *Pick*
[Regel]

MZ20
Komplizierte Regeln wie *Pick* sollten, um den Spielfluss nicht unnötig zu unterbrechen, weggelassen werden. *Spirit of the Game* sollte im Vordergrund stehen.
[Regel]

MZ21
Regel 1: *Spirit of the Game*: Als zentrales Instrument und richtig beigebracht ermöglicht dieser, in vielen Situationen auch ohne Regelkenntnis die Lösung von Problemen. Unabhängig vom Spiel ist so bereits ein flüssiger Ablauf möglich. Da drumherum kann das Spiel *Ultimate* aufgebaut werden (wie erzielt man Punkte → Kein Laufen mit der Scheibe → Weiterspielen nach *Turn* …).
[Regel]

MZ22
Die Diskussion der Regeln ist am wichtigsten. *Self-officiating*, usw. *Stall-Count* könnte ein Problem sein, weil Schüler immer zu schnell zählen. Kein Laufen mit der Scheibe, aber *Travels* während der *Pivot* steht, sind nicht so wichtig.
[Regel]

MZ23
Ich hatte Ultimate Frisbee in der Schule und *Spirit* hat da gar keine Rolle gespielt. Es sollte auf das Zusammenspiel geachtet werden. Dass nicht nur zwei Leute sich die Scheibe in die Endzone ballern. Vernachlässigen kann man meiner Meinung nach kleine *Calls* wie *Travel*. Außerdem denke ich, dass man die *Händler-Cutter-Struktur* beibehalten sollte, da sonst alle durcheinander laufen und alles Chaos ist.
[Regel]

MZ24
Weglassen: *Pick*, *Brick*, *Call-Abwicklung* einfach machen.
Wichtig: *Dangerous-Play*, *Marker*-Regeln.
[Regel]

MZ25
Wichtig ist der *Spirit* allgemein. Vertiefte Regeln (*Fouls*, *Travel*, etc.) muss nicht vertieft werden.
[Regel]

MZ26
Wichtig: *Foul*, *Double-Team*, *Pick*, *Stall-Count*
Unwichtig: *Offside*.
[Regel]

MZ27
Relevant: Zuhören, überlegen, entscheiden (*Fouls*).
Unrelevant: *Travel*, *Fast-Count*, *Pick*.
[Regel]

MZ28
Relevant: *Foul* → Körperkontakt.
Reduziert: *Pick*
Travel kann weniger hart *gecallt* werden.
[Regel]

MZ29
Das Anzählen sollte für den Erhalt des Spielflusses neben den Grundregeln (*Pull*, etc.) erhalten bleiben. Man sollte sich auf den Fairplay-Gedanken konzentrieren. Regeln können dann evtl. nach und nach selbst erarbeitet werden.
[Regel]

MZ30
Spirit of the Game und *Fouls* sind wichtige Regeln, die beibehalten werden sollten. Kleinere Sachen wie *Travel* können ruhig mal vernachlässigt werden.
[Regel]

MZ31
Vernachlässigbar: *Stall-Out*, *Turn-Over* bei *Pull* fallengelassen, *Stall-Count-reduzier-Regeln* (zu kompliziert).
[Regel]

MZ32
Erstmal könnte man die *Calls* weglassen. Langfristig kann man sie aber einführen.
[Regel]

MZ33
Relevant: Eigenes Ansagen von *Fouls*, Körperkontakt vermeiden, Respekt gegenüber dem Gegenspieler.
Vernachlässigbar: Kleinere *Travelling*, *Fast-Count*.
[Regel]

MZ34
Wichtig, dass die Spieler selbst auf die Fairness/ Regeln achten. Ebenfalls keine *Fouls*/ Körperkontakt, nicht laufen mit der Scheibe, Scheibe *alive* oder nicht.
[Regel]

MZ35
Relevant: *Fouls*, *Spirit of the Game*, Eigenverantwortung.
Nicht relevant: *Pull* fallenlassen, *Pick*, *Brick-Punkt*.
[Regel]

MZ36
Relevant: Spieler klären Regeln selbst, Spiel ohne Körperkontakt.
Vernachlässigbar: *Offside*.
[Regel]

MZ37
Pflicht: Alle Basics, *Spirit*, alle vermeidenden Regeln, bspw. Körperkontakt vermeiden.
[Regel]

MZ38
Relevant: Nicht laufen mit der Scheibe, klare Spielfeldbegrenzung, körperkontaktfrei.
Vernachlässigbar: *Travel*, *Pick*.
[Regel]

MZ39
Wichtig: *Spirit of the Game*, *Fouls*, *Pick*.
Unwichtig: *Brick*, *Pull* fallen lassen.
[Regel]

MZ40
Regeln sind alle relevant.
[Regel]

MZ41
-

MZ42
Muss: Keine *Fouls* (körperloses Spiel).
Reduzieren: *Turns* (erst beim zweiten *Turn*) für den Einstieg.
Vernachlässigbar: *Pick*, *Double-Team*.
[Regel]

MZ43
Die Regeln, die relevant sind, in diesem Fall: *Fouls* und *Bodycontact* (das ist besonders im Ultimate Frisbee), *Coed* spielen (ich glaube, es ist wichtig, in der Schule die Gleichheit von Jungen und Mädchen zu fördern). Auch eine „positive Attidude“ und „selfcontrol“ sind wichtig. Regeln, die vernachlässigbar sind, wären z.B. *Stall-Counting*.
[Regel]

MZ44
Ich glaube *challengen/ Calls* rufen und diskutieren wären sehr gut für Kinder im Sportunterricht.
[Regel]

MZ45
- Kein Körperkontakt (um weitestgehend Verletzungen im Unterricht vorzubeugen und dem Punkt des fairen Spiels näher zu kommen.)
- Einhaltung des fairen Spiels (die Rolle als Schiri wahrzunehmen und umzusetzen).
- Das miteinander Spielen statt gegeneinander (wie andere Teamsportarten auch, nur das beide Teams „miteinander“ spielen). Gilt natürlich auch für das Zusammenspiel von Jungen & Mädchen innerhalb des Teams.
- Eigenverantwortlichkeit zu zeigen, um Selbstbewusstsein zu stärken (Fehler einsehen, z.B. beim Foul).
- Dem Mit- und Gegenspieler helfen bei Erklärungen, wenn Unklarheiten auf dem Spielfeld bestehen.
- Zu lernen, dass diese Sportart nicht den Siegeswillen stärkt, sondern es für viel wichtiger erachtet wird, den Respekt vor dem Gegner und die Freude (erreicht durch Fairplay) im Spiel zum Mittelpunkt zu machen.
→ Um den Aspekt „die Fairness“ auszuführen, wäre jede Regel von Bedeutung.

Frage 4
Kannst Du Dir vorstellen, dass die Einführung von *Ultimate Frisbee* im Schulsportunterricht, hinsichtlich der Erziehungsziele *Kooperation*, *Fairness* und *gegenseitiger Rücksichtnahme*, mehr Erfolg mit sich bringt, als die Praktizierung der klassischen Mannschaftssportarten? Bitte formuliere eine kurze Begründung!

MZ1
Ich habe mit Ultimate in der Schule angefangen, der Zusammenhalt in meiner Klasse war eindeutig besser als bei anderen Klassen, die die „klassischen“ Sportarten gespielt haben. Deswegen würde ich sagen, dass Ultimate Frisbee definitiv Erfolg mit sich bringt.
[Stärkung des Zusammenhalts]

MZ2
Ja. Besonders der Fairness-Aspekt wird geschult, weil die Schüler die Einhaltung der Regeln selbst überwachen. Kooperation ist im Klären der *Calls* sehr wichtig, Rücksichtnahme nicht mehr als bei anderen Mannschaftssportarten auch.
[Förderung des fairen Verhaltens, Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Förderung der Kooperationsfähigkeit]

MZ3
Ja, da hier kein Schiedsrichter über Situationen entscheidet, sondern die Schüler selbst Lösungen bspw. bei *Fouls* finden/ diskutieren müssen.
[Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter, Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ4
Ja,
- weil die Schüler lernen, strittige Situationen selbst zu klären.
- weil das Fairplay über dem eigentlichen Sieg steht.
[Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Sieg steht nicht im Vordergrund]

MZ5
Ja, aufgrund des fehlenden Schiris.
[Ja]
MZ6
Die „Spirit"-Treffen nach jedem Spiel sind ideal für die Übung zum Argumentieren.
[Üben von Argumentations- und Diskussionsverhalten]

MZ7
Ich glaube, das Potenzial dazu ist auf jeden Fall da. Ich glaube aber auch, dass das Vermitteln von Konzepten wie Selbstregulation im Schulsport sehr anspruchsvoll ist.
[Unsicher: Potenzial da, Umsetzung schwierig]

MZ8
Ja, insbesondere, wenn die Spieler selbst darauf achten, fair zu spielen. Also Verantwortung in die Hände der Kinder legen.
[Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ9
Ja, es ist für viele Kinder eine neue Sportart und sie sind nicht „vorgeprägt" wie z.B. im Fußball.
[Homogene Vorkenntnisse]

MZ10
Ja, da in diesem Sport, mehr als bei anderen, von Fairness gesprochen und diese propagiert wird.
[Förderung des fairen Verhaltens]

MZ11
Auf jeden Fall. Ultimate verlangt auch eine eigene Zurückhaltung.
[Erziehung zur Selbstregulation]

MZ12
Auf jeden Fall, wenn man die Sportart als eine außergewöhnliche Sportart einführt, in der das Fairplay und der *Spirit* als oberste Regeln gesetzt sind und dass keine Schiedsrichter notwendig sind.
[Homogene Vorkenntnisse, Förderung des fairen Verhaltens, Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter]

MZ13
Ja, da der klassische Mannschaftssport nicht selbstregulierend ist.
[Erziehung zur Selbstregulation]

MZ14
Ja, Frisbee ist ein sehr kommunikativer Sport.
[Notwendigkeit der Kommunikation]

MZ15
Ja, siehe Fairplay-Aspekte.
[Ungenau]

MZ16
Nein. Jeder Sport hat Regeln, die man befolgen muss. Ich kann Ultimate unfair spielen und ich kann Fußball unfair spielen. In beiden Fällen wird die Unfairness sanktioniert. Und wenn man in Sportarten, die fremd-reguliert sind, mal ohne Schiedsrichter spielt, wird die unfair behandelte Mannschaft Mittel finden, den Nachteil auszugleichen.
[Nein: Möglichkeit, auch im Ultimate Frisbee die Regeln zu seinen Gunsten zu biegen]

MZ17
Ja. Sozialer *Spirit*. Offene, tolerante Community. International.
[Stärkung des Zusammenhalts]

MZ18
Ja, schult zum einen den *Spirit*-Gedanken im Sport, Team-Gedanke und, dass Gewinnen nicht alles ist.
[Stärkung des Zusammenhalts, Sieg steht nicht im Vordergrund]

MZ19
Vorteile gegenüber Fußball/ Handball, wo verdeckte Fouls Teil des Spiels sind. Eigenverantwortliche Spielführung ohne Schiedsrichter.
[Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter, Sieg steht nicht im Vordergrund]
MZ20
Ja, vor allem das durch den Fußball verbreitetes „Gewinnen um jeden Preis“ ist kein guter Umgang unter Spielern.
[Sieg steht nicht im Vordergrund]

MZ21
Nicht unbedingt. Zentral ist der *Spirit*. Welche Sportart darum aufgebaut wird, ist meiner Meinung nach sekundär. Vorteil beim Ultimate ist allerdings der meist ähnliche Vorkenntnisstand. Ein neues Konzept wie der *Spirit* lässt sich somit unabhängig von eingefahrenen Mustern besser vermitteln. Alle können mitmachen, niemand wird ausgegrenzt.
[Nein: Spirit zentral, aber für alle Sportarten möglich]
[Homogene Vorkenntnisse]

MZ22
Ja. *Spirit of the Game* meint, dass die Schüler miteinander spielen müssen und nicht dagegen kämpfen. Der Sport ist nicht so schwer anzufangen, besonders im Vergleich zum Sport mit vielen Bällen, Regeln, speziellen Spielplätzen. Und es macht natürlich mehr Spaß als die klassischen Mannschaftssportarten.
[Homogene Vorkenntnisse, Stärkung des Zusammenhalts, Förderung der Kooperationsfähigkeit]

MZ23
Ja denke ich, zum einen, weil da meistens alle bei Null anfangen und es nicht wie bei den üblichen Sportarten immer ein paar gibt, die sowieso im Verein spielen und dann fast alleine das Spiel im Unterricht übernehmen. Und ich denke, besonders sinnvoll wäre es, eine längere Zeit Ultimate Frisbee zu spielen und es nicht nur anzukratzen. Bei richtigem Ultimate ist sicher auch noch eine Verbesserung der Beziehungen der Spieler untereinander drin. Außerdem lernt man beim Frisbee, dass es eben nicht darum geht, um jeden Preis zu gewinnen, weil ja quasi jeder unparteiischer Schiri ist.
[Homogene Vorkenntnisse, Sieg steht nicht im Vordergrund, Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter]

MZ24
Vielleicht, aber man kann alle Sportarten auf Fairness aufbauen. Kontaktlosigkeit hilft sicher, Pubertierende entspannt zu halten.
[Unsicher: Spirit zentral, aber für alle Sportarten möglich]

MZ25
Ja, mehr eigenständiges Teambuilding und fairer Umgang miteinander ohne äußeren Einfluss bspw. vom Lehrer.
[Stärkung des Zusammenhalts, Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter]

MZ26
Ja, weil der Lehrer nicht als Schiedsrichter die absolute Entscheidungsgewalt hat.
[Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter]

MZ27
Ja! *Regeln anerkennen* und *einhalten* sich wichtige Punkte. *Spirit* einmalig im Teamsport.
[Aufzeigen der Relevanz von Regeln und Normen, Spirit of the Game]

MZ28
Ja, das Miteinander beim Ultimate ist einfach unschlagbar. Durch das Selbstanzeigen der *Fouls*, die auch *contestet* werden, lernt man, faire *Calls* zu machen.
[Stärkung des Zusammenhalts, Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ29
Kann ich nicht beurteilen, da durch die Einführung des *Spirits* eventuell ein Zwang besteht, was zum gegenteiligen Effekt führen kann.
[Enthaltung]

MZ30
Ja, da ein faires und respektvolles Miteinander beigebracht wird. Auch Sachen wie der *Spirit-Circle* entschärfen die Konkurrenz, die auf dem Spielfeld geherrscht hat.
[Förderung des fairen Verhaltens, Spirit of the Game]

MZ31
Ja. Begründung: Besonders faires Spiel, *Spirit*-Gedanke.
[Spirit of the Game]

MZ32
Nein, ist aus meiner Sicht mehr vom Lehrer abhängig. Gut ist sicher, dass es keine Schiedsrichter gibt. Das geht aber auch bei anderen Sportarten.
[Nein: Abhängigkeit vom Lehrer (Kompetenz/ Vorkenntnisse, aber für alle Sportarten möglich]
[Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter]

MZ33
Ja, da man selber in der Entscheidungsfindung und Lösung von Problemen/ *Fouls* beteiligt ist. Man entscheidet gleichberechtigt mit anderen Spielern und bekommt die Entscheidung nicht „von oben" von einem Schiedsrichter verordnet.
[Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter]

MZ34
Ich kenne Frisbee bereits aus dem Schulsport und meine Erfahrungen sind sehr positiv.
[Ungenau]

MZ35
Nein, auch andere Mannschaftssportarten lassen sich durch Anwendung von *Spirit*-Regeln dafür verwenden.
[Nein: Spirit of the Game auch für andere Sportarten möglich]

MZ36
Ja,
- weniger genderbedingte Nachteile.
- kann *mixed* gespielt werden.
- Förderung der Selbstverantwortung, Ehrlichkeit und des Miteinander.
[„Weniger genderbedingte Nachteile", Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Stärkung des Zusammenhalts]

MZ37
Ja, weil Eigenverantwortung.
[Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]

MZ38
Ja, auf jeden Fall.
- Hoher taktischer Anspruch.
- Kein Körperkontakt.
- Rückmeldung zum individuellen Spielverhalten.
[„Hoher taktischer Anspruch“, Fehlender Körperkontakt, „Rückmeldung zum individuellen Spielverhalten“]

MZ39
-

MZ40
Ja, als wenig praktizierte Sportart und wenigstens am Anfang homogene Gruppen, bessere Kooperation möglich.
[Homogene Vorkenntnisse, Förderung der Kooperationsfähigkeit]

MZ41
-

MZ42
Ja!
Es herrscht die ganze Zeit ein freundliches Miteinander, sowohl vor, nach und während des Spiels.
Körperloses Spiel.
Keine Schiedsrichter – Die Schüler müssen miteinander diskutieren und sich respektvoll einigen.
[Stärkung des Zusammenhalts, Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter, Fehlender Körperkontakt]

MZ43
Ja, ich glaube, Ultimate Frisbee ist ein Schritt vorn im Vergleich mit anderen Sportarten, deswegen würde ich es im Schulsportunterricht einschließen.
[Ungenau]

MZ44
Ich weiß es nicht. Einerseits denke ich ja, jedoch kann es sein, dass Ultimate eben so fair und geil ist, weil die Leute, die es verfolgen/ wählen, die entsprechende Einstellung haben.
[Unsicher: Gründe für die Wahrnehmung von Ultimate Frisbee als faire, soziale Sportart liegen in den Spielern selbst, die die entsprechende Einstellung mitbringen.]

MZ45
Hinsichtlich der Erziehungsziele Kooperation, Fairness und gegenseitiger Rücksichtnahme finde ich die Einführung von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht gut, dennoch ist es schwierig zu sagen, ob diese Sportart bzw. diese Erziehungsziele in ihrer Umsetzbarkeit im Sportunterricht auf Schwierigkeiten stößt, denn in den meisten Sportarten (eher Annahme, z.B. Einzelkampfsportarten) werden im Training diese Eigenschaften nicht trainiert/ geübt. Ein Einzelkämpfer wird darin geschult, auf sich gestellt zu sein... dieser wird es vermutlich etwa schwieriger haben, die Ziele umzusetzen. Außerdem werden in manchen Teamsportarten diese Werte nicht beigebracht, somit können es wahrscheinlich Anstöße innerhalb der Gruppe im Unterricht geben, denn jeder wird auf eine andere Art & Weise trainiert und demnach auch andere Ziele als wichtig erachten. (Kurze Anmerkung: Diese Aussage gilt für Schüler, die privat einen Sport im Verein ausüben!)
[Unsicher: Potenzial da, Umsetzung erfolgt nur bedingt]

Kategorisierung – Frage 1

Kategorie	Anzahl
Kein Schiedsrichter	23
Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung	10
Spirit of the Game	10
Community	6
Körperkontakt	3
Keine finanziellen Ziele	1
Keine Geschlechtertrennung	1
Kommunikation	1
Spiritbewertung	1
Spiritkreis	1
Regelwerk	1

Kategorisierung – Frage 2

Kategorie	Anzahl
Zugeständnis/ Ablehnung	18
Rücksicht auf Gegenspieler	5
Vermeiden von Körperkontakt	4
Spiritkreis	1
Freundschaftliches Miteinander	1

Kategorisierung – Frage 4

Kategorie	Anzahl
Erziehung zur Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung	11
Schülerzentrierung durch fehlenden Schiedsrichter	9
Stärkung des Zusammenhalts	8
Homogene Vorkenntnisse	6
Sieg steht nicht im Vordergrund	5
Förderung des fairen Verhaltens	4
Förderung der Kooperationsfähigkeit	3
Spirit of the Game	3
Fehlender Körperkontakt	2
Erziehung zur Selbstregulation	2
Notwendigkeit der Kommunikation	1
Aufzeigen der Relevanz von Regeln und Normen	1
Üben von Argumentations- und Diskussionsverhalten	1
„Weniger genderbedingte Nachteile“	1
„Hoher taktischer Anspruch“	1
„Rückmeldung zum individuellen Spielverhalten“	1

3. Kleingruppenfragebogen, Transkription, Kategorisierung und Reflexion

Marc Hohmann Speyer, den ___.___.2017

Kleingruppeninterview

Vorbefragung – Angaben zur Person

Anzahl der Befragten: ___

Geschlecht: [weiblich] [männlich]

Alter der Befragten: ___

Datum des Interviews: ___.___.2017

Einleitung

Begrüßung, Erklärung vom Zweck des Treffens, Angabe einer ungefähren Dauer des Interviews, Festlegen von Gesprächsregeln.

Einstieg

Vorstellung (Eisbrecher)

Frage 1

Bitte sagt mir alle Eure Vornamen, euer Alter und welchen Sport ihr in Eurer Freizeit bzw. als Hobby oder im Verein betreibt!“

Einstiegsbefragung

Frage 2

„Nennt mir zwei positive Ereignisse aus der Projektwoche!“

Zusatzfragen

„Was hat euch am besten gefallen?“

„Was ist euch positiv aufgefallen?“

Frage 3

„Nennt mir zwei negative Ereignisse aus der Projektwoche!“

Zusatzfragen

„Was hat euch gar nicht gefallen?“

„Was ist euch negativ aufgefallen?“

Frage 4

„Was versteht Ihr unter dem Begriff *Fairness*?“

Zusatzfragen

„Wo seht ihr Unterschiede im Sport im Vergleich zum Alltag?“

„Was versteht Ihr unter dem Begriff *Fairplay*?“

Hauptbefragung

Frage 5

„Was gefällt euch an diesem Sport/ an dieser Sportart?“

Zusatzfrage

„Was gefällt euch nicht?“

Frage 6

„Findet ihr, dass das soziale Miteinander oder die sozialen Aktionen im Ultimate Frisbee (*Spirit of the Game*, Reflexionsrunden, *Spirit-Kreis*, Erstellung eines Plakats, gemeinsames Regelfinden, ...) Auswirkungen auf das Fairnessverhalten haben?“

Zusatzfrage

„Wenn ja, wieso und wenn nein, wieso nicht?“

Frage 7

„Inwieweit musstet ihr Rücksicht auf andere Spieler nehmen?“

Zusatzfragen

„Während des Spiels?“

„Außerhalb des Spiels während der Projekttage?“

Frage 8

„Inwieweit musstet ihr mit Anderen kooperieren?“

Zusatzfragen

„Mit-/ Gegenspieler?“

„Was ist Kooperation?“

Frage 9

„Inwieweit war ein faires Verhalten verlangt?“

Zusatzfrage

„An welchen Stellen/ in welchen Momenten hat sich dieses Verhalten besonders zeigen können?“

Frage 10

„'Ultimate Frisbee unterstützt das *Fairplay* untereinander.' Was sagt ihr zu dieser Aussage? Könntet ihr kurz eure Meinung begründen?“

Frage 11

„Warum sollte Ultimate Frisbee eurer Meinung nach in den Schulsportunterricht aufgenommen werden?“

Abschlussbefragung

Ausklang/ Abschluss

Frage 12

„Gibt es noch etwas, was ihr ergänzen möchtet?“

Zusatzfragen

„Anregungen, Wünsche, Meinungen, Ideen, Vorschläge, etc.?“

Frage 13

„Ich würde euch zum Abschluss bitten, mir kurz zu sagen, wie ihr diese Art der Befragung fandet?“

Ansonsten bedanke ich mich bei euch und freue mich, dass ihr mitgemacht habt!

Zusatzfragen

Frage 14

„Könnt Ihr euch vorstellen, dass eine Einführung von *Ultimate Frisbee* im Schulsport mehr Vorteile für die Förderung der *Fairness* mit sich bringen könnte als in den anderen Mannschaftssportarten? Wenn ja, könntet Ihr das kurz begründen?“

Frage 15

„Haltet Ihr *Ultimate Frisbee* im Vergleich zu anderen Sportspielen für ein besonders faires Spiel? Wenn ja, könntet Ihr das kurz begründen?“

Transkription

Kleingruppeninterview 1

Hohmann
Ok, fangen wir an. Also, erst einmal ganz kurz: Wir haben hier drei Leute, ihr seid alle männlich. Alter? Wie alt seid ihr ungefähr?

Schüler 1,2 und 3
13

Hohmann
13? Alla hopp, alle 13, perfekt, gut. Also, erst einmal ganz kurz: Ein paar Sachen habe ich euch schon erklärt, wie so ein Interview funktioniert. Ich werde euch ein paar Fragen stellen, ihr dürft sie beantworten, ihr dürft sagen, was ihr wollt. Genau. Ihr achtet darauf, dass ihr euch gegenseitig ausreden lässt, heißt, wenn der [Name] redet zum Beispiel, ist der andere ruhig. Aber das sollte funktionieren. Deswegen erst einmal eine kurze Vorfrage:
Was macht ihr für Sport in eurer Freizeit?

Schüler 1
Ich spiele Basketball im Verein und ab und zu auch Fußball, aber das ist ja kein... ja, in der Freizeit.

Schüler 2
Ich spiele Fußball in einem Verein.

Hohmann
Ok... und du?

Schüler 3
Ich mach gar nichts eigentlich so in einem Verein, ich geh ab und zu mit meinem Vater irgendwie joggen oder so.

Hohmann
Ok, das ist ok. Gut, ganz kurz, gucken ob... [Überprüfung, ob die aufgenommene Sprache deutlich zu verstehen und nicht zu leise ist. Entsprechende Korrektur der Sitzordnung, damit alle Schüler gleich gut vom Aufnahmegerät aufgenommen werden können.]

Gut, dann geht es weiter. Nennt mir doch einfach mal zwei positive Sachen, die euch während der Projektwoche aufgefallen sind.

Schüler 1
Ich fange mal an. Halt so Teamwork und halt, dass man neue Sachen lernt so in der Art. Halt, dass man auch ein bisschen so Technik lernen muss und dass da nicht einfach nur so eine Frisbee rumwerfen muss.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also mir hat gefallen, dass hier jeder Spaß gehabt hat, also das ist sehr aufgefallen. Dass hier keiner unzufrieden war und halt auch jeder gut mitgemacht hat.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Mir hat... ich finds jetzt halt gut, dass man nicht dieses eintönige Frisbee-Werfen einfach nur gemacht, sondern, dass wir auch die verschiedenen Wurfarten gelernt haben, die zusammen geübt haben und dass wir einfach Spaß miteinander hatten beim Spielen.

Hohmann
Ok, dankeschön. So, dann die Gegenfrage: Wie sieht es aus mit negativen Sachen? Gibt es irgendetwas, was euch nicht gefallen hat während er Projektwoche?

Schüler 2
Also mir ist eigentlich nichts Negatives aufgefallen.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Halt mir jetzt direkt auch nicht. Beim Aufwärmen war es immer mir immer morgens immer etwas schwerfällig, aber es ist ja gut, das Aufwärmen.

Hohmann
Ok... und bei dir?

Schüler 3
Mir ist nichts Negatives aufgefallen.

Hohmann
Ok. Dann mal ganz theoretisch: Was versteht ihr unter dem Begriff Fairness? Ich habe ihn schon öfters angesprochen gehabt. Aber was stellt ihr euch unter dem Begriff selbst vor?

Schüler 2
Also ich stell mir halt vor, dass jeder halt dem anderen zuhört, was er zu sagen hat. Also, wenn man halt ein Foul anspricht oder sonstiges. Dass man halt dann auch zuhört und den anderen ausreden lässt. Und ja, halt, dass man jetzt auch nicht mit Absicht foult oder die Hand mal reinstreckt. Einfach die Regeln beachten.

Hohmann
Ah, ok.

Schüler 3
Ich kann da eigentlich nur zustimmen. Fairness ist halt sowas was... unter dem Begriff versteht man eigentlich halt sich an die Regeln halten auch. Und jetzt nicht hingehen, wenn jemand einem halt den Wurf versaut hat, dass er einem die Frisbee geblockt hat oder, dass die Frisbee halt während dem

Wurf verwischt wurde von ihm, dass man ihn nicht direkt beschimpft oder ausrastet. Sondern halt auch sagt: Ok, hast du gut gemacht, das ist fair.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Halt, wie gesagt, auch, dass man auch Fouls selbst ansagt, auch wenn es jetzt mal für einen jetzt nicht so die perfekte Situation ist, dass es für einen jetzt sozusagen eigentlich negativ ist für den Spielverlauf. Aber, dass man halt auch ehrlich ist, wenn es wirklich so war.

Hohmann
Ok, wenn wir jetzt mal von Frisbee ein bisschen weggehen... allgemein der Begriff Fairness?

Schüler 1
Dass man ehrlich ist. Auch, wenn es nicht unbedingt gut für einen ist.

Schüler 2
Die Regeln halt in jeder Sportart halt auch beachten.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Kann ich nur zustimmen.

Hohmann
Ok. So, wie sieht es mit dem Begriff Fairplay aus? Was versteht ihr darunter?

Schüler 2
Fairplay ist zum Beispiel, wenn man jetzt einen gefoult hat oder so, dass man dann halt auch das zustimmt und dann die Frisbee halt dem anderen gibt oder den Ball, je nachdem welche Sportart.

Hohmann
Ok, ja?

Schüler 1
Ja, würde jetzt auch sagen, das, was der [Schüler 2] gesagt hat und soweit eigentlich auch relativ die Argumente wie beim andren, halt dass man auch ehrlich ist immer und jetzt auch nicht die Gegner beschimpft oder einfach auch mal damit klarkommt, dass man verloren hat. Man kann sich ja ärgern, aber man muss ja jetzt nicht alles dann auf irgendjemand anderen schieben oder so, sondern einfach einsehen, dass man auch verloren hat.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Kann ich nur zustimmen.

Hohmann
Ok. Dann gehen wir direkt mal zum Frisbee: Was gefällt euch an dieser Sportart? Bzw. dann auch, was gefällt euch nicht?

Schüler 1
Halt, mir gefällt, dass man im Team arbeiten *muss* und dass es jetzt nicht geht, dass einer einfach, wie jetzt beim Fußball, dass wenn einer sehr gut ist, dass er das Ganze alleine machen kann und auch, dass vielleicht auch die mitmachen können, die das vielleicht jetzt nicht so gut können und dass man halt alles zusammen machen muss und alleine nichts erreichen kann, sondern als Team.

Schüler 2
Würde ich jetzt auch sagen. Und auch, dass halt... ich finde es halt auch cool, wenn die Frisbee, wenn man so einen langen Pass spielt und der dann auch halt ankommt. Das ist halt ein tolles Gefühl.

Schüler 3
Ich kann mich den anderen beiden nur anschließen. Und ich finds einfach auch so ein bisschen faszinierend, wie so eine runde Scheibe eigentlich beeinflusst ist von Winkel oder Wind.

Hohmann
Ok. Was waren jetzt eher so Sachen, die euch nicht gefallen haben? Also allgemein im Frisbee, was gefällt euch dann eher nicht so?

Schüler 1
Halt, an sich finde es jetzt nicht so schlimm, dass man nicht laufen kann. Aber ich weiß jetzt nicht, ob es mir besser gefallen würde, wenn man laufen könnte. Aber das vielleicht... ja, da weiß ich noch nicht so genau, wie ich es finde.

Hohmann
Ok, also du meinst, mit der Scheibe sich mehr bewegen zu dürfen?

Schüler 1
Ja.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Das einzige, was mich jetzt so ein bisschen nervt, ist, wenn die Würfe halt nicht ankommen, aber sonst fällt mir da jetzt nichts ein.

Hohmann
Ok. Gut... gehen wir ein bisschen tiefer. Findet, dass das soziale Miteinander bzw. diese Aktionen, die wir gemacht haben, wie zum Beispiel jetzt, dass ich den Spirit of the Game angesprochen hab, diese Reflexionsrunden, der Spiritkreis vor allem, oder auch das gemeinsame Regelfinden, das wir gemacht haben, Auswirkungen auf so ein Fairnessverhalten haben?

Schüler 3
Ich würde sagen, schon. Weil ohne, halt mal sagen, was einem nicht gepasst hat oder was einem sehr gut gefallen hat, im Spiritkreis könnte es auch sein, dass sich die anderen halt denken: Ok, dem hat

anscheinend alles gefallen oder ok, dem hat anscheinend alles gepasst. Kommt dann halt drauf an, wie der so ist oder wie er sich verhält in einem Spiritkreis oder dann halt sagt: Ja, das und das hat mir jetzt halt nicht gefallen, dann können auch die anderen was helfen, das ändern oder helfen, dass es halt jedem gefällt, das Spiel.

Hohmann
Ok, ja?

Schüler 2
Halt, vielleicht, dass, wenn in einem Spiel mal ein Foul passiert und vielleicht Streitigkeiten vorkommen, dass man das dann am Ende anspricht und dann weiß man vielleicht: „Ah, der hat das so gemeint, der hat das so gemeint“, dass man sich nochmal austauscht und dass dann halt nochmal klärt.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Ich find das halt auch im Gegensatz zu anderen Sportarten wie zum Beispiel Fußball ganz gut, weil dann wird einer umgegrätscht und dann, keine Ahnung, Kreisliga oder so, brüllen die Trainer sich an und dann alle auseinander und alle sind schlecht drauf, aber hier ist halt so eine ganz andere Atmosphäre, mit allen nochmal zusammenkommen und dann zusammen darüber reden.

Hohmann
Ok. Ganz andere Atmosphäre, ok. Ok, wie sieht es mit anderen Aktionen aus, so die wir jetzt im Verlauf der Projektwoche gemacht haben, gibt es da irgendwas, was Auswirkungen auf das Fairnessverhalten haben könnte?

Schüler 2
Vielleicht die Übungen miteinander, die man dann halt miteinander macht und wenn man dann ein Spiel macht, dass man dann halt nicht sich anmotzt und so, dass man halt, wenn man mehr miteinander macht, dass man halt jetzt nicht so groß ausrasten kann.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Vielleicht. Ja, ich finde es eigentlich auch gut, dass man die Teams, die vorher so ein bisschen gegeneinander gespielt haben, dann nochmal zusammen spielen gelassen hat. Halt zusammen […] spielen müssen. Weil das hat denen einfach geholfen, so ein bisschen dann zu verstehen, wie das andere Team ist, wie die anderen Spieler so sind. Und wie die halt so am besten mit denen so zusammen arbeiten bisschen und dann haben sie halt mehr über die gelernt.

Hohmann
Ok. Ok, gut, inwieweit musstet ihr Rücksicht auf andere nehmen? Während des Spiels, aber auch außerhalb des Spielens der Projektwoche.

Schüler 3
Also während des Spiels mussten wir jetzt halt darauf Rücksicht nehmen, dass man jetzt nicht irgendwie die Frisbee aus Versehen ins Gesicht wirft.

Hohmann
Ok, ja.

Schüler 3
Und halt gucken, dass man jetzt nicht, wenn jemand halt, wenn man halt weiß, ok, der ist jetzt nicht so schnell, dass man die Frisbee meilenweit weg wirft. Oder wenn man sagt: Ok, der ist halt... keine Ahnung, der steht jetzt frei, da kommt aber jemand, ein Zuspieler auf ihn zu, der würde die Frisbee abblocken, trotzdem auf ihn werfen. Dass man halt guckt, dass man die abschätzen kann...

Hohmann
Ok.

Schüler 3
… weil hat eigentlich auch wieder geholfen, diesen Teamgeist zu steigern, wenn man versucht hat, die anderen abzuschätzen.

Schüler 2
Halt außerhalb jetzt, wenn wir uns warm Werfen, dass man halt darauf achtet, wer zwischen drin rumläuft, halt wenn man warm läuft und dann halt auch aufpassen, dass man die Würfe halt auch ankommen. Nicht, dass die irgendwohin fliegen. Und natürlich dann auch *heads* rufen, damit die anderen Bescheid wissen, weil wenn man das nicht macht, kann es halt passieren, dass es ins Auge geht. Dass man halt einfach drauf achtet, dass man probiert, niemand abzuwerfen.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Kann man die Frage nochmal wiederholen, ich bin da irgendwie ein bisschen...

Hohmann
Inwieweit du auf andere Spieler oder Kameraden Rücksicht nehmen musstest?

