Fakultät für Sportwissenschaft

Sommersemester 2015

Dozent: Adam Frytz

Ausarbeitung: Sportlehrer-/innen Sprache

Datum: 30. April 2015
Zeit: 10:15-11:45 Uhr
Ort: Ruhr-Universität Bochum, Halle Markstraße

Inhaltsverzeichnis

Inhalt	Seite(n)
1. Thema der Unterrichtseinheit	3 - 5
1.1 Bedingungs- und Adressatenanalyse	3
1.2 Sachanalyse	4 - 5
2. Wissenschaftspropädeutik	5
3. Ziele der Stunde	6
4. Stundenverlauf	6 - 8
4.1 Begründung des Stundenaufbaus	9
4.2 Stundenverlaufsplan	10- 11
5. Reflexion	11 - 12
6. Anhang	13 - 17
7. Quellenverzeichnis	18

1. Thema der Unterrichtseinheit

Die Lehrprobe mit dem Thema „Sportlehrer/innen- Sprache: Bewegungsanweisung, Bewegungsaufgabe, Bewegungserklärung, Bewegungsanalyse, Übungs- und Spielorganisation, Feedback, Unterrichtsgespräche moderieren, Bewegungsreflexionen anleiten" konzentriert sich jeweils auf die zwei Bereiche der Bewegungsaufgabe und der Bewegungsanweisung. Diese werden in verschiedenen Spieleinheiten aufgegriffen und behandelt. Außerdem lernen die Schülerinnen und Schüler die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Vermittlungskonzepte im Sportunterricht kennen (Kontrastlernen).

1.1 Bedingungs- und Adressatenanalyse

Die Adressatengruppe umfasst etwa 25 Schülerinnen und Schüler einer Sport- AG der Erich-Kästner-Schule in Bochum. Die Teilnehmer der AG gehen in die siebte und achte Klasse der Gesamtschule und kommen größtenteils aus unterschiedlichen Sportarten. Außerdem ist zu sagen, dass die Schülerinnen und Schüler aus verschiedenen Klassen und Stufen kommen und demnach eine heterogene Gruppe von Teilnehmern bilden, mit denen eine höhere Soziodiversität einhergeht. Unter ihnen gibt es auch Teilnehmer, die aufgrund einer Verletzung oder Sonstigem nicht an der Stunde teilnehmen können. Diese können zum Beispiel beim Aufwärmspiel einer Gruppe zugewiesen werden und mit ihr in den kommunikativen Austausch treten, um das Worträtsel zu lösen. Im Parcours wiederum können sie u.a. als "Punkte- Zähler" eingesetzt werden. Des Weiteren wäre es von Vorteil, wenn die Teilnehmeranzahl gerade ist, da die Schüler zu zweit einen Parcours durchlaufen sollen.

Zuvor haben sich die Jugendlichen im Rahmen der AG schon mit kulturellen Begegnungen im Sport und mit den verschiedenen Operatoren im Sportunterricht beschäftigt. Das Thema "Lehrer-/innen Sprache" wird die dritte Stunde der AG ausmachen.

Die Schülerinnen und Schüler sind motiviert und haben Spaß am Sport. Sie besuchen die Sport- AG freiwillig, was auf eine hohe Leistungsbereitschaft schließen lässt.

Außerdem kooperieren sie untereinander gut und sind offen für neue Spiele und Lernmethoden. Das Altersspektrum liegt zwischen 12 und 14 Jahren.

Sowohl in kognitiver Hinsicht als auch von den motorischen Fähigkeiten her weisen die Teilnehmer gute Grundvoraussetzungen auf.

1.2 Sachanalyse

Die Sprachförderung obliegt nicht länger allein dem Deutschunterricht. Die bewusste Integration der Sprache in den Fachunterricht erlangt seit einigen Jahren immer mehr an Stellenwert. Dennoch ist dieser Diskurs eher neu. Um die Vernetzung von Sprache und Sport zu gestalten, bedarf es deshalb momentan noch an aktiver und wissenschaftlicher Forschung. Es gibt zwar Anhaltspunkte, wie der Lehrende sich sprachlich gegenüber den Schülern verhalten könne, aber Literatur über eine konkrete Einbettung der Sprache in die Praxis, wie sie in den verschiedenen Unterrichtseinheiten umgesetzt werden könnte, gibt es diesbezüglich weniger.