Schüler 1
Ja, halt, jetzt auch im Spiel finde ich, war das ganz gut zu merken, weil es gibt natürlich immer welche, die können es ein bisschen besser und lernen schneller und andere vielleicht nicht so schnell. Aber das jetzt nicht nur, zum Beispiel, zwei, die es sehr gut können, nicht da zu zweit durchspielen, dann auch, dass man Rücksicht nimmt und auch die mit einbindet, dass die anderen auch besser werden, die das jetzt noch nicht so gut können.

Hohmann
Ok. Gut, dann sind wir schon fast am Ende. Inwieweit musstet ihr mit anderen kooperieren? … Kooperieren heißt so viel wie: Mit anderen zusammen arbeiten.

Schüler 1
Ich würde anfangen.

Schüler 2, Hohmann
Ja.

Schüler 1
Halt, ich glaub, bei Frisbee ist es ja sehr wichtig, dass man mit den anderen kooperiert, weil im Frisbee kommt man ja nicht so weit, wenn man jetzt nicht mit anderen zusammen arbeitet. Ich denk, beim Frisbee ist es auch ganz wichtig und man braucht es auch und man muss eigentlich in fast jeder Situation mit jemand andres kooperieren. Weil man alleine keinen, wortwörtlich, keinen Schritt weit kommt.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ich würde mich da anschließen.

Schüler 3
Ich kann mich da nur anschließen.

Hohmann
Ok, wie sieht es allgemein mit dem Mit- bzw. Gegenspieler aus? Gibt es da Unterschiede? Das man jetzt eher mit dem Gegenspieler kooperiert oder mit dem Mitspieler? Also wo sind da jetzt Unterschiede zum Beispiel oder was kann man dazu sagen?

Schüler 2
Also ich würde jetzt sagen, dass man eigentlich mehr mit dem Mitspieler, würde ich sagen, kooperiert. Dass man den mehr auf seine Fehler hinweist, was man jetzt beim Gegenspieler nicht so macht, außer halt, wenn man jetzt Foul, oder Travel oder so ansagt. Aber beim Mitspieler sagt man dann: Ah, da hättest du dahin passen können, oder dahin oder das hättest du besser machen können. Dass man dann einfach mit dem Mitspieler mehr kooperiert.

Schüler 3
Ja, also, das Kooperieren generell mit Mit- und Gegenspieler ist eigentlich, ... ja, wenn ... halt schon wichtig, weil wenn man jetzt halt hingeht und mit dem Mitspieler, auch wenn es beim Gegenspieler ist, wenn man nicht mit denen zusammen arbeitet, kann es auch sein, dass man sich einfach am Ende total hasst, weil man irgendwie nicht fair zueinander ist und dann kommt einfach raus, dass der hingegen irgendwie, zum Beispiel, beim Zählen, wenn jemand die Frisbee hält, geht der hin, zählt halt direkt wenn der sie kriegt, wenn er auch vielleicht grade mal ein bisschen weiter weg ist und sagt dann halt: Hey, du musst die abgeben. Oder sobald man irgendwie einen minimalen Fehler macht, der achtet dann halt vielleicht doch extrem arg auf einen, wenn man halt dafür sorgt, dass man sich gegenseitig nicht leiden kann. Wenn man aber eher hingeht und mit allen kooperiert und auch, zum Beispiel, mit seinen Mitspielern, wenn man halt mehr über die lernt kann man auch, wenn man dann mal mit ihnen spielt … Wenn man mit seinen Gegenspielern, auch mal mehr über die lernt und mit denen kooperiert, kann man dann auch umso besser dann mit denen spielen, wenn sie meine Mitspieler sind, nicht Gegenspieler.

Hohmann
Ok, waren jetzt viele Punkte. Ok, inwieweit wurde so ein faires Verhalten verlangt? Nicht von mir direkt, sondern allgemein?

Schüler 1
Halt, ich würde schon sagen, dass jetzt auch besonders bei Frisbee ein faires Verhalten wichtig ist,

sehr wichtig sogar. Weil ansonsten kommt einfach kein richtiges Spiel zustande und alle regen sich nur auf. Weil wenn jetzt einer unfair spielt und dann immer sagt, da war kein Foul, oder einfach ignoriert oder so und dann kommt kein richtiges Spiel zustande, es hat keiner Spaß und darum braucht man im Frisbee auf jeden Fall ein faires Verhalten, damit man überhaupt richtig spielen kann. Und da muss man halt dann eigentlich auch ein bisschen mit dem Gegner zusammen arbeiten sozusagen, daran, dass es ein gutes Spiel wird. Besonders bei Frisbee finde ich jetzt.

Hohmann
Ok, sehr schön.

Schüler 2
Ja, meine Rede, nicht?

Hohmann
Bitte?

Schüler 2
Meine Rede, nicht?

Hohmann
Ok. Gut. Jetzt würde ich sagen, Ultimate Frisbee unterstützt das Fairplay untereinander. Was würdet ihr zu dieser Aussage sagen?

Schüler 2
Also ich würde sagen, es stimmt. Weil man muss ja auch halt fair spielen, damit man sich mit dem Gegner zerstreitet und das man halt auch mit dem Spirit of the Game halt am Ende, der Kreis, da ist man ja dann auch nochmal alle zusammen und kann nochmal alles ansprechen und das stärkt dann auch nochmal die Fairness.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ja, also. Also … ich hab die Frage vergessen.

Hohmann
Ich will jetzt sagen, Ultimate Frisbee unterstützt das Fairplay untereinander. Was sagst du dazu?

Schüler 3
Ich finde, das ist wahr.

Hohmann
Ok. Mit Begründung vielleicht, warum.

Schüler 3
Weil durch diese ... dadurch das man einfach … dadurch, dass die Regeln eigentlich auf der Fairness, dass das ganze Spiel auf der Fairness beruht, guckt man halt, dass man allen gegenüber fair ist und dadurch, dass es auch keinen Schiedsrichter gibt und direkt auf dem Feld geregelt wird, möchte man jetzt ja nicht, dass man irgendwie das ganze restliche Team auf einen selbst wütend macht, weil man

irgendwie anfängt, zu lügen oder sowas. Und das machen halt, was so ein bisschen für das ganze Fairplay macht und das übernimmt man dann wahrscheinlich auch unterbewusst in andere Sportarten.

Hohmann
Ok

Schüler 1
Ja, würde ich jetzt auch so wie die beiden argumentieren.

Hohmann
Ok, Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht außerhalb der Projekttage. Warum sollte Ultimate Frisbee eurer Meinung nach in den Schulsportunterricht aufgenommen werden?

Schüler 1
Halt, ich würde sagen … Also ich finde die Idee gut, weil halt auch viele oft, wenn man jetzt Fußball spielt, dann gibt diese paar, die spielen im Verein und die ziehen da einfach durch, die anderen kommen gar nicht richtig mit und es kommt dann halt auch oft dazu, dass es unfair wird und alles. Und ich finde, bei Ultimate Frisbee, da sind jetzt die meisten kennen das noch nicht so und das ist dann mal was neues auch und was anderes, was man lernt und man muss halt auch in der Klasse zusammen fair arbeiten und sich gegenseitig auch respektieren und das richtig machen, weil sonst kommt kein richtiges Spiel zustande. Ich glaube, das ist ganz gut für den Unterricht eigentlich.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Würde ich jetzt auch sagen. Halt, dass mit dem „interessant“. Weil das ist ja auch was neues. Und bei … wenn man das im Schulsport macht, dann gibt es ja eigentlich gar kein unfair, weil das Spiel ist ja quasi fair und jeder kann da einfach mitmachen, auch, wenn er jetzt das noch gar nicht kennt oder noch nie gemacht hat oder nicht weiß, wie man wirft damit oder, dass man das einfach dann auch lernt.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ich kann mich denen nur anschließen.

Hohmann
Ok. Gut, dann wären wir schon fast jetzt wirklich am Ende. Gibt es noch irgendwas, was ihr ergänzen möchtet? … Anregungen, Wünsche, irgendwelche Meinungen oder Ideen, die ihr nicht losgeworden seid? Vorschläge zum Beispiel. … Mal jetzt zum Frisbee, zur Sportart an sich, zu der Umsetzung im Unterricht vielleicht.

Schüler 3
Dass man vielleicht beim Ultimate Frisbee, auch wenn es keinen Schiedsrichter gibt, trotzdem so jemanden hat, der halt neben dem Feld steht und aufpasst, dass es nicht eskaliert.

Hohmann
Ok, ja. Könnte vorkommen. Praktisch vielleicht den Lehrer sogar als … der so eine Eskalations...

Schüler 3
… als Aufsicht.

Hohmann
… ja genau, als Aufsicht, ja.

Schüler 2
Würde ich auch sagen, weil, zum Beispiel, die meisten kennen das ja nicht und kennen sich dann mal nicht mit den Regeln aus und wenn die dann Regeln nicht verstanden haben, dass die sich dann nicht gleich aufregen und dagegen stemmen, sondern dass die dann auch zuhören, was der andere sagt. Dass die auch wissen, wie es richtig geht und dann weitermachen.

Hohmann
Ok, ja, schöner Punkt.

Schüler 1
Ich würde das eher vielleicht noch ganz am Anfang machen. Sozusagen mit dem Schiedsrichter als, zum Beispiel, Lehrer, aber dann irgendwann, wenn man jetzt merkt, dass die Klasse die Regeln die verstanden hat, dann würde ich es aber auch weglassen, weil das ist ja grade das besondere am Spiel, dass man das unter sich klären muss. Dass man das vielleicht nur am Anfang macht, wenn die Regeln noch nicht so kennt, aber dann am Ende, wenn die meisten es verstanden haben, dann auch wieder rausnehmen.

Hohmann
Ok. Zum Abschluss würde ich euch bitten, mir zu sagen, wie ihr diese Art der Befragung fandet?

Schüler 3
Also, würde sagen, die war eigentlich sehr gut strukturiert, die Fragen waren nicht zu persönlich, man hat eigentlich recht gut antworten können, ja. Ich fand die so gut.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Halt, ich kann dem eigentlich nur zustimmen. Und dann halt, man hat auch nochmal selbst über ein paar Punkte nachgedacht. Man macht sich jetzt vielleicht dann nochmal Gedanken, wie die Woche war und was man alles gelernt und so, ich glaub, das ist eigentlich ganz gut, so eine Umfrage generell für eine Projektwoche.

Schüler 2
Kann ich mich nur anschließen.

Hohmann
Ok. Dann hätte ich vielleicht noch eine kleine Zusatzfrage: Könnt ihr euch vorstellen, dass die Einführung von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht Vorteile mit sich bringt könnte, wenn man jetzt die Fairness im Fokus hat?

Schüler 3
Würde ich sagen, ja. Also kann ich mir sehr gut vorstellen. Einfach, weil, was schon oft gesagt wurde, auf der Fairness beruht ...

Hohmann
… Im Vergleich jetzt zu anderen Mannschaftssportarten vielleicht?

Schüler 3
Also ganz einfach, ja. Also, da würde es definitiv Fairness …, also positive Einwirkungen aufs Fairnessverhalten haben. Auch, weil so andere Mannschaften halt alle mit einem Schiedsrichter sind und das dann halt was, wo man alles auf dem Feld klärt und das Spiel auf Fairness beruht. Und das wird ja wahrscheinlich in anderen Sachen übergehen, wo man dann vielleicht sagt: Ok, hey, du hast mich jetzt gefoult. Und statt dass der andere dann sagt: Was? Nein, habe ich niemals gemacht. Geht dann halt: Ja, ok, ich gebe es zu, ich habe dich gefoult, tut mir Leid, war nicht mit Absicht oder sowas. Dass er sich auch entschuldigt oder, dass man einfach den Fairnessaspekt … dass es sein kann, dass man den Fairnessaspekt da aus halt dem Frisbee in anderen Sportarten übernimmt.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Würde ich jetzt auch sagen. Halt, auch, wenn man jetzt, zum Beispiel, Fußball im Schulsport spielt, dass dann, wenn man halt gefoult wird, dass man sich dann halt gleich aufregt und dass man dann sich vielleicht … dass man sich halt streitet drum und dass man halt beim Ultimate Frisbee gleich sagt: „Ok, tut mir Leid.“ Und dass es dann halt gleich weitergeht, dass man das dann halt unter sich klärt. Und dann vielleicht keine Streitigkeiten mehr vorkommen.

Hohmann
Ja, also könnte ich jetzt sagen, dass jetzt der Einsatz von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht Vorteile mit sich bringen könnte?

Schüler 1,2 und 3
Ja.

Hohmann
… wenn ich jetzt die Fairness fördern möchte?

Schüler 1,2 und 3
Ja.

Hohmann
Ok, perfekt. Im Vergleich zu anderen Mannschaftssportarten bzw. zu anderen Sportspielen: Haltet ihr Frisbee fairer?

Schüler 1
Ich würde sagen, auf jeden Fall. Weil wie schon vorhin gesagt hat, bei Fußball ist halt immer so, da sind ein paar, die sind gut und dann wird da auch nichts so groß gepfiffen und jeder läuft immer einfach weiter. Und hier muss man, wie gesagt schon, man muss einfach mit der Fairness handeln sozusagen, weil ansonsten kommt einfach kein richtiges Spiel zustande.

Schüler 3
Ich kann mich nur anschließen.

Schüler 2
Me too.

Hohmann
Alles klar. Dann bedanke ich mich bei euch, vielen Dank! Und das war es.

Kleingruppeninterview 2

Hohmann
Gut, also. Ganz kurz zur Einleitung: Ihr könnt sagen, was ihr wollt, was euch in den Sinn kommt. Ich werde euch nicht unterbrechen. Es werden ein paar Fragen kommen, die werden sich aber hauptsächlich um das, was wir gemacht haben drehen bzw. um Sachen, die ich jetzt schon öfters angesprochen habe, wie zum Beispiel jetzt die Fairness, ja, das Miteinander im Spiel und auch während des Spiels und auch außerhalb vom Spiel... genau. Ihr dürft sagen, was ihr wollt. Wenn einer redet, lasst ihn bitte ausreden. Ihr könnt nacheinander reden, das ist kein Problem. Ich werde alles so weit wie möglich notieren und wenn Fragen sind, fragt bitte zwischen rein, wenn irgendetwas unklar ist. Fragen kann ich gerne wiederholen und... genau. Wenn keine Fragen sind, fange ich an. Also, wie alt seid ihr ungefähr?

Schüler 1, 2 und 3
14

Hohmann
Alle 14?

Schüler 3
Also ich bin noch 13, aber werde jetzt bald 14.

Hohmann
Ok, gut. Welchen Sport macht ihr in euer Freizeit?

Schüler 2
Judo.

Hohmann
Judo? Ok.

Schüler 3
Basketball

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Ich habe jetzt mit Bogenschießen angefangen.

Hohmann
Ok. Gut, dann kommen wir schon direkt zur zweiten Frage. Nennt mir doch mal positive Ereignisse jetzt aus der Projektwoche. Zwei Stück, was euch aufgefallen ist.

Schüler 1
Viel gelernt und mit dem Team zu spielen und halt fair zu sein, weil ohne diesen Schiedsrichter muss man halt auch im Team und mit dem Gegner zusammen arbeiten.

Schüler 2
Also ich fand die Würfe halt, also halt Vorhand und Over-Head-Wurf fand ich so halt zum Neulernen am Besten.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Also ich fand halt, dass man halt gelernt hat, wie Frisbee mit der Fairness und mit den Regeln ist, eigentlich sehr gut, auch wenn es halt, wenn sich manche gegen diese Sachen weigern, ein bisschen problematisch finde, aber im Grunde ist es ganz gut.

Hohmann
Ok. [Überprüfung, ob die aufgenommene Sprache deutlich zu verstehen und nicht zu leise ist. Entsprechende Korrektur der Sitzordnung, damit alle Schüler gleich gut vom Aufnahmegerät aufgenommen werden können.]

Ok, weiter geht es. Dann zwei negative Sachen, die euch aufgefallen sind, was euch nicht so gefallen hat.

Schüler 3
Es wurde sich nicht immer auch an die Regeln gehalten, also, dass Spieler auch halt, wenn es hieß „Ahja, das wäre jetzt das und das“, dass es ignoriert wurde, einfach weiter gespielt wurde manchmal.

Schüler 2
Es ist halt auch scheiße, wenn halt jetzt eh zwei Stück nur Scheiß machen und kein Bock haben und jetzt zum Beispiel gegen die Frisbee treten und dann hat halt die andere Mannschaft den Ball und... die Frisbee und das macht dann halt für den Rest der Mannschaft keinen Spaß.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Also das was [Schüler 2] gesagt hat, möchte ich auch nochmal ansprechen. Und zwar, dass, wenn Leute im Team nicht mit im Team kooperieren und nur zu zweit arbeiten und halt nicht mit dem Team arbeiten wie gesagt und dann, dass dann die Frisbee relativ schnell zu Boden geht und dass dann halt keine Chance ist, das Spiel für sich zu entscheiden.

Hohmann
Ok. Gut, dann jetzt mal ganz allgemein, um ein bisschen von Frisbee auch nochmal ein bisschen wegzukommen: Was versteht ihr unter dem Begriff Fairness? Jetzt nicht speziell auf Frisbee bezogen, sondern allgemeines Verständnis.

Schüler 3
Dass man mit seinem Mitspieler so umgeht, wie man halt selbst mit einem umgehen würde. Und, dass halt Regeln akzeptiert werden und man halt auch akzeptiert, wenn man was falsch gemacht hat.

Schüler 2
Also ich finde es auch, dass sich an die Regeln gehalten werden sollte, auch, wenn es manchmal viel-

leicht unbeabsichtigt passiert, dass es dann... trotzdem finde ich es immer noch fair, dass sich versucht wird, an die Regeln zu halten, weil ich hatte es schon einmal erlebt, dass Teams sich halt komplett absichtlich nicht an die Regeln gehalten haben.

Schüler 1
Ja, dass, wie die zwei schon gesagt haben, dass man sich halt auch an die Regeln hält und wem man was falsch gemacht hat aus Versehen, dass man es auch zu gibt. Zum Wohle des Teams auch und nicht, um seinen eigenen Stolz, das dann verneint.

Hohmann
Ok. Ok, dann den Begriff Fairplay. Wie sieht es damit aus, was versteht ihr darunter?

Schüler 1
Faires Spielen im Spiel, also, wenn einer jetzt zum Beispiel, es ist bei jeder Art von Spiel, bei Fußball, bei Frisbee, bei Handball, Volleyball, bei allem halt, dass man halt die Fairness auch im Spiel anwendet und dann auch nicht, wenn man es kann, zum Beispiel beim Tennis war es so und mein Lehrer hat immer so, wenn wir gegen ihn gespielt haben, aus Spaß immer so die Bälle so angeschnitten oder irgendwie so geschossen, dass man die gar nicht bekommen kann, also, dass fortgeschrittene Spieler auch faire Techniken nutzen und nicht unfaire Techniken, die jetzt noch nicht so fortgeschrittene Leute gar nicht anwenden können oder fangen können oder so was.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ich finde es, dass, wenn auch... Fairplay ist es, wenn Schiedsrichter mal einen Fehler macht und, zum Beispiel, Einwurf oder irgendetwas für die falsche Mannschaft gibt und man dann selbst zugibt und sagt: „Ja, sorry, ich war zuletzt am Ball“, und, dass man dann, obwohl man einen Vorteil hätte dadurch, es trotzdem fair gestaltet.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ich mache ja auch Judo und es ist halt, wenn man halt jetzt zum Beispiel Sachen anwendet, die jetzt der Schiedsrichter so halt... also im Verborgenen macht und nicht sieht, zum Beispiel, wie schnell im Stehen Hebeln oder so was, und das ist halt nicht ok, weil die anderen halt das zum Beispiel vielleicht noch nicht kennen oder halt einfach gegen die Regeln ist.

Hohmann
Ok, ok. Jetzt kommen wir wieder zurück auf Frisbee kommen. Was gefällt euch an der Sportart?

Schüler 1
Dass man viel mit dem Team zusammen arbeiten muss und dass es jetzt was anderes ist, dass man, zum Beispiel, nicht direkt an den Gegner geht, der grade im Ballbesitz ist oder halt im Scheibenbesitz. Sondern, dass man die Leute, die frei stehen, decken muss, weil das halt viel wichtiger ist, weil das ist effektiver, dass das eigene Team dann den Ball bekommt, weil der Spieler mit der Scheibe will ja den Leuten passen aus seinem Team, die frei stehen, und da ist es schon praktischer, wenn man die Leute deckt, die frei stehen.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ich finde es, dass man halt, wenn man was erreichen will, dass man da ein komplettes Team braucht, dass man es nur, wenn man Erfolg haben will, es nur im Team schafft – nicht, wie in anderen Sportarten teilweise, wo wirklich ein Spieler mal komplett entscheiden kann oder alles alleine macht und dadurch dann eigentlich nur das Team gewinnt und andere vielleicht nicht einmal reinkommen oder gar nicht spielen.

Hohmann
Ok, ja.

Schüler 2
Durch diese 10-Sekunden-Regeln ist es auch ein sehr schnelle Spiel und durch Turn-Over und so wird es halt ziemlich interessant.

Hohmann
Ok, gibt es vielleicht Sachen, die euch jetzt nicht so an der Sportart gefallen?

Schüler 2
Es ist scheiße, wenn man eine Frisbee ins Gesicht kriegt. [lacht]

Schüler 1
Es ist halt schon ärgerlich, wenn zwei Leute oder eine Person im Spiel im Team nicht kooperiert und dann auch das Spiel kein Spaß mehr macht.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Also es ist jetzt keine Kritik ans Spiel, aber halt an manche Mitspieler.

Schüler 3
Ich finde es ganz cool, aber irgendwann mit der Zeit finde ich, wird es manchmal langweilig, einfach ein bisschen, dass, wenn man halt... also ich finde, dass es mit der Zeit manchmal einfach bisschen langweilig wird, dann... weil irgendwie, finde ich nicht so extrem viel Abwechslung dabei ist.

Hohmann
Ok, kann ich vielleicht ergänzen, dass wir jetzt die Grundform gemacht haben. Also es ist noch sehr sehr viel offen nach oben. Grade, was Taktik und es gibt noch weitere Würfe und weitere taktische Sachen. Ich glaube, dass war aber in Anbetracht der Zeit nicht so... Ok ja, aber guter Punkt auf jeden Fall, ja.

Schüler 2
Ja, ich, wie ich schon gesagt habe, ist halt scheiße, wenn man eine Frisbee an den Kopf kriegt oder so, aber sonst fällt mir erst einmal nichts Negatives ein.

Hohmann
Ok. Ok, jetzt mal die lange Frage, ein bisschen umfangreicher, ich lese sie mal ganz kurz vor: Findet ihr, dass das soziale Miteinander bzw. die sozialen Aktionen im Ultimate Frisbee wie Spirit of the Game, diese Reflexionsrunden, die ich eingeführt habe, der Spiritkreis, die Regeln, das Regelfinden, das wir gemacht haben am Whiteboard, dass das Auswirkungen auf das Fairnessverhalten hat?

Schüler 3
Also ich glaube schon auf jeden Fall. Aber das kommt ganz auf die Menschen an. Manche Menschen sind einfach so, denen ist alles scheißegal. Also, da kann man machen, was man will, das würde nichts bringen. Aber sonst, also für, sag ich mal, Durchschnitt-normale Menschen auf jeden Fall.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Also ich würde auch zustimmen, was [Schüler 3] eben gesagt hat, für manche Leute ist es halt egal, ob man es lernt, aber bei manchen Leuten ist es doch so, dass man bei diesem Spiel, wo ja praktisch der Grundbaustein die Fairness ist, dass man ja, dass man dort vielleicht wirklich lernt auch im Alltag fair zu sein.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also ich denke schon, dass es sehr viel friedlicher von Statten geht. Allerdings, zum Beispiel beim Fußball, entscheidet es ja der Schiedsrichter und wenn es falsch ist, ist der Schiedsrichter Schuld und untereinander ist es sozusagen... also kommt kein Streit auf. Jetzt bei Frisbee, wenn halt wirklich jemand ziemlich starkes Temperament hat, könnte es vielleicht schon ausarten, wenn es um einen wichtigen Punkt geht oder so was.

Hohmann
Ok. Wie sieht es mit den Aktionen aus, die wir jetzt hier gemacht haben? Also, ich sag mal direkt der Spiritkreis, wie sieht es damit aus? Denkt ihr, das könnte Auswirkungen auf so ein Fairnessverhalten haben von den Einzelnen, die daran teilnehmen?

Schüler 3
Ja, also, ja, ich denke schon, weil da können ja Probleme angesprochen werden aus dem Spiel, die dann zum Beispiel aus der Welt halt geschafft werden können, zum Beispiel, dass man sich auf etwas einigt, dass man... wenn halt alle noch einmal ihre Meinung dazu sagen, kann man halt zugeben: „Ja, das stimmt vielleicht doch und ich habe mich scheiße aufgeführt“ oder so was. Ist es vielleicht schon gut.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Ja, also zum Streitschlichten, für Streits, die jetzt vielleicht während dem Spiel aufgetreten sind, ist es schon relativ praktisch. Zum Beispiel, dass, wenn ein Team gefoult hat und es nicht zugegeben hat

oder ein Spieler aus dem Team, dass man das halt auch anspricht und dann das Team das beim nächsten Mal besser macht.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Dadurch kann es auch schon mal sein, dass dann vielleicht eher mal vielleicht irgendwann man sich wieder trifft in Form von einem Freundschaftsspiel oder als Vorbereitung vielleicht für irgendeine Meisterschaft, was vielleicht bei anderen Sportarten niemals vorkommen würde, weil man so verfeindet ist, weil es jedes Mal darum geht, zu gewinnen, wo es einfach so eine Art Pflichtspiel oder Grundrivalität ist, das Spiel von vornherein zu gewinnen.

Hohmann
Ok. Ok, dann folgende Frage: Inwieweit musstet ihr Rücksicht nehmen auf andere Spieler?

Schüler 2
Teilweise fand ich... manche, die jetzt hier mitmachen, sind nicht unbedingt immer die sportlichsten, die vielleicht manchmal auch kein Sport in ihrer Freizeit oder so und die haben vielleicht so Sachen wie Fangen oder so was halt... noch nicht so irgendwie schon Grundkenntnisse, sondern es wirklich komplett neu lernen müssen, die auch noch nicht so das Auge dafür haben, einfach die Frisbee dann zu fangen oder eine gewisse Bewegung zu lesen.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ja also, ich finde es auch halt ein bisschen, wenn jetzt im Team zwei... [eine vorbeigehende Frau grüßt und die Interviewgruppe grüßt zurück] zwei Leute sind, die jetzt sich, also die jetzt einfach von Grund auf nicht so sportlich sind und dann müssen jetzt halt zum Beispiel, drei gegen fünf spielen und haben es im Anbieten schon schwerer.

Hohmann
Ok

Schüler 1
Also, das ist ja auch so, dass manche Leute vielleicht Stärken bei der Rückhand haben oder bei der Vorhand, aber jetzt, zum Beispiel, beim Over-Head nicht so gut sind oder im Fangen oder so. Also, habe auch schon gesehen, dass Leute, die jetzt beim Fangen sehr sehr gut sind, aber beim Freilaufen oder Werfen jetzt noch ein bisschen üben müssen oder halt nicht so können, wie es eigentlich gedacht war. Aber die Stärken muss man halt nutzen,dass man halt sich sagt: „Ok, wenn jetzt derjenige nicht so gut werfen kann, passe ich lieber zu ihm und gehe näher ran, dass er halt nicht so einen langen Wurf machen muss.

Hohmann
Ok, also größtenteils, sagen wir mal, die „Unsportlichkeit“ der anderen und darauf dann Rücksicht zu nehmen?

Schüler 1
Ja.

Schüler 3
Und manchmal ist es halt ein bisschen, wenn wir von der Größe, wenn jetzt der [eher kleinere Schüler] den [einen größeren Schüler] decken muss, ist es halt... kann der [größere Schüler] halt da oben die Frisbee greifen und der [kleinere Schüler] kommt da einfach nicht dran. Und es kann halt schon schwierig werden.

Hohmann
Ok. Dann gehen wir mal über zur Kooperation. Inwieweit musstet ihr mit anderen Schülern kooperieren bzw. mit Mitspielern oder auch Gegenspielern?

Schüler 1
Also... fang du an. [Zu Schüler 3]

Schüler 3
Ja, ok. Also schon ziemlich viel, weil man halt nicht alleine spielen kann, weil es einfach nicht geht, weil man nicht laufen darf. Also im Team halt muss man sich freilaufen, passen, halt auch mit dem Gegner kooperieren, weil man will ja, dass sich beide Teams an die Regeln halten und dann soll halt auch sich der Gegner daran halten. Deswegen guckt man, dass es möglichst fair bleibt und in der Hinsicht halt auch mit dem Gegner halt zusammen arbeitet.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Ja, also wie [Schüler 3] schon gesagt hat, muss ich mit dem eigenen Team kooperieren und gut zusammen arbeiten, weil man ja nicht... keinen Alleingang machen kann wie zum Beispiel im Fußball, weil da kann man ja einfach durchrushen. Aber man muss auch mit dem Gegner zusammen arbeiten, dass man halt Leute deckt oder halt auch sagt: „Ok, das war jetzt ein Foul von mir“, ich muss zugeben, dass es ein Foul war oder halt dass es ein Foul von ihm war oder halt auch ansprechen oder mit der 10-Sekunden-Regel, dass man halt auch wirklich das konsequent durchzieht.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also, ich finde halt auch schon, dass man sehr kooperativ sein muss. Und halt auch, wie es schon die beiden gesagt haben, dass man zugeben muss, dass man jetzt irgendwie ein Foul gemacht hat oder so. Oder, aber halt sich auch durchsetzen muss und wenn der andere nicht kooperieren will, weil er, wenn halt jemand überhaupt nicht kooperiert, wird es schon schwer.

Schüler 1
… kann man das Spiel nicht gewinnen.

Hohmann
Ok. Ok, dann gehen wir über zur Fairness. Inwieweit war ein faires Verhalten verlangt?

Schüler 1
Also, während des Spiels oder... ?

Hohmann
An welchen Stellen... ja genau, während dem Spiel.

Schüler 1
Also während dem Spiel war es die ganze Zeit über fair zu, also man musste fair bleiben, weil, wenn einer jetzt die Frisbee zugeworfen bekommt, dass man halt auch wirklich nur zwei oder drei Schritte zum Stoppschritt macht und nicht jetzt ein bisschen weiter läuft und dann sagt: „Ups, das war ein Stoppschritt, ich musste noch weiter laufen, sonst konnte ich nicht anhalten." Und das halt auch wirklich angesprochen wird, wenn jemand gefoult hat oder dass, wenn jemand anderes beschuldigt wird, zum Beispiel, wenn jetzt [Schüler 3] die Frisbee bekommt und aus dem Vollsprint kommt und jetzt auch mehr als zwei, drei Schritte zum anhalten braucht, weil, wenn man halt wirklich die ganze Zeit über gesprintet ist, und dann andere Leute sagen: „Voll falsch, Foul!". Aber es ist wirklich, also da muss derjenige, der halt beurteilt wird, Vorteil für zum Foul, muss halt auch wirklich fair sein, um zu sagen: „Ok, es war jetzt ein Foul oder ok, musste jetzt wirklich nur ein Stoppschritt machen."

Schüler 3
Also, wir haben ja die ganze Zeit auch mit Auswechselspielern gespielt und wenn da halt jetzt grade nicht so eine Sportskanone draußen hockt, muss man fair genug sein jetzt zu sagen: „Ja komm, geh du auch mal rein, du willst ja auch Spaß haben." Und halt so fair sein und ihn auch mal ins Spiel zu holen und jetzt halt irgendwie einen besseren Spieler rauszusetzen.

Hohmann
Ok, ja. Ein ganz neuer Punkt auch, ja.

Schüler 2
Es wurde halt immer Fairness verlangt, sonst würde das Spiel überhaupt keinen Spaß machen und man musste gucken, dass man selbst fair zu sich selbst ist, um zu sagen: „Ja, ok, ich habe den Fehler gemacht, mein Fehler." Aber die anderen müssen auch gucken, ob der das wirklich, ob halt, wie gesagt, aus dem Vollsprint, kann es wirklich sein, dass man halt dann mal mehr Schritte braucht zum Abbremsen. Andere sehen das vielleicht halt nicht und dass man das dann halt möglichst fair löst und die anderen das halt auch dann einsehen müssen, dass das möglichst nicht beabsichtigt war.

Hohmann
Ok, waren viele, schöne Punkte. Ok, jetzt würde ich einfach mal sagen: Ultimate Frisbee unterstützt das Fairplay untereinander. Was sagt ihr zu der Aussage?

Schüler 1
Also ich würde sagen, dass es eindeutig stimmt, weil, wie gesagt, auch schon, dass man halt beim Spiel auch mal wirklich lernt, seine Fehler zuzugeben und das kann man auch sehr gut im Alltag anwenden.

Schüler 2
Es unterstützt das Fairplay auch vor allem mit diesem Kreis nach dem Spiel. Wo man dann halt nochmal über das Vergangene redet und es nicht einfach nur runterschluckt, sondern offen drüber redet und dass die anderen Spieler vielleicht auch Einsicht für die eigene Meinung haben.

Hohmann
Ok, ja.

Schüler 3
Also ich denke mal schon. Also, dass es so ist. Und wenn man das jetzt, zum Beispiel, über eine Projektwoche so macht, kann man es halt auch auf seine eigene Sportart, zum Beispiel, übertragen. Und jetzt zum Beispiel wie der [Schüler 3] beim Basketball oder so, vielleicht auch beim Judo, das man sozusagen auch in die Mannschaft bringt und das es sich dann halt sozusagen weiter ausdehnt.

Hohmann
Ok... ok. Warum sollte Ultimate Frisbee in den Schulsportunterricht übernommen werden? Wir haben es jetzt in einer Projektwoche „nur“ gemacht.

Schüler 2
Also, wir spielen es ja auch manchmal im Unterricht als Aufwärmspiel oder so was. In abgewandelter Art davon. Also jetzt nicht ganz so komplex.

Schüler 1
Und auch nicht mit Frisbees, mit solchen Ringen.

Schüler 2
Ja genau, mit solchen Ringen. [lacht] Und... ich finde, meine, dass es halt auch, man braucht Kondition und eine gewisse Koordination und ich finde, das würde echt ziemlich gut in den Schulsport passen für so eine Art Etappe.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Ja, also ich finde es auch gut, dass man das vielleicht als Halbjahr-Thema oder als Vierteljahr-Thema, keine Ahnung, einführt, weil man da auch lernt, wirklich fair zu spielen, es dann vielleicht auch in andere Spiele übernimmt. Und wie auch [Schüler 2] schon gesagt hat, dass man auch eine gute Kondition braucht und das halt auch trainieren kann im Spiel.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Und da die meisten Lehrer vielleicht denken, dass es jetzt nur Rumstehen und Frisbee-Werfen ist. Vielleicht Leute, die es nicht spielen und noch nicht so gut kennen und dann denken: „Ja ok, das führen wir lieber nicht in den Unterricht ein.“ Das es halt auch wirklich konsequent eingeführt wird.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Also ich finde es auch ganz gut, da es für die Schüler untereinander auch so eine Art, sag ich mal, Teambuilding ist, da man halt eher mal in Kontakt treten muss. Es gibt bestimmt Leute, mit denen man eher im Unterricht nichts zu tun hat, obwohl man in der selben Sportklasse ist. Und mit denen

man eigentlich überhaupt nicht redet, die man einfach nur so vom Sehen und kennt einfach nur. Also wirklich null Kontakt ist und dafür wäre es bestimmt ganz gut, joa.

Hohmann
Ok. Teambuldings-Maßnahme. Ok, dann wären wir schon fast am Ende. Gibt es noch irgendetwas, was ihr ergänzen möchtet?

Schüler 1
Ne... im Moment nicht.

Hohmann
Irgendwelche Anregungen, Wünsche? Irgendwelche Vorschläge, die ich vielleicht nicht angesprochen habe? Ideen?

Schüler 2
Also eigentlich...

Schüler 1
Bei mir nicht.

Hohmann
Ihr müsst nicht auf Zwang irgendetwas finden. Wenn euch nichts einfällt...

Schüler 3
Jetzt grade eigentlich nicht.

Hohmann
Ok. Kleine, andere Frage noch, also als Zusatz: Könnt ihr euch vorstellen, dass eine Einführung von Ultimate Frisbee, wenn man es im Schulsport unterrichten könnte, Vorteile mit sich bringen würde, zur Förderung der Fairness? Im Vergleich zu anderen Mannschaftssportarten.

Schüler 1
Es ist ja so, dass man, wie gesagt schon, nicht... dass es ein bisschen anders ist, da es ja keinen Schiedsrichter gibt, der entscheidet, ob das jetzt ein Foul war oder nicht. Oft man da halt auch wirklich entscheiden muss und selber zugeben muss, dass man ein Foul gemacht hat oder halt, wie schon vorhin gesagt, mit der Fairness und dass man halt die Leute jetzt deckt, die jetzt frei stehen, das ist ja beim Fußball jetzt eher nicht so. Dass man halt probiert, ran zu gehen, um halt den Fußball zu bekommen. Beim Frisbee ist halt eher so, dass man die Leute decken muss, die halt frei stehen, um halt die Frisbee zu erkämpfen.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also, ich würde es vielleicht auch schon in der Fünften einführen, wo jetzt die Klasse neu zusammen gekommen ist, da das halt, ich denk mal, den Klassenzusammenhalt sehr stärkt. Und halt noch sozusagen zusätzlich zur Integrationsfahrt vielleicht ganz gut wäre.

Hohmann
Als Stärkung der...

Schüler 2
… des Klassenzusammenhalts.

Hohmann
Ok

Schüler 3
Ich fände es auch ganz gut in der Fünften, vielleicht nicht als, unbedingt als Schulsportfach, sondern vielleicht mal, dass irgendwie so eine Art Aktionstag ist oder halt Wandertag oder halt auch Projektwoche, dass es halt früher gemacht wird. Dass es da auf jeden Fall hilft, später dann halt für, so wie jetzt in der Achten halt auch, wenn man vielleicht die anderen Klassen noch nicht so gut kennt, zum neu Kennenlernen und fair Spielen und joa.

Hohmann
Ok, also, um nochmal auf die Frage zurück zu kommen: Könnt ihr euch vorstellen, dass halt die Einführung von Ultimate Frisbee im Schulsport mehr Vorteile für die Förderung der Fairness mit sich bringen könnte als in anderen Mannschaftssportarten?

Schüler 1
Ja.

Hohmann
Ok, kann man das auch vielleicht ganz kurz, ganz kurz begründen?

Schüler 1
Im Fußball oder ganz stark beim Handball ist es ja so, dass man wirklich foulen muss, um halt manchmal zu gewinnen beim Handball. Da ist ja auch die Sache mit den fairen Fouls, dass man halt auch wirklich den Alleingang machen kann und das das dann halt vielleicht unfair ist oder wenn halt Handball und Fußball, sind ja jetzt schon öfter vorgekommene Sportarten, die halt Leute in ihrer Freizeit machen, die dann auch bestimmte Techniken haben oder halt besser sind, und das ist halt, glaub, vielleicht unfair ist.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also, ich finde, es für es auf jeden Fall fördern, aber auch nur dann, wenn es der Lehrer wirklich komplett richtig macht, also so wie jetzt auch mit diesem Kreis danach und allem Drum und Dran, weil, wenn es halt nicht gemacht wird, dann irgendwie Spieler halt nicht fair spielen und alle sagen dann zueinander: „Ja, es war Foul, aber er hält sich halt nicht dran“, dann gibt es auch wieder Verfeindungen, ohne dass das danach besprochen wird und dann wäre es eher negativ, da wären dann andere Sportarten mit Schiedsrichter besserer für geeignet. Aber, wenn es der Lehrer richtig macht, dann auf jeden Fall.

Hohmann
Ok. Dann eine ganz kleine, kurze Frage zum Abschluss: Wie fandet ihr die Art der Befragung jetzt hier? Wir haben jetzt ein kleines Gruppeninterview geführt.

Schüler 1
Also ich fand es gut, dass halt jeder seine Meinung sagen konnte und auch freie Antworten geben konnte und halt... also es gab keine falschen und keine richtigen Antworten.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ich fand es jetzt auch gut, dadurch, dass das es auch eine Gruppe war, weil es ist irgendwie, finde ich, einfacher, in einer Gruppe zu reden, als alleine oder einzeln... ist irgendwie komisch und so ist es eigentlich... finde ich ist es gut.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ja, also ich fand die Fragen echt auch gut, fand ich gut. In einer Gruppe...

Hohmann
Ok.

Schüler 3
… ist man glaub ich kooperativer auch [alle lachen] als jetzt alleine... ist ehrlicher und so.

Hohmann
Ok, dann bedanke ich mich, vielen Dank!

Kleingruppeninterview 3

Hohmann
Ok, fangen wir an. Also, kleine Wiederholung: Ihr könnt sagen, was ihr wollt, ja. Ich habe Fragen, die sind, sagen wir mal, relativ offen gestellt, aber ihr könnt alles sagen, was euch dazu einfällt, was ihr sagen möchtet. Ganz wichtig: Lasst die anderen ausreden, macht es am besten nacheinander. Wenn ihr Fragen habt, wenn irgendwelche Fragen unklar sind, sagt es direkt, ich wiederhole sie gerne. Ansonsten, wenn ihr Fragen zum Verständnis habt oder irgendwelche Begriffe nicht bekannt sind, sagt es mir gleich, dann können wir die direkt klären, genau. Fragen?

[Schüler 1, 2 und 3 verneinen durch Kopfschütteln]

Hohmann
Gut, dann fangen wir direkt an: Was macht ihr so an Sport in eurer Freizeit?

Schüler 1
Fußball.

Schüler 2
Fitness.

Schüler 3
Fußball

Hohmann
Ok, Fußball und Fitness. Was heißt Fitness?

Schüler 2
Kraftsport.

Hohmann
Ok. Dann nennt mir doch jeweils zwei positive Ereignisse aus der Projektwoche. Irgendetwas.

Schüler 2
Wie meinen sie positive Ereignisse?

Hohmann
Irgendwas, was dir gefallen hat, was du als toll empfunden hast in der Projektwoche.

Schüler 2
Also ich fand, das Pilzspiel sehr gut, hat viel Spaß gemacht, weil man da zusammen gespielt hat und auch auf den anderen gucken mussten. Wo der halt hingelaufen ist. Und jetzt gerade, als sie noch dabei waren, als wir noch das Catcher-Spiel gespielt haben, hat es viel Spaß gemacht, weil die anderen einfach fair gespielt haben und nicht wie am Anfang die ganze Zeit Foul reingerufen haben.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ich fand das erste Einwerfen gut, weil man da halt mal das erste Mal eine Frisbee richtig geworfen hat und das erste Mal Catcher, wo wir das Alles dann angewendet haben.

Schüler 1
Also ich fand gut, weil, also ich hatte davor noch nie so wirklich aktiv Frisbee gespielt, sondern einfach nur ab und zu bisschen hin und her geworfen. Und ja, so mal als Sport zu spielen oder im Team, das macht viel Spaß und man muss sich halt mit dem Team koordinieren und zusammenzuspielen, Absprache und... ja, so, es war echt cool.

Hohmann
OK. Dann die andere Seite. Was hat euch nicht gefallen?

Schüler 2
Soll ich wieder anfangen? Mir hat es nicht gefallen, dass manche einfach nicht aufgehört haben, also weiter zu spielen, wenn jemand Foul gerufen hat. Und dann teilweise beleidigt haben. Oder sich nicht an die Regeln gehalten haben und ja...

Hohmann
OK.

Schüler 3
Mir hat es nicht gefallen, dass es manche gibt, die das viel zu ernst nehmen, die dann auch jedes Foul oder jedes mal, wenn man irgendetwas sagt, halt zum Beispiel Foul, jedes mal diskutieren müssen oder keine Ahnung was.

Hohmann
OK.

Schüler 1
Ja, also das mit den Fouls, wollte ich auch ansprechen, dass einfach nicht darauf gehört wurde und ansonsten fand ich noch, was nicht so gut war, wenn wir mal ein Spiel gespielt haben und wir haben ein Team in der Unterzahl war, dann war es schon schwer dagegen zu spielen.

Hohmann
OK, ja. Frage Nummer vier: Jetzt wollen wir uns ein bisschen vom Frisbee entfernen erst einmal.
Ja, also: Was versteht ihr ganz allgemein unter dem Begriff Fairness? Ganz allgemein.

Schüler 1
Ja, also, dass man nicht zu den anderen Leuten mit denen man spielt nicht beleidigend zu werden und einfach, wenn man, zum Beispiel, mal gefoult hat, dann sich auch zu entschuldigen dafür und zuzugeben, dass man ihn gefoult hat und nicht einfach anlügen und sagen, dass alles gut ist und man nichts gemacht hat.

Hohmann
OK

Schüler 3
Fairness, ein Geben und Nehmen praktisch.

Hohmann
OK

Schüler 2
Dass man zueinander nett ist, auch wenn der andere jetzt gefoult hat und er das dann auch eingesteht. Und, dass wenn man dann selbst gefoult wird das auch zugibt. Und quasi nicht diese schlechte Luft entsteht, dass man Fehler ansprechen kann. Und die anderen dann nicht direkt böse werden oder so.

Hohmann
OK. Es ist auch schon angesprochen worden. Wie sieht es mit dem Begriff Fairplay aus? Was stellt ihr euch darunter vor?
Schüler 2
Also ich würde es auf das gleiche beziehen, mit den Fouls. Dass man halt selbst das eingesteht und die anderen auch.

Schüler 1
Ich würde mal sagen, dass man versucht Fouls zu vermeiden. Wenn es halt nicht geht oder wenn es mal aus versehen war, dass man jemanden gefoult hat. Dann ist es ok, dann sollte man sich halt auch entschuldigen. Aber wenn man so für extra jemanden umtritt oder foult, dann, das sollte nicht sein.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Halt auch den Gegenspieler achten. Dass man halt aufpasst, jetzt, zum Beispiel, gegen einen kleineren Gegenspieler oder so. Dass man sich da halt ein bisschen zurücknimmt, mit dem Körpereinsatz im Fußball jetzt zum Beispiel oder so.

Hohmann
OK, ja.

Schüler 2
Ich hab vielleicht noch, dass man faire Teams gestaltet und nicht die stärksten Spieler in ein Team gehen sondern sich auch mal aufteilen.

Hohmann
OK, ja. OK. Betrachten wir uns wieder Frisbee. Was gefällt euch an der Sportart? An dem Sport?

Schüler 3
Dass man ein Team braucht. Dass man nicht allein spielen kann, sondern, dass man wirklich mit seinem Team harmonieren muss, um was zu erreichen.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Weil es was neues ist. Man hört immer was vom Fußball, Basketball oder so. Dann, Frisbee ist einfach was neues. Und wenn man es so selbst spielt, macht es schon Spaß. Und... man muss auch mit sei-

nem Team zusammen spielen, ansonsten funktioniert es nicht. Anders wie im Fußball, kann da einer alleine durchlaufen. Und das geht eben nicht.

Hohmann
Ok, also Teamwork?

Schüler 1
Ja!

Hohmann
OK.

Schüler 2
Dass die Sportart für jeden funktioniert und man einfach bloß eine Technik erlernen muss und vielleicht nicht schon vorher irgendwelche Voraussetzungen erfüllen muss, sondern einfach spielen kann.

Hohmann
OK, ja. Gibt es vielleicht für euch irgendwas, was euch nicht gefällt an der Sportart? Irgendetwas, was vielleicht eher negativ ist?

Schüler 3
Dass es eben mit den falschen Mitspielern einfach keinen Spaß macht.

Hohmann
Ok, was meinst du mit falschen Mitspielern?

Schüler 3
Wenn man jetzt Mitspieler hat, die, zum Beispiel, nur hinten stehen bleiben, sich nicht anbieten, oder die ganze Zeit Spaß oder Scheiß machen.

Hohmann
OK. Wenn man sich nicht am Spiel beteiligt, ja.

Schüler 3
Genau.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Oder wenn man im Teamwork, die, zum Beispiel, nur zu zweit spielen und das andere Team, also der Rest des Teams bietet sich die ganze Zeit an, aber die spielen nie ab und versuchen es nur zu zweit zu spielen.

Hohmann
OK. Ja. Ok, ich habe in den letzten Tagen immer solche Sachen angesprochen: Spirit of the Game, den Spiritkreis den wir am Ende machen. Wir haben die Regeln versucht zusammen zu gestalten. Ich habe zwar ein paar vorgegeben, aber jederzeit euch gefragt. Wir haben die Reflexionsrunden nicht nur dazu benutzt, irgendwelche Sachen zu wiederholen, sondern vor allem auch Sachen anzusprechen,

die während dem Spiel aufgefallen sind. Würdet ihr sagen, dass solche soziale Aktionen Auswirkungen auf das Fairnessverhalten haben?

Schüler 1, 2 und 3
Ja, auf jeden Fall.

Hohmann
Ok, könnt ihr das vielleicht ganz kurz begründen?

Schüler 3
Bei diesem Kreis, den man am Ende macht, den Spiritkreis, wird einfach alles ausgesprochen, was man da hat. Im Fußball macht man das ja nicht. Da rennst du einfach vom Platz mit deiner Mannschaft und dann wird in der Kabine noch irgendwas gesagt. Aber wegen diesem Kreis wird der Stress aufgelöst praktisch.

Hohmann
Ok, ja.

Schüler 3
Gehst vom Platz runter, denkst dir du hast das Spiel verloren, aber machst den Gegenspieler nicht schuldig oder so.

Hohmann
OK

Schüler 1
Beim Fußball entstehen halt auch oft Streitigkeiten, wenn irgendwie jemand gefoult wird oder das nicht gepfiffen wird. Und das kann man dann einfach nicht aussprechen und dann artet es meistens aus, dass die zwei betroffenen Spieler sich eben die ganze Zeit beleidigen oder so was. Und das gibt es hier im Frisbee nicht, weil man am Ende ja diesen Spiritkreis macht. Und dann alles abklärt und alle Streitigkeiten auflöst.

Hohmann
OK, also Streitigkeiten vor allem auflösen. Ok.

Schüler 2
Beim Frisbee gibt es ja keinen Schiedsrichter und deswegen ist es neutral gestaltet, und dann, wenn man im Spiel foult, kann man es kurz auf dem Spielfeld klären. Und wenn dann noch Fragen offen sind oder der andere sich schlecht behandelt fühlt, kann man es später im Kreis ausdiskutieren. Und dass dann kein Schiedsrichter zugunsten der anderen Mannschaft entscheidet, zum Beispiel.

Hohmann
OK. Wir haben jetzt was Neutrales auf jeden Fall, ja, sehr schön. OK. Gehen wir mal auf die gegenseitige Rücksichtnahme. In wieweit musstet ihr auf andere Spieler Rücksicht nehmen? Während des Spiels, aber auch außerhalb des Spiels vielleicht. Also auch in anderen Phasen die wir hatten, Aufwärmen, Einwerfen, Pausen vielleicht oder irgendetwas.

Schüler 3
Beim Aufwärmen ja jetzt eher weniger oder so. Aber während dem Spiel halt mal vielleicht jetzt auf

also... ich weiß nicht vielleicht, halt auch... Kann man jetzt konkrete Namen nennen vielleicht mal? Oder... ?

Hohmann
Versuchs ein bisschen zu umschreiben.

Schüler 3
Halt auf kleinere Mitspieler, oder so oder auf welche die nicht so viel Kondition haben, die dann eine Pause brauchen. Auf die muss man dann ein bisschen Rücksicht nehmen.

Schüler 1
Und auch die, die vielleicht jetzt nicht so gut sind, wie manch andere, mit denen sollte man vielleicht langsamer spielen und die schwierigsten Pässe geben.

Hohmann
OK. Also sich auf den Anderen einstellen?

Schüler 1
Ja.

Hohmann
Ja, ok.

Schüler 2
Dass man den Schwächeren vielleicht auch mal das Frisbee passt, dass, auch wenn man hoch verliert, dass die dann Spaß am Spiel haben und nicht die ganze Zeit ausgewechselt werden und dann draußen zugucken müssen.

Hohmann
OK. Dann neigen wir uns auch ganz langsam dem Ende schon zu. In wieweit musstet ihr mit anderen kooperieren?

Schüler 3
In dem Sport halt muss man komplett kooperieren, mit anderen. Während dem ganzen Spiel, damit es klappt, weil du ja nicht mit der Scheibe laufen kannst, sondern deinen Mitspieler brauchst. Und auch nicht nur einen, weil da ja auch einfach Gegenspieler da sind, die den decken können, sondern alle. Also komplett alle.

Hohmann
OK.

Schüler 1
Also die Absprache war auch sehr wichtig und man musste auch ab und zu mal Handzeichen geben, dass der Gegenspieler nicht mitbekommt, wohin man jetzt laufen wollte. Und mit dem Team sich halt koordinieren zusammen und Anzeigen, dass man jetzt einen Pass in den Lauf spielt oder so was halt. Dass man eben gut mit seinem Team zusammenspielt.

Hohmann
OK.

Schüler 2
Beim Endspiel, also der richtigen Form von Ultimate Frisbee, dass man sich immer abspricht, dass einer in die Endzone läuft oder auch Doppelpässe spielt, dass es halt gut funktioniert. Und die anderen sich freilaufen.

Hohmann
OK. Das waren jetzt alles Sachen, die eher mit dem Mitspieler zu tun haben, mit der eigenen Mannschaft. Gibt es da auch Sachen, wo ihr mehr mit dem Gegenspieler kooperieren müsstet?

Schüler 3
Bei diesen Fouls halt. Wo man dann halt zugeben musste, dass man selbst ein Foul gemacht hat, dass man ihm zu nah gekommen ist, er aber im Gegenzug dann auch gesagt hat, dass er mir zu nahe gekommen ist.

Hohmann
OK. Gut, betrachten wir noch jetzt genau eben das faire Verhalten. Also inwieweit war von euch ein faires Verhalten verlangt? Bzw. an welchen Stellen war so was besonderes zu beobachten oder hat sich zeigen können?

Schüler 3
Ja, wenn man halt bei diesen körperlichen Fouls halt, war da ein faires Verhalten zu beobachten, weil es halt bei uns jetzt so gut wie nie Diskussionen gab, ob das ein Foul war oder nicht, sondern, weil es dann gleich entschieden wurde, dass es ein Foul war. Bei uns wird es halt gleich entschieden.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Zum Beispiel, dass die anderen dann auch nicht reinreden, wenn jemand das Foul angesprochen hat... und stehen bleiben.

Hohmann
OK.

Schüler 2
Und dann vielleicht die Mitspieler vom Gegner, der gefoult hat, dass die dann nicht den verteidigen oder so, sondern er das allein klären kann.

Hohmann
OK. Ja. Also jetzt allgemein in den Projekttagen bzw. vielleicht auch in einzelnen Phasen, die wir hier hatten. Auch im Spiel. Wo hat besonders faires Verhalten zeigen können?

Schüler 1
Immer am Ende, wenn wir den Spiritkreis gemacht haben, dass jeder nur die guten, also, dass jeder aus jedem Team einen herausgenommen haben, der dann alles geschildert hat, alles aufgegriffen hat, was gut, was schlecht war. Und wie der Tag im Großen und Ganzen war, ob es Spaß gemacht hat und was nicht so gut war.

Hohmann
OK. Ok, so, jetzt würde ich einfach mal in den Raum werfen: Ultimate Frisbee unterstützt das Fairplay untereinander. Was haltet ihr von der Aussage?

Schüler 3
Die stimmt auf jeden Fall.

Hohmann
OK. Kannst du es vielleicht kurz begründen?

Schüler 3
Durch den fehlenden Schiedsrichter, weil man da auch das, halt auf den Gegenspieler angewiesen ist praktisch, dass er fair zu einem ist. Und selbst fair sein muss. Und das wird ja auch gefördert, also nach jedem Spiel wird ja auch dieser Spiritkreis gemacht haben sie erzählt Das fördert ja auch extrem das Fairplay.

Hohmann
OK.

Schüler 1
Ja, ich würde auch sagen das Frisbee ein sehr fairer Sport ist, aufgrund dessen, dass eben kein Schiedsrichter da ist und man es unter sich selbst klären muss auf dem Spielfeld. Und... ja.

Schüler 2
Dass vielleicht jeder die gleichen Chancen hat, zum Beispiel, mit der zehn-Sekunden-Regel, dass jeder zehn Sekunden die Frisbee haben kann und dann das beste daraus machen. Oder auch das mit dem Schiedsrichter.

Hohmann
OK. Warum sollte eurer Meinung nach Ultimate Frisbee in den Schulsport aufgenommen werden?

Schüler 1
Weil dadurch vielleicht auch Freundschaften in der Klasse gefördert werden. Und, zum Beispiel, wenn jemand mit jemand anderem nicht so gut befreundet ist und man dann im Team spielen muss, muss man zusammen reden, sich absprechen und miteinander spielen und das fördert vielleicht auch die Freundschaft und das Miteinander.

Hohmann
OK.

Schüler 3
Weil das aufgrund dieses Spirits of the Game, oder auf diesem Fairnessding halt, wo man fair sein muss, auf das spätere Leben halt auch vorbereitet so ein bisschen. Dass man halt die Einstellung bekommt, dass man fair sein muss und dass man aber auch was zurück bekommt. Was halt in manchen anderen Sportarten nicht so ist, bereitet vor auf das Leben.

Hohmann
OK.

Schüler 2
Weil man zusammenarbeiten muss und, wenn man dann, zum Beispiel, gemeinsam einen Punkt erzielt, zum Beispiel, mit dem man den Punkt erzielt hat, vorher nicht gemocht hat, dass man dann Gemeinsamkeiten oder so erkennt. Und dass man den dann erst richtig kennenlernt. Weil die meisten besser in einer Gruppe, einzeln zusammenarbeiten, dass sie dann auch lernen in einer Gruppe zu arbeiten.

Hohmann
OK. Dann neigen wir uns echt langsam dem Ende. Ich hätte noch eine Zusatzfrage. Könnt ihr euch vorstellen, dass eine Einführung von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht mehr Vorteile für die Förderung der Fairness mit sich bringen könnte im Vergleich zu anderen Mannschaftssportarten? Also, wenn ich Ultimate Frisbee im Schulsport unterrichte, ob das mehr Vorteile mit sich bringen könnte, wenn ich Fairness fördern möchte, als jetzt andere Mannschaftssportarten?

Schüler 3
Auf jeden Fall.

Hohmann
Auf jeden Fall, ok. Kannst du es kurz begründen?

Schüler 3
Ja halt auch wieder wegen dem fehlenden Schiedsrichter. Weil man da auch fair sein muss.

Hohmann
Ok. Andere Meinungen?

Schüler 2
Können sie die Frage nochmal wiederholen?

Hohmann
Klar. Könnt ihr euch vorstellen, dass die Einführung von Ultimate Frisbee im Schulsportunterricht mehr Vorteile mit sich bringen würde im Vergleich zu anderen Mannschaftssportarten, wenn ich jetzt die Fairness fördern möchte... bzw. allgemein faires Verhalten?

Schüler 2
Wenn die anderen die Regeln befolgen und der Lehrer auch darauf achtet, dass es gemacht wird, dann könnte es klappen, auf jeden Fall, weil beim Fußball ist, zum Beispiel, immer der Ehrgeiz da, die Tore zu schießen und da werden die Regeln dann meistens nicht befolgt und versucht zu umgehen. Und da muss man halt die Regeln befolgen, weil die anderen dann auch darauf achten. Und der Schiedsrichter muss da nicht entscheiden, sondern die anderen im Spiel können da auch was sagen.

Hohmann
OK. Ganz allgemein: Haltet ihr Ultimate Frisbee für ein besonders faires Spiel? Im Vergleich zu anderen Sportspielen.

Schüler 1 und 3
Ja.

Hohmann
Ja. Mit Begründung. Ganz kurz.

Schüler 3
Aufgrund des fehlenden Schiedsrichters. Auch wegen des Spiritkreises eigentlich.

Hohmann
OK.

Schüler 1
Also im Fußball zum Beispiel sind ja auch schon echt schlimme Fouls passiert. Zum Beispiel, wenn jemand der Fuß gebrochen wurde, oder so was. Und ich denke, dass so etwas im Frisbee niemals passieren würde, weil es ist zwar schon ein schneller Sport, aber man geht jetzt nicht so mit dem ganzen Körper rein, nur, um die Scheibe zu bekommen, wie im Fußball, wenn man den Ball, zum Beispiel, haben will.

Hohmann
OK. Ein ganz anderer Punkt, ja. Okay, gut. Dann, gibt es noch irgendetwas, was ihr ergänzen möchtet? Was ich jetzt vielleicht nicht angesprochen habe? Wünsche, Ideen, irgendwelche Äußerungen, die ihr noch loswerden wollt?

Schüler 3
Wünsche vielleicht, dass es halt wirklich in den Schulsport eingebaut wird, dass man sich darum bemüht.

Hohmann
OK.

Schüler 3
Ja weil, wenn man es in den Schulsport machen würde, das ist nicht so schwer zu lernen, weil man kann, zum Beispiel, den Rückhandwurf. Den haben wir alle jetzt ganz gut gemeistert. Und am ersten Tag schon geübt. Und wenn man das im Schulsport auch reinmachen würde, dann könnte das, glaube ich, jeder üben. Das ist nicht so was wie Fußball, wo man eben schon vorher was braucht, dass man viel Kondition hat, schnell ist, gut mit dem Ball umgehen kann.

Hohmann
OK.

Schüler 3
Außerdem fördert es halt den Zusammenhalt der Klasse dann oder der Gruppe… durch die Angewiesenheit auf den Gegenspieler und auf dem Mitspieler.

Hohmann
OK. Dann... kurze Frage: Wie fandet ihr die Befragung, die Art der Befragung jetzt? Also wir haben jetzt ein kleines Interview geführt, zu viert.

Schüler 3
Ich fand es gut, weil die Fragen halt relativ gut waren, also offen und man darauf halt viele Antwortmöglichkeiten hatte. Und man da halt sagen können, was man denkt.

Kleingruppeninterview 4

Hohmann
Gut, los geht es. Also, ich habe es vorhin schon angesprochen: Ihr könnt sagen, was ihr wollt. Die Fragen sind relativ offen gestellt, ja, ich möchte euch nicht unterbrechen. Ihr könnt sagen, was ich gerade in den Sinn kommt. Sollten Fragen unklar sein, sagt es direkt, sprecht es direkt an, ich wiederhole es auch gerne. Lasst den anderen ausreden, nacheinander am besten. Wenn euch was eingefallen ist, ergänzt es danach. Ansonsten, wenn irgendwelche Fragen sind, wenn irgendwelche Begriffe unklar sind, sagt es direkt, dann können wir sie klären... genau. Ansonsten, es sind ein paar Fragen, aber... genau. Das passt so eigentlich. Ok? Gut, dann können wir anfangen. Also, zu Beginn: Was macht ihr so in eurer Freizeit an Sport?

Schüler 1
ich mach eigentlich kein Sport. Ich habe drei Jahre Fußball gespielt.

Hohmann
Ok. Ja?

Schüler 2
Also ich mach jetzt eigentlich auch jetzt vereinssportmäßig nichts.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Also vereinssportmäßig mach ich Karate seid ich glaub vier Jahren, ich weiß es nicht genau...

Hohmann
Ok.

Schüler 3
… und ich spiele gerne so mal im Sommer einfach Fußball.

Hohmann
Ok. Alles klar. Gut, gut, gut. Dann nennt mir doch einfach mal zwei positive Ereignisse aus den letzten Projekttagen.

Schüler 1
Dass man diesen Sport kennen gelernt hat, also den neuen Sport kennen gelernt hat, der sich von den anderen Mannschaftssportarten schon unterscheidet.

Hohmann
Ok. Ja.

Schüler 2
Also klar, dass man jetzt den Sport halt eben kennen gelernt hat, das ist schon klar. Aber was damit positiv war jetzt... Unterschied war einfach jetzt, auch dass, jetzt irgendwie keiner ausgegrenzt wurde in der Art des Spiels, sondern das jeder mal zu jedem gepasst hat.

Hohmann
Ok, also keine Ausgrenzung allgemein?

Schüler 2
Genau.

Schüler 3
Ich fand einfach die Erklärung dieser Sportart sehr ausführlich und gut. Die Spiele haben eigentlich alle gut gepasst. Und die Ausführung war meistens auch sehr gut.

Hohmann
Ok. Dann zwei negative Ereignisse, was euch nicht so gefallen hat in den letzten Tagen? Alles frei sagen, was euch einfällt.

Schüler 1
Ich weiß nicht, was mir eingefallen. Also... ich finde eigentlich nichts Negatives.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Jetzt als einzigen negativen Punkt wo das Spiel zeitweise einmal mehr oder weniger abgebrochen wurde...

Hohmann
Ok.

Schüler 2
… als wir […] gemacht haben.

Hohmann
Also Spielabbruch? Darf ich da fragen, wegen was das passiert ist?

Schüler 2
Das habe ich jetzt nicht so ganz mitbekommen. Plötzlich haben mal alle den Platz verlassen, da war keiner mehr.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Ja, ich kann das gleich nochmal ansprechen, aber was ich, was mir negativ aufgefallen ist, dass einfach jetzt so vorletzte und letzten Tag hat sich das einfach ein bisschen gezogen, dass alle nicht mehr so die Motivation hatten, das Spiel durchzuziehen. Und dazu: Ich habe nur mitbekommen, dass jemand scheinbar mit der Frisbee über den Platz gelaufen ist und dann keiner mehr Lust darauf hatte. Da habe ich jetzt auch nicht mehr...

Hohmann
Ok, habe ich jetzt gerade nicht im Sinn. Habe ich das abgebrochen?

Schüler 2
Ne, da waren sie zu der Zeit bei den Interviews.

Hohmann
Ah ok, also das war heute passiert.

Schüler 2
Ja genau, heute.

Hohmann
Ok, ok. Alles klar. Dann allgemein ein bisschen weg von Frisbee: Was versteht ihr unter dem Begriff Fairness? Ganz allgemein.

Schüler 1
Wenn zwei Parteien gleichberechtigt werden und man sich aber auch gegenüber anders respekt... , also Respekt und... also... man irgendwie gegeneinander schon ein bisschen Rivalität hat, also, aber auch miteinander klar kommt und alles, also, dass es richtig nach den Regeln konform ist.

Hohmann
Ok. Das sind viele Punkte.

Schüler 2
Ja, dass halt, wenn man jetzt auch sehr verfeindet ist mit dem Gegenüber, aber ein Fehler gemacht hat, zum Beispiel ein Foul, dass man auch einfach sagt: „Ja ok, es war ein Foul“, und jetzt nicht halt darauf bestreitet, dass es jetzt Nichts war und halt seinen Fehler einsieht.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ja, ich versteh darunter ganz einfach die freundschaftliche Feindlichkeit sozusagen. Man... man ist zwar verfeindet mit dem gegnerischen Team, aber man sollte sie trotzdem so behandeln wie man die eigenen Teammitglieder sozusagen behandeln oder einfach Respekt haben sollte.

Hohmann
Ok, also freundschaftliche Verfeindung oder so was?

Schüler 1
Verfeindung, ja...

Hohmann
Ok, Verfeindung hattest du gesagt. Ok. Ok, wie sieht es mit dem Begriff Fairplay aus? Was versteht ihr unter dem Begriff Fairplay?

Schüler 1
Wenn man sich bei einem Spiel trotz der Rivalität zwischen den beiden Teams fair und regelkonform verhält, also an die Regeln hält.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ja ganz einfach, wenn man im Spiel auf die Fairness achtet... versteh ich das jetzt.

Hohmann
Ok. Im Spiel auf die Fairness achten, ok.

Schüler 3
Ja, dass man, zum Beispiel, wenn man auch einen ziemlich sturen Gegner hat, der nicht darauf beharren möchte, dass er einen Fehler gemacht hat, dass man einfach nachgibt, sagt: „Ok, es war dann halt so“, und einfach weiterspielt, dass es keine Probleme gibt.

Hohmann
Ok. Dann betrachten wir uns wieder Frisbee: Was gefällt euch an dieser Sportart?

Schüler 1
Dass man erstens eine Teamsportart, dass man mit Leuten zusammen spielt und dass auch durch diese Passregel und Stoppschritt, dass niemand ausgegrenzt wird und man eigentlich jeden im Spiel mit einbinden muss.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ich habe jetzt eigentlich da zu [Schüler 1]... da stimmen wir jetzt eigentlich überein. Bloß, ich hab noch dazu zu ergänzen, dass es mir recht gut gefällt, dass diese Sportart sehr kontaktarm bis kontaktlos ist.

Hohmann
Ok. Ja?

Schüler 3
Was mir sehr gut gefällt, ist einfach, es ist nicht so wie im Fußball, dass, im Fußball könnte man im Prinzip von hinten von seinem Tor aus einfach zum anderen durchrennen und ein Tor schießen. Das geht durch die Regel, dass man sich mit der Frisbee nicht bewegen kann, natürlich nicht. Und damit werden alle eingebunden.

Hohmann
Also keine Einzelgänge?

Schüler 3
Ja.

Hohmann
Genau. Ok, was gefällt euch denn jetzt eher nicht so... in Frisbee? Negative Sachen, die... ja, Sachen, die euch nicht gefallen haben?

Schüler 1
Dass es manchmal vielleicht zu Streitigkeiten kommen könnte und, dass untereinander geklärt werden muss, dass manchmal Leute sehr stur sein können und beharren, auf ihre Meinungen beharren könnten und auch, dass durch diese Stoppschritt-Regel, dass vielleicht auch zwei Leute eigentlich zusammen durchlaufen könnten.

Hohmann
Ok, ja. Könnte passieren, ja.

Schüler 2
Mir fehlt in diesem Sport persönlich einfach der Schiedsrichter, der noch, der halt das Regelwerk wirklich gut kennt und dann auch dementsprechend entscheiden kann, bzw. notfalls auch, dass man das belässt, aber die Fouls geregelt werden und einfach den Schiedsrichter so gesehen als letzte Stimme bei einer Uneinigkeit lässt.

Hohmann
Ok, das ist eher was positives oder eher was negatives?

Schüler 2
Dass der Schiedsrichter fehlt, das ist eigentlich für mich negativ, weil, wenn jetzt halt, wenn man sich nicht klar ist, dann wird einfach wiederholt und jetzt, es existiert jetzt keine Eindeutigkeit...

Hohmann
Ok, also du siehst es jetzt praktisch als negativen Aspekt, dass der Schiedsrichter fehlt dann?

Schüler 2
Ja.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Also, mir fällt jetzt spontan nichts ein. Aber vielleicht ist es so, dass einfach viel zu oft einfach Foul gerufen wird oder, dass einfach die Regeln viel zu zimperlich dort gehalten werden. Und, ich denke auch nicht, dass der Schiedsrichter wirklich fehlt, weil, durch diese Schiedsrichterlosigkeit lernt man einfach, auf sich selber abzustimmen und zu wissen, wie man das, also, dass man einfach diesen Teamgeist spürt, dass man auch mit der verfeindeten Mannschaft sozusagen arbeiten kann.

Hohmann
Ok. Dann Frage Nummer 6. Die ist jetzt ein bisschen länger, ja. Also, gut aufpassen: Findet ihr, dass das soziale Miteinander oder die sozialen Aktionen im Ultimate Frisbee, zum Beispiel der Spiritkreis, Spirit of the Game, was ich angesprochen habe, die ganzen Reflexionsphasen zwischendrin, das zusammen Regelfinden, dass diese Aktionen bzw. das Miteinander, das wir hier gepflegt haben, Auswirkungen auf das Fairnessverhalten haben?