Gegenstand unserer Stunde ist es, den Schülerinnen und Schülern den Gebrauch von und die Unterscheidung zwischen der Bewegungsanweisung und der Bewegungsaufgabe näherzubringen. In diesem Zusammenhang werden auch Schülerinnen und Schüler mit Zuwanderungsgeschichte, die eventuell sprachliche Defizite aufweisen, systematisch an die Unterschiede herangeführt.
Um diese Inhalte zu vermitteln und in den sportlichen Kontext zu setzen, haben wir uns für die Erfahrung am eigenen Leib entschieden. Denn, was dem Sport zugutekommt, ist, dass man durch die Praxis, die man an mit dem eigenen Körper direkt wahrnimmt, einen direkten Lernimpuls schaffen kann. Durch die drei Teilabschnitte der Stunde (Aufwärmen; Wörterstaffel/ Familie Mayer geht in den Zoo/ Parcours) kommen ebenso verschiedene pädagogische Perspektiven zum Tragen.

<u>E – Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen</u>

Diese drei Kriterien finden sich sowohl im Aufwärmspiel wieder, da die Mannschaften gegeneinander im Staffellauf antreten und im Team schnellstmöglich die Lösung herausfinden müssen, als auch im Parcours. Dieser ist gewollt auf Punktegewinn und nicht auf Zeitgewinn ausgelegt ist, damit die Schüler gemeinsam auf kommunikative Weise die beste Lösung finden.

A – Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern

Verschiedene Bewegungen werden durch die Buchstabenkarten mit ihren verschiedenen Bewegungsanweisungen und Bewegungsaufgaben erfahren. Das Gleiche gilt für den Parcours, der viele verschiedene Bewegungserfahrungen beinhaltet (s. Anhang Planskizze).

C – Etwas wagen und verantworten

Während des Parcours haben die SuS (= Schülerinnen und Schüler) die Verantwortung sowohl für das eigene Team, für das eine möglichst hohe Punktzahl erreicht werden soll, als auch für den jeweiligen Partner, mit dem man den Parcours bestreitet.

2. Wissenschaftspropedeutik

Da es sich bei der Sprachförderung im Sportunterricht um ein neues Themenfeld in der Lehrerausbildung handelt, ist es wichtig, dieses auch zu behandeln.
Um in Deutschland einen erfolgreichen Schulabschluss zu bekommen, muss man die deutsche Sprache gut beherrschen können.
Jedoch ist dies vor allem bei Bildungssprache oder auch Fachsprache oft nicht der Fall.
Viele Schüler haben Probleme, sich mit den richtigen Worten auszudrücken, was zur schlechteren Benotung führt, als ihr eigentliches Können es zulassen würde.
Die Schule soll dem entgegenwirken und hat nun die Aufgabe, die Sprachförderung in den einzelnen Fächern zu fördern, sodass mehr Chancengleichheit entsteht. Gerade im Sportunterricht kann die Sprachförderung gut und beiläufig umgesetzt werden. Obwohl die Bewegung im Vordergrund steht, lernen die Kinder nebenbei neues Vokabular, was sie im Alltag anwenden können.
Der Sportunterricht ist sehr oft von Teamwork geprägt. Viele Sportarten sind im Einzelgang nicht auszuführen. Die Schüler müssen untereinander kommunizieren und lernen auch hierbei den deutschen Wortschatz besser kennen.

3. Ziele der Stunde (Unterrichtseinheit)

Die Schülerinnen und Schüler sollen nach der Stunde den Unterschied zwischen Bewegungsanweisung und Bewegungsaufgabe kennen, der ihnen durch verschiedene Spiele bewusst gemacht wurde.

Die Sprachförderung in dieser Stunde steht im Vordergrund. Schülerinnen und Schüler mit sprachlichen Defiziten lernen zu einem durch die Fokussierung des Themas, die Bedeutung und Relevanz der Bewegungsaufgabe und der Bewegungsanweisung. Ungeachtet dessen werden die Schülerinnen und Schüler ebenfalls mit den verschiedenen pädagogischen Perspektiven im Schulsport konfrontiert.
So müssen die Jugendlichen während der ganzen Stunde zusammenarbeiten, was zur Förderung der Kooperationsfähigkeit und Sozialkompetenz führt. Kulturelle Diskrepanzen sollen dadurch untergeordnet werden, da die Teams ein gemeinsames Ziel verfolgen.
Ihnen soll bewusst werden, dass die Herausforderungen im Sport nicht nur alleine, sondern auch zu zweit oder in Gruppen durch gemeinsame kommunikative Interaktion, bewältigt werden können.
Durch die unterschiedliche Heranführung an den Parcours sollen die SuS die Vor- und Nachteile von verschiedenen Vermittlungsstrategien kennenlernen (Kontrastlernen).
In der abschließenden Reflexion sollen sie diese Vor- und Nachteile, nennen können.