Schüler 1
Auf jeden Fall. Also...

Hohmann
Ok.

Schüler 1
… ich denke schon, weil durch dieses... durch diesen Spiritkreis und die Selbst... , also dass man diese Selbstlosigkeit, also ohne Schiedsrichter auf dem Feld, dass zwischen den zwei Mannschaften oder zwei Spielern klären muss, finde ich, dass es dieses fair oder was, die soziale Interakt...

Hohmann
… das faire Verhalten, ja...

Schüler 1
… wird halt auch gestärkt, weil man auch einsieht: „Gut, ich habe einen Fehler gemacht und ich stehe dazu und gebe dem Gegner die Frisbee“, und habe dann geht es weiter.

Hohmann
OK.

Schüler 1
Und der Spiritkreis ist so ein... und der Spirit of the Game ist so wie... dass man nochmal reflektiert, was gut geklappt hat und nicht gut geklappt hat, was dann auch nochmal sagt oder, dass man auch selber sagt, was bei einem nicht gelaufen ist.

Hohmann
Ok, ja.

Schüler 2
Also, ich denke jetzt nicht, dass gerade der Spiritkreis dazu beiträgt, dass jetzt wirklich das Spielverhalten fairer wird, sondern mehr der Spirit of the Game, einfach, dass man mental jetzt sagt: „Ich bin jetzt einfach fair“, ist mehr eine mentale Sache...

Hohmann
Ok.

Schüler 2
… als dass dieser Kreis, der wirklich einen Einfluss hat.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ja, ich finde das beides ziemlich gut, auf jeden Fall der Spiritkreis. Der zeigt einfach, man zeigt sich selber sozusagen die Fehler und was man gut gemacht hat, man kann sich darunter verständigen, ohne dass es zu Komplikationen auf dem Spielfeld kommt während dem Spiel. Und, ja.

Hohmann
Ok. Ok, werden wir ein bisschen spezifischer hier jetzt: Inwieweit musstet ihr Rücksicht auf andere Spieler nehmen?

Schüler 1
Schon ein bisschen durch die Kein-Körperkontakt-Regel und, dass man sich, also, dass man auch aufpasst, ob... und guckt, dass keinen irgendetwas passiert einfach. Das versteh ich auch unter dem Sportgeist, dass man, wenn sich, wenn man ein Foul begangen hat, sich hingeht und jemand, und sich entschuldigt und guckt, ob es einem gut geht, dem anderen gut geht.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also, man könnte jetzt darauf Rücksicht nehmen... war ja die Frage?

Hohmann
Genau, also inwieweit musstest du auf andere...

Schüler 2
… Rücksicht nehmen...

Hohmann
Spieler Rücksicht nehmen? Während des Spiels vielleicht, aber auch während anderen Phasen, die wir am Tag hatten. Aufwärmen, die Reflexionsphasen, Übungsspiele oder so was.

Schüler 2
[Jetzt diese eigentlich wirklich jetzt nicht nochmal] extra Rücksicht auf die nehmen musste, da man es ja eigentlich schon jetzt gewohnt ist, jetzt so, zum Beispiel, durch Basketball in der Schule, dass man halt wirklich jetzt nicht auf die Gegner losgehen würde.

Hohmann
Ok.

Schüler 3
Ja, es war doch schon eine Umgewöhnung zu Sportarten wie Fußball, weil man im Fußball doch schon durch Körperkontakt einsteigt und dadurch durch Zweikämpfe den Ball gewinnt. Und hier ist es halt komplett verboten, da muss man Möglichkeiten herausfinden... um an die Schreibe zu kommen. Deswegen musste ich schon Rücksicht nehmen.

Hohmann
Inwieweit musstest du Rücksicht nehmen, also inwiefern?

Schüler 3
Also ich musste halt aufpassen, dass ich nicht diesen Körperkontakt verursache und so wie im Fußball in Zweikämpfe reingehe.

Hohmann
Ok. Gut, dann: Inwieweit musstet ihr mit Anderen kooperieren? Also nicht nur der Mitspieler, sondern vielleicht auch die Gegenspieler.

Schüler 1
Bei Streitigkeiten, zum Beispiel, wenn jemand sagt, es wäre ein Foul gewesen oder ein Travelling, dass

man da sich miteinander auseinander setzt und es auf eine faire Art und Weise versucht zu klären.

Hohmann
Ok. Ja!

Schüler 2
Ja, das Kooperieren mit Gegenspielern, weil es eigentlich halt nur bei Foulsituationen wirklich der Fall muss ich jetzt sagen. Ansonsten ist das ja nicht der Fall. Kooperieren mit Mitspielern ist ganz klar jetzt... wir haben halt diese Mannschaftsding durch die Passspiele.

Hohmann
Durch was?

Schüler 2
Durch die Passspiele muss man mit den anderen kooperieren, also...

Hohmann
Ah, ach so. Ok.

Schüler 3
Ja, die Kooperation war in vielen Situationen sehr wichtig. Gerade bei dem Passspiel habe ich empfunden, dass das einfach... du hattest mehrere Auswahl, du hattest mehrere Möglichkeiten, wohin du die Scheibe passt. Und du musst dir halt genau überlegen, wo ist es das Schlauste, hinzupassen, damit jetzt die Scheibe weiterkommt. Und gerade bei Entscheidungen zwischen zwei Spielern war natürlich auch die Kooperation sehr wichtig.

Hohmann
Ok. Gut. Dann betrachten wir auch mal die Fairness. Wir haben jetzt die gegenseitige Rücksichtnahme, wir haben die Kooperation. Jetzt interessiert mich das faire Verhalten. Also, inwieweit musstet ihr oder war ein faires Verhalten verlangt? An welchen Stellen war das vielleicht besonders zu beobachten?

Schüler 1
Also, natürlich in Foulsituationen oder...

Hohmann
Ok.

Schüler 1
… in Streitigkeiten... also Streitigkeiten, die sich zwischen den zwei Teams, also den zwei Teams auch geben und, dass man halt sich fair in dieser Situation verhält und sich seine Fehler eingesteht und nicht dagegen ankämpft und sagt, dass man nichts falsch gemacht hätte.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ja, also, um die Foulsituation nochmal genauer zu nehmen: Was insbesondere so bei dem Catcher-Spiel, dass da halt dieses zu beobachten war, wenn jetzt gerade der, die Frisbee gefangen hat, aber

wo dann die Frage war: „War der jetzt auf der Linie, hat er übertreten?“, halt sowohl im Feld als auch der Catcher an sich... oder: „gab es davor ein Foul?“.

Hohmann
Ok, ja.

Schüler 3
Ja, ich hab da nicht mehr wirklich viel zu sagen. Es wurde schon alles gesagt, was ich jetzt vorhatte zu sagen. Es... ja.

Hohmann
Ok. So, jetzt würde ich einfach mal was in den Raum schmeißen: Ultimate Frisbee unterstützt das Fairplay untereinander. Was sagt ihr dazu?

Schüler 1
Ich würde sagen, ja! Also...

Hohmann
Ja, ok.

Schüler 1
… durch den... auch wieder durch die Foulsituation, dass es kein Schiedsrichter gibt und man es untereinander klären muss. Also, dass die zwei Parteien sich aussprechen müssen und dass man eine faire Lösung findet, also.

Hohmann
Ok. Faire Lösung finden...

Schüler 1
Also regelkonform.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ich hätte jetzt eigentlich den gleichen Gedanken wie [Schüler 1] gehabt.

Hohmann
Ok, das ist kein Problem.

Schüler 3
Ja, ich würde nochmal gerne die Frage ganz genau hören.

Hohmann
Ok. Also: Ultimate Frisbee unterstützt das Fairplay untereinander. Was sagst du dazu?

Schüler 3
Also, da würde ich schon sagen, ja, weil man einfach sich... dieses Fairplayverhalten, wenn es nicht da ist, dann würde dieses Spiel nicht funktionieren, weil man in vielen Situationen einfach fair entschei-

den muss und es bringt dann nichts, wenn man auf seine eigene Meinung sozusagen beharrt und einfach stur bleibt, sondern man muss fair die Sache abhandeln.

Hohmann
Ok. Ok, warum sollte eurer Meinung nach Ultimate Frisbee in den Schulsportunterricht übernommen werden?

Schüler 1
Weil die Schüler dadurch eine gewisse Selbst... also man muss nicht alles mit den Lehrern klären.

Hohmann
Selbstständigkeit?

Schüler 1
Ja, Selbstständigkeit...

Hohmann
Ok, Selbstständigkeit, ja.

Schüler 1
… lernen, weil man es auch untereinander klären kann und nicht immer einen Schiedsrichter oder den Lehrer im Schulsport braucht. Dass man auch ein bisschen auch fairer wird, dass dieses Miteinander auch wieder gestärkt wird.

Hohmann
Ok. Sehr schön, ja.

Schüler 2
Ja, eigentlich ist es halt schon so, dass jetzt Ultimate Frisbee helfen kann, dass man jetzt in Foulsituationen und auch in anderen Sportarten, dass auch in Alltagssituationen Probleme besser lösen kann und...

Schüler 3
Ja, man sieht immer noch im Alltag viele Unstimmigkeiten, die ziemlich schnell eskalieren, dass auch von inzwischen ziemlich jungen Menschen. Vielleicht Alter 12 oder so und da würde es ziemlich weiterhelfen, diese Sportart im Sportunterricht zu bringen, weil sie zeigt einem einfach, dass es nicht nur durch Worte das... es geht einfach fair, um es zu regeln, man kann es ganz einfach regeln und gerade bei diesen Foulunstimmigkeiten zum Beispiel das... ja.

Hohmann
Ok, ok. Gut. Dann... gibt es noch irgendetwas, was ihr ergänzen möchtet? Haben euch irgendwelche vielleicht gefehlt, was ihr noch ansprechen möchtet? Wünsche? Vielleicht irgendwelche Ideen? Anregungen für mich?

Schüler 1, 2 und 3
[Verneinen durch Kopfschütteln.]

Hohmann
Ok, dann... dann letzte Frage: Wie empfandet ihr diese Art der Befragung? Wir haben jetzt hier ein kleines Gruppeninterview geführt, ein Kleingruppeninterview zu viert.

Schüler 1
Ich finde es gut, dass man nicht nur einzelne Personen befragt, dass man auch, zum Beispiel, sich von den Meinungen anderen ein bisschen inspirieren lassen kann, also, zum Beispiel, der [Schüler 2] hat mir jetzt öfters zugestimmt, was ich nicht schlimm finde, wenn er die gleiche Ansicht darauf hat, finde ich es ok.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ja, es ist halt... ja positiv, dass wir jetzt in so einer kleinen Gruppe sind und nicht einzeln ist, weil ich fühle mich, also halt schon immer so direkt so gegenüber und trau mich dann vielleicht nicht, jetzt alleine meine wirkliche Meinung zu sagen, sondern...

Hohmann
Ok.

Schüler 2
… leichter ginge und sie sind dann böse auf mich oder so. [lacht]
[Die Aussage des Schülers 2 war nur schwer verständlich, da er schnell sehr redete. Folgende Interpretation wurde daher angenommen: Der Schüler begrüßt diese Art der Befragung, da er hier sich mehr traut, etwas zu sagen und dadurch die Möglichkeit hat, eher seine Meinung vorbringen zu können. In einem Einzelgespräch würde für ihn das vermutlich nicht so zufriedenstellend verlaufen, weshalb er befürchten würde, dass ich ihm wegen seiner Schüchternheit und der daraus resultierenden Wortkargheit böse sein könnte. Diese Folge wäre von meiner Seite aus zu verneinen, was er durch sein Lachen unterstützt.]

Hohmann
Ne ok, gut. Ja, also du hast in der Gruppe eher so die Möglichkeit was sagen zu können?

Schüler 2
Ja.

Hohmann
Ja, ok. Ja.

Schüler 3
Ja, in einer Gruppe von mehreren Personen ist es meistens recht praktisch, da man sich untereinander auch abstimmen kann. Man sieht sozusagen auch die Meinung der anderen. Man gibt nicht einfach seine Antwort ab und das war es dann, man erkennt einfach, ob man eine ganz gezwiespaltene Meinung hat oder, ob die übereinstimmt.

Hohmann
Ok. Gut, dann... falls ihr keine Fragen mehr habt, war es das von meiner Seite aus, ich bedanke mich!

Kleingruppeninterview 5

Hohmann
Ok, fangen wir mal direkt an. Ihr seid zu zweit. Ganz kurz: Regeln habe ich zum Teil schon angesprochen gehabt. Wenn Fragen sind, fragt direkt nach, wenn irgendetwas unklar ist. Wenn... lasst den anderen bitte ausreden, ja. Ich werde jetzt ein paar Fragen allgemein zum Spiel stellen, aber auch so, was wir die letzten Tage gemacht haben. Ihr könnt alles sagen, was ihr wollt, ja. Haltet euch nicht zurück, ihr könnt direkt positive oder negative Sachen direkt sagen, ja. Es wird hier nichts irgendwie jetzt schlecht bemängelt, ich werde es nur mitschreiben und aufnehmen. Ansonsten, bei Fragen direkt fragen. Wenn ihr eine Frage nicht verstanden habt, fragt nach, ich tue sie gerne noch einmal stellen, genau. Falls keine Fragen sind, können wir anfangen.

Schüler 1
Ist es aber nicht blöd, wenn es halt bei der Aufnahme halt wiederholt wird? Also wenn ich nochmal Frage.

Hohmann
Kein Problem.

Schüler 1
Ok.

Hohmann
Das ist überhaupt kein Problem.

Schüler 1
Ok.

Schüler 2
Das es so windig ist auch kein Problem?

Hohmann
Kein Problem. Deswegen versuchen wir jetzt so ein bisschen das hier im Windschatten das alles aufzunehmen. Ok.

Schüler 2
Ok.

Hohmann
Erste Frage: Was macht ihr so an Sport in eurer Freizeit?

Schüler 1
Also ich mache ehrlich gesagt gar kein Sport.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Aber ab und zu spiele ich halt Basketball oder so halt, mit Freunden oder so.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also ich spiele immer mit Freunden Fußball und mit Nachbarn fast täglich. Dann habe ich viermal die Woche Leichtathletiktraining und dann noch einmal Basketball-AG mit Herr Seither.

Hohmann
Ok. Gut, dann können wir schon direkt zu zweiten Fragen gehen: Nennt mir doch einfach mal zwei positive Ereignisse aus der Projektwoche. Ganz egal was. Irgendetwas, was euch positiv aufgefallen ist.

Schüler 1
Also, am Anfang habe ich halt gedacht, dass es halt scheiße ist Ultimate Frisbee.

Hohmann
OK.

Schüler 1
Aber es hat mich halt überzeugt, das macht halt jede Menge Spaß und, wenn die Teams fair sind, dann ist alles perfekt.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also nur zwei? Also ich fand es...

Hohmann
Du kannst auch gerne mehr sagen, also ich wollte euch nicht auf zwei begrenzen. Wenn du mehrere Sachen hast, gerne.

Schüler 2
… ok. Also ich fand es gut, dass das, also mit der Fairness und so, fand ich sehr sehr gut. Weil man dann halt lernt, wirklich fair zu sein. Und auch auf die anderen zu hören und aber trotzdem auch zu wissen, was richtig ist.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Und, dass man so im Team spielen muss. Also, dass nicht wie beim Fußball, Handball oder so, einer alles machen kann, wenn er gut ist. Sondern, dass halt alle was machen müssen.

Hohmann
Ok. Ok, wie sieht es mit negativen Sachen aus? Was hat euch überhaupt gar nicht gefallen?

Schüler 1
Halt, wenn die Teams halt nicht fair waren und immer sozusagen nur zwei gut halt zusammen gespielt haben und die anderen halt nichts gemacht haben.

Hohmann
Also wenn die Teams nicht fair sind?

Schüler 1
Ja.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ich fand dass mit dem Pilz etwas kompliziert, aber ich glaub, das lag an mir. [lacht]

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Aber sonst fand ich eigentlich alles gut.

Hohmann
Ok, muss ich dann auch ergänzen: Das ist so eine relativ fortgeschrittene Übung, die eben in der Regel vor Wettkämpfen als Aufwärmübung genommen, einfach nur, damit man ein bisschen reinkommt. Aber du hast Recht, ist auf jeden Fall sehr anspruchsvoll die Übung, ja. [Schüler 2 lacht] Deswegen war ich am Anfang auch ein bisschen am überlegen, ob ich es einbaue. Aber, ich finde, die hat auch sehr gut geklappt. So nach den ersten zwei, drei Durchgängen relativ flüssig. Ok, gehen wir ein bisschen weg von Frisbee, allgemein: Wie oder was versteht ihr unter dem Begriff Fairness? Ganz allgemein.

Schüler 1
Wenn man in einer Mannschaft halt zusammen spielt und es wenig Fouls gibt und wenn halt ein schöner Sieg entsteht.

Hohmann
Ok, schöner Sieg.

Schüler 2
Also ich finde Fairness, wenn man generell quasi so gut wie keine Fouls macht und wenn man das zumindest aber auch selbst schon direkt zugibt, wenn man Fouls macht. Also, dass man nicht wartet, bis der andere irgendetwas sagt, sondern es selbst es direkt weiß quasi.

Hohmann
Ok. Ok, wie sieht es aus jetzt mit dem Begriff des Fairplay? Ist ein bisschen anders also die Fairness. Was versteht ihr unter dem?

Schüler 1
Da muss ich kurz nachdenken.

Schüler 2
Ja halt...

Hohmann
Dreh dich grade mal ein bisschen, damit man dich vielleicht ein bisschen... [Zu Schüler 1]

Schüler 1
Ok.

Hohmann
Genau. Oder kannst du allgemein ein bisschen näher umsetzen?

Schüler 2
Ja, Fairplay denk ich halt, wenn jetzt, zum Beispiel, das ganze Team fair spielt und jeder halt das auch weiß, dass er halt das zugibt, wenn er ein Foul macht oder halt auch, wenn ein anderer ein Foul macht im Team oder im anderen Team. Und, dass man halt nicht irgendwie wartet oder so.

Hohmann
Ok.

Schüler 1
Also ich verstehe unter Fairplay halt, wenn man halt versucht, Fouls zu umgehen. Weil es gibt ja manche, die wollen halt mit Absicht foulen und das finde ich halt nicht so schön.

Hohmann
Ok, ok.

Schüler 2
Ja.

Hohmann
Gut. Gehen wir direkt zu Ultimate Frisbee: Was gefällt euch an der Sportart?

Schüler 1
Erstens, dass man halt im Team spielen muss.

Hohmann
Ok, also Teamwork vielleicht?

Schüler 1
Ja.

Hohmann
Ok, Teamwork. Ok, noch was?

[Schüler 1 verneint durch Kopfschütteln]

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also ich finde, das mit, dass man so fair sein muss und, dass man auch, also, dass man alles selbst entscheiden muss und es keinen Schiedsrichter gibt, gut.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Und dadurch ist man halt eher frei und... ja. Ich finde es auch gut, dass man da halt viel laufen muss, weil mir das gefällt.

Hohmann
Ok, also viel laufen ist immer schön. Ok. Dann kannst du zu uns ja mal ins Training kommen, da wirst du sehr viel laufen.

Schüler 2
[lacht]

Hohmann
Kennst es ja schon.

Schüler 2
Ja.

Hohmann
Ok, eine bisschen längere Frage: Also, genau zuhören, ich lese sie auch gern ein zweites Mal vor. Findet ihr, dass das soziale Miteinander oder die sozialen Aktionen im Ultimate Frisbee, also, zum Beispiel, der Spiritkreis, aber auch die Reflexionsphasen, die ich zwischendrin immer eingebaut habe nach jeder kleinen Übung, ja, der Spirit of the Game, dieser faire Gedanke, ja, oder auch das Regelfinden zusammen, dass diese ganzen Sachen Auswirkungen auf das Fairnessverhalten haben?

Schüler 1
Also in der Regel schon.

Hohmann
Ok. Kannst du das auch vielleicht kurz begründen?

Schüler 1
Also halt... was war nochmal die Frage, also ganz am Anfang?

Hohmann
Ok. Also, findet ihr, dass das soziale Miteinander oder soziale Aktionen im Ultimate Frisbee, was ich zwischendrin immer wieder eingebaut habe, dass das Auswirkungen auf das Fairnessverhalten hat?

Schüler 1
Ach so, ja. Außer einer macht halt mit Absicht Fouls oder so und dann...

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also, ich denke auch, dass das positive Auswirkungen hat. Dass man dadurch fairer wird, weil, wenn man halt jetzt gezielt auch alles anspricht, dann kann man sich ändern, zum Beispiel, wenn jetzt einer ganz unfair ist und keiner sagt es dem, dann kann er das ja auch nicht wissen und dann kann er sich ja auch nicht ändern.

Hohmann
Ok, sehr schön. Ok, dann nochmal ganz kurz zurück: Was gefällt denn euch an Ultimate Frisbee eher nicht so? Wir hatten es gerade angesprochen, die positiven Sachen. Was gefällt denn euch jetzt eher nicht so? [Frage 5]

Schüler 2
Generell an der Sportart oder jetzt hier?

Hohmann
Genau, generell an der Sportart.

Schüler 1
Was ich vielleicht ein bisschen vermisse ist, weil beim Basketball darf ja ja drei Schritte machen oder im Handball, das könnte man beim Ultimate Frisbee auch einbauen, finde ich.

Hohmann
Ok, bei Basketball darfst du das nicht, da hast du auch nur einen Sternschritt, ok. Ok, also du würdest hier gern bisschen mehr Schritte mit der Scheibe haben wollen?

Schüler 1
Ja.

Hohmann
Ok, gut.

Schüler 2
Ich weiß nicht so... Ja, vielleicht, dass mehr mitspielen könnten und, dass man auch halt Schritte machen dürfte.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Das fände ich gut, aber... ja...

Hohmann
Ok.

Schüler 2
… weiß nicht so.

Hohmann
Kein Problem. Gut, dann wird es ein bisschen spezieller jetzt: Inwieweit musstet ihr Rücksicht auf an-

dere Spieler nehmen? Während des Spiels, aber auch außerhalb von dem Spiel. Also, zum Beispiel, in irgendwelchen Übungsphasen oder, wo wir kleine Spiele ausprobiert haben, oder beim Aufwärmen.

Schüler 1
Also, in den Übungsphasen musste man viel Rücksicht nehmen, weil, wenn es jemand halt nicht versteht, dann könnte man es ihm halt nochmal erklären. Und ich finde es halt nicht gut, wenn man dann halt einen anmeckert oder so.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also, generell finde ich muss man halt sehr viel Rücksicht auf andere nehmen. Halt, wenn einer Foul ruft, zum Beispiel, dass man dann auch wirklich stehen bleibt und auch guckt, ob man selbst findet, dass es ein Foul war oder nicht. Und das dann auch sagt. Also wenn jetzt alle weiterspielen, ist ja nicht so wirklich Rücksicht nehmen.

Hohmann
Ok. Ok, wie sieht es mit der Kooperation aus? Inwieweit musstet ihr mit anderen kooperieren? Also, sowohl mit dem Mitspieler, als auch vielleicht mit dem Gegenspieler.

Schüler 1
Was meinen sie mit kooperieren?

Schüler 2
Halt das Hin und Her oder?

Hohmann
Genau. Kooperieren bedeutet so viel wie das miteinander Arbeiten.

Schüler 1
Ach so.

Schüler 2
Also, zum Beispiel, jetzt, dass man quasi, wenn man jetzt irgendwie ein Foul macht, also, wenn einer Foul ruft, dass man dann stehen bleibt, damit die bei einem auch stehen bleiben.

Hohmann
Ok, das wäre jetzt...

Schüler 2
Oder...

Hohmann
Wäre das jetzt zu Kooperation? Kooperation bedeutet mehr so das miteinander Arbeiten, so zusammen was machen, zusammen vorankommen.

Schüler 2
Jetzt im Team oder mit verschiedenen Teams?

Hohmann
Es geht darum, mit dem Mitspieler, aber auch mit dem Gegenspieler, ja. Also...

Schüler 2
Mit dem Mitspieler finde ich vielleicht, dass man halt viel passen muss, weil man sonst nicht vorankommen kann bei dem Spiel. Und generell: Man muss immer gucken, wo die Mitspieler sind und man darf jetzt nicht sagen: „Zu dem einen passe ich nicht, den mag ich nicht“, sondern man muss halt wirklich dazu eingehen.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Und bei Gegenspielern... weiß nicht [lacht]. Vielleicht, dass man beim Foul stehen bleibt, aber...

Schüler 1
Also, ich finde es auch sehr gut, dass man halt mit dem Team kooperieren muss, weil man erreicht zusammen einen Punkt und es ist halt sozusagen ein Erfolgserlebnis auch.

Hohmann
Ah ok, ja.

Schüler 1
Und bei den Gegenspielern... ich weiß auch nicht so genau.

Hohmann
Ok, jetzt nehmen wir mal ein bisschen mehr die Fairness so in den Fokus: An welchen Stellen bzw. inwieweit war ein faires Verhalten verlangt? Nicht direkt von mir, ja, sondern allgemein von der Situation. An welchen Stellen war das vielleicht besonders zu beobachten?

Schüler 1
Ich glaube, als wir das erste Mal Catcher gespielt haben...

Hohmann
Ok, Catcher.

Schüler 1
… fand ich, weil das war irgendwie auch komisch, wenn einer am Boden gelegen hat, haben sich alle sofort entschuldigt und so und das fand ich auch schön eigentlich, weil es halt kaum Fouls gab oder so.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Was war die Frage? [lacht]

Hohmann
Also, inwieweit jetzt ein faires Verhalten verlangt war?

Schüler 2
Also, ich fand, dass halt... ja... ne, das hab ich schon 1000-mal gesagt mit den Fouls. Also, da muss man halt fair sein bei den Fouls und... ja, generell auch, dass man jetzt die Frisbee-Scheibe nicht wegwirft oder so was.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Und dann halt direkt dableibt oder halt, dass man jetzt die anderen auch weiterspielen lässt und dann, wenn man irgendwie jetzt, wenn die anderen einen Punkt gemacht haben, dass man dann auch zurückgeht und dann die anderen dann weiterspielen können und nicht ewig warten müssen.

Hohmann
Ok. Ok, das waren jetzt alles Sachen während dem Spiel. Gibt es vielleicht irgendwelche Situationen, zum Beispiel, jetzt bei in Übungsphasen, ja, wo ein bisschen Fairness verlangt wurde? Oder auch unser Spiritkreis oder in unseren Reflexionsphasen. Gab es da bestimmte Momente, wo jetzt die Fairness besonders zu beobachten war?

Schüler 1
Da fällt mir jetzt halt jetzt gerade Nichts besonderes ein.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Also, ich fand beim Spiritkreis, war halt sehr fair, dass halt jeder, der wollte, was sagen durfte. Also, wenn ich jetzt unbedingt was sagen gewollt hätte, hätte ich das sagen können und das hätte mir, glaube ich, jeder erlaubt.

Hohmann
Ok, ja. Ok... ok, jetzt werfe ich einfach mal eine kleine Behauptung in den Raum: Ultimate Frisbee unterstützt das Fairplay untereinander. Was sagt ihr dazu?

Schüler 1
Also es trifft schon zu, weil es gibt ja keinen Schiedsrichter und man ist halt dazu angewiesen halt selber Probleme zu klären.

Hohmann
Ok. Ja?

Schüler 2
Ja, also ich finde eigentlich, dass es genauso ist. Man musst halt wirklich halt fair sein, weil sonst kann das Spiel auch nicht funktionieren. Wenn halt die ganze Mannschaft, eine Mannschaft die ganze Zeit sagt: „Das war kein Foul“, oder so und das nie zugibt und dann kann halt kein richtiges Spiel entstehen und dann wollen die anderen vielleicht auch irgendwann nicht mehr spielen.

Hohmann
Ok, ok. Warum sollte eurer Meinung nach Ultimate Frisbee in den Schulsportunterricht übernommen

werden? Wir haben es zwar „nur“ als Projektwoche gemacht, ja. Aber, wenn man es jetzt in den alltäglichen Schulsportunterricht übernehmen würde... warum?

Schüler 1
Weil es erstens halt das Zusammenspiel halt stärkt, also man ist halt dazu angewiesen halt im Team was zu erreichen.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ich glaube, das mit dem Fairplay führt auch dazu, dass man dann sehr, sehr beruhigt ist oder sich nicht immer aufregt und so, was vielleicht in der Schule auch gut ist. Und generell entspannter ist wahrscheinlich auch. Und, ich denke, dass man generell auch mal so neue Sachen im Schulsport ausprobieren soll. Also, wir spielen fast immer nur Fußball, Basketball oder Handball und machen nie irgendwelche Sachen, die wir fast nie machen, weil Fußball und Basketball spielen wir auch in der Freizeit fast immer. Und... ja, also so was Neues könnte man auch mal, finde ich, im Schulsport machen.

Hohmann
Ok. Gut, dann wäre es das dann schon fast. Zwei kleine Fragen: Gibt es noch irgendetwas, was euch aufgefallen ist? Was vielleicht in der Befragung nicht zu Wort kam oder was ihr noch gerne nachtragen möchtet?

Schüler 1
Also, ich hätte dazu nichts.

Hohmann
Irgendetwas, was ich vielleicht angesprochen habe oder ihr nicht ansprechen konntet?

Schüler 2
Ja, dass es, also, wir hatten auch recht viel Glück, fand ich. Also, das mit dem Wind war jetzt nicht so gut, aber sonst halt mit der Sonne und so, wir haben immer das Beste daraus gemacht und nicht gleich irgendwer gesagt: „Das ist zu windig, jetzt ich will nicht mehr“.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Und wir haben uns auch immer gut aufgewärmt, das macht man so im Schulsport ja nicht. Aber da, ist ja auch nicht viel Zeit zu [lacht]. Ja, aber ich fand es gut.

Hohmann
Ok. Dann würde ich euch zum Abschluss noch bitten mir zu sagen, wie ihr diese Art der Befragung fandet.

Schüler 1
Also ich fand es eigentlich, eigentlich war es in Ordnung, ja.

Hohmann
Ok. Kannst du das vielleicht kurz begründen?

Schüler 1
Erstens, sie haben uns halt viel Zeit gegeben, halt darüber nachzudenken... ja.

Hohmann
Ok.

Schüler 2
Ja, ich fand es eigentlich auch gut, weil man konnte immer nachdenken [lacht], besonders, weil ich immer als Zweites antworte [lacht] und ja, ich finde es gut, dass wir hier so zwischen den Bäumen sitzen, weil dann können wir so ein bisschen abgetrennt überlegen und haben auch nicht ganz so Wind vielleicht.

Hohmann
Ok. Alles klar. Dann bedanke ich mich, vielen Dank!

Schüler 1
Bitte.

Schüler 2
Ok.