4. Beschreibung des Stundenverlaufes

Da die Teilnehmer der Sport-AG uns noch nicht kennen, stellen sich die Stundenleiter zu Anfang der Stunde kurz vor. Um eine direkte Verständigung zwischen Lehrenden und Schüler-innen zu erleichtern, schreibt jeder seinen Namen auf ein Krepp-band.
Anschließend fahren wir mit dem Praxisteil fort. Zum Einstieg in das Thema gibt es das modifizierte Buchstabier-Spiel "Wörter- Staffel". Dies dient zugleich der Aufwärmung.
In Form einer Staffel haben die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, möglichst schnell Wörter aus Buchstaben zu legen.
Nachdem vier Mannschaften von uns gebildet wurden, stellt sich jede Mannschaft an die jeweilige Startlinie auf.

Sie haben nun die Aufgabe, möglichst schnell im Slalom an Fahnenstangen vorbei zurennen und aus den Buchstaben, die wild durcheinander liegen, ein Wort zu bilden. Hat der erste Läufer das Wort erkannt, nimmt er den ersten Buchstaben des Wortes mit zu den anderen. Hierbei werden in der ersten Runde nur Bewegungsaufgaben gestellt, die auf der Rückseite der Buchstaben stehen. Anschließend berichtet er seiner Mannschaft, um welches Wort es sich handelt. Jede Mannschaft bekommt verschiedene Wörter, die sich aber nicht in der Anzahl der Buchstaben und vom Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Nun dürfen auch die anderen Jugendlichen der Reihe nach jeweils durch den Slalom laufen und einen Buchstaben mitnehmen. Wurden ein oder mehrere falsche Buchstaben auf die andere Seite gebracht, müssen sie einzeln wieder zurückgebracht werden.
Hat der erste Läufer das Wort nicht erkannt, kann er auch zurückrennen, um Zeit zu sparen. In diesem Fall hat der nächste Spieler die Aufgabe, das Wort zu erraten.
Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst das richtige Wort an ihrem Startplatz gelegt hat.
Nach der ersten Runde hat das Verliererteam noch einmal in einer zweiten Staffel die Möglichkeit, sein Können zu beweisen. Hier müssen die Teilnehmer nun verschiedene Bewegungsanweisungen ausführen.
In der ersten Runde sind nur kurze Wörter zu erraten, wobei der erste Buchstabe rot gedruckt ist, damit die Schüler-/innen erste Vorstellungen haben, um welches Wort es sich handeln kann, in der zweiten Runde müssen jedoch längere Wörter erkannt werden.

Anschließend werden zwei neue Mannschaften gebildet. Während das eine Team (Team 1) in der Halle bleibt, geht das andere (Team 2) in die nebenliegende Halle.
Team 1 spielt nun "Familie Meyer geht in den Zoo".
Alle Teilnehmer setzen sich hintereinander auf eine Bank. Jeder bekommt eine Person, die in der Geschichte vorkommt oder ein Tier mit einer Bewegungsaufgabe oder Bewegungsanweisung zugeschrieben. Als Nächstes wird eine Geschichte vorgelesen. Immer wenn der Name der Rolle, der man zugeteilt wurde, in der Geschichte fällt, muss man eine Runde in der jeweiligen Bewegungsanweisung/Bewegungsaufgabe laufen. So hat z.B. Opa Arnhold die Bewegungsanweisung, wie ein alter Mann zu laufen. Er soll einen Holzstab als Krückstock benutzen und die linke Hand auf den Rücken legen und sich dann langsam mit kleinen Schritten fortbewegen. Der Löwe jedoch soll nur schnell wie ein Löwe laufen, wie er es macht, ist ihm selbst überlassen (Bewegungsaufgabe).
Fällt der Begriff "Zoo", müssen alle Tiere, die sich im Zoo befinden, eine Runde laufen. Bei "Familie Meyer" bewegt sich die ganze Familie Meyer inklusive Dackel Waldemar.

Nach dem Spiel bekommt Team 1 kurz gesagt, was als Nächstes auf sie zukommt. Sie werden in die andere Halle gehen und dort einen Parcours durchlaufen.
Die Mannschaft bekommt jedoch nur ein Schlagwort zu jeder Station gesagt. Z.B. bei Station 1 "blind krabbeln" bei Station 2 "balancieren" etc.
Wie sie genau die Stationen durchlaufen müssen und welche Tipps und Tricks es für die jeweilige Station gibt, bleibt ihnen vorenthalten.
Während Team 1 Familie Meyer spielt, bekommt Team 2 eine Einführung in den Parcours, der in ihrer Halle aufgebaut ist. Sie bekommen Bewegungsanweisungen bzw. –Aufgaben, die mit Demonstrationen gekoppelt sind, wie die verschiedenen Stationen am besten und einfachsten zu durchlaufen sind. Außerdem erhalten sie die Möglichkeit, die Stationen auszuprobieren.
Für jede Station werden schon "Spezialisten" beauftragt, die später, wenn Team 1 den Parcours durchläuft, die Punkte ihrer Gegner zählen sollen. Die Anzahl der Punkte variiert von Station zu Station.
Im Anschluss daran kommt Team 1 in die Halle mit dem Parcours und soll diesen als erste Mannschaft bewältigen. Team 2 hat nun die Aufgabe, die Punkte ihrer Gegner zu zählen. Hierfür bekommen die jeweiligen "Spezialisten" einen Stift und einen Zettel, auf dem die Zahl der Station, die Versuche und die Herangehensweise der Punkte abgebildet sind.
Damit nicht die Hälfte der Sportler steht, kann an jeder Station gestartet werden. Jede Mannschaft wird vor dem Start des Parcours in 2er Teams eingeteilt.
Hat die erste Mannschaft den Parcours durchlaufen, wechselt sie mit Team 2 die Positionen. Nun durchläuft Mannschaft 2 den Parcours und Team 1 zählt die Punkte.
Abschließend kommen alle im Kreis in der Mitte der Halle zusammen und reflektieren gemeinsam die Stunde. Welche Vorteile hatte Team 2 gegenüber Team 1? Welche Stationen konnten nur bewältigt werden, wenn man die eine Anweisung bekam? Und warum? Welche Vor- und Nachteile ergeben sich durch die unterschiedliche Herangehensweise? Was sind die Unterschiede zwischen Bewegungsanweisung und Bewegungsaufgabe? Warum lässt die Bewegungsaufgabe mehr Spielraum für die eigene Kreativität? Diese Fragen sollen in der Reflexion angesprochen und behandelt werden, um das Ziel der Stunde zu manifestieren.

4.1 Begründung des Stundenverlaufes

Schon beim Aufwärmen (Wörter-Staffel) werden die Teilnehmer mit den Unterschieden von Bewegungsanweisung und Bewegungsaufgabe konfrontiert. Da die Wörter, die zu legen sind, kognitiv anspruchsvoller werden, kommen hier die methodischen Prinzipien "Vom Einfachen zum Komplexen" bzw. "Vom Leichten zum Schweren" zum Tragen. Die Schüler müssen außerdem in der Gruppe miteinander interagieren, da dieses Spiel ohne Teamwork und Dialog miteinander schwierig zu bewältigen ist. So können sich alle Schüler, auch diejenigen, die Schwierigkeiten mit der deutschen Sprache haben, beteiligen. So werden zum einen das Sozialverhalten, die Kooperationsfähigkeit und ein Teilbereich der Rechtschreibung geschult.
Optional kann die Lehrperson dieses Spiel auch für jedes Thema, als Themeneinführung bzw. als Ergänzung nutzen. Die Definitionen der gelegten Wörter, wie hier z.B. Strafstoß oder Strafraum, können dann daraufhin mit den Gruppen erarbeiten werden.
Beim nächsten Spiel "Familie Meyer geht in den Zoo" wird der Unterschied zwischen Bewegungsanweisung und Bewegungsaufgabe erneut aufgegriffen, was zur Festigung der beiden Begriffe dienen soll.
Den Parcours haben wir in Hinblick auf das Kontrastlernen gewählt. Gruppe 2 hat die Vorteile dadurch erhalten, dass diese Anweisungen, Demonstrationen und Tipps erhalten haben, um den Parcours zu durchlaufen. Sie wussten genau, welche Anweisungen und Aufgaben bei jeder Station gefragt waren. Gruppe 1 war auf sich allein gestellt und hatte diese Vorteile nicht. Diese Auseinandersetzung sollte dazu führen, die Vor-und Nachteile bestimmter Vermittlungskonzeptionen, zu denen auch die Bewegungsanweisungen und Aufgaben gehören, herauszukristallisieren.