Kategorisierung

Frage 2
„Nennt mir zwei positive Ereignisse aus der Projektwoche!“

Ich fange mal an. Halt so Teamwork und halt, dass man neue Sachen lernt so in der Art. Halt, dass man auch ein bisschen so Technik lernen muss und dass da nicht einfach nur so eine Frisbee rumwerfen muss. (KGI1S1)
[Teamwork, Neues Erlernen]

Also mir hat gefallen, dass hier jeder Spaß gehabt hat, also das ist sehr aufgefallen. Dass hier keiner unzufrieden war und halt auch jeder gut mitgemacht hat. (KGI1S2)
[Spaßfaktor, Aktive Teilnahme]

Mir hat... ich finds jetzt halt gut, dass man nicht dieses eintönige Frisbee-Werfen einfach nur gemacht, sondern, dass wir auch die verschiedenen Wurfarten gelernt haben, die zusammen geübt haben und dass wir einfach Spaß miteinander hatten beim Spielen. (KGI1S3)
[Neues Erlernen, Spaßfaktor]

Viel gelernt und mit dem Team zu spielen und halt fair zu sein, weil ohne diesen Schiedsrichter muss man halt auch im Team und mit dem Gegner zusammen arbeiten. (KGI2S1)
[Neues Erlernen, Teamwork, Fairplay]

Also ich fand die Würfe halt, also halt Vorhand und Over-Head-Wurf fand ich so halt zum Neulernen am Besten. (KGI2S2)
[Neues Erlernen]

Also ich fand halt, dass man halt gelernt hat, wie Frisbee mit der Fairness und mit den Regeln ist, eigentlich sehr gut, auch wenn es halt, wenn sich manche gegen diese Sachen weigern, ein bisschen problematisch finde, aber im Grunde ist es ganz gut. (KGI2S3)
[Neues Erlernen, Fairplay]

Also ich fand, das Pilzspiel sehr gut, hat viel Spaß gemacht, weil man da zusammen gespielt hat und auch auf den anderen gucken mussten. Wo der halt hingelaufen ist. Und jetzt gerade, als sie noch dabei waren, als wir noch das Catcher-Spiel gespielt haben, hat es viel Spaß gemacht, weil die anderen einfach fair gespielt haben und nicht wie am Anfang die ganze Zeit Foul reingerufen haben. (KGI3S2)
[Übungsform *Pilz*, Teamwork, Gegenseitige Rücksichtnahme, Spaßfaktor]

Ich fand das erste Einwerfen gut, weil man da halt mal das erste Mal eine Frisbee richtig geworfen hat und das erste Mal Catcher, wo wir das Alles dann angewendet haben. (KGI3S3)
[Erstes Einwerfen, Spielform *Frisbee-Catcher*]

Also ich fand gut, weil, also ich hatte davor noch nie so wirklich aktiv Frisbee gespielt, sondern einfach nur ab und zu bisschen hin und her geworfen. Und ja, so mal als Sport zu spielen oder im Team, das macht viel Spaß und man muss sich halt mit dem Team koordinieren und zusammenzuspielen, Absprache und... ja, so, es war echt cool. (KGI3S1)
[Teamwork, Neues Erlernen, Spaßfaktor]

Dass man diesen Sport kennen gelernt hat, also den neuen Sport kennen gelernt hat, der sich von den anderen Mannschaftssportarten schon unterscheidet. (KGI4S1)
[Neues Erlernen]

Also klar, dass man jetzt den Sport halt eben kennen gelernt hat, das ist schon klar. Aber was damit positiv war jetzt... Unterschied war einfach jetzt, auch dass, jetzt irgendwie keiner ausgegrenzt wurde in der Art des Spiels, sondern das jeder mal zu jedem gepasst hat. (KGI4S2)
[Keine Ausgrenzung]

Ich fand einfach die Erklärung dieser Sportart sehr ausführlich und gut. Die Spiele haben eigentlich alle gut gepasst. Und die Ausführung war meistens auch sehr gut. (KGI4S3)
[Erklärung der Sportart (Einführung), Wahl der Spielformen]

Also, am Anfang habe ich halt gedacht, dass es halt scheiße ist Ultimate Frisbee. Aber es hat mich halt überzeugt, das macht halt jede Menge Spaß und, wenn die Teams fair sind, dann ist alles perfekt. (KGI5S1)
[Spaßfaktor]

Also nur zwei? Also ich fand es... ok. Also ich fand es gut, dass das, also mit der Fairness und so, fand ich sehr sehr gut. Weil man dann halt lernt, wirklich fair zu sein. Und auch auf die anderen zu hören und aber trotzdem auch zu wissen, was richtig ist. Und, dass man so im Team spielen muss. Also, dass nicht wie beim Fußball, Handball oder so, einer alles machen kann, wenn er gut ist. Sondern, dass halt alle was machen müssen. (KGI5S2)
[Fairplay, Teamwork, Gegenseitige Rücksichtnahme]

Frage 3
„Nennt mir zwei negative Ereignisse aus der Projektwoche!“

Halt mir jetzt direkt auch nicht. Beim Aufwärmen war es immer mir immer morgens immer etwas schwerfällig, aber es ist ja gut, das Aufwärmen. (KGI1S1) [S2 und S3 gaben keine Punkte an.]
[Morgenmuffel]

Es wurde sich nicht immer auch an die Regeln gehalten, also, dass Spieler auch halt, wenn es hieß „Ahja, das wäre jetzt das und das“, dass es ignoriert wurde, einfach weiter gespielt wurde manchmal. (KGI2S3)
[Einhaltung der Regeln]

Es ist halt auch scheiße, wenn halt jetzt eh zwei Stück nur Scheiß machen und kein Bock haben und jetzt zum Beispiel gegen die Frisbee treten und dann hat halt die andere Mannschaft den Ball und... die Frisbee und das macht dann halt für den Rest der Mannschaft keinen Spaß. (KGI2S2)
[Fehlende Teilnahme/ Motivation]

Also das was [Schüler 2] gesagt hat, möchte ich auch nochmal ansprechen. Und zwar, dass, wenn Leute im Team nicht mit im Team kooperieren und nur zu zweit arbeiten und halt nicht mit dem Team arbeiten wie gesagt und dann, dass dann die Frisbee relativ schnell zu Boden geht und dass dann halt keine Chance ist, das Spiel für sich zu entscheiden. (KGI2S1)
[Fehlende Kooperation]

Soll ich wieder anfangen? Mir hat es nicht gefallen, dass manche einfach nicht aufgehört haben, also weiter zu spielen, wenn jemand Foul gerufen hat. Und dann teilweise beleidigt haben. Oder sich nicht an die Regeln gehalten haben und ja... (KGI3S2)
[Einhaltung der Regeln, Fehlende Rücksichtnahme]

Mir hat es nicht gefallen, dass es manche gibt, die das viel zu ernst nehmen, die dann auch jedes Foul oder jedes mal, wenn man irgendetwas sagt, halt zum Beispiel Foul, jedes mal diskutieren müssen oder keine Ahnung was. (KGI3S3)
[Fehlende Rücksichtnahme, Fehlende Kooperation, Kein Fairplay]

Ja, also das mit den Fouls, wollte ich auch ansprechen, dass einfach nicht darauf gehört wurde und ansonsten fand ich noch, was nicht so gut war, wenn wir mal ein Spiel gespielt haben und wir haben ein Team in der Unterzahl war, dann war es schon schwer dagegen zu spielen. (KGI3S1)
[Fehlende Rücksichtnahme, Fehlende Kooperation, Unterzahlspiel]

Jetzt als einzigen negativen Punkt wo das Spiel zeitweise einmal mehr oder weniger abgebrochen wurde... (KGI4S2) [Während den Interviews, als ein Schüler mit der Frisbee gelaufen ist, vgl. KGI4S1)]
[Spielabbruch, Einhaltung der Regeln]

Ja, ich kann das gleich nochmal ansprechen, aber was ich, was mir negativ aufgefallen ist, dass einfach jetzt so vorletzte und letzten Tag hat sich das einfach ein bisschen gezogen, dass alle nicht mehr so die Motivation hatten, das Spiel durchzuziehen. Und dazu: Ich habe nur mitbekommen, dass jemand scheinbar mit der Frisbee über den Platz gelaufen ist und dann keiner mehr Lust darauf hatte. Da habe ich jetzt auch nicht mehr... (KGI4S1)
[Fehlende Teilnahme/ Motivation]

Halt, wenn die Teams halt nicht fair waren und immer sozusagen nur zwei gut halt zusammen gespielt haben und die anderen halt nichts gemacht haben. (KGI5S1)
[Fehlende Teilnahme/ Motivation, Fehlende Kooperation]

Ich fand dass mit dem Pilz etwas kompliziert, aber ich glaub, das lag an mir. [lacht] Aber sonst fand ich eigentlich alles gut. (KGI5S2) [Übungsform *Pilz*]

Frage 4
„Was versteht Ihr unter dem Begriff *Fairness*?“

Also ich stell mir halt vor, dass jeder halt dem anderen zuhört, was er zu sagen hat. Also, wenn man halt ein Foul anspricht oder sonstiges. Dass man halt dann auch zuhört und den anderen ausreden lässt. Und ja, halt, dass man jetzt auch nicht mit Absicht foult oder die Hand mal reinstreckt. Einfach die Regeln beachten. (KGI1S2)
[Beachten der Kommunikationsregeln, Vermeiden von Fouls, Einhalten der Regeln]

Ich kann da eigentlich nur zustimmen. Fairness ist halt so was was... unter dem Begriff versteht man eigentlich halt sich an die Regeln halten auch. Und jetzt nicht hingehen, wenn jemand einem halt den Wurf versaut hat, dass er einem die Frisbee geblockt hat oder, dass die Frisbee halt während dem Wurf verwischt wurde von ihm, dass man ihn nicht direkt beschimpft oder ausrastet. Sondern halt auch sagt: Ok, hast du gut gemacht, das ist fair. (KGI1S3)
[Einhalten der Regeln, Vermeiden von verbalen/ körperlichen Auseinandersetzungen]

Halt, wie gesagt, auch, dass man auch Fouls selbst ansagt, auch wenn es jetzt mal für einen jetzt nicht so die perfekte Situation ist, dass es für einen jetzt sozusagen eigentlich negativ ist für den Spielverlauf. Aber, dass man halt auch ehrlich ist, wenn es wirklich so war. (KGI1S1)
[Ehrlichkeit]

Dass man ehrlich ist. Auch, wenn es nicht unbedingt gut für einen ist. (KGI1S1)
[Ehrlichkeit]

Die Regeln halt in jeder Sportart halt auch beachten. (KGI1S2)
[Einhalten der Regeln]

Dass man mit seinem Mitspieler so umgeht, wie man halt selbst mit einem umgehen würde. Und, dass halt Regeln akzeptiert werden und man halt auch akzeptiert, wenn man was falsch gemacht hat. (KGI2S3)
[Einhalten der Regeln, Gegenseitige Achtung, Akzeptanz eigener Fehler]

Also ich finde es auch, dass sich an die Regeln gehalten werden sollte, auch, wenn es manchmal vielleicht unbeabsichtigt passiert, dass es dann... trotzdem finde ich es immer noch fair, dass sich versucht wird, an die Regeln zu halten, weil ich hatte es schon einmal erlebt, dass Teams sich halt komplett absichtlich nicht an die Regeln gehalten haben. (KGI2S2)
[Einhalten der Regeln]

Ja, dass, wie die zwei schon gesagt haben, dass man sich halt auch an die Regeln hält und wem man was falsch gemacht hat aus Versehen, dass man es auch zu gibt. Zum Wohle des Teams auch und nicht, um seinen eigenen Stolz, das dann verneint. (KGI2S1)
[Einhalten der Regeln, Ehrlichkeit]

Ja, also, dass man nicht zu den anderen Leuten mit denen man spielt nicht beleidigend zu werden und einfach, wenn man, zum Beispiel, mal gefoult hat, dann sich auch zu entschuldigen dafür und zuzugeben, dass man ihn gefoult hat und nicht einfach anlügen und sagen, dass alles gut ist und man nichts gemacht hat. (KGI3S1)
[Vermeiden von verbalen/ körperlichen Auseinandersetzungen, Ehrlichkeit, Akzeptanz eigener Fehler, Gegenseitige Achtung]

Fairness, ein Geben und Nehmen praktisch. (KGI3S3)

Dass man zueinander nett ist, auch wenn der andere jetzt gefoult hat und er das dann auch eingesteht. Und, dass wenn man dann selbst gefoult wird das auch zugibt. Und quasi nicht diese schlechte Luft entsteht, dass man Fehler ansprechen kann. Und die anderen dann nicht direkt böse werden oder so. (KGI3S2)
[Gegenseitige Achtung, Ehrlichkeit]

Wenn zwei Parteien gleichberechtigt werden und man sich aber auch gegenüber anders respekt... , also Respekt und... also... man irgendwie gegeneinander schon ein bisschen Rivalität hat, also, aber auch miteinander klar kommt und alles, also, dass es richtig nach den Regeln konform ist. (KGI4S1)
[Einhalten der Regeln, Gleichberechtigung]

Ja, dass halt, wenn man jetzt auch sehr verfeindet ist mit dem Gegenüber, aber ein Fehler gemacht hat, zum Beispiel ein Foul, dass man auch einfach sagt: „Ja ok, es war ein Foul“, und jetzt nicht halt darauf bestreitet, dass es jetzt Nichts war und halt seinen Fehler einsieht. (KGI4S2)
[Akzeptanz eigener Fehler, Ehrlichkeit]

Ja, ich versteh darunter ganz einfach die freundschaftliche Feindlichkeit sozusagen. Man... man ist zwar verfeindet mit dem gegnerischen Team, aber man sollte sie trotzdem so behandeln wie man die eigenen Teammitglieder sozusagen behandeln oder einfach Respekt haben sollte. (KGI4S3)
[Gegenseitiger Respekt]

Wenn man in einer Mannschaft halt zusammen spielt und es wenig Fouls gibt und wenn halt ein schöner Sieg entsteht. (KGI5S1)
[Teamwork, Vermeiden von Fouls]

Also ich finde Fairness, wenn man generell quasi so gut wie keine Fouls macht und wenn man das zumindest aber auch selbst schon direkt zugibt, wenn man Fouls macht. Also, dass man nicht wartet, bis der andere irgendetwas sagt, sondern es selbst es direkt weiß quasi. (KGI5S2)
[Vermeiden von Fouls, Ehrlichkeit]

„Was versteht Ihr unter dem Begriff *Fairplay*?“

Fairplay ist zum Beispiel, wenn man jetzt einen gefoult hat oder so, dass man dann halt auch das zustimmt und dann die Frisbee halt dem anderen gibt oder den Ball, je nachdem welche Sportart. (KGIS2)
[Ehrlichkeit, Akzeptanz eigener Fehler]

Ja, würde jetzt auch sagen, das, was der [Schüler 2] gesagt hat und soweit eigentlich auch relativ die Argumente wie beim andren, halt dass man auch ehrlich ist immer und jetzt auch nicht die Gegner beschimpft oder einfach auch mal damit klarkommt, dass man verloren hat. Man kann sich ja ärgern, aber man muss ja jetzt nicht alles dann auf irgendjemand anderen schieben oder so, sondern einfach einsehen, dass man auch verloren hat. (KGIS1)
[Ehrlichkeit, Akzeptanz eigener Fehler, Vermeiden von verbalen/ körperlichen Auseinandersetzungen]

Faires Spielen im Spiel, also, wenn einer jetzt zum Beispiel, es ist bei jeder Art von Spiel, bei Fußball, bei Frisbee, bei Handball, Volleyball, bei allem halt, dass man halt die Fairness auch im Spiel anwendet und dann auch nicht, wenn man es kann, zum Beispiel beim Tennis war es so und mein Lehrer hat immer so, wenn wir gegen ihn gespielt haben, aus Spaß immer so die Bälle so angeschnitten oder irgendwie so geschossen, dass man die gar nicht bekommen kann, also, dass fortgeschrittene Spieler auch faire Techniken nutzen und nicht unfaire Techniken, die jetzt noch nicht so fortgeschrittene Leute gar nicht anwenden können oder fangen können oder so was. (KGI2S1)
[Aktive Umsetzung von Fairness]

Ich finde es, dass, wenn auch... Fairplay ist es, wenn Schiedsrichter mal einen Fehler macht und, zum Beispiel, Einwurf oder irgendetwas für die falsche Mannschaft gibt und man dann selbst zugibt und sagt: „Ja, sorry, ich war zuletzt am Ball“, und, dass man dann, obwohl man einen Vorteil hätte dadurch, es trotzdem fair gestaltet. (KGI2S3)
[Ehrlichkeit, Aktive Umsetzung von Fairness]

Ich mache ja auch Judo und es ist halt, wenn man halt jetzt zum Beispiel Sachen anwendet, die jetzt der Schiedsrichter so halt... also im Verborgenen macht und nicht sieht, zum Beispiel, wie schnell im Stehen Hebeln oder so was, und das ist halt nicht ok, weil die anderen halt das zum Beispiel vielleicht noch nicht kennen oder halt einfach gegen die Regeln ist. (KGI2S2)
[Einhalten der Regeln]

Also ich würde es auf das gleiche beziehen, mit den Fouls. Dass man halt selbst das eingesteht und die anderen auch. (KGI3S2)
[Ehrlichkeit, Akzeptanz eigener Fehler]

Ich würde mal sagen, dass man versucht Fouls zu vermeiden. Wenn es halt nicht geht oder wenn es mal aus versehen war, dass man jemanden gefoult hat. Dann ist es ok, dann sollte man sich halt auch entschuldigen. Aber wenn man so für extra jemanden umtritt oder foult, dann, das sollte nicht sein. (KGI3S1)
[Vermeiden von Fouls, Akzeptanz eigener Fehler, Ehrlichkeit]

Halt auch den Gegenspieler achten. Dass man halt aufpasst, jetzt, zum Beispiel, gegen einen kleineren Gegenspieler oder so. Dass man sich da halt ein bisschen zurücknimmt, mit dem Körpereinsatz im Fußball jetzt zum Beispiel oder so. (KGI3S3)
[Gegenseitige Achtung]

Ich hab vielleicht noch, dass man faire Teams gestaltet und nicht die stärksten Spieler in ein Team gehen sondern sich auch mal aufteilen. (KGI3S2)
[Gleichberechtigung]

Wenn man sich bei einem Spiel trotz der Rivalität zwischen den beiden Teams fair und regelkonform verhält, also an die Regeln hält. (KGI4S1)
[Einhalten der Regeln, Aktive Umsetzung von Fairness]

Ja ganz einfach, wenn man im Spiel auf die Fairness achtet... versteh ich das jetzt. (KGI4S2)
[Aktive Umsetzung von Fairness]

Ja, dass man, zum Beispiel, wenn man auch einen ziemlich sturen Gegner hat, der nicht darauf beharren möchte, dass er einen Fehler gemacht hat, dass man einfach nachgibt, sagt: „Ok, es war dann halt so“, und einfach weiterspielt, dass es keine Probleme gibt. (KGI4S3)
[Vermeiden von verbalen/ körperlichen Auseinandersetzungen]

Ja, Fairplay denk ich halt, wenn jetzt, zum Beispiel, das ganze Team fair spielt und jeder halt das auch weiß, dass er halt das zugibt, wenn er ein Foul macht oder halt auch, wenn ein anderer ein Foul macht im Team oder im anderen Team. Und, dass man halt nicht irgendwie wartet oder so. (KGI5S2)
[Aktive Umsetzung von Fairness, Ehrlichkeit]

Also ich verstehe unter Fairplay halt, wenn man halt versucht, Fouls zu umgehen. Weil es gibt ja manche, die wollen halt mit Absicht foulen und das finde ich halt nicht so schön. (KGI5S1)
[Vermeiden von Fouls]

Frage 5
„Was gefällt euch an diesem Sport/ an dieser Sportart?“

Positiv

Halt, mir gefällt, dass man im Team arbeiten *muss* und dass es jetzt nicht geht, dass einer einfach, wie jetzt beim Fußball, dass wenn einer sehr gut ist, dass er das Ganze alleine machen kann und auch, dass vielleicht auch die mitmachen können, die das vielleicht jetzt nicht so gut können und dass man halt alles zusammen machen muss und alleine nichts erreichen kann, sondern als Team. (KGI1S1)
[Teamwork unabdingbar]

Würde ich jetzt auch sagen. Und auch, dass halt... ich finde es halt auch cool, wenn die Frisbee, wenn man so einen langen Pass spielt und der dann auch halt ankommt. Das ist halt ein tolles Gefühl. (KGI1S2)
[Teamwork unabdingbar, Erfolgserlebnis bei erfolgreichen Würfen]

Ich kann mich den anderen beiden nur anschließen. Und ich finds einfach auch so ein bisschen faszinierend, wie so eine runde Scheibe eigentlich beeinflusst ist von Winkel oder Wind. (KGI1S3)
[Teamwork unabdingbar, Erfolgserlebnis bei erfolgreichen Würfen, Faszination]

Dass man viel mit dem Team zusammen arbeiten muss und dass es jetzt was anderes ist, dass man, zum Beispiel, nicht direkt an den Gegner geht, der grade im Ballbesitz ist oder halt im Scheibenbesitz. Sondern, dass man die Leute, die frei stehen, decken muss, weil das halt viel wichtiger ist, weil das ist effektiver, dass das eigene Team dann den Ball bekommt, weil der Spieler mit der Scheibe will ja den Leuten passen aus seinem Team, die frei stehen, und da ist es schon praktischer, wenn man die Leute deckt, die frei stehen. (KGI2S1)
[Teamwork unabdingbar, Kein Körperkontakt]

Ich finde es, dass man halt, wenn man was erreichen will, dass man da ein komplettes Team braucht, dass man es nur, wenn man Erfolg haben will, es nur im Team schafft – nicht, wie in anderen Sportarten teilweise, wo wirklich ein Spieler mal komplett entscheiden kann oder alles alleine macht und dadurch dann eigentlich nur das Team gewinnt und andere vielleicht nicht einmal reinkommen oder gar nicht spielen. (KGI2S3)
[Teamwork unabdingbar]

Durch diese 10-Sekunden-Regeln ist es auch ein sehr schnelle Spiel und durch Turn-Over und so wird es halt ziemlich interessant. (KGI2S2)
[Regeln ermöglichen interessantes und schnelles Spiel]

Dass man ein Team braucht. Dass man nicht allein spielen kann, sondern, dass man wirklich mit seinem Team harmonieren muss, um was zu erreichen. (KGI3S3)
[Teamwork unabdingbar]

Weil es was neues ist. Man hört immer was vom Fußball, Basketball oder so. Dann, Frisbee ist einfach was neues. Und wenn man es so selbst spielt, macht es schon Spaß. Und... man muss auch mit seinem Team zusammen spielen, ansonsten funktioniert es nicht. Anders wie im Fußball, kann da einer alleine durchlaufen. Und das geht eben nicht. (KGI3S1)
[Etwas Neues, Spaßfaktor, Teamwork unabdingbar]

Dass die Sportart für jeden funktioniert und man einfach bloß eine Technik erlernen muss und vielleicht nicht schon vorher irgendwelche Voraussetzungen erfüllen muss, sondern einfach spielen kann. (KGI3S2)
[Für jeden geeignet (homogene Vorkenntnisse)]

Dass man erstens eine Teamsportart, dass man mit Leuten zusammen spielt und dass auch durch diese Passregel und Stoppschritt, dass niemand ausgegrenzt wird und man eigentlich jeden im Spiel mit einbinden muss. (KGI4S1)
[Teamwork unabdingbar, Keine Ausgrenzung]

Ich habe jetzt eigentlich da zu [Schüler 1]... da stimmen wir jetzt eigentlich überein. Bloß, ich hab noch dazu zu ergänzen, dass es mir recht gut gefällt, dass diese Sportart sehr kontaktarm bis kontaktlos ist. (KGI4S2)
[Teamwork unabdingbar, Kein Körperkontakt]

Was mir sehr gut gefällt, ist einfach, es ist nicht so wie im Fußball, dass, im Fußball könnte man im Prinzip von hinten von seinem Tor aus einfach zum anderen durchrennen und ein Tor schießen. Das geht durch die Regel, dass man sich mit der Frisbee nicht bewegen kann, natürlich nicht. Und damit werden alle eingebunden. (KGI4S3)
[Teamwork unabdingbar, Keine Ausgrenzung]

Erstens, dass man halt im Team spielen muss. (KGI5S1)
[Teamwork unabdingbar]

Also ich finde, das mit, dass man so fair sein muss und, dass man auch, also, dass man alles selbst entscheiden muss und es keinen Schiedsrichter gibt, gut. Und dadurch ist man halt eher frei und... ja. Ich finde es auch gut, dass man da halt viel laufen muss, weil mir das gefällt. (KGI5S2)
[Selbstständigkeit, Fairness/ Fairplay]

Negativ

Halt, an sich finde es jetzt nicht so schlimm, dass man nicht laufen kann. Aber ich weiß jetzt nicht, ob es mir besser gefallen würde, wenn man laufen könnte. Aber das vielleicht... ja, da weiß ich noch nicht so genau, wie ich es finde. (KGI1S1)
[Kein Laufen mit der Scheibe (unsicher)]

Das einzige, was mich jetzt so ein bisschen nervt, ist, wenn die Würfe halt nicht ankommen, aber sonst fällt mir da jetzt nichts ein. (KGI1S3)
[Frustration, wenn Würfe nicht erfolgreich sind.]

Es ist scheiße, wenn man eine Frisbee ins Gesicht kriegt. [lacht] Ja, ich, wie ich schon gesagt habe, ist halt scheiße, wenn man eine Frisbee an den Kopf kriegt oder so, aber sonst fällt mir erst einmal nichts Negatives ein. (KGI2S2)
[Verletzungen, wenn Würde nicht erfolgreich sind.]

Es ist halt schon ärgerlich, wenn zwei Leute oder eine Person im Spiel im Team nicht kooperiert und dann auch das Spiel kein Spaß mehr macht. Also es ist jetzt keine Kritik ans Spiel, aber halt an manche Mitspieler. (KGI2S1)
[Fehlendes Teamwork]

Ich finde es ganz cool, aber irgendwann mit der Zeit finde ich, wird es manchmal langweilig, einfach ein bisschen, dass, wenn man halt... also ich finde, dass es mit der Zeit manchmal einfach bisschen langweilig wird, dann... weil irgendwie, finde ich nicht so extrem viel Abwechslung dabei ist. (KGI2S3)
[Fehlende Abwechslung]

Dass es eben mit den falschen Mitspielern einfach keinen Spaß macht. Wenn man jetzt Mitspieler hat, die, zum Beispiel, nur hinten stehen bleiben, sich nicht anbieten, oder die ganze Zeit Spaß oder Scheiß machen. (KGI3S3)
[Fehlende Motivation]

Oder wenn man im Teamwork, die, zum Beispiel, nur zu zweit spielen und das andere Team, also der Rest des Teams bietet sich die ganze Zeit an, aber die spielen nie ab und versuchen es nur zu zweit zu spielen. (KGI3S1)
[Fehlendes Teamwork]

Dass es manchmal vielleicht zu Streitigkeiten kommen könnte und, dass untereinander geklärt werden muss, dass manchmal Leute sehr stur sein können und beharren, auf ihre Meinungen beharren könnten und auch, dass durch diese Stoppschritt-Regel, dass vielleicht auch zwei Leute eigentlich zusammen durchlaufen könnten. (KGI4S1)
[Fehlendes Teamwork, Fehlende Einsicht/ Fairness (vereinzelt)]

Mir fehlt in diesem Sport persönlich einfach der Schiedsrichter, der noch, der halt das Regelwerk wirklich gut kennt und dann auch dementsprechend entscheiden kann, bzw. notfalls auch, dass man das belässt, aber die Fouls geregelt werden und einfach den Schiedsrichter so gesehen als letzte Stimme bei einer Uneinigkeit lässt. Dass der Schiedsrichter fehlt, das ist eigentlich für mich negativ, weil, wenn jetzt halt, wenn man sich nicht klar ist, dann wird einfach wiederholt und jetzt, es existiert jetzt keine Eindeutigkeit... (KGI4S2)
[Fehlender Schiedsrichter (vereinzelt; als letzte Stimme bei Uneinigkeit)]

Also, mir fällt jetzt spontan nichts ein. Aber vielleicht ist es so, dass einfach viel zu oft einfach Foul gerufen wird oder, dass einfach die Regeln viel zu zimperlich dort gehalten werden. Und, ich denke auch nicht, dass der Schiedsrichter wirklich fehlt, weil, durch diese Schiedsrichterlosigkeit lernt man einfach, auf sich selber abzustimmen und zu wissen, wie man das, also, dass man einfach diesen Teamgeist spürt, dass man auch mit der verfeindeten Mannschaft sozusagen arbeiten kann. (KGI4S3)
[Fehlende Einsicht/ Fairness, Fehlende Motivation]

Frage 6
„Findet ihr, dass das soziale Miteinander oder die sozialen Aktionen im Ultimate Frisbee (*Spirit of the Game*, Reflexionsrunden, *Spirit-Kreis*, Erstellung eines Plakats, gemeinsames Regelfinden, ...) Auswirkungen auf das Fairnessverhalten haben?“

Ich würde sagen, schon. Weil ohne, halt mal sagen, was einem nicht gepasst hat oder was einem sehr gut gefallen hat, im Spiritkreis könnte es auch sein, dass sich die anderen halt denken: „Ok, dem hat anscheinend alles gefallen oder ok, dem hat anscheinend alles gepasst.“ Kommt dann halt drauf an, wie der so ist oder wie er sich verhält in einem Spiritkreis oder dann halt sagt: „Ja, das und das hat mir jetzt halt nicht gefallen“, dann können auch die anderen was helfen, das ändern oder helfen, dass es halt jedem gefällt, das Spiel. (KGI1S3)
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Optimierungs- und Änderungsvorschläge]

Halt, vielleicht, dass, wenn in einem Spiel mal ein Foul passiert und vielleicht Streitigkeiten vorkommen, dass man das dann am Ende anspricht und dann weiß man vielleicht: „Ah, der hat das so gemeint, der hat das so gemeint“, dass man sich nochmal austauscht und dass dann halt nochmal klärt. (KGI1S2)
[Spiritkreis: Austausch, Konfliktlösung, Regulierung aufgestauter Emotionen]

Ich find das halt auch im Gegensatz zu anderen Sportarten wie zum Beispiel Fußball ganz gut, weil dann wird einer umgegrätscht und dann, keine Ahnung, Kreisliga oder so, brüllen die Trainer sich an und dann alle auseinander und alle sind schlecht drauf, aber hier ist halt so eine ganz andere Atmosphäre, mit allen nochmal zusammenkommen und dann zusammen darüber reden. (KGI1S1)
[Spiritkreis: Austausch, Konfliktlösung, Regulierung aufgestauter Emotionen]

Vielleicht die Übungen miteinander, die man dann halt miteinander macht und wenn man dann ein Spiel macht, dass man dann halt nicht sich anmotzt und so, dass man halt, wenn man mehr miteinander macht, dass man halt jetzt nicht so groß ausrasten kann. (KGI1S2)
[Übungsphasen: Miteinander, Geringer Wettkampfcharakter]

Vielleicht. Ja, ich finde es eigentlich auch gut, dass man die Teams, die vorher so ein bisschen gegeneinander gespielt haben, dann nochmal zusammen spielen gelassen hat. Halt zusammen […] spielen müssen. Weil das hat denen einfach geholfen, so ein bisschen dann zu verstehen, wie das andere Team ist, wie die anderen Spieler so sind. Und wie die halt so am besten mit denen so zusammen arbeiten bisschen und dann haben sie halt mehr über die gelernt. (KGI1S3)
[Ungenau]

Also ich glaube schon auf jeden Fall. Aber das kommt ganz auf die Menschen an. Manche Menschen sind einfach so, denen ist alles scheißegal. Also, da kann man machen, was man will, das würde nichts bringen. Aber sonst, also für, sag ich mal, Durchschnitt-normale Menschen auf jeden Fall. (KGI2S3)
[Allgemein: Individuell abhängig]

Also ich würde auch zustimmen, was [Schüler 3] eben gesagt hat, für manche Leute ist es halt egal, ob man es lernt, aber bei manchen Leuten ist es doch so, dass man bei diesem Spiel, wo ja praktisch der Grundbaustein die Fairness ist, dass man ja, dass man dort vielleicht wirklich lernt auch im Alltag fair zu sein. (KGI2S1)
[Allgemein: Übertragung der Fairness auf den Alltag.]

Also ich denke schon, dass es sehr viel friedlicher von Statten geht. Allerdings, zum Beispiel beim Fußball, entscheidet es ja der Schiedsrichter und wenn es falsch ist, ist der Schiedsrichter Schuld und untereinander ist es sozusagen... also kommt kein Streit auf. Jetzt bei Frisbee, wenn halt wirklich jemand ziemlich starkes Temperament hat, könnte es vielleicht schon ausarten, wenn es um einen wichtigen Punkt geht oder so was. (KGI2S2)
[Unsicher: In Konfliktsituationen negative Konsequenzen möglich.]

Ja, also, ja, ich denke schon, weil da können ja Probleme angesprochen werden aus dem Spiel, die dann zum Beispiel aus der Welt halt geschafft werden können, zum Beispiel, dass man sich auf etwas einigt, dass man... wenn halt alle noch einmal ihre Meinung dazu sagen, kann man halt zugeben: „Ja, das stimmt vielleicht doch und ich habe mich scheiße aufgeführt“ oder so was. Ist es vielleicht schon gut. (KGI2S3)
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Selbsterkenntnis]

Ja, also zum Streitschlichten, für Streits, die jetzt vielleicht während dem Spiel aufgetreten sind, ist es schon relativ praktisch. Zum Beispiel, dass, wenn ein Team gefoult hat und es nicht zugegeben hat oder ein Spieler aus dem Team, dass man das halt auch anspricht und dann das Team das beim nächsten Mal besser macht. (KGI2S1) [Zum Spiritkreis]
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Optimierungs- und Änderungsvorschläge, Konfliktlösung, Regulierung aufgestauter Emotionen]

Dadurch kann es auch schon mal sein, dass dann vielleicht eher mal vielleicht irgendwann man sich wieder trifft in Form von einem Freundschaftsspiel oder als Vorbereitung vielleicht für irgendeine Meisterschaft, was vielleicht bei anderen Sportarten niemals vorkommen würde, weil man so verfeindet ist, weil es jedes Mal darum geht, zu gewinnen, wo es einfach so eine Art Pflichtspiel oder Grundrivalität ist, das Spiel von vornherein zu gewinnen. (KGI2S2) [Zum Spiritkreis]
[Spiritkreis: Freundschaftliches Miteinander]

Ja, auf jeden Fall. (KGI3S123) [Zum Spiritkreis]

Bei diesem Kreis, den man am Ende macht, den Spiritkreis, wird einfach alles ausgesprochen, was man da hat. Im Fußball macht man das ja nicht. Da rennst du einfach vom Platz mit deiner Mannschaft und dann wird in der Kabine noch irgendwas gesagt. Aber wegen diesem Kreis wird der Stress aufgelöst praktisch. (KGI3S3)
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Regulierung aufgestauter Emotionen]

Gehst vom Platz runter, denkst dir du hast das Spiel verloren, aber machst den Gegenspieler nicht schuldig oder so. (KGI3S3) [Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Regulierung aufgestauter Emotionen]

Beim Fußball entstehen halt auch oft Streitigkeiten, wenn irgendwie jemand gefoult wird oder das nicht gepfiffen wird. Und das kann man dann einfach nicht aussprechen und dann artet es meistens aus, dass die zwei betroffenen Spieler sich eben die ganze Zeit beleidigen oder so was. Und das gibt es hier im Frisbee nicht, weil man am Ende ja diesen Spiritkreis macht. Und dann alles abklärt und alle Streitigkeiten auflöst. (KGI3S1)
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Konfliktlösung, Regulierung aufgestauter Emotionen]

Beim Frisbee gibt es ja keinen Schiedsrichter und deswegen ist es neutral gestaltet, und dann, wenn man im Spiel foult, kann man es kurz auf dem Spielfeld klären. Und wenn dann noch Fragen offen sind oder der andere sich schlecht behandelt fühlt, kann man es später im Kreis ausdiskutieren. Und dass dann kein Schiedsrichter zugunsten der anderen Mannschaft entscheidet, zum Beispiel. (KGI3S2)
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion]

… ich denke schon, weil durch dieses... durch diesen Spiritkreis und die Selbst... , also dass man diese Selbstlosigkeit, also ohne Schiedsrichter auf dem Feld, dass zwischen den zwei Mannschaften oder zwei Spielern klären muss, finde ich, dass es dieses fair oder was, die soziale Interakt.. wird halt auch gestärkt, weil man auch einsieht: „Gut, ich habe einen Fehler gemacht und ich stehe dazu und gebe dem Gegner die Frisbee“, und habe dann geht es weiter. (KGI4S1)
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Selbsterkenntnis]

Und der Spiritkreis ist so ein... und der Spirit of the Game ist so wie... dass man nochmal reflektiert, was gut geklappt hat und nicht gut geklappt hat, was dann auch nochmal sagt oder, dass man auch selber sagt, was bei einem nicht gelaufen ist. (KGI4S1)
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Selbsterkenntnis, Optimierungs- und Änderungsvorschläge]

Also, ich denke jetzt nicht, dass gerade der Spiritkreis dazu beiträgt, dass jetzt wirklich das Spielverhalten fairer wird, sondern mehr der Spirit of the Game, einfach, dass man mental jetzt sagt: „Ich bin jetzt einfach fair“, ist mehr eine mentale Sache... (KGI4S2)
[Spirit of the Game: Individuelle Einstellung/ Kodex]

Ja, ich finde das beides ziemlich gut, auf jeden Fall der Spiritkreis. Der zeigt einfach, man zeigt sich selber sozusagen die Fehler und was man gut gemacht hat, man kann sich darunter verständigen, ohne dass es zu Komplikationen auf dem Spielfeld kommt während dem Spiel. Und, ja. (KGI4S3)
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Selbsterkenntnis]

Ach so, ja. Außer einer macht halt mit Absicht Fouls oder so und dann... (KGI5S1)
[Unsicher: In Konfliktsituationen negative Konsequenzen möglich.]