Abschließend ist zu sagen, dass beide Gruppen die Erfahrungen vom "Kontrastlernen" machen sollten. Da dies aber nur in einer weiteren Unterrichtseinheit bewerkstelligt werden kann, hat nur eine Gruppe die Erfahrung machen können einen unbekannten Parcours zu

durchlaufen, während die andere Gruppe die Vorteile durch die Anweisungen bzw. Aufgaben, nutzen konnte.

In der nächsten Unterrichtsstunde könnten die Gruppen getauscht werden, und Team 1 wird mit einem neuen Parcours bekannt gemacht, den Team 2 dann mit so gut wie keiner Information durchgehen muss. So könnten beide Gruppen die jeweilige Erfahrung machen.

4.2 Stundenverlaufsplan

Zeit	Intentionen	Inhalte	Methodische Maßnahmen	Organisatorische Maßnahmen
Einstieg (45 Minuten) (Dieser Teil der Stunde findet nur im Seminar mit den Studenten/-innen statt und nicht in der Sport AG)	Vorstellung des Themas (Sportlehrer/-innen Sprache) Verdeutlichung der Unterschiede von Bewegungsanalyse, Bewegungsanweisung, Bewegungsaufgabe, Bewegungserklärung	Theorie	Power Point Präsentation	Laptop und Beamer Studenten sitzen im Seminarraum
Aufwärmteil (8 Minuten) (Von nun an bist zum Ende der Stunde wird der Sportunterricht sowohl bei den Studenten als auch bei den SuS durchgeführt)	" Wörterstaffel" Anwendung der Unterschiede von Bewegungsanweisung und Bewegungsaufgabe	In Form eines Staffellaufs haben die SuS die Aufgabe, möglichst schnell Wörter aus Buchstaben zu legen und unter bestimmten Bewegungsanweisungen/-aufgaben zu ihrem Ausgangspunkt zurückzukehren	Bildung von zwei – vier Mannschaften (je nach Gruppengröße)	Hütchen/ Pylone Buchstabenkarten Jede Mannschaft stellt sich hintereinander an die weiße Linie

Hauptteil (30 Minuten)	Kontrastlernen Bewegungsanweisung vs. Bewegungsaufgabe	Während eine Mannschaft (1) Zeit und Tipps bekommt, wie sie den Parcours am besten meistern kann, spielt die andere Mannschaft (2) "Familie Meier geht in den Zoo" und bekommt nur Stichworte zum Parcours gesagt; Jede Mannschaft durchläuft in 2er Teams den Parcours, wobei Mannschaft 2 beginnt.	Einteilung der Sportler in zwei Mannschaften Parcours Zuteilung der Sportler an die jeweilige Station des Parcours zum Punkte zählen.	4 -5 große Kästen 4 Bänke Holzstäbe 4 kleine Kästen 3 Basketbälle 2 Weichbodenmatten 1 Sprungbrett 6 Reifen 2 Tunnel 2 Seilchen eine Mannschaft bleibt in der Halle, die andere geht in andere Halle, in der sich der Parcours befindet. Die Mannschaft, die nicht den Parcours durchläuft, zählt an den verschiedenen Stationen die Punkte der anderen Mannschaft.
Ausklang (5 Minuten)	Zusammentragen der Ergebnisse und Wiederholung der Inhalte	Lernzielkontrolle	Reflexion	Sitzkreis

5. Reflexion

Die durchgeführte Lehrprobe am 30.04.2015 war aus unserer Sicht insgesamt gut umgesetzt. Die Stunde basierte vor allem auf der Vorstellung der Sportlehrer/-innen-Sprache und dessen Anwendung. Die Fokussierung, in der Praxisstunde, lag auf dem Unterschied zwischen Bewegungsaufgabe und Bewegungsanweisung.
Der Einstieg in das Thema war laut Rückmeldungen gut gelungen. Die sprachliche Komponente wurde sowohl auf der sozial-affektiven Seite als auch hinsichtlich in der

Ausführung des Spiels, ausreichend aufgegriffen. Allerdings ist zu bemerken, dass der Bewegungsanteil bei der Wörterstaffel etwas geringer ausfiel. Dies ist darauf zurückzuführen, dass immer nur einer der Gruppe, sich aktiv im Staffelbetrieb beteiligen konnte. Das Problem hätte durch eine Aufgabenstellung gelöst werden können, indem man der Gruppe währenddessen ebenfalls Bewegungsaufgaben oder Bewegungsanweisung gibt, die diese ausführen müssen.

Der weitere Verlauf war inhaltlich wie geplant, dennoch war die zeitliche Abstimmung beider Gruppen nicht äquivalent. Die Parcourserklärungen und Einweisungen haben mehr Zeit beansprucht, als wir es vorher erdacht haben. Um einen ökonomischeren Ablauf zu gewährleisten, hätten wir direkt nach jeder Erklärung zu der jeweiligen Station einen Stationsbetreuer wählen sollen, der die Station beaufsichtigt und entsprechend die erreichten Punkte protokolliert. Zudem wären zusätzliche anschauliche Erklärungen in schriftlicher Form zu jeder Station hilfreich und zeitsparend gewesen.

Hinsichtlich des Schulbetriebs ist es schwieriger einen Parcours, vorab als Lehrperson aufzubauen. Aufgrund dieser Problematik könnte der Lehrende einen sogenannten Organisationsplan entwerfen und die Schülerinnen und Schüler, mithilfe dieses Plans die einzelnen Stationen aufbauen lassen. Bei unserem gewählten Konzept ist dies etwas problematisch, da sich eine Gruppe der SuS hinsichtlich des Kontrastlernens keine visuellen Eindrücke des Parcours verschaffen darf. Dies könnte ausgeglichen werden, indem der Lehrende andere Bewegungsanweisungen bzw. -aufgaben zu den einzelnen Stationen stellt, die nicht gleich durch den Aufbau ersichtlich sind.

Zum Ende hin kamen wir mit unserem Zeitmanagement etwas in Verzögerung, da die andere Mannschaft den Parcours nicht mehr vollständig durchlaufen konnte. Durch die schon oben angeführten Punkte, wie z.B. Stationszettel, wäre die Zeiteinteilung wohl besser gelungen.

Unserer Meinung nach konnten wir die von uns aufgestellten Lernziele insgesamt erreichen. Rückblickend betrachtet sollte diese Thematik in zwei Unterrichtseinheiten behandelt werden, damit die andere Gruppe in dieselbe Ausgangslage gebracht wird wie die Gruppe zuvor. Diese sollte ebenfalls das Kontrastlernen erfahren, um Vor- und Nachteile gegebener Aufgabenstellungen, wie hier durch Bewegungsanweisung oder -aufgabe, aus eigener Sicht erörtern zu können.

Zusammenfassend fanden wir unsere Stunde gelungen. Natürlich gibt es noch Bereiche, an denen wir arbeiten müssen und in denen eine Verbesserung unsererseits notwendig ist, deshalb sind wir dankbar für das sehr differenzierte Feedback.

Die gewonnen Erfahrungen und Eindrücke speziell in der Gestaltung der Sprache und deren Einbettung im Sport war für uns neu, aber auch sehr perspektiverweiternd. Durch die gehaltene Stunde, aber auch durch das Seminar wurden Bereiche des Sportunterrichts angesprochen, die eine andere Akzentuierung und Relevanz der deutschen Sprache darbieten. Es zeigt die Möglichkeit, aber auch das Potential des Sportunterrichts, den Spracherwerb zu fördern.