Also, ich denke auch, dass das positive Auswirkungen hat. Dass man dadurch fairer wird, weil, wenn man halt jetzt gezielt auch alles anspricht, dann kann man sich ändern, zum Beispiel, wenn jetzt einer ganz unfair ist und keiner sagt es dem, dann kann er das ja auch nicht wissen und dann kann er sich ja auch nicht ändern. (KGI5S2)
[Spiritkreis: Austausch, Reflexion, Optimierungs- und Änderungsvorschläge]

Frage 7
„Inwieweit musstet ihr Rücksicht auf andere Spieler nehmen?“

Also während des Spiels mussten wir jetzt halt darauf Rücksicht nehmen, dass man jetzt nicht irgendwie die Frisbee aus Versehen ins Gesicht wirft. (KGI1S3)
[Vermeiden von körperlichem Schaden/ Körperkontakt]

Und halt gucken, dass man jetzt nicht, wenn jemand halt, wenn man halt weiß, ok, der ist jetzt nicht so schnell, dass man die Frisbee meilenweit weg wirft. Oder wenn man sagt: Ok, der ist halt... keine Ahnung, der steht jetzt frei, da kommt aber jemand, ein Zuspieler auf ihn zu, der würde die Frisbee abblocken, trotzdem auf ihn werfen. Dass man halt guckt, dass man die abschätzen kann... weil hat eigentlich auch wieder geholfen, diesen Teamgeist zu steigern, wenn man versucht hat, die anderen abzuschätzen. (KGI1S3)
[Beachten der Leistungsvoraussetzungen]

Halt außerhalb jetzt, wenn wir uns warm Werfen, dass man halt darauf achtet, wer zwischen drin rumläuft, halt wenn man warm läuft und dann halt auch aufpassen, dass man die Würfe halt auch ankommen. Nicht, dass die irgendwohin fliegen. Und natürlich dann auch *heads* rufen, damit die anderen Bescheid wissen, weil wenn man das nicht macht, kann es halt passieren, dass es ins Auge geht. Dass man halt einfach drauf achtet, dass man probiert, niemand abzuwerfen. (KGI1S2)
[Vermeiden von körperlichem Schaden/ Körperkontakt]

Ja, halt, jetzt auch im Spiel finde ich, war das ganz gut zu merken, weil es gibt natürlich immer welche, die können es ein bisschen besser und lernen schneller und andere vielleicht nicht so schnell. Aber, dass jetzt nicht nur, zum Beispiel, zwei, die es sehr gut können, nicht da zu zweit durchspielen, dann auch, dass man Rücksicht nimmt und auch die mit einbindet, dass die anderen auch besser werden, die das jetzt noch nicht so gut können. (KGI1S1)
[Beachten der Leistungsvoraussetzungen, Einbinden der Leistungsschwächeren]

Teilweise fand ich... manche, die jetzt hier mitmachen, sind nicht unbedingt immer die sportlichsten, die vielleicht manchmal auch kein Sport in ihrer Freizeit oder so und die haben vielleicht so Sachen wie Fangen oder so was halt... noch nicht so irgendwie schon Grundkenntnisse, sondern es wirklich komplett neu lernen müssen, die auch noch nicht so das Auge dafür haben, einfach die Frisbee dann zu fangen oder eine gewisse Bewegung zu lesen. (KGI2S2)
[Beachten der Leistungsvoraussetzungen]

Ja also, ich finde es auch halt ein bisschen, wenn jetzt im Team zwei... [eine vorbeigehende Frau grüßt und die Interviewgruppe grüßt zurück] zwei Leute sind, die jetzt sich, also die jetzt einfach von Grund auf nicht so sportlich sind und dann müssen jetzt halt zum Beispiel, drei gegen fünf spielen und haben es im Anbieten schon schwerer. (KGI2S3)
[Beachten der Leistungsvoraussetzungen]

Also, das ist ja auch so, dass manche Leute vielleicht Stärken bei der Rückhand haben oder bei der Vorhand, aber jetzt, zum Beispiel, beim Over-Head nicht so gut sind oder im Fangen oder so. Also, habe auch schon gesehen, dass Leute, die jetzt beim Fangen sehr sehr gut sind, aber beim Freilaufen oder Werfen jetzt noch ein bisschen üben müssen oder halt nicht so können, wie es eigentlich gedacht war. Aber die Stärken muss man halt nutzen, dass man halt sich sagt: „Ok, wenn jetzt derjenige nicht so gut werfen kann, passe ich lieber zu ihm und gehe näher ran, dass er halt nicht so einen langen Wurf machen muss. (KGI2S1)
[Beachten der Leistungsvoraussetzungen, Einbinden der Leistungsschwächeren]

Und manchmal ist es halt ein bisschen, wenn wir von der Größe, wenn jetzt der [eher kleinere Schüler] den [einen größeren Schüler] decken muss, ist es halt... kann der [größere Schüler] halt da oben die Frisbee greifen und der [kleinere Schüler] kommt da einfach nicht dran. Und es kann halt schon schwierig werden. (KGI2S3)
[Beachten der körperlichen Voraussetzungen]

Beim Aufwärmen ja jetzt eher weniger oder so. Aber während dem Spiel halt mal vielleicht jetzt auf also... ich weiß nicht vielleicht, halt auch... Kann man jetzt konkrete Namen nennen vielleicht mal? Oder... ? Halt auf kleinere Mitspieler, oder so oder auf welche die nicht so viel Kondition haben, die dann eine Pause brauchen. Auf die muss man dann ein bisschen Rücksicht nehmen. (KGI3S3)
[Beachten der körperlichen Voraussetzungen, Beachten der Leistungsvoraussetzungen]

Und auch die, die vielleicht jetzt nicht so gut sind, wie manch andere, mit denen sollte man vielleicht langsamer spielen und nicht die schwierigsten Pässe geben. (KGI3S1)
[Beachten der Leistungsvoraussetzungen]

Dass man den Schwächeren vielleicht auch mal das Frisbee passt, dass, auch wenn man hoch verliert, dass die dann Spaß am Spiel haben und nicht die ganze Zeit ausgewechselt werden und dann draußen zugucken müssen. (KGI3S2)
[Einbinden der Leistungsschwächeren]

Schon ein bisschen durch die Kein-Körperkontakt-Regel und, dass man sich, also, dass man auch aufpasst, ob... und guckt, dass keinen irgendetwas passiert einfach. Das versteh ich auch unter dem Sportgeist, dass man, wenn sich, wenn man ein Foul begangen hat, sich hingeht und jemand, und sich entschuldigt und guckt, ob es einem gut geht, dem anderen gut geht. (KGI4S1)
[Vermeiden von körperlichem Schaden/ Körperkontakt]

[Jetzt diese eigentlich wirklich jetzt nicht nochmal] extra Rücksicht auf die nehmen musste, da man es ja eigentlich schon jetzt gewohnt ist, jetzt so, zum Beispiel, durch Basketball in der Schule, dass man halt wirklich jetzt nicht auf die Gegner losgehen würde. (KGI4S2)
[Ungenau]

Ja, es war doch schon eine Umgewöhnung zu Sportarten wie Fußball, weil man im Fußball doch schon durch Körperkontakt einsteigt und dadurch durch Zweikämpfe den Ball gewinnt. Und hier ist es halt komplett verboten, da muss man Möglichkeiten herausfinden... um an die Schreibe zu kommen. Deswegen musste ich schon Rücksicht nehmen. [Nachfrage] Also ich musste halt aufpassen, dass ich nicht diesen Körperkontakt verursache und so wie im Fußball in Zweikämpfe reingehe. (KGI4S3)
[Vermeiden von körperlichem Schaden/ Körperkontakt]

Also, in den Übungsphasen musste man viel Rücksicht nehmen, weil, wenn es jemand halt nicht versteht, dann könnte man es ihm halt nochmal erklären. Und ich finde es halt nicht gut, wenn man dann halt einen anmeckert oder so. (KGI5S1)
[Beachten der kognitiven Fähigkeiten]

Also, generell finde ich muss man halt sehr viel Rücksicht auf andere nehmen. Halt, wenn einer Foul ruft, zum Beispiel, dass man dann auch wirklich stehen bleibt und auch guckt, ob man selbst findet, dass es ein Foul war oder nicht. Und das dann auch sagt. Also wenn jetzt alle weiterspielen, ist ja nicht so wirklich Rücksicht nehmen. (KGI5S2)
[Lösen von Konfliktsituationen]

Frage 8
„Inwieweit musstet ihr mit Anderen kooperieren?“

Halt, ich glaub, bei Frisbee ist es ja sehr wichtig, dass man mit den anderen kooperiert, weil im Frisbee kommt man ja nicht so weit, wenn man jetzt nicht mit anderen zusammen arbeitet. Ich denk, beim Frisbee ist es auch ganz wichtig und man braucht es auch und man muss eigentlich in fast jeder Situation mit jemand andres kooperieren. Weil man alleine keinen, wortwörtlich, keinen Schritt weit kommt. (KGI1S1) [S2 und S3 schließen sich an]
[Festlegung in den Regeln: Stoppschritt]

Also ich würde jetzt sagen, dass man eigentlich mehr mit dem Mitspieler, würde ich sagen, kooperiert. Dass man den mehr auf seine Fehler hinweist, was man jetzt beim Gegenspieler nicht so macht, außer halt, wenn man jetzt Foul, oder Travel oder so ansagt. Aber beim Mitspieler sagt man dann: Ah, da hättest du dahin passen können, oder dahin oder das hättest du besser machen können. Dass man dann einfach mit dem Mitspieler mehr kooperiert. (KGI1S2)
[Mitspieler: Hinweise/ Ratschläge/ Hilfen]

Ja, also, das Kooperieren generell mit Mit- und Gegenspieler ist eigentlich, ... ja, wenn ... halt schon wichtig, weil wenn man jetzt halt hingeht und mit dem Mitspieler, auch wenn es beim Gegenspieler ist, wenn man nicht mit denen zusammen arbeitet, kann es auch sein, dass man sich einfach am Ende total hasst, weil man irgendwie nicht fair zueinander ist und dann kommt einfach raus, dass der hingegen irgendwie, zum Beispiel, beim Zählen, wenn jemand die Frisbee hält, geht der hin, zählt halt direkt wenn der sie kriegt, wenn er auch vielleicht grade mal ein bisschen weiter weg ist und sagt dann halt: Hey, du musst die abgeben. Oder sobald man irgendwie einen minimalen Fehler macht, der achtet dann halt vielleicht doch extrem arg auf einen, wenn man halt dafür sorgt, dass man sich gegen-

seitig nicht leiden kann. Wenn man aber eher hingeht und mit allen kooperiert und auch, zum Beispiel, mit seinen Mitspielern, wenn man halt mehr über die lernt kann man auch, wenn man dann mal mit ihnen spielt … Wenn man mit seinen Gegenspielern, auch mal mehr über die lernt und mit denen kooperiert, kann man dann auch umso besser dann mit denen spielen, wenn sie meine Mitspieler sind, nicht Gegenspieler. (KGI1S3)
[Fehlende Kooperation und folgende Unfairness führen zu sich aufstauenden, negativen Emotionen, Lernen mit und von anderen Spielern führt zu positivem Spielgeschehen.]

Ja, ok. Also schon ziemlich viel, weil man halt nicht alleine spielen kann, weil es einfach nicht geht, weil man nicht laufen darf. Also im Team halt muss man sich freilaufen, passen, halt auch mit dem Gegner kooperieren, weil man will ja, dass sich beide Teams an die Regeln halten und dann soll halt auch sich der Gegner daran halten. Deswegen guckt man, dass es möglichst fair bleibt und in der Hinsicht halt auch mit dem Gegner halt zusammen arbeitet. (KGI2S3)
[Festlegung in den Regeln: Stoppschritt, Gegenseitige Achtung]

Ja, also wie [Schüler 3] schon gesagt hat, muss ich mit dem eigenen Team kooperieren und gut zusammen arbeiten, weil man ja nicht... keinen Alleingang machen kann wie zum Beispiel im Fußball, weil da kann man ja einfach durchrushen. Aber man muss auch mit dem Gegner zusammen arbeiten, dass man halt Leute deckt oder halt auch sagt: „Ok, das war jetzt ein Foul von mir“, ich muss zugeben, dass es ein Foul war oder halt dass es ein Foul von ihm war oder halt auch ansprechen oder mit der 10-Sekunden-Regel, dass man halt auch wirklich das konsequent durchzieht. (KGI2S1)
[Festlegung in den Regeln: Stoppschritt, Rücksichtnahme/ Eingeständnis]

Also, ich finde halt auch schon, dass man sehr kooperativ sein muss. Und halt auch, wie es schon die beiden gesagt haben, dass man zugeben muss, dass man jetzt irgendwie ein Foul gemacht hat oder so. Oder, aber halt sich auch durchsetzen muss und wenn der andere nicht kooperieren will, weil er, wenn halt jemand überhaupt nicht kooperiert, wird es schon schwer. (KGI2S2)
[Rücksichtnahme/ Eingeständnis]

Also das was [Schüler 2] gesagt hat, möchte ich auch nochmal ansprechen. Und zwar, dass, wenn Leute im Team nicht mit im Team kooperieren und nur zu zweit arbeiten und halt nicht mit dem Team arbeiten wie gesagt und dann, dass dann die Frisbee relativ schnell zu Boden geht und dass dann halt keine Chance ist, das Spiel für sich zu entscheiden. (KGI2S1)
[Fehlende Kooperation und folgende Unfairness führen zu sich aufstauenden, negativen Emotionen.]

In dem Sport halt muss man komplett kooperieren, mit anderen. Während dem ganzen Spiel, damit es klappt, weil du ja nicht mit der Scheibe laufen kannst, sondern deinen Mitspieler brauchst. Und auch nicht nur einen, weil da ja auch einfach Gegenspieler da sind, die den decken können, sondern alle. Also komplett alle. (KGI3S3)
[Festlegung in den Regeln: Stoppschritt]

Also die Absprache war auch sehr wichtig und man musste auch ab und zu mal Handzeichen geben, dass der Gegenspieler nicht mitbekommt, wohin man jetzt laufen wollte. Und mit dem Team sich halt koordinieren zusammen und Anzeigen, dass man jetzt einen Pass in den Lauf spielt oder so was halt. Dass man eben gut mit seinem Team zusammenspielt. (KGI3S1)
[Mitspieler: Hinweise/ Ratschläge/ Hilfen]

Beim Endspiel, also der richtigen Form von Ultimate Frisbee, dass man sich immer abspricht, dass einer in die Endzone läuft oder auch Doppelpässe spielt, dass es halt gut funktioniert. Und die anderen

sich freilaufen. (KGI3S2) [Mitspieler: Hinweise/ Ratschläge/ Hilfen]
Bei diesen Fouls halt. Wo man dann halt zugeben musste, dass man selbst ein Foul gemacht hat, dass man ihm zu nah gekommen ist, er aber im Gegenzug dann auch gesagt hat, dass er mir zu nahe gekommen ist. (KGI3S3)
[Gegenseitige Achtung, Rücksichtnahme/ Eingeständnis]

Bei Streitigkeiten, zum Beispiel, wenn jemand sagt, es wäre ein Foul gewesen oder ein Travelling, dass man da sich miteinander auseinander setzt und es auf eine faire Art und Weise versucht zu klären. (KGI4S1)
[Gegenseitige Achtung, Rücksichtnahme/ Eingeständnis]

Ja, das Kooperieren mit Gegenspielern, weil es eigentlich halt nur bei Foulsituationen wirklich der Fall muss ich jetzt sagen. Ansonsten ist das ja nicht der Fall. Kooperieren mit Mitspielern ist ganz klar jetzt... wir haben halt diese Mannschaftsding durch die Passspiele. (KGI4S2)
[Festlegung in den Regeln: Stoppschritt, Rücksichtnahme/ Eingeständnis]

Ja, die Kooperation war in vielen Situationen sehr wichtig. Gerade bei dem Passspiel habe ich empfunden, dass das einfach... du hattest mehrere Auswahl, du hattest mehrere Möglichkeiten, wohin du die Scheibe passt. Und du musst dir halt genau überlegen, wo ist es das Schlauste, hinzupassen, damit jetzt die Scheibe weiterkommt. Und gerade bei Entscheidungen zwischen zwei Spielern war natürlich auch die Kooperation sehr wichtig. (KGI4S3)
[Festlegung in den Regeln: Stoppschritt]

Mit dem Mitspieler finde ich vielleicht, dass man halt viel passen muss, weil man sonst nicht vorankommen kann bei dem Spiel. Und generell: Man muss immer gucken, wo die Mitspieler sind und man darf jetzt nicht sagen: „Zu dem einen passe ich nicht, den mag ich nicht“, sondern man muss halt wirklich dazu eingehen. (KGI5S2)
[Festlegung in den Regeln: Stoppschritt]

Also, ich finde es auch sehr gut, dass man halt mit dem Team kooperieren muss, weil man erreicht zusammen einen Punkt und es ist halt sozusagen ein Erfolgserlebnis auch. (KGI5S1)
[Festlegung in den Regeln: Stoppschritt, Lernen mit und von anderen Spielern führt zu positivem Spielgeschehen.]

Frage 9
„Inwieweit war ein faires Verhalten verlangt?“

Halt, ich würde schon sagen, dass jetzt auch besonders bei Frisbee ein faires Verhalten wichtig ist, sehr wichtig sogar. Weil ansonsten kommt einfach kein richtiges Spiel zustande und alle regen sich nur auf. Weil wenn jetzt einer unfair spielt und dann immer sagt, da war kein Foul, oder einfach ignoriert oder so und dann kommt kein richtiges Spiel zustande, es hat keiner Spaß und darum braucht man im Frisbee auf jeden Fall ein faires Verhalten, damit man überhaupt richtig spielen kann. Und da muss man halt dann eigentlich auch ein bisschen mit dem Gegner zusammen arbeiten sozusagen, daran, dass es ein gutes Spiel wird. Besonders bei Frisbee finde ich jetzt. (KGI1S1) [S2 schließt sich an.]
[Spielfluss, Vermeidung von Konflikten, Spaßfaktor, Teamwork]

Also während dem Spiel war es die ganze Zeit über fair zu, also man musste fair bleiben, weil, wenn einer jetzt die Frisbee zugeworfen bekommt, dass man halt auch wirklich nur zwei oder drei Schritte zum Stoppschritt macht und nicht jetzt ein bisschen weiter läuft und dann sagt: „Ups, das war ein Stoppschritt, ich musste noch weiter laufen, sonst konnte ich nicht anhalten." Und das halt auch wirklich angesprochen wird, wenn jemand gefoult hat oder, dass, wenn jemand anderes beschuldigt wird, zum Beispiel, wenn jetzt [Schüler 3] die Frisbee bekommt und aus dem Vollsprint kommt und jetzt auch mehr als zwei, drei Schritte zum anhalten braucht, weil, wenn man halt wirklich die ganze Zeit über gesprintet ist, und dann andere Leute sagen: „Voll falsch, Foul!". Aber es ist wirklich, also da muss derjenige, der halt beurteilt wird, Vorteil für zum Foul, muss halt auch wirklich fair sein, um zu sagen: „Ok, es war jetzt ein Foul", oder: „Ok, musste jetzt wirklich nur ein Stoppschritt machen." (KGI2S1)
[Vermeidung von Konflikten, Zugeständnis/ Selbstreflexion, Spielfluss]

Also, wir haben ja die ganze Zeit auch mit Auswechselspielern gespielt und wenn da halt jetzt grade nicht so eine Sportskanone draußen hockt, muss man fair genug sein jetzt zu sagen: „Ja komm, geh du auch mal rein, du willst ja auch Spaß haben." Und halt so fair sein und ihn auch mal ins Spiel zu holen und jetzt halt irgendwie einen besseren Spieler rauszusetzen. (KGI2S3)
[Solidaritätsgedanke]

Es wurde halt immer Fairness verlangt, sonst würde das Spiel überhaupt keinen Spaß machen und man musste gucken, dass man selbst fair zu sich selbst ist, um zu sagen: „Ja, ok, ich habe den Fehler gemacht, mein Fehler." Aber die anderen müssen auch gucken, ob der das wirklich, ob halt, wie gesagt, aus dem Vollsprint, kann es wirklich sein, dass man halt dann mal mehr Schritte braucht zum Abbremsen. Andere sehen das vielleicht halt nicht und dass man das dann halt möglichst fair löst und die anderen das halt auch dann einsehen müssen, dass das möglichst nicht beabsichtigt war. (KGI2S2)
[Vermeidung von Konflikten, Spaßfaktor, Zugeständnis/ Selbstreflexion]

Ja, wenn man halt bei diesen körperlichen Fouls halt, war da ein faires Verhalten zu beobachten, weil es halt bei uns jetzt so gut wie nie Diskussionen gab, ob das ein Foul war oder nicht, sondern, weil es dann gleich entschieden wurde, dass es ein Foul war. Bei uns wird es halt gleich entschieden. (KGI3S3)
[Vermeidung von Konflikten, Zugeständnis/ Selbstreflexion]

Zum Beispiel, dass die anderen dann auch nicht reinreden, wenn jemand das Foul angesprochen hat... und stehen bleiben. Und dann vielleicht die Mitspieler vom Gegner, der gefoult hat, dass die dann nicht den verteidigen oder so, sondern er das allein klären kann. (KGI3S2)
[Vermeidung von Konflikten, Rücksichtnahme, (Teamwork)]

Immer am Ende, wenn wir den Spiritkreis gemacht haben, dass jeder nur die guten, also, dass jeder aus jedem Team einen herausgenommen haben, der dann alles geschildert hat, alles aufgegriffen hat, was gut, was schlecht war. Und wie der Tag im Großen und Ganzen war, ob es Spaß gemacht hat und was nicht so gut war. (KGI3S1)
[Solidaritätsgedanke, Zugeständnis/ Selbstreflexion]

Also, natürlich in Foulsituationen oder... in Streitigkeiten... also Streitigkeiten, die sich zwischen den zwei Teams, also den zwei Teams auch geben und, dass man halt sich fair in dieser Situation verhält und sich seine Fehler eingesteht und nicht dagegen ankämpft und sagt, dass man nichts falsch gemacht hätte. (KGI4S1)
[Vermeidung von Konflikten, Zugeständnis/ Selbstreflexion]

Ja, also, um die Foulsituation nochmal genauer zu nehmen: Was insbesondere so bei dem Catcher-Spiel, dass da halt dieses zu beobachten war, wenn jetzt gerade der, die Frisbee gefangen hat, aber wo dann die Frage war: „War der jetzt auf der Linie, hat er übertreten?“, halt sowohl im Feld als auch der Catcher an sich... oder: „gab es davor ein Foul?“. (KGI4S2)
[Zugeständnis/ Selbstreflexion]

Ich glaube, als wir das erste Mal Catcher gespielt haben... fand ich, weil das war irgendwie auch komisch, wenn einer am Boden gelegen hat, haben sich alle sofort entschuldigt und so und das fand ich auch schön eigentlich, weil es halt kaum Fouls gab oder so. (KGI5S1)
[Rücksichtnahme, Solidaritätsgedanke, Empathie]

Also, ich fand, dass halt... ja... ne, das hab ich schon 1000-mal gesagt mit den Fouls. Also, da muss man halt fair sein bei den Fouls und... ja, generell auch, dass man jetzt die Frisbee-Scheibe nicht wegwirft oder so was. Und dann halt direkt dableibt oder halt, dass man jetzt die anderen auch weiterspielen lässt und dann, wenn man irgendwie jetzt, wenn die anderen einen Punkt gemacht haben, dass man dann auch zurückgeht und dann die anderen dann weiterspielen können und nicht ewig warten müssen. (KGI5S2)
[Rücksichtnahme, Zugeständnis/ Selbstreflexion, Vermeidung von Konflikten, Spielfluss]

Also, ich fand beim Spiritkreis, war halt sehr fair, dass halt jeder, der wollte, was sagen durfte. Also, wenn ich jetzt unbedingt was sagen gewollt hätte, hätte ich das sagen können und das hätte mir, glaube ich, jeder erlaubt. (KGI5S2)
[Rücksichtnahme, Solidaritätsgedanke]

Frage 10
„'Ultimate Frisbee unterstützt das *Fairplay* untereinander.' Was sagt ihr zu dieser Aussage? Könntet ihr kurz eure Meinung begründen?“

Also ich würde sagen, es stimmt. Weil man muss ja auch halt fair spielen, damit man sich mit dem Gegner nicht zerstreitet und das man halt auch mit dem Spirit of the Game halt am Ende, der Kreis, da ist man ja dann auch nochmal alle zusammen und kann nochmal alles ansprechen und das stärkt dann auch nochmal die Fairness. (KGI1S2)
[Vermeidung von Konflikten, Spirit of the Game-Gedanke, Spiritkreis]
[Ja]

Ich finde, das ist wahr. Weil durch diese ... dadurch das man einfach … dadurch, dass die Regeln eigentlich auf der Fairness, dass das ganze Spiel auf der Fairness beruht, guckt man halt, dass man allen gegenüber fair ist und dadurch, dass es auch keinen Schiedsrichter gibt und direkt auf dem Feld geregelt wird, möchte man jetzt ja nicht, dass man irgendwie das ganze restliche Team auf einen selbst wütend macht, weil man irgendwie anfängt, zu lügen oder so was. Und das machen halt, was so ein bisschen für das ganze Fairplay macht und das übernimmt man dann wahrscheinlich auch unterbewusst in andere Sportarten. (KGI1S3)
[Spirit of the Game-Gedanke, Fehlender Schiedsrichter, Solidaritätsgedanke]
[Ja]
Übernahme in andere Sportarten.

Also ich würde sagen, dass es eindeutig stimmt, weil, wie gesagt, auch schon, dass man halt beim Spiel auch mal wirklich lernt, seine Fehler zuzugeben und das kann man auch sehr gut im Alltag anwenden. (KGI2S1)
[Zugeständnis/ Selbstreflexion]
[Ja]

Es unterstützt das Fairplay auch vor allem mit diesem Kreis nach dem Spiel. Wo man dann halt nochmal über das Vergangene redet und es nicht einfach nur runterschluckt, sondern offen drüber redet und dass die anderen Spieler vielleicht auch Einsicht für die eigene Meinung haben. (KGI2S2)
[Spiritkreis]
[Ja]

Also ich denke mal schon. Also, dass es so ist. Und wenn man das jetzt, zum Beispiel, über eine Projektwoche so macht, kann man es halt auch auf seine eigene Sportart, zum Beispiel, übertragen. Und jetzt zum Beispiel wie der [Schüler 3] beim Basketball oder so, vielleicht auch beim Judo, das man sozusagen auch in die Mannschaft bringt und das es sich dann halt sozusagen weiter ausdehnt. (KGI2S3)
[Ja]

Die stimmt auf jeden Fall. Durch den fehlenden Schiedsrichter, weil man da auch das, halt auf den Gegenspieler angewiesen ist praktisch, dass er fair zu einem ist. Und selbst fair sein muss. Und das wird ja auch gefördert, also nach jedem Spiel wird ja auch dieser Spiritkreis gemacht haben sie erzählt. Das fördert ja auch extrem das Fairplay. (KGI3S3)
[Ja]
[Fehlender Schiedsrichter, Rücksichtnahme, Spiritkreis]

Ja, ich würde auch sagen, dass Frisbee ein sehr fairer Sport ist, aufgrund dessen, dass eben kein Schiedsrichter da ist und man es unter sich selbst klären muss auf dem Spielfeld. Und... ja. (KGI3S1)
[Fehlender Schiedsrichter, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]
[Ja]

Dass vielleicht jeder die gleichen Chancen hat, zum Beispiel, mit der zehn-Sekunden-Regel, dass jeder zehn Sekunden die Frisbee haben kann und dann das beste daraus machen. Oder auch das mit dem Schiedsrichter. (KGI3S2)
[Fehlender Schiedsrichter]
[Ja]

Ich würde sagen, ja! Also... durch den... auch wieder durch die Foulsituation, dass es kein Schiedsrichter gibt und man es untereinander klären muss. Also, dass die zwei Parteien sich aussprechen müssen und dass man eine faire Lösung findet, also. (KGI4S1) [S2 schließt sich an.]
[Fehlender Schiedsrichter, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Faire Konfliktlösung]
[Ja]

Also, da würde ich schon sagen, ja, weil man einfach sich... dieses Fairplayverhalten, wenn es nicht da ist, dann würde dieses Spiel nicht funktionieren, weil man in vielen Situationen einfach fair entscheiden muss und es bringt dann nichts, wenn man auf seine eigene Meinung sozusagen beharrt und einfach stur bleibt, sondern man muss fair die Sache abhandeln. (KGI4S3)
[Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung, Faire Konfliktlösung]
[Ja]

Also es trifft schon zu, weil es gibt ja keinen Schiedsrichter und man ist halt dazu angewiesen halt selber Probleme zu klären. (KGI5S1)
[Fehlender Schiedsrichter, Selbstständigkeit/ Eigenverantwortung]
[Ja]

Ja, also ich finde eigentlich, dass es genauso ist. Man musst halt wirklich halt fair sein, weil sonst kann das Spiel auch nicht funktionieren. Wenn halt die ganze Mannschaft, eine Mannschaft die ganze Zeit sagt: „Das war kein Foul“, oder so und das nie zugibt und dann kann halt kein richtiges Spiel entstehen und dann wollen die anderen vielleicht auch irgendwann nicht mehr spielen. (KGI5S2)
[Solidaritätsgedanke, Rücksichtnahme]
[Ja]

Frage 11
„Warum sollte Ultimate Frisbee eurer Meinung nach in den Schulsportunterricht aufgenommen werden?“

Halt, ich würde sagen … Also ich finde die Idee gut, weil halt auch viele oft, wenn man jetzt Fußball spielt, dann gibt diese paar, die spielen im Verein und die ziehen da einfach durch, die anderen kommen gar nicht richtig mit und es kommt dann halt auch oft dazu, dass es unfair wird und alles. Und ich finde, bei Ultimate Frisbee, da sind jetzt die meisten kennen das noch nicht so und das ist dann mal was neues auch und was anderes, was man lernt und man muss halt auch in der Klasse zusammen fair arbeiten und sich gegenseitig auch respektieren und das richtig machen, weil sonst kommt kein richtiges Spiel zustande. Ich glaube, das ist ganz gut für den Unterricht eigentlich. (KGI1S1)
[Neues weckt Interesse, Homogene Vorkenntnisse, Miteinander/ Teamwork, Fairness/ Fairplay, Gegenseitiger Respekt]

Würde ich jetzt auch sagen. Halt, dass mit dem „interessant“. Weil das ist ja auch was neues. Und bei … wenn man das im Schulsport macht, dann gibt es ja eigentlich gar kein unfair, weil das Spiel ist ja quasi fair und jeder kann da einfach mitmachen, auch, wenn er jetzt das noch gar nicht kennt oder noch nie gemacht hat oder nicht weiß, wie man wirft damit oder, dass man das einfach dann auch lernt. (KGI1S2) [S3 schließt sich an.]
[Neues weckt Interesse, Fairness/ Fairplay, Homogene Vorkenntnisse]

Also, wir spielen es ja auch manchmal im Unterricht als Aufwärmspiel oder so was. In abgewandelter Art davon. Also jetzt nicht ganz so komplex. (S2) Und auch nicht mit Frisbees, mit solchen Ringen. (S1) Ja genau, mit solchen Ringen. [lacht] Und... ich finde, meine, dass es halt auch, man braucht Kondition und eine gewisse Koordination und ich finde, das würde echt ziemlich gut in den Schulsport passen für so eine Art Etappe. (S2) (KGI1S1&S2)
[Förderung von Kondition und Koordination]

Ja, also ich finde es auch gut, dass man das vielleicht als Halbjahr-Thema oder als Vierteljahr-Thema, keine Ahnung, einführt, weil man da auch lernt, wirklich fair zu spielen, es dann vielleicht auch in andere Spiele übernimmt. Und wie auch [Schüler 2] schon gesagt hat, dass man auch eine gute Kondition braucht und das halt auch trainieren kann im Spiel. (KGI2S1)
[Fairness/ Fairplay, Übertragbarkeit in andere Sportarten, Förderung von Kondition und Koordination]
[S2 ungenau – keine explizite Äußerung.]

Und da die meisten Lehrer vielleicht denken, dass es jetzt nur Rumstehen und Frisbee-Werfen ist. Vielleicht Leute, die es nicht spielen und noch nicht so gut kennen und dann denken: „Ja ok, das führen wir lieber nicht in den Unterricht ein.“ Das es halt auch wirklich konsequent eingeführt wird. (KGI2S1) [Ungenau]

Also ich finde es auch ganz gut, da es für die Schüler untereinander auch so eine Art, sag ich mal, Teambuilding ist, da man halt eher mal in Kontakt treten muss. Es gibt bestimmt Leute, mit denen man eher im Unterricht nichts zu tun hat, obwohl man in der selben Sportklasse ist. Und mit denen man eigentlich überhaupt nicht redet, die man einfach nur so vom Sehen und kennt einfach nur. Also wirklich null Kontakt ist und dafür wäre es bestimmt ganz gut, joa. (KGI2S3)
[Förderung von Freundschaften/ Teambuldings-Maßnahme]

Weil dadurch vielleicht auch Freundschaften in der Klasse gefördert werden. Und, zum Beispiel, wenn jemand mit jemand anderem nicht so gut befreundet ist und man dann im Team spielen muss, muss man zusammen reden, sich absprechen und miteinander spielen und das fördert vielleicht auch die Freundschaft und das Miteinander. (KGI3S1)
[Förderung von Freundschaften/ Teambuldings-Maßnahme, Miteinander/ Teamwork]

Weil das aufgrund dieses Spirits of the Game, oder auf diesem Fairnessding halt, wo man fair sein muss, auf das spätere Leben halt auch vorbereitet so ein bisschen. Dass man halt die Einstellung bekommt, dass man fair sein muss und dass man aber auch was zurück bekommt. Was halt in manchen anderen Sportarten nicht so ist, bereitet vor auf das Leben. (KGI3S3)
[Fairness/ Fairplay, Grundgerüst für das spätere Leben]

Weil man zusammenarbeiten muss und, wenn man dann, zum Beispiel, gemeinsam einen Punkt erzielt, zum Beispiel, mit dem man den Punkt erzielt hat, vorher nicht gemocht hat, dass man dann Gemeinsamkeiten oder so erkennt. Und dass man den dann erst richtig kennenlernt. Weil die meisten besser in einer Gruppe, einzeln zusammenarbeiten, dass sie dann auch lernen in einer Gruppe zu arbeiten. (KGI3S2)
[Miteinander/ Teamwork, Förderung von Freundschaften/ Teambuldings-Maßnahme]

Weil die Schüler dadurch eine gewisse Selbst... also man muss nicht alles mit den Lehrern klären. Ja, Selbstständigkeit... lernen, weil man es auch untereinander klären kann und nicht immer einen Schiedsrichter oder den Lehrer im Schulsport braucht. Dass man auch ein bisschen auch fairer wird, dass dieses Miteinander auch wieder gestärkt wird. (KGI4S1)
[Fairness/ Fairplay, Miteinander/ Teamwork, Selbstständigkeit]

Ja, eigentlich ist es halt schon so, dass jetzt Ultimate Frisbee helfen kann, dass man jetzt in Foulsituationen und auch in anderen Sportarten, dass auch in Alltagssituationen Probleme besser lösen kann und... (KGI4S2)
[Förderung von Problem- und Konfliktlösungsfähigkeiten, Grundgerüst für das spätere Leben, Übertragbarkeit in andere Sportarten]

Ja, man sieht immer noch im Alltag viele Unstimmigkeiten, die ziemlich schnell eskalieren, dass auch von inzwischen ziemlich jungen Menschen. Vielleicht Alter 12 oder so und da würde es ziemlich weiterhelfen, diese Sportart im Sportunterricht zu bringen, weil sie zeigt einem einfach, dass es nicht nur durch Worte das... es geht einfach fair, um es zu regeln, man kann es ganz einfach regeln und gerade bei diesen Foulunstimmigkeiten zum Beispiel das... ja. (KGI4S3)
[Förderung von Problem- und Konfliktlösungsfähigkeiten, Fairness/ Fairplay]

Weil es erstens halt das Zusammenspiel halt stärkt, also man ist halt dazu angewiesen halt im Team was zu erreichen. (KGI5S1)
[Miteinander/ Teamwork, Teambuldings-Maßnahme]

Ich glaube, das mit dem Fairplay führt auch dazu, dass man dann sehr, sehr beruhigt ist oder sich nicht immer aufregt und so, was vielleicht in der Schule auch gut ist. Und generell entspannter ist wahrscheinlich auch. Und, ich denke, dass man generell auch mal so neue Sachen im Schulsport ausprobieren soll. Also, wir spielen fast immer nur Fußball, Basketball oder Handball und machen nie irgendwelche Sachen, die wir fast nie machen, weil Fußball und Basketball spielen wir auch in der Freizeit fast immer. Und... ja, also so was Neues könnte man auch mal, finde ich, im Schulsport machen. (KGI5S2)
[Neues weckt Interesse, Erhöhung der Frustrationstoleranz]

Frage 12
„Gibt es noch etwas, was ihr ergänzen möchtet?“

Dass man vielleicht beim Ultimate Frisbee, auch wenn es keinen Schiedsrichter gibt, trotzdem so jemanden hat, der halt neben dem Feld steht und aufpasst, dass es nicht eskaliert. (KGI1S3) [Lehrer als Aufsicht.]

Würde ich auch sagen, weil, zum Beispiel, die meisten kennen das ja nicht und kennen sich dann mal nicht mit den Regeln aus und wenn die dann Regeln nicht verstanden haben, dass die sich dann nicht gleich aufregen und dagegen stemmen, sondern dass die dann auch zuhören, was der andere sagt. Dass die auch wissen, wie es richtig geht und dann weitermachen. (KGI1S2)

Ich würde das eher vielleicht noch ganz am Anfang machen. Sozusagen mit dem Schiedsrichter als, zum Beispiel, Lehrer, aber dann irgendwann, wenn man jetzt merkt, dass die Klasse die Regeln die verstanden hat, dann würde ich es aber auch weglassen, weil das ist ja grade das besondere am Spiel, dass man das unter sich klären muss. Dass man das vielleicht nur am Anfang macht, wenn die Regeln noch nicht so kennt, aber dann am Ende, wenn die meisten es verstanden haben, dann auch wieder rausnehmen. (KGI1S1)

Wünsche vielleicht, dass es halt wirklich in den Schulsport eingebaut wird, dass man sich darum bemüht. Ja weil, wenn man es in den Schulsport machen würde, das ist nicht so schwer zu lernen, weil man kann, zum Beispiel, den Rückhandwurf. Den haben wir alle jetzt ganz gut gemeistert. Und am ersten Tag schon geübt. Und wenn man das im Schulsport auch reinmachen würde, dann könnte das, glaube ich, jeder üben. Das ist nicht so was wie Fußball, wo man eben schon vorher was braucht, dass man viel Kondition hat, schnell ist, gut mit dem Ball umgehen kann. Außerdem fördert es halt den Zusammenhalt der Klasse dann oder der Gruppe… durch die Angewiesenheit auf den Gegenspieler und auf dem Mitspieler. (KGI3S3)

Ja, dass es, also, wir hatten auch recht viel Glück, fand ich. Also, das mit dem Wind war jetzt nicht so gut, aber sonst halt mit der Sonne und so, wir haben immer das Beste daraus gemacht und nicht gleich irgendwer gesagt: „Das ist zu windig, jetzt ich will nicht mehr“. Und wir haben uns auch immer gut aufgewärmt, das macht man so im Schulsport ja nicht. Aber da, ist ja auch nicht viel Zeit zu [lacht]. Ja, aber ich fand es gut. (KGI5S2)

Frage 13
„Ich würde euch zum Abschluss bitten, mir kurz zu sagen, wie ihr diese Art der Befragung fandet?“

Also, würde sagen, die war eigentlich sehr gut strukturiert, die Fragen waren nicht zu persönlich, man hat eigentlich recht gut antworten können, ja. Ich fand die so gut. (KGI1S3)

Halt, ich kann dem eigentlich nur zustimmen. Und dann halt, man hat auch nochmal selbst über ein paar Punkte nachgedacht. Man macht sich jetzt vielleicht dann nochmal Gedanken, wie die Woche war und was man alles gelernt und so, ich glaub, das ist eigentlich ganz gut, so eine Umfrage generell für eine Projektwoche. (KGI1S1) [S2 stimmt zu]

Also ich fand es gut, dass halt jeder seine Meinung sagen konnte und auch freie Antworten geben konnte und halt... also es gab keine falschen und keine richtigen Antworten. (KGI2S1)

Ich fand es jetzt auch gut, dadurch, dass das es auch eine Gruppe war, weil es ist irgendwie, finde ich, einfacher, in einer Gruppe zu reden, als alleine oder einzeln... ist irgendwie komisch und so ist es eigentlich... finde ich ist es gut. (KGI2S2)

Ja, also ich fand die Fragen echt auch gut, fand ich gut. In einer Gruppe... ist man glaub ich kooperativer auch [alle lachen] als jetzt alleine... ist ehrlicher und so. (KGI2S3)

Ich fand es gut, weil die Fragen halt relativ gut waren, also offen und man darauf halt viele Antwortmöglichkeiten hatte. Und man da halt sagen können, was man denkt. (KGI3S3) [Viele Antwortmöglichkeiten]

Ich finde es gut, dass man nicht nur einzelne Personen befragt, dass man auch, zum Beispiel, sich von den Meinungen anderen ein bisschen inspirieren lassen kann, also, zum Beispiel, der [Schüler 2] hat mir jetzt öfters zugestimmt, was ich nicht schlimm finde, wenn er die gleiche Ansicht darauf hat, finde ich es ok. (KGI4S1)

Ja, es ist halt... ja positiv, dass wir jetzt in so einer kleinen Gruppe sind und nicht einzeln ist, weil ich fühle mich, also halt schon immer so direkt so gegenüber und trau mich dann vielleicht nicht, jetzt alleine meine wirkliche Meinung zu sagen, sondern... leichter ginge und sie sind dann böse auf mich oder so. [lacht] (KGI4S2)

Ja, in einer Gruppe von mehreren Personen ist es meistens recht praktisch, da man sich untereinander auch abstimmen kann. Man sieht sozusagen auch die Meinung der anderen. Man gibt nicht einfach seine Antwort ab und das war es dann, man erkennt einfach, ob man eine ganz gezwiespaltene Meinung hat oder, ob die übereinstimmt. (KGI4S3)

Also ich fand es eigentlich, eigentlich war es in Ordnung, ja. Erstens, sie haben uns halt viel Zeit gegeben, halt darüber nachzudenken... ja. (KGI5S1)

Ja, ich fand es eigentlich auch gut, weil man konnte immer nachdenken [lacht], besonders, weil ich immer als Zweites antworte [lacht] und ja, ich finde es gut, dass wir hier so zwischen den Bäumen sitzen, weil dann können wir so ein bisschen abgetrennt überlegen und haben auch nicht ganz so Wind vielleicht. (KGI5S2)

Frage 14
„Könnt Ihr euch vorstellen, dass eine Einführung von *Ultimate Frisbee* im Schulsport mehr Vorteile für die Förderung der *Fairness* mit sich bringen könnte als in den anderen Mannschaftssportarten? Wenn ja, könntet Ihr das kurz begründen?“

Würde ich sagen, ja. Also kann ich mir sehr gut vorstellen. Einfach, weil, was schon oft gesagt wurde, auf der Fairness beruht … (KGI1S3)
[Fairness/ Fairplay]

Also ganz einfach, ja. Also, da würde es definitiv Fairness …, also positive Einwirkungen aufs Fairnessverhalten haben. Auch, weil so andere Mannschaften halt alle mit einem Schiedsrichter sind und das dann halt was, wo man alles auf dem Feld klärt und das Spiel auf Fairness beruht. Und das wird ja wahrscheinlich in anderen Sachen übergehen, wo man dann vielleicht sagt: „Ok, hey, du hast mich jetzt gefoult.“ Und statt dass der andere dann sagt: „Was? Nein, habe ich niemals gemacht.“ Geht dann halt: „Ja, ok, ich gebe es zu, ich habe dich gefoult, tut mir Leid, war nicht mit Absicht“ oder sowas. Dass er sich auch entschuldigt oder, dass man einfach den Fairnessaspekt … dass es sein kann, dass man den Fairnessaspekt da aus halt dem Frisbee in anderen Sportarten übernimmt. (KGI1S3)
[Fairness/ Fairplay, Selbstständigkeit, Übertragbarkeit in andere Sportarten]

Würde ich jetzt auch sagen. Halt, auch, wenn man jetzt, zum Beispiel, Fußball im Schulsport spielt, dass dann, wenn man halt gefoult wird, dass man sich dann halt gleich aufregt und dass man dann sich vielleicht … dass man sich halt streitet drum und dass man halt beim Ultimate Frisbee gleich sagt: „Ok, tut mir Leid.“ Und dass es dann halt gleich weitergeht, dass man das dann halt unter sich klärt. Und dann vielleicht keine Streitigkeiten mehr vorkommen. (KGI1S2)
[Selbstständigkeit, Vermeiden von verbalen/ körperlichen Auseinandersetzungen für ein flüssiges Spiel]

Es ist ja so, dass man, wie gesagt schon, nicht... dass es ein bisschen anders ist, da es ja keinen Schiedsrichter gibt, der entscheidet, ob das jetzt ein Foul war oder nicht. Oft man da halt auch wirklich entscheiden muss und selber zugeben muss, dass man ein Foul gemacht hat oder halt, wie schon vorhin gesagt, mit der Fairness und dass man halt die Leute jetzt deckt, die jetzt frei stehen, das ist ja beim Fußball jetzt eher nicht so. Dass man halt probiert, ran zu gehen, um halt den Fußball zu bekommen. Beim Frisbee ist halt eher so, dass man die Leute decken muss, die halt frei stehen, um halt die Frisbee zu erkämpfen. (KGI2S1)
[Selbstständigkeit, Fairness/ Fairplay]

Also, ich würde es vielleicht auch schon in der Fünften einführen, wo jetzt die Klasse neu zusammen gekommen ist, da das halt, ich denk mal, den Klassenzusammenhalt sehr stärkt. Und halt noch sozusagen zusätzlich zur Integrationsfahrt vielleicht ganz gut wäre. (KGI2S2)
[Stärkung des Klassenzusammenhalts]

Ich fände es auch ganz gut in der Fünften, vielleicht nicht als, unbedingt als Schulsportfach, sondern vielleicht mal, dass irgendwie so eine Art Aktionstag ist oder halt Wandertag oder halt auch Projektwoche, dass es halt früher gemacht wird. Dass es da auf jeden Fall hilft, später dann halt für, so wie jetzt in der Achten halt auch, wenn man vielleicht die anderen Klassen noch nicht so gut kennt, zum neu Kennenlernen und fair Spielen und joa. (KGI2S3)
[Fairness/ Fairplay, Förderung von Freundschaften/ Kennenlernen]

Im Fußball oder ganz stark beim Handball ist es ja so, dass man wirklich foulen muss, um halt manchmal zu gewinnen beim Handball. Da ist ja auch die Sache mit den fairen Fouls, dass man halt auch wirklich den Alleingang machen kann und dass das dann halt vielleicht unfair ist oder wenn halt Handball und Fußball, sind ja jetzt schon öfter vorgekommene Sportarten, die halt Leute in ihrer Freizeit machen, die dann auch bestimmte Techniken haben oder halt besser sind, und das ist halt, glaub, vielleicht unfair ist. (KGI2S1)
[Homogene Vorkenntnisse (spezifische Vorkenntnisse führen zu unfairem, stark wettkampforientiertem Verhalten]

Also, ich finde, es für es auf jeden Fall fördern, aber auch nur dann, wenn es der Lehrer wirklich komplett richtig macht, also so wie jetzt auch mit diesem Kreis danach und allem Drum und Dran, weil, wenn es halt nicht gemacht wird, dann irgendwie Spieler halt nicht fair spielen und alle sagen dann zueinander: „Ja, es war Foul, aber er hält sich halt nicht dran“, dann gibt es auch wieder Verfeindungen, ohne dass das danach besprochen wird und dann wäre es eher negativ, da wären dann andere Sportarten mit Schiedsrichter besserer für geeignet. Aber, wenn es der Lehrer richtig macht, dann auf jeden Fall. (KGI2S2)
[Erfolg nur dann, wenn Lehrkraft entsprechend handelt]
Für Diskussion

Ja halt auch wieder wegen dem fehlenden Schiedsrichter. Weil man da auch fair sein muss. (KGI3S3)
[Fehlender Schiedsrichter, Fairness/ Fairplay]

Wenn die anderen die Regeln befolgen und der Lehrer auch darauf achtet, dass es gemacht wird, dann könnte es klappen, auf jeden Fall, weil beim Fußball ist, zum Beispiel, immer der Ehrgeiz da, die Tore zu schießen und da werden die Regeln dann meistens nicht befolgt und versucht zu umgehen. Und da muss man halt die Regeln befolgen, weil die anderen dann auch darauf achten. Und der Schiedsrichter muss da nicht entscheiden, sondern die anderen im Spiel können da auch was sagen. (KGI3S2)
[Erfolg nur dann, wenn Lehrkraft entsprechend handelt, Selbstständigkeit]

Frage 15
„Haltet Ihr *Ultimate Frisbee* im Vergleich zu anderen Sportspielen für ein besonders faires Spiel? Wenn ja, könntet Ihr das kurz begründen?“

Ich würde sagen, auf jeden Fall. Weil wie schon vorhin gesagt hat, bei Fußball ist halt immer so, da sind ein paar, die sind gut und dann wird da auch nichts so groß gepfiffen und jeder läuft immer einfach weiter. Und hier muss man, wie gesagt schon, man muss einfach mit der Fairness handeln sozusagen, weil ansonsten kommt einfach kein richtiges Spiel zustande. (KGI1S1) [S2 und S3 schließen sich an.] [Miteinander ist unabdingbar, Effektives Spiel nur durch faires Verhalten möglich]

Aufgrund des fehlenden Schiedsrichters. Auch wegen des Spiritkreises eigentlich. (KGI3S3)
[Fehlender Schiedsrichter, Spiritkreis]

Also im Fußball zum Beispiel sind ja auch schon echt schlimme Fouls passiert. Zum Beispiel, wenn jemand der Fuß gebrochen wurde, oder so was. Und ich denke, dass so etwas im Frisbee niemals passieren würde, weil es ist zwar schon ein schneller Sport, aber man geht jetzt nicht so mit dem ganzen Körper rein, nur, um die Scheibe zu bekommen, wie im Fußball, wenn man den Ball, zum Beispiel, haben will. (KGI3S1) [Kein Körperkontakt]

Reflexion

Dokumentation – Tag 1

(A) Reflexion des ersten Tages

Der erste Tag dieser Projektwoche und damit der Einstieg in das Thema der nächsten Tage war für die Schüler sehr motivierend. Nach einer kurzen Begrüßung und Bekanntgabe aller wichtigen Informationen zur Organisation rund um die Projektwoche stand ein ausgedehntes Erwärmen und Dehnen im Vordergrund. Besonders motivierend für die Schüler war dabei die Teilnahme der Lehrkraft in dieser Phase, die als Vorbild für die verschiedenen Übungen galt.
Die Verwendung vom Kreppband, auf das jeder seinen Namen schreiben und sich lesbar auf die Brust kleben sollte, erwies sich an dieser Stelle zu Beginn als sehr sinnvoll, um sich mit den Namen der Schüler vertraut zu machen.
Aufgrund des zur Verfügung stehenden Platzes wurde die Explorationsphase großflächig verteilt. Trotz der gleichen Klassenstufen kannten sich viele Schüler noch nicht, weshalb diese Phase direkt als Partnerübung gestartet wurde, wodurch sich vieler näher kennenlernen konnten. Das selbstständige Experimentieren mit der Frisbee wurde deutlich positiv angenommen – nicht zuletzt wegen des hohen Aufforderungscharakters des Spielgeräts.
Die anschließende Reflexionsphase wurde nur mit vereinzelten Wortmeldungen zur Frisbee an sich bzw. vor allem zu den konditionellen Anforderungen gefüllt, weshalb eine zweite Explorationsphase eingeschoben wurde, mit dem Hinweis, auch die Flugeigenschaften und das Flugverhalten des Sportgeräts zu beobachten. Die zweite Reflexionsphase fiel dementsprechend ergiebiger aus und es konnten viele Eindrücke gesammelt und beschrieben werden.
Die in der Explorationsphase beobachteten intuitiven Rückhandwürfe wurden für die Einführung des Rückhandwurfes aufgegriffen. Eine Demonstration des Wurfes (ohne Abwurf) durch einen Schülern fand seitens der Schüler große Zustimmung, weshalb eine Präsentation durch die Lehrkraft nur als Ergänzung diente, um die wichtigsten Bewegungsmerkmale nochmals hervorzuheben. Die laminierten (der aufkommende Regen konnte den Ausdrucken nichts anhaben) Bildreihen zum Bewegungsablauf und die Bilder zur Haltung der Frisbee wurden ergänzend herum gegeben und könnten für eine Wiederholung am nächsten Tag genutzt werden. Diese Einführung hätte allerdings deutlich verkürzt werden können, indem auf spezifi-

sche Bewegungsmerkmale wie die korrekten Stand beim Abwurf verzichtet worden wäre. Diese Zeit hätte für die nachfolgende Anwendungsübung effektiver genutzt werden können. Grund hierfür ist, dass diese Phase (ursprünglich waren 15 min. angesetzt) deutlich zu kurz war (nicht einmal 10 min.), was sich bei weiteren Übungen, in denen der Rückhandwurf eingesetzt werden sollte, bemerkbar machte – obwohl an vielen Stellen Korrekturhinweise und Hilfen gegeben wurden. Die gewählte Aufstellungsform (Gasse) war in Anbetracht der starken Windverhältnisse ideal. Für die Einführung und das Erlernen dieser Wurfart hätte deutlich mehr Zeit investiert werden sollen. Aufmerksam wurde zudem auf zwei grundlegende Regeln während der Übungsphase, aber auch während allen anderen Übungs- bzw. Spielformen gemacht:

1) Wenn zwei Schüler sich gegenseitig zuwerfen, wird die Wurfbahn nicht gekreuzt bzw. durchlaufen.
2) Bei Würfen, die für andere Schüler gefährlich werden könnten oder ungeplant in deren Richtung sich bewegen, wurde der Ruf *Heads* eingeführt. Dieses Signal wird laut ausgerufen und soll andere vor einer ankommenden Frisbee warnen.

Die abschließende Spielform „Count“ wurde von allen Schülern positiv aufgenommen. Die zuvor benannten Regeln wurden weitestgehend eingehalten und auch das gegenseitige Beobachten von regelwidrigen Verhalten wurde direkt angesprochen.

Deutlich mehr Wortmeldungen konnten dann in der nachfolgenden Reflexion gesammelt werden, in denen es größtenteils um die benannten Regeln ging – besonders das Handeln ohne Schiedsrichter und das „faire Mitzählen der eigenen Punkte“ wurden hervorgehoben.

Anders als geplant wurde bereits direkt im Anschluss an die Reflexionsphase die Einführung des Sandwichcatches aufgenommen – die hohe Leistungsbereitschaft und Motivation der Schüler war an dieser Stelle ausschlaggebend. Durch die bereits erwähnte zu kurze Übungsphase des Rückhandwurfes wurde die Übungsphase für den Sandwichcatch verlängert, wobei der Fokus schließlich sowohl auf dem Rückhandwurf als auch auf dem sicheren Fangen gelegt werden sollte.

Die darauf folgende Übung *Vier-Felder-Fangen* stoß zu Beginn auf ein paar Unklarheiten zum Spielablauf, die sich letztlich durch Präsentation durch die Lehrkraft und Darstellung des geplanten Spielablaufes schnell geklärt hatten. Dieses Spiel wurde positiv aufgenommen und

hat sich als geeignet erwiesen, um die beiden zuvor eingeführten Techniken zu vertiefen. Laufintensiver wurde die nachfolgend eingeschobene Übung, in der lange Steilpässe (geworfen durch die Lehrkraft) im Lauf mit Hilfe des Sandwichcatches gefangen werden sollten. An dieser Übung hatten die Schüler besonders viel Spaß, weshalb ein zweiter und dritter Durchgang gewünscht und gewährt wurde.

Da nun erste Erschöpfungserscheinungen zu beobachten waren, wurde eine Pause eingefügt. Bereits während der Spielformen wurden vielseitig Regeln angesprochen, die nun gesammelt werden sollten. Das große Whiteboard erwies sich an dieser Stelle als überaus sinnvoll, um auf der einen Hälfte die Regeln der Schüler zu sammeln und auf der anderen die für das Abschlussspiel essentiellen festzulegen. Die Aufschriebe wurden nicht entfernt und können für die nachfolgenden Tage nach und nach wiederholt und ergänzt werden. Der Spirit of the Game wurde zudem kurz angesprochen und anhand einiger Beispiele erläutert.

Das abschließende *Frisbee-Schnapp* war besonders geeignet, die beiden Techniken nochmals zu wiederholen. Vor allem aber galt es, die besprochenen Regeln einzuhalten und anzuwenden. Während des Spiels kam es des öfteren zu einer „Mehrfachdeckung“ des Werfers, weshalb an dieser Stelle dem Plan vorgegriffen und die Regel einer „1-zu-1-Deckung“ eingeführt wurde. Regelüberschreitungen wurden von den Schülern selbstständig „gecallt“.

Den Schülern war ein *Spirit-Kreis* bisher nicht bekannt. Dieser wurde anfangs stark belächelt, nach einer kurzen Einleitung und dem Beispiel durch die Lehrkraft wurden allerdings von ein paar Schülern eigenständig Äußerungen dem Kreis mitgeteilt, von den anderen respektiert und abschließend „beklatscht“.

Für den nächsten Tag steht, neben dem geplanten Verlauf, zudem eine intensive Wiederholung des Rückhandwurfes an, da in diesen heute deutlich zu wenig Zeit investiert wurde.

(B) Reflexion der zentralen Phasen

Zentral waren die zwei Reflexionsphasen nach den Vertiefungsphasen und der abschließende Spiritkreis. Während die erste Reflexion noch relativ wortkarg ablief, wurde die zweite bzw. die nach der ersten eingeschobenen mit vielen Meldungen zu unterschiedlichen Erfahrungen befüllt. Neben Aspekten zum Wurf- und Fangverhalten der Frisbee wurden auch pro-soziale Handlungen innerhalb der Gruppe angesprochen. Diese eingeschobenen Reflexionsphasen waren daher optimal gesetzt und besonders geeignet, um das allgemeine Miteinander in den

Fokus zu rücken und auf verschiedene Fairness-Aspekte innerhalb der Gruppe aufmerksam zu machen.

Auch während der Spielphasen wurde Wert auf ein soziales Handeln gelegt. Calls wurden direkt gemacht, von allen gleichermaßen akzeptiert und – was besonders zu beobachten war – mit einem Handschlag gelöst. Auch das Zugestehen fehlender Punkte für die gegnerische Mannschaft aufgrund falschen Mitzählens während dem *Vier-Felder-Fangen* zeigt ein solches Verhalten. Dieses soziale Handeln war zuvor weder geplant noch abzusehen, weshalb dieses umso mehr zu betonen ist. Die Lehrkraft trat dabei sehr stark in den Hintergrund und wurde nur bei wichtigen Aktionen aktiv, um das Spiel anzuhalten und die Situation zu erklären. Zu Beginn wurden von den Schülern verschiedene Schiedsrichteraktionen verlangt, die allerdings vor dem Hintergrund der anzubahnenden Selbstständigkeit wiederum auf die Schüler übertragen wurde.

Der oben beschriebene Spiritkreis hat den Zweck, die im Spiel aufgestauten Aggressionen abzubauen, sodass diese nicht vom Feld mitgenommen werden. Wie bereits oben bemerkt, wurde dieser nach noch anfänglichen Startschwierigkeiten gut aufgenommen – ein Steigerungspotenzial für die nächsten Tage ist allerdings zu erwarten.

(C) Überprüfung der Lernziele

Die für diesen Tag angesetzten Lernziele konnten somit fast alle erfüllt werden.

Das Lernziel *Die Schüler sollen den geraden Rückhandwurf in seiner Grobform präsentieren können* kann nicht vollends erfüllt werden, da nicht alle Schüler diesen geraden Wurf beherrschten. Allerdings kann an dieser Stelle das Lernziel auf *Die Schüler sollen den Rückhandwurf in seiner Grobform präsentieren können* reduziert werden, da allen Schülern ein solcher Rückhandwurf gelungen ist.

Insbesondere ist dabei das Lernziel *Die Schüler sollen ein faires und kooperatives Miteinander zeigen* hervorzuheben. Durch die zwei oben beschriebenen, zusätzlichen Aktionen (*Handschlag* und *Zugestehen von Punkten*) rückt dieses Lernziel natürlich besonders in den Vordergrund und kann dadurch als stark positiv bewertet werden.

Dokumentation – Tag 3

(A) Reflexion des Tages

Der dritte und damit auch vorletzte Projekttag verlief im Großen und Ganzen deutlich flüssiger und zeichnete sich vor allem durch eine hohe Zurücknahme der Lehrkraft während den Spiel- und Übungsphasen aus.

Nach einer kurzen Begrüßung und Bekanntgabe einer Informationen zur Tagesplanung stand das übliche Aufwärmen und Dehnen an. Den Schülern waren sowohl das Warmlaufen mit dem Lauf-ABC, als auch die verschiedenen Dehnübungen von den letzten Tagen ab, weshalb diese Phase zwar von der Lehrkraft geleitet und moderiert wurde, gleichzeitig aber auch zu beobachten war, dass die Schüler die bekannten Elemente auch ohne die Anmoderation durch die Lehrkraft durchführen könnten.

Für das Einwerfen wurde wieder die Gassenaufstellung gewählt, die sich bereits an den Vortagen für diese Phase bewährte. Die Vorgabe, beide Wurfarten jeweils 20 Mal in einer Partnerübung zu wiederholen, wurde von allen Schülern angenommen und entsprechend fortgeführt, bis alle ihre jeweilige Zielanzahl erreicht hatten. Eine kurze Wiederholung der Wurfarten, das Sammeln wichtiger Bewegungsmerkmale und das Präsentieren der Bewegung durch je einen Schüler erwiesen sich vor dem Einwerfen als nützlich, um diese nochmals in den Fokus zu nehmen und zu betonen.

Das Spiel *Lagertausch* wurde in diese Phase zusätzlich mit aufgenommen und wurde von den Schülern sehr positiv bemerkt. Dieses Spiel erwies sich als äußerst sinnvoll, die bisherigen Wurf- und Fangelemente, aber auch die eingeführten Regeln zu wiederholen, gleichzeitig aber auch, sich von den üblichen Spielformen zu entfernen und noch mehr die Interaktion innerhalb der Mannschaft bzw. zur anderen Mannschaft in den Blick zu nehmen. Der zur Verfügung stehende Sportplatz wurde über seine Länge hinaus (angrenzende Grün- und Waldfläche) optimal für diese Spielform genutzt. Dieses Geländespiel unterschied sich in seinem organisatorischen Aufbau von den bisherigen Spielen und wurde direkt von den Schülern begrüßt.

In einer anschließenden, eingeschobenen Reflexionsphase, die eben genau diese Punkte in den Fokus nehmen sollte, wurde vor allem auf das Handeln im Team und auf das Miteinander eingegangen, die Regeln wurden von vielen Schülern betont, was sich auch zuvor im Spiel

durch entsprechende Reklamationen bemerkbar machte.

Die Einführung des Over-Heads wurde unter Verwendung des Vorhand-Griffes eingeführt, wobei auch hier wieder auf die Methode des Vortages bei der Einführung des Vorhandwurfes zurückgegriffen wurde. Anhand des Namens des Wurfes, dem Verweis auf die Vorhandhaltung der Scheibe und einer kurzen, eingeschobenen Explorationsphase wurden elementare Merkmale dieses Wurfes zusammengetragen und durch entsprechendes Bildmaterial ergänzt. Das Bildmaterial war besonders hilfreich bei der Visualisierung der Flugbahn, da diese der Wurf trotz einer Lehrerdemonstration aufgrund der extremen Windverhältnisse nur bedingt veranschaulicht werden konnte.

Für die nachfolgende Übungsphase wurde erneut die Gassenaufstellung verwendet, die es vor allem der Lehrkraft ermöglichte, individuelle Korrekturen zu geben. Daneben wurde auch von einigen wenigen Schülern das bereits verwendete Bildmaterial zur Hand genommen.

Die Spielform *Precision*, die unter anderem diese Wurftechnik in den Blick nehmen sollte, war dafür keinesfalls geeignet. Durch die Bildung zweier Teams entstand ein Wettkampfcharakter, durch den schließlich der Fokus auf die Technik einem Gewinnen-Wollen wich und damit nur deutlich eingeschränkt eine Übung möglich war. Aufgrund dessen wurde diese Spielform zügig abgebrochen und durch eine *Werfen-Laufen-Fangen*-Spielform ersetzt. Da nun alle miteinander spielen mussten, um Punkte zu erzielen, blieb der Konkurrenzgedanke und damit der Druck aus – der Over-Head konnte beobachtbar geübt und angewendet werden. Dieses Umdisponieren erwies sich an dieser Stelle als dringend notwendig, da die Schüler diesbezüglich deutlich heterogene Voraussetzungen zeigten und dem durch ein *Gewinnen-Wollen* keinesfalls geholfen werden würde.

In der anschließenden Reflexionsphase wurde von den Schülern eben genau dieser Aspekt des Wettkampfes, der Konkurrenz und des Drucks erwähnt und merklich bemängelt.

Die Pause wurde gezielt gesetzt, da nun drei Spielformen geplant waren, die sowohl konditionell als auch organisatorisch anspruchsvoll waren.

Die Übungsform *Pilz* ist, im Vergleich zu bisherigen Übungs- und Spielformen, sehr umfangreich, weshalb eine genaue Erklärung des Ablaufes unter Hinzunahme von Schülern, die entsprechende Laufwege visualisierten, unabdingbar war. Nach anfänglichen Startschwierigkeiten und fehlender Orientierung im Übungsgeschehen war ein flüssiger Ablauf zu beobachten,

an dem alle Schüler gleichermaßen beteiligt wurden. Auch die Lehrkraft zog sich anschließend zurück, falsche Laufwege wurden direkt von den Schülern gegenseitig rückgemeldet. Anders als ursprünglich geplant wurde der Cut als taktisches Mittel an dieser Stelle nicht explizit erwähnt bzw. eingeführt, um diese Übung nicht zusätzlich zu belasten. Stattdessen wurde der Hinweis gegeben, an den entsprechenden Markierungen die Bewegung als Täuschung einzusetzen.

Auch bei der Übungsform *Triangle of Death*, die bereits am ersten Tag ähnlich durchgeführt wurde, sollte der Fokus explizit auf dem Cut liegen. Analog zur vorangegangen Übung wurde hier aber lediglich ein betonter, schneller Richtungswechsel mit anschließendem Fangen im Lauf gefordert, der Cut als solches daher nicht explizit erwähnt.

Diese Vorgehensweise bei den beiden Übungen erwies sich als sinnvoll, um den Fokus mehr auf ein sicheres Fangen und Werfen bzw. auf ein sicheres Passspiel während einer Drucksituation zu konzentrieren. Eine explizite Einführung und Erklärung des Cuts wurde daher ausgelassen.

Um den Over-Head wieder aufzunehmen, wurde die Spielform *Zonenfrisbee* gewählt, in der sich dieser Wurf aufgrund des Aufbau des Spielfeldes anbietet. Da anfangs nur weniger Schüler den Over-Head anwendeten, wurde die Regel eingeführt, dass der Pass über die Zone nur als Punkt gilt, wenn er mit diesem Wurf geworfen wurde, andernfalls gibt es dafür keinen. Diese Regeländerung war notwendig, damit dieser Wurf nochmals bewusst – als ein Muss – wiederholt und geübt werden konnte. Zu beobachten war während dieses Spiels, dass die Schüler bei Fouls oder bei Körperkontakten sich jeweils beim anderen entschuldigten, auf andere wurde Rücksicht genommen und auch eher zurückhaltende Schüler wurden aktiv in das Spiel mit einbezogen. Auch ein selbstständiges Einziehen von Linien und das Erklären von Regeln, sei es dem eigenen Mitspieler oder Spielern aus der anderen Mannschaft, war an vielen Stellen zu sehen.

Die anschließende Reflexionsphase wurde genutzt, um die drei großen Übungs- und Spielformen anzusprechen, Vor- und Nachteile herauszuarbeiten, das Verhalten vor dem Hintergrund der Regeln zu betonen und soziale Handlungen innerhalb der eigenen Mannschaft bzw. mit Spielern aus der gegnerischen Mannschaft aufzugreifen.

An die Pause, die größtenteils zum Üben und Weiterspielen genutzt wurde, schloss sich eine

Erweiterung der Regeln an. Das bereits zuvor verwendete Whiteboard wurde entsprechend beschrieben. Nachdem zwei eigene Regelvorschläge seitens der Schüler übernommen werden sollte, wurden die Grundregeln durch zwei weitere ergänzt. Das Whiteboard hat sich für diese Phase als äußerst wertvoll erwiesen, um bereits festgelegte Regeln wieder aufzugreifen und zu wiederholen. Gleichzeitig haben alle Schüler die Möglichkeit, sich diese durch Betrachten der Tafel in Erinnerung zu rufen. Eine ständige Wiederholung und Konfrontation mit den Regeln ist daher gewollt und trägt zu einem Einprägen dieser erheblich bei.
Das abschließende *Frisbee-Touch-Down* wurde von den Schülern deutlich positiv aufgenommen und ebenfalls gleichermaßen gewünscht. Zu Beginn wurden alle bisherigen Regeln angesprochen, wiederholt und auf eine Einhaltung dieser, aber auch auf ein faires Miteinander, plädiert. Diese Spielform, die im Groben der Zielform entspricht, war optimal eingesetzt, um alle erlernten Techniken und Regeln im Spiel anzuwenden und zu vertiefen. Die Lehrkraft hielt sich anfangs komplett aus dem Spielgeschehen heraus, alle Probleme wurden daher selbstständig und fair von den Spielern selbst geregelt. Die spätere Teilnahme der Lehrkraft am Spiel wurde ebenfalls positiv aufgenommen und motivierte zudem einen Großteil der Schüler, sich aktiver zu beteiligen und situationsbedingte Fouls oder Travels direkt anzusprechen.

(B) Reflexion der zentralen Phasen

Durch die zahlreichen Übungs- und Spielformen, in denen an vielen Stellen nach und nach stärker das soziale Miteinander, das Interagieren mit anderen, das Rücksichtnehmen und ein fairer Grundgedanke fokussiert wurde, rückten auch diese Phasen mehr in den Fokus den zentralen These.
Wie bereits immer wieder angedeutet, lässt sich ein solches Verhalten innerhalb der Gruppe immer öfters beobachten, wobei dies sich vor allem in Problemsituationen während des Spiels zeigt. Das ständige Wiederholen und Erweitern der Regeln hat zur Folge, dass die Regelkenntnisse stetig verbessert werden und dadurch jeder Schüler sich im Spiel entsprechend verhalten kann – auch gegenüber seinem Gegenspieler. Ein faires Verhalten geht zudem nicht nur von dem jeweiligen Schüler im Einzelfall aus, sondern wird auch stets von den anderen betont und eingefordert. Ein eher anti-soziales Verhalten wird entsprechend angesprochen – besonders dann, wenn es nicht förderlich ist für ein faires, flüssiges Spielgeschehen.

In den Reflexionsphasen wurde heute verstärkt der Fokus auf eben diese zentralen Aspekte gelegt. Auch zu diesen Themen fanden die Schüler entsprechende Beispiele, die die oben genannten Beobachtungen bekräftigen. Nach wie vor ist zu beobachten, dass diese Phasen entscheidend für die Förderung eines solchen Verhaltens sind, da die Schüler dort zusammen kommen und direkt ihre Erfahrungen aus dem Spiel – seien es positive oder negative – den anderen mitteilen. Regelwidrigkeiten, die im Spiel nicht zu Wort kamen, werden öfters in den Reflexionsphasen erneut aufgegriffen, nach denen schließlich auch eine Lösung verlangt wird. Auch hier ist zu betonen, dass diese *Lösungsfindungen* überwiegend von den Schülern selbst geleitet werden. Nur selten wurde die Lehrkraft hinzugezogen – zumeist in den Fällen, in denen es um bisher noch nicht bekannte oder sehr spezifische Spielregeln des Ultimate Frisbee ging.

Nicht zuletzt ist an dieser Stelle wieder der Spiritkreis zu betonen. Heute kamen die Schüler selbstständig und ohne direkte Aufforderung in dem Kreis zusammen. Die Lehrkraft eröffnete mit wenigen Worten zum Tagesablauf und zu positiven bzw. negativen Ereignissen den Kreis. Darauf folgend übernahmen die Schüler die Moderation und äußerten sich selbstständig zu verschiedenen Themen des Tages. Neben der Wahl der Spiel- und Übungsformen – hier ist besonders die weniger sinnvolle Spielform *Precision* erwähnt worden –, wurden vor allem auch Beispiele aus dem sozialen Handeln, dem aufrechten Ansagen von Fouls bzw. Travels und dem fairen Miteinander dargelegt und mitunter von anderen Schülern respektvoll akzeptiert.

(C) Überprüfung der Lernziele

Die für den heutigen Tag geplanten Lernziele konnten somit fast alle erfüllt werden.

Das Lernziel *Die Schüler sollen einfache taktische Spielzüge kennen lernen* kann nur bedingt erfüllt werden. Als taktischer Spielzug wurde in der Planung der Cut aufgeführt. Da dieser nicht explizit in den entsprechenden Übungen eingeführt und vorgestellt wurde, kann dieses Lernziel nicht in seiner vollen Fülle angenommen werden. Dennoch ist zu bemerken, dass ein Großteil der Schüler diesen, auch in den vergangenen Tagen, im Spielgeschehen intuitiv angewendet haben. Bei den Übungsformen *Pilz* und *Triangle of Death* war zu beobachten, dass alle Schüler diese Bewegung ausführen konnten, eine explizite Benennung dieser Bewegung blieb aber aus. Einer Erfüllung des ersten Lernziels ist daher nicht komplett zu verneinen,

sondern kann eingeschränkt als erfüllt betrachtet werden.

Wie bereits zuvor angedeutet, ist ein selbstständiges Verhalten und im Zuge dessen auch ein faires Mit- und Gegeneinander der Schüler stetig zu beobachten. Nur noch selten wird nach den Meinungen der Lehrkraft gefragt und immer häufiger werden daher entsprechende Situationen auf dem Spielfeld von den Schüler eigenständig und fair unter Hinzunahme der jeweiligen Regeln geregelt. Neben diesem Aspekt ist weiterhin das soziale Miteinander zu beobachten, welches sich nun mittlerweile nicht nur in den Übungs- und Spielformen zeigt, sondern auch durch Beiträge und Mitteilungen in den Reflexions- und Spiritkreisphasen zum Ausdruck kommt. Die beiden letzten Lernziele sollen daher ebenfalls als erfüllt angesehen werden.

Dokumentation – Tag 4

(A) Reflexion des Tages

Der letzte Tag dieser Projekteinheit sollte den Fokus auf die Anwendung aller bisherigen Elemente legen. Dazu gehören die verschiedenen Wurftechniken, der Sandwichcatch, der Sternschritt, sowie die Einhaltung und das Beachten der eingeführten Regeln.

Sowohl das Warmlaufen als auch das Dehnen orientierte sich an den vergangenen Tagen. Beide Programme wurden identisch zu den bisherigen Phasen durchgeführt, wobei die Lehrkraft durch aktive Teilnahme als Vorbildfunktion fungierte, gleichzeitig aber auch die durchzuführenden Bewegungen anmoderierte. Wie bereits an den anderen Tagen, wurde diese Phase wieder bewusst durch die Lehrkraft angeleitet. Grund hierfür ist, neben der Vorbildfunktion, vor allem die Motivation der Schüler durch eine Teilnahme der Lehrkraft. Zudem wurden die speziellen Bewegungen während des Lauf-ABCs die Dehnübungen direkt vorgegeben und konnten unmittelbar bei falscher Ausführung korrigiert werden.

Vor dem Einwerfen wurden die eingeführten Wurftechniken wiederholt und jeweils mindestens drei entscheidende Bewegungsmerkmale in der Gruppe gesammelt. Diese Vorgehensweise erwies sich bereits in den vergangenen Tagen als sinnvoll, um diese Aspekte für jeden nochmals zu wiederholen.

Als Übungsform, um nochmals die Techniken in der Bewegung bzw. in Drucksituationen zu wiederholen und zu vertiefen, wurde der *Pilz* gewählt. Dieser war den Schülern bereits bekannt, wurde erneut positiv aufgenommen und konnte ohne große Probleme durchgeführt werden. Die Vorgabe, 20 erfolgreiche Pässen hintereinander zu schaffen, stieß zu Beginn ein wenig auf Zweifel, jedoch war schnell zu beobachten, dass die Schüler sich organisierten und besonders auf eher leistungsschwächere bzw. lauf- und wurfschwächere Schüler Rücksicht nahmen, indem entsprechende Pässe bewusst kurz und einfach gehalten wurden.

Da die Reflexionsrunde, in der hauptsächlich eben diese kooperativen Verhaltensweisen und das aufeinander Rücksichtnehmen von den Schülern angesprochen und betont wurden, lediglich die vorangegangene Übungsform thematisieren konnte, war zu diesem Zeitpunkt noch ausreichend Zeit zu Verfügung. Daher wurde der Gruppe der Vorschlag unterbreitet, Spiel- oder Übungsformen der vergangenen Tage zu nennen, die nochmals aufgegriffen werden sollten. Die Mehrheit entschied sich an dieser Stelle für *Frisbee-Catcher*. Die Lehrkraft

zog sich von nun an aus dem Spielgeschehen zurück, während die Schüler sich eigenständig in drei faire Teams organisierten, die Spielregeln aufstellten und selbstständig das Spiel durchführten. Diese Selbstständigkeit ist an diesem Punkt besonders hervorzuheben, auch während des Spiels wurden die bisherigen Regeln beachtet und eingehalten. Regelwidrigkeiten wurden entsprechend auf dem Spielfeld an Ort und Stelle angesprochen und für beide Parteien fair ausdiskutiert, um das Spiel schließlich zügig fortsetzen zu können.

Nach einer kurzen Reflexionsrunde, in der nun auch die letzte Regel eingeführt und anhand einer Schüler-Schüler-Demonstration präsentiert wurde, galt es, ein kleines Turnier selbstständig zu organisieren. Da hierzu allerdings durch das zuvor gespielte *Frisbee-Catcher* alle nötigen Regelungen und Organisationen getroffen wurden, ging es zügig über in das Spielgeschehen. Die zuvor erwähnte Schüler-Schüler-Demonstration erwies sich an dieser Stelle als optimal, da es sich bei der eingeführten, letzten Regel um die 10-Sekunden-Regel handelte. Diese hat Parallelen zu der 3-Sekunden-Regel aus dem Basketball und da sich in der Lerngruppe zwei aktive Basketballspieler befanden, wurden diese zur Präsentation herangezogen. In Folge dessen standen die Kleingruppeninterviews an, zu denen jeweils drei passive Schüler aus dem Spielgeschehen gebeten wurden.

Da die Lehrkraft nun nicht mehr am Spielfeldrand war, wurde den Schülern das selbstständig zu organisierende Abschlussturnier gleichermaßen aufgetragen. Ein Verlangen nach einem Schiedsrichter war nun nicht mehr möglich – alle Problemsituationen, die währenddessen entstanden, mussten zwangsläufig und wurden in Folge dessen von den Spielern selbst und ohne äußere Hilfe bzw. Unterstützung durch die Lehrkraft fair geregelt werden. Zu beobachten waren schließlich gleiche Verhaltensweisen wie bereits zuvor bei *Frisbee-Catcher*, Verstöße gegen die aufgestellten Regeln wurden direkt auf dem reklamiert und nur selten ausdiskutiert. Häufiger wurden diese mit einem Handschlag abgetan, um das direkt Spiel fortzusetzen. Schließlich war zu bemerken, dass zu Problemen bzgl. Unklarheiten zum Spielgeschehen, bspw. wann und bei welchem Kontakt ein Fangen der Scheibe in der Endzone tatsächlich als Punkt gilt, die Schüler eigenständig Regeln aufstellten, um so entsprechend darauf reagieren zu können.

Nachdem alle Schüler an den Interviews teilnahmen, wurde der Spiritkreis einberufen. Im Anschluss an die Lehrkraft, die sich bei den Schülern für die vergangenen Tage bedankte, po-

sitive wie auch negative Ereignisse ansprach und weitere Informationen zum Ultimate Frisbee gab, wurde das Wort an die Schüler übergeben. Auch diese bedankten sich gleichermaßen und erwähnten bzw. lobten vor allem an dieser Stelle ihre eigene, selbstständige Organisation des Turniers und das partnerschaftliche Verhalten während des Spiels.

(B) Reflexion der zentralen Phasen

Wie bereits oben angesprochen, wurde die heutige Reflexionsphase im Anschluss an die zwei Übungs- und Spielformen überwiegend mit Wortmeldungen zur Kooperation innerhalb der Gruppe und zum fairen Miteinander befüllt. Zudem wurde stetig das faire bzw. auch das soziale Verhalten innerhalb der Gruppe und während des Spiels angesprochen, was wiederum zu einem ständigen Kontakt mit diesem führt. Aus dieser, und auch aus den Reflexionsphasen der vergangenen Tage, geht nun deutlich hervor, dass diese Phasen besonders dafür geeignet sind, eben genau diese Aspekte aufzugreifen, mit der Gruppe zu besprechen und gleichzeitig Unklarheiten, aber auch Probleme und Streitigkeiten zu beseitigen.

Die zuvor mehrfach angesprochene und weiterhin zu betonende sich entwickelnde Selbstständigkeit der Schüler während der Organisation von *Frisbee-Catcher* und des Turniers, aber auch das eigenständige Einhalten, Beachten, Reklamieren und das dahingehende faire Lösen entscheidender Probleme im Spiel, sind ebenfalls zu nennen. Das Auferlegen dieser nun völligen Selbstständigkeit und Unabhängigkeit von der Lehrkraft innerhalb dieser Phase erwies sich als sehr sinnvoll für das angebahnte Ziel eines fairen Umgangs, gleichzeitig wurde diese Intention auch von den Schülern begrüßt und ebenso positiv wie gerne aufgenommen.

Als Projektabschluss wurde erneut der Spiritkreis gebildet. Wie bereits an den vergangenen Tagen wurde dieser optimal als Tagesabschluss gesetzt. Einerseits wurden die oben bereits beschriebenen Aspekte durch die Schüler angesprochen, gleichzeitig diente er aber auch, Streitigkeiten und Aggressionen, die sich im Spiel anstauten, im Kreis anzusprechen, darüber zu reden und sich schließlich ohne diese negativen Einflüsse zu verabschieden.

(C) Überprüfung der Lernziele

Aufgrund der nun beschriebenen Beobachtungen und Eindrücke können die für den heutigen Tag geplanten Lernziele ohne Einschränkungen als erfüllt angesehen werden.

Während die ersten beiden Lernziele als Umsetzung der bisherigen Lernziele der vergange-

nen Tage bzw. als Erweiterung dieser darzustellen sind, ist das dritte Lernziel neu. Durch eine selbstständige Turnierorganisation und eine zu betonende, eigenständige Erweiterung der Regeln ist auch dieses Lernziel erreicht.

Diese Selbstorganisation und das miteinander Kooperieren in der Abschlussphase bei gleichzeitiger Unabhängigkeit von der Lehrkraft spiegeln sich im dritten Lernziel deutlich wieder. Die zu beobachtende faire Verhaltensweisen, die Rücksichtnahme auf leistungsschwächere Mit- und Gegenspieler und das allgemeine, soziale Miteinander in der Lerngruppe lassen sich im letzten Lernziel des Abschlusstages festsetzen.

4. Glossar

Im Folgenden sollen die für Ultimate Frisbee spezifischen Begriffe, die in dieser Arbeit verwendet wurden, gesammelt und kurz erläutert werden. Die Darstellung erfolgt in alphabetischer Reihenfolge. Bei der Erstellung dieses Glossars wurde sich zum einen am offiziellen WFDF-Regelwerk (2017) und am Handbuch der *Crazy Stan Dogs*[1], zum anderen aber auch an eigenen Skizzen orientiert.

Begriff	**Bedeutung/Beschreibung**
Brick-Punkt	Wenn der Anwurf im Aus landet, wird dieser als *Brick* bezeichnet. Das Spiel kann in diesem Fall von einem Brick-Punkt anstatt von der Aus-Linie fortgesetzt werden. Dieser Brick-Punkt ist ein fester Punkt, der sich einige Meter im Hauptfeld vor der Endzonen-Linie befindet. Ein Brick muss durch einen angreifenden Spieler durch einen Call deutlich gemacht werden.
Call	Jedwede deutlich hörbare (!) Ausrufe der Feldspieler, um entsprechende Regelverletzungen oder Informationen den Mit- und Gegenspielern mitzuteilen. Durch ein *Retracted Call* können Calls zurückgenommen werden, falls ein Spieler merkt, dass dieser falsch war.
Cutter	In einer spezifischen Spieltaktik sich anbietender und freilaufender Spieler, welcher durch geschicktes Laufen versucht, die Scheibe von einem Handler oder einem anderen Cutter zu bekommen.
Dangerous-Play	Ausruf (Call): Ein Foul, dass aktiv besonders aggressiv begangen wird und absichtlich zu einer Verletzung des Gegners führen bzw. die Situation für den gegnerischen Spieler massiv verschlechtern könnte.
Defense	Verteidigende Mannschaft ohne Scheibenbesitz.
Down/Out	Ausruf (Call), wenn die Frisbee zu Boden (down) geht oder außerhalb des Spielfeldes (out) landet.
Drop	Fallenlassen der Scheibe nach einem Fangversuch.
Foul	Ausruf (Call), wenn ein spielbeeinträchtigender Körperkontakt vorgefallen ist oder ein Spieler in seiner Bewegung behindert wurde.
Handler	In einer spezifischen Spieltaktik aufbauender Spieler, welcher von der eigenen Seite heraus das Spiel aufbaut, indem er wichtige Pässe ausführt oder günstige Laufwege wahrnimmt.
Offense	Angreifende Mannschaft in Scheibenbesitz.

1 Online im Internet unter http://www.discsport.net/download/FrisbeeLeichtGemacht.pdf zu finden. Zugriff am 5. August 2017.

Marker	Verteidigender Spieler.
Marking-Infractions	Alle Regelverstöße, die von dem verteidigenden Spieler (*Marker*) gegen den eigenen Werfer ausgerufen werden können. Dazu gehören bspw. folgende Calls: - *Fast Count*: Zu schnelles oder falsches (zu frühes) Anzählen (*Stall*) gegen den Werfer. - *Disc Space*: Der Marker muss mindestens einen Abstand vom Werfer einhalten, der dem Durchmesser einer Frisbee entspricht. - *Double Team*: Zwei oder mehrere Marker verteidigen einen Werfer bzw. stehen um ihn in einem Umkreis von weniger als 3 Metern. - *Vision*: Absichtliches Einschränken des Sichtfeldes des Werfers.
Offside	Ausruf (Call): Zu Beginn eines jeden Anwurfs (*Pulls*) müssen die Verteidiger vollständig hinter ihrer vorderen Endzonenlinie und die Angreifer mit einem Fuß auf ihrer vorderen Endzonenlinie stehen, bis der *Pull* losgelassen ist. Ist dies nicht der Fall, darf dies als *Offside gecallt* werden.
Pick	Ausruf (Call), wenn ein verteidigender Spieler durch einen anderen Spieler behindert wird, während er sich seinem Angreifer nähert oder im folgen möchte.
Point-Cap	Ein Spiel wird beendet, wenn entweder das Zeitlimit (60 Minuten) oder das Punktelimit (15 Punkte) erreicht worden sind. Um im Ultimate Frisbee zu gewinnen, müssen 15 Punkte erreicht werden *und* zwei Punkte zwischen den gegnerischen Punkten liegen. Beispiel: 1) Mannschaft A hat 15 Punkte, Mannschaft B 13, demnach würde Mannschaft A gewinnen. 2) Mannschaft A hat 15 Punkte, Mannschaft B 14. Die neue Höchstpunktzahl und damit Siegpunktzahl für Mannschaft A wäre demnach 16, falls Mannschaft B bei 14 Punkten bleibt. 3) Sollte es der Fall sein, dass kein 2-Punkte-Abstand zustande kommt (was bei etwa gleichstarken Mannschaften der Fall sein könnte und damit das Spiel in die Länge gezogen wird), tritt der *Point-Cap* ein. Dieser wird bei 17 Punkten festgelegt. Die Mannschaft, welche zuerst 17 Punkte erreicht, gewinnt – ganz gleich, ob der 2-Punkte-Abstand eintritt.
Pull	Anwurf nach jedem Punkt durch die Mannschaft, die zuvor einen Punkt erzielt hat. Die Frisbee wird dabei von der einen Endzone in Richtung der anderen Mannschaft und deren Endzone geworfen.
Spirit	Darunter lassen sich zahlreiche Handlungen subsumieren, die für ein positiv erfolgreiches Miteinander notwendig sind, wie bspw.: - einen Mit- oder Gegenspieler zum Regelwerk informieren oder ihn auf Fehler hinweisen,

	- voreilige Entscheidungen zurückziehen, falls einem klar wird, dass diese sinnfrei oder unnötig waren, - in Problem- und Konfliktsituationen sachlich und gelassen diskutieren und - den Gegenspieler als Freund/Partner sehen, sich gegenseitig beglückwünschen und im Vorfeld – falls noch nicht geschehen – sich gegenseitig vorstellen.
Spirit-Circle	Spirit-Kreis (dt.). Abschließende, gemeinsame Runde beider Mannschaften, in der das vorangegangene Spiel aufgegriffen und sowohl positive, als auch negative Situationen oder Verhaltensweisen angesprochen werden können.
Strip	Foul-Aktion eines verteidigenden Spielers (in der Regel durch ein Wegschlagen der Frisbee, während sie bereits gefangen wurde bzw. noch nicht geworfen wurde), die dazu führt, dass der Fänger bzw. der Werfer die Scheibe fallen lässt.
Time-Out	Ausruf (Call), wenn die 10-Sekunden-Regel überschritten wird. Der Angreifer wurde dabei ausgezählt und es folgt ein *Turn-Over*.
Travel	1) Der Werfer muss immer mindestens einen Fuß fest auf dem Boden stehen haben. Dieser Standfuß wird als *Pivot* bezeichnet. Wird dieser beim Abwurf angehoben oder nachgezogen, ist dies als ein Travel zu callen (*Pivot-Travel*). 2) Nach dem Fangen der Scheibe muss der Fänger unverzüglich stehen bleiben – ein leichtes Auslaufen ist möglich. Wird allerdings deutlich, dass dieser Auslauf aktiv erweitert wird (bspw. für Raumgewinn), kann dies als *Travel gecallt* werden (*Travel*).
Turn oder auch Turn-Over	Wechsel des Scheibenbesitzes nach einem unvollständigen Pass, beim Fangen der Scheibe durch einen gegnerischen Spieler, nachdem die Scheibe zu Boden gegangen ist, von einem Spieler im Aus gefangen oder wenn ein Punkt erzielt wurde.

5. Literaturverzeichnis

Gedruckte Quellen

Bähr, I. (2009). Soziales Handeln und soziales Lernen im Sportunterricht. In Lange, H. & Sinning, S. (Hrsg.), *Handbuch Sportdidaktik (2., durchgesehene Auflage)* (172-193). Balingen: Spitta

Balz, E. (1998). Wie kann man soziales Lernen fördern? In *Bielefelder Sportpädagogen. Methoden im Sportunterricht. Ein Lehrbuch in 14 Lektionen (3., neubearbeitete Auflage)* (149-168). Schorndorf: Hofmann.

Becker, K. (1986). Anrede. In Bezirkssportbund Lüneburg (Hrsg.), *Fairness im Sport. 8. Bezirks-Sportkonferenz am 24. 05. 1986 in Harsefeld* (2-4). Lüneburg: o.V.

Brandes, M. et al. (2006). Scheiben-Schule. Mit abwechslungsreichen Spielformen zum Ultimate Frisbee. In *Sportpädagogik, (2)*, (18-22). Seelze: Friedrich.

Buismann, A. (1988). Jugend, Sport und Fair play- Bericht über Experimente im Handball, Wasserball und Turnen. In Landessportbund Rheinland-Pfalz (Hrsg.), *Fairplay im Sport – Fairneß im Leben* (20-32). Mainz: o.V.

Court, J. & Gerhardt, V. (1992). Fairneß. In Röthig u. a. (Hrsg.), *Sportwissenschaftliches Lexikon. Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport (6., völlig neu bearbeitete Auflage)* (159-160). Schorndorf: Hofmann.

Dewey, J. & Kilpatrick, W. H. (1935). *Der Projekt-Plan. Grundlegung und Praxis*. Weimar: Hermann.

Deutsche Olympische Gesellschaft (DOG) (1991) (Hrsg.). *FAIRhalten. Materialien zur Fairneßerziehung in der Schule*. Weinheim: DOG.

Dimitriou, M. & Schweiger, G. (Hrsg.) (2015). *Fairness und Fairplay. Interdisziplinäre Perspektiven.* Wiesbaden: Springer.

Faix, W. G. & Laier, A. (1991). *Soziale Kompetenz. Das Potential zum unternehmerischen und persönlichen Erfolg*. Wiesbaden: Betriebswirtschaftlicher Verlag Dr. Th. Gabler GmbH.

Flick, U. (2005). Qualitative Sozialforschung - Eine Einführung. Reinbek (Hamburg): Rowohlt.

Frey, D. & Bierhoff, H.-W. (2011). *Sozialpsychologie – Interaktion und Gruppe*. Göttingen: Hogrefe.

Frey, K. (2007). *Die Projektmethode. Der Weg zum bildenden Tun (7., neu ausgestattete Sonderausgabe 2007 des Titels „Frey: Die Projektmethode“)*. Weinheim: Beltz.

Funke-Wieneke, J. (1997). Soziales Lernen. In *Sportpädagogik, 21 (2)*, (28-40). Seelze: Friedrich.

Geißler, A. (1995). *Ultimate Frisbee. Eine Einführung in den Frisbee-Sport & Technik + Taktik im Ultimate (3., überarbeitete Auflage)*. o.O.

Gerhardt, T. (1995). Fairneß – Die Tugend des Sports. In Gerhardt, V. & Lämmer, M. (Hrsg.), *Fairness und Fair Play. Eine Ringvorlesung an der Deutschen Sporthochschule Köln* (5-24). Sankt Augustin: Acadamia.

Geßmann, R. (1995). Fairneß – Die Tugend des Sports. In Gerhardt, V. & Lämmer, M. (Hrsg.), *Fairness und Fair Play. Eine Ringvorlesung an der Deutschen Sporthochschule Köln* (138-155). Sankt Augustin: Acadamia.

Gudjons, H. (1994). Was ist Projektunterricht? In Bastian, J. & Gudjons, H. (Hrsg.), *Das Projektbuch* (14-27). Hamburg: Bergmann + Helbig.

Fröhlich, M. et al. (2013). Forschendes Lernen im und nach dem Studium – Theorien, Forschungsmethoden und wissenschaftliches Arbeiten. In Güllich, A. & Krüger, M. (2013). *Sport. Das Lehrbuch für das Sportstudium* (25-45). Berlin: Springer Spektrum.

Günzel, W & Laging, R. (2013). Sportunterricht und Schulsport auf neuen Wegen – eine Einführung. In Laging, R. (Hrsg.), *Neues Taschenbuch des Sportunterrichts. Kompaktausgabe (4. unveränderte Auflage)* (2-11). Hohengehren: Schneider.

Heinemann, K. (1992a). Handeln, soziales. In Röthig u. a. (Hrsg.), *Sportwissenschaftliches Lexikon. Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport (6., völlig neu bearbeitete Auflage)* (196). Schorndorf: Hofmann.

Heinemann, K. (1992b). Sozialisation. In Röthig u. a. (Hrsg.), *Sportwissenschaftliches Lexikon. Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport (6., völlig neu bearbeitete Auflage)* (404-405). Schorndorf: Hofmann.

Heringer, H. J. (1995). Fairneß – Die Tugend des Sports. In Gerhardt, V. & Lämmer, M. (Hrsg.), *Fairness und Fair Play. Eine Ringvorlesung an der Deutschen Sporthochschule Köln* (55-67). Sankt Augustin: Acadamia.

Hinsch, R. & Pfingsten, U. (2015). *Gruppentraining sozialer Kompetenzen GSK: Grundlagen, Durchführung, Anwendungsbeispiele (6., vollständig überarbeitete Auflage)*. Weinheim: Beltz.

Jost, E. (1983). Fairness. In Röthig (Hrsg.), *Sportwissenschaftliches Lexikon. Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport (5., neu bearbeitete Auflage)* (131). Schorndorf: Hofmann.

Kanning, U. P. (2015). *Soziale Kompetenzen fördern (2., überarbeitete Auflage)*. Göttingen: Hogrefe.

Kanning, U. P. (2009). *Diagnostik sozialer Kompetenzen (2., aktualisierte Auflage)*. Göttingen: Hogrefe.

Kanning, U. P. (2002). Soziale Kompetenz – Definition, Strukturen und Prozesse. In Kanning U. P. (Hrsg.), *Zeitschrift für Psychologie, 113/ 210 (3)*, (154-163). Göttingen: Hogrefe.

Kiper, H. & Mischke, W. (2008). *Selbstreguliertes Lernen – Kooperation – Soziale Kompetenz. Fächerübergreifendes Lernen in der Schule*. Stuttgart: Kohlhammer.

Kuchler, W. (1969). *Sportethos*. München: Johann Ambrosius Barth.

Kuhlmann, D. (1998). Wie führt man Spiele ein? In *Bielefelder Sportpädagogen. Methoden im Sportunterricht. Ein Lehrbuch in 14 Lektionen (3., neubearbeitete Auflage)* (135-148). Schorndorf: Hofmann.

Kunert, M. (2010). *Frisbee. Scheiben im Schulsport*. Mainz: DiscSport.

Lenk, H. & Pilz, G. A. (1989). *Das Prinzip Fairneß*. Zürich: Edition Interfrom.

Lenk, H. (1972). *Werte, Ziele, Wirklichkeit der modernen Olympischen Spiele (2., verbesserte Auflage)*. Schorndorf: Hofmann.

Mayring, P. (2012). Qualitative Inhaltsanalyse. In Flick, U. (Hrsg.), *Qualitative Forschung. Ein Handbuch* (468-475). Reinbek (Hamburg): Rowohlt.

Mayring, P. (2007). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken*. Weinheim/ Basel: Beltz.

Mechling, H. (1992). Lernen. In Röthig et al. (Hrsg.), *Sportwissenschaftliches Lexikon. Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport (6., völlig neu bearbeitete Auflage)* (284-288). Schorndorf: Hofmann.

Moser, N. (2013). Ultimate Frisbee. Ein faszinierendes und faires Spiel spielgemäß vermitteln. In *Sport & Spiel: Praxis in Bewegung, 13, 1 (49)*, (40-47). Seelze: Friedrich.

Müller, B. (2002). *Fairness-Lernen im Sportunterricht (der Grundschule)*. Berlin: LISUM (Hrsg.).

Müller, N. (1988). Historische, philosophische und pädagogische Dimensionen des Fair play. In Landessportbund Rheinland-Pfalz (Hrsg.), *Fairplay im Sport – Fairneß im Leben* (7-19). Mainz: o.V.

Neumann, P. (2005). Ultimate Frisbee für Anfänger. In *Sportpraxis, 46 (3)*, (27-28). Wiebelsheim: Limpert.

Neumann, P. (2004). Frisbee in der Schule. In *Sportpraxis, 45 (6)*, (20-24). Wiebelsheim: Limpert.

Neumann, P., Kittsteiner, J. & Laßleben, A. (2004). *Faszination Frisbee. Übungen - Spiele – Wettkämpfe*. Wiebelsheim: Limpert.

Pieper, A. (1995). Fairneß – Die Tugend des Sports. In Gerhardt, V. & Lämmer, M. (Hrsg.), *Fairness und Fair Play. Eine Ringvorlesung an der Deutschen Sporthochschule Köln* (41-54). Sankt Augustin: Acadamia.

Pilz, G. & Wewer, W. (1987). *Erfolg oder Fair play? Sport als Spiegel der Gesellschaft*. München: Copress.

Pilz, G. A. (1986). Fairer Sport – Wunschtraum oder Wirklichkeit. In Bezirkssportbund Lüneburg (Hrsg.), *Fairness im Sport. 8. Bezirks-Sportkonferenz am 24. 05. 1986 in Harsefeld* (5-28). Lüneburg: o.V.

Prohl, R. (2009). Erziehung mit dem Ziel der Bildung: Der Doppelauftrag des Sportunterrichts. In Lange, H. & Sinning, S. (Hrsg.), *Handbuch Sportdidaktik (2., durchgesehene Auflage)* (40-53). Balingen: Spitta.

Rauschenberger, H. (1985). Soziales Lernen – Nutzen und Nachteil eines mehrdeutigen Ausdrucks. In *Zeitschrift für Pädagogik, 31 (3)*, (301-320 - Sammelband). Weinheim/ Basel: Beltz.

Rittberger, J. (1999). *Frisbee. Plädoyer für ein „neues" Sportgerät im Schulsport*. Weingarten: Pädagogische Hochschule (Wissenschaftliche Hausarbeit zur ersten Staatsprüfung für das Lehramt an Realschulen).

Sontheimer, K. (1986). Fair miteinander leben. Vortrag auf dem Bundestag des Deutschen Sportbundes (DSB) am 25. Mai 1984 in Bad Homburg. In *Deutscher Sportbund (Hrsg.), Deutscher Sportbund 1982-1986. Bericht des Präsidiums*. Frankfurt a.M.: DSB.

Sopp, U. (1988). Zehn Merksätze rund im die Fairness im Sport. Gedanken zum Fair play aus der Sicht der Evangelischen Kirche. In Landessportbund Rheinland-Pfalz (Hrsg.), *Fairplay im Sport – Fairneß im Leben* (56-58). Mainz: o.V.

Struck, P. (1980). *Projektunterricht*. Stuttgart: Kohlhammer.

Tips, C. (1977). *Frisbee by the Masters*. California: Celestial Arts.

Trosien (1992). Fair play. In Röthig et al. (Hrsg.), *Sportwissenschaftliches Lexikon. Beiträge zur Lehre und Forschung im Sport (6., völlig neu bearbeitete Auflage)* (160-161). Schorndorf: Hofmann.

von Weizsäcker, R. (1986). Grundsätze und Grenzen des Sports. In Deutscher Sportbund (Hrsg.), *Deutscher Sportbund 1982-1986. Bericht des Präsidiums* (105-107). Frankfurt am Main: Deutscher Sportbund e.V.

Volker, H. (2008). Ultimate Frisbee. In vier Doppelstunden zum selbstständigen Spielen: Spielfähigkeit in der ersten Stunde. In *Turnen und Sport: Die Fachzeitschrift für Übungsleiter, Sportlehrer und Trainer im Schul- und Vereinssport, 82, (4)*, (9-12). Lachendorf: Pohl Verlag Celle.

Warwitz, S. & Rudolf, A. (1995). Sport in Projekten erleben – gestalten – begreifen. In Pawelke, R. (Hrsg.), *Neue Sportkultur. Eine Initiative der Regensburger „Traumfabrik". Bericht über den 2. internationalen Sportkultur-Kongress*. Lichtenau: AOL-Verlag.

Warwitz, S. & Rudolf, A. (1977). *Projektunterricht. Didaktische Grundlagen und Modelle* (116). Schorndorf: Hofmann.

Warwitz, S. (1974). *Interdisziplinäre Sporterziehung. Beiträge zur Lehre und Forschung der Leibeserziehung (55)*: Schorndorf: Hofmann.

Wulff, H. (2007). Frisbee in der Grundschule. In *Sportpraxis, 48 (2)*, (10-17). Wiebelsheim: Limpert.

Zimmermann, R. & Battanta, P. (1995). *Frisbee 1. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine*. Bern: Eigenverlag.

Ungedruckte Quellen

Altenhenne, C. (2000). *Möglichkeiten zur Einführung sportlichen Spielens in der Primarstufe unter dem Aspekt "Fair play", aufgezeigt am Beispiel des "Ultimate Frisbee"*. Online im Internet unter http://www.frisbeesportverband.de/index.php/ausbildung/literatur/ zu finden.
Anmerkung: Auf der Homepage des Deutschen Frisbeesport-Verbands sind unter angegebenem Link weitere wissenschaftliche Arbeiten zu finden, die sich mit unterschiedlichen Aspekten dieser Sportart befassen.

Barth, A. (2016). *Frisbee. Eine Trendsportart für die Schule. Ultimate und Disc Golf.* Lehrerskriptum. Online im Internet unter http://www.flyindanger.com/Lehrerskriptum%20Frisbee_2016.pdf zu finden. Zugriff am 6. August 2017.

Dewey, J. (1915). *The school and society*. Chicago: The University of Chicago press. Online im Internet unter https://archive.org/details/schoolsociety00dewerich zu finden. Zugriff am 7. August 2017.

Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB) (2009). Memorandum zum Schulsport. Beschlossen von DOSB, DSLV und dvs im September 2009. Online im Internet unter http://www.sportwissenschaft.de/fileadmin/pdf/download/Memorandum_Schulsport_Druck.pdf zu finden. Zugriff. Am 7. August 2017.

Gerhards, J. (o.J.). *Ultimate Frisbee. Neue Sportarten und Bewegungsfelder im Sportunterricht erschließen. Skript zur Fortbildung für Lehrerinnen und Lehrer. „Einführung von Ultimate Frisbee".* Online im Internet unter http://www.fssport.de/texte/Gerhard.pdf zu finden. Zugriff am 6. August 2017.

Lenk, H. (2001). Wenn nur der Sieg zählt. Konkurrenz braucht Fairness – in Wirtschaft, Gesellschaft und Sport. Online im Inernet unter http://www.fairness-stiftung.de/pdf/Lenk.pdf zu finden. Zugriff am 6. August 2017.

Marchart, J. (o.J.). *Die Frisbeescheibe und ihre Einsatzmöglichkeiten im Unterricht aus Bewegung und Sport*. Online im Internet unter https://www.ph-online.ac.at/kphvie/voe_main2.getVollText?pDocumentNr=105508&pCurrPk=4003 zu finden. Zugriff am 6. August 2017.

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung Rheinland-Pfalz. (1998). *Lehrplan Sport. Sekundarstufe II*. Mainz: Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung Rheinland-Pfalz.Online im Internet unter http://lehrplaene.bildung-rp.de zu finden. Zugriff am 6. August 2017.

Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur Rheinland-Pfalz. (1998). *Rahmenlehrplan Sport. Klassenstufen 5-9/10*. Mainz: Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur Rheinland-Pfalz. Online im Internet unter http://lehrplaene.bildungrp.de zu finden. Zugriff am 6. August 2017.

Sportuniversität Würzburg. (o.J.) *Fachdidaktik-Skript Ultimate Frisbee*. Online im Internet unter http://www.fssport.de/texte/Frisbeeburg.pdf zu finden. Zugriff am 6. August 2017.

6. Abbildungsverzeichnis

Abb. 1. Bedeutungsvielfalt des Präfixes *fair*: Erstellt durch den Verfasser dieser Arbeit.

Abb. 2. Spielfeldgröße beim Ultimate Frisbee: Wulff, H. (2007). Frisbee in der Grundschule. In *Sportpraxis, 48 (2)*, (16). Wiebelsheim: Limpert Verlag.

Abb. 3. Handhaltung beim Vorhandwurf von unten (links) und von oben (rechts): Geißler, A. (1995). Ultimate Frisbee. Eine Einführung in den Frisbee-Sport & Technik + Taktik im Ultimate (3., überarbeitete Auflage) (22). o.O.

Abb. 4. Wurfausgangslage (Rechtshänder): Zimmermann, R. & Battanta, P. (1995). *Frisbee 1. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine* (42). Bern: Eigenverlag.

Abb. 5. Wurfausgangslage (Rechtshänder): Zimmermann, R. & Battanta, P. (1995). *Frisbee 1. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine* (42). Bern: Eigenverlag.

Abb. 6. Wurfausgangslage (Rechtshänder): Zimmermann, R. & Battanta, P. (1995). *Frisbee 1. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine* (43). Bern: Eigenverlag.

Abb. 7. Wurfausgangslage (Rechtshänder): Zimmermann, R. & Battanta, P. (1995). *Frisbee 1. Technik, Methodik, Spiel. Ein Lehrbuch für Schulen und Vereine* (43). Bern: Eigenverlag.

Abb. 8. Übersicht über die verwendeten Übungsreihen (1): Eigene Fotografie des Verfassers dieser Arbeit.

Abb. 9. Übersicht über die verwendeten Übungsreihen (2): Eigene Fotografie des Verfassers dieser Arbeit.

Abb. 10. Übersicht über die verwendeten Übungsreihen (3): Eigene Fotografie des Verfassers dieser Arbeit.

Abb. 11. Übersicht über die Hilfe- und Korrekturmaßnahmen: Eigene Fotografie des Verfassers dieser Arbeit.

Abb. 12. Whiteboard mit Regelwünschen (links) und vorgegebenen Regeln (rechts; schwarz und grün): Eigene Fotografie des Verfassers dieser Arbeit.

Abb. 13. Abschließender Spiritkreis ohne Lehrkraft: Eigene Fotografie des Verfassers dieser Arbeit.

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit bestätige ich, dass die vorliegende Arbeit von mir selbstständig verfasst wurde und ich keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel – insbesondere keine im Literaturverzeichnis nicht benannten Internetquellen – benutzt habe und die Arbeit von mir vorher nicht in einem anderen Prüfungsverfahren eingereicht wurde. Die eingereichte schriftliche Fassung entspricht der auf dem elektronischen Speichermedium.

_____ _____

Ort, Datum ***Unterschrift des Verfassers***