6. Anhang:

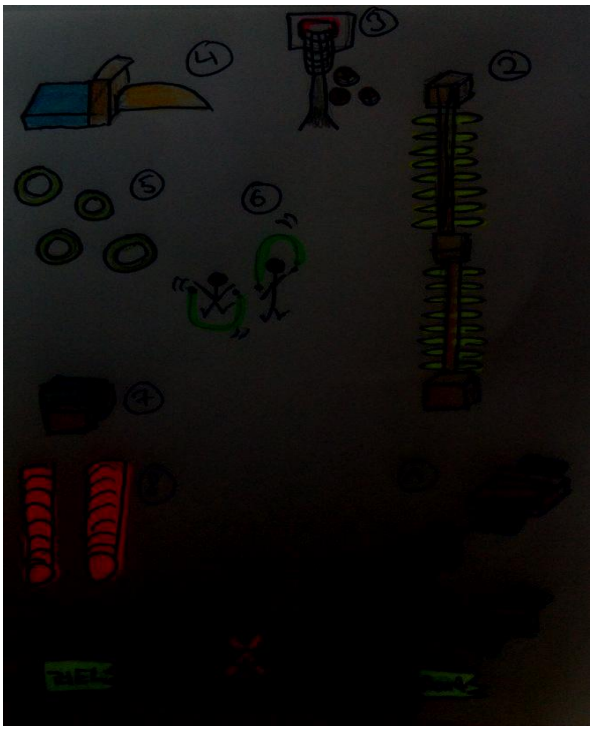
Familie Meyer geht in den Zoo

Vater: Bewegungsanweisung: Bewege deine Arme vor deinem Körper so im Kreis, als würdest du ein Auto lenken. Dann sprinte los.
Mutter, Bewegungsaufgabe: dreh dich auf jeder Seite der Halle
Peter, Bewegungsaufgabe: Laufe so, als wärst du der Coolste
Susi, Bewegungsaufgabe: laufe fröhlich und verträumt
Phil: Bewegungsanweisung: Du bist in eine Scherbe getreten und kannst nur noch auf dem rechten Bein Hinkeln
Opa Arnhold: Bewegungsanweisung: laufe wie ein alter Mann, benutze den Holzstab als Krückstock, halte die rechte Hand auf den Rücken und bewege dich langsam und mit kleinen Schritten fort.
Dackel Waldemar, Bewegungsanweisung: Krabbel im Vierfüßlerstand bis zum Ziel
Löwe: Bewegungsaufgabe: Sei schnell wie ein Löwe
Elefant, Bewegungsanweisung: Verschränke die Arme so, dass sie den Rüssel eines Elefanten bilden. Dann stampfe die Runde.
Affe.: Bewegungsaufgabe: Bewege dich fort wie ein Affe

Bei '**Familie Meyer**' müssen alle, von Vater bis Dackel, laufen, bei '**Zoo**' alle Tiere.

Es ist Sonntag. Familie Meyer wacht auf. Peter und Susi rennen ins Bad.Phil hat mal wieder verschlafen. Vater kocht Kaffee und Mutter deckt den Frühstückstisch. Der Dackel Waldemar steht an der Tür und bellt. Peter öffnet die Haustür und lässt den Dackel Waldemar hinaus. "Das Frühstück ist fertig", ruft Mutter. Und schon trottet auch Opa Arnhold herbei. Die Familie Meyer setzt sich an den Tisch. Susi hat eine Idee: "Lasst uns in den Zoo gehen!" "Nein", mault Peter, " gehen wir lieber ins Kino." Nein, kein Kino" sagt Phil, der neue Zoo ist super". Dackel Waldemar jault, weil Vater ihm auf den Schwanz getreten ist. Opa Arnhold findet es jedoch witzig und lacht. Die Familie Meyer beschließt den Besuch im Zoo. Vater fährt das Auto aus der Garage. Mutter steigt vorne ein. Susi, Peter und der Dackel Waldemar klettern auf den Rücksitz. Die Familie Meyer fährt los. Im Zoo angekommen, kauft Vater die Eintrittskarten. Peter möchte am liebsten gleich zu den Affen. Susi ruft: "Wir gehen zuerst zu den Löwen!" Phil meint, "hier gibt es ein schönes Elefantengehege." Plötzlich schreit Mutter: "Wo ist der Dackel Waldemar?" Der Dackel Waldemar ist verschwunden! Und auch Opa Arnhold ist nirgendswo zusehen" Familie Meyer schaut sich erschrocken an. Dann bestimmt Vater: "Mutter, Du suchst mit Peter bei den Löwen, Susi, renne zu den Affen und ich, der Vater, gehe mit Phil zu den Elefanten. Irgendwo hier im Zoo muss der Dackel Waldemar ja stecken!" Da hört Familie Meyer plötzlich ein wütendes Gekläff und Gebrüll vom Löwenkäfig her. Vater und Phil kommen von den Elefanten zurück, Susi von den Affen. Die ganze Familie Meyer trifft sich bei den Löwen. Peter und Mutter sind ja schon da. Vor den Löwen sitzt der Dackel Waldemar und kläfft. Opa Arnhold sitzt neben ihm und isst ein Eis. Die Löwen brüllen zurück. Gott sei Dank hat die Familie Meyer den Dackel Waldemar und Opa Arnhold nicht im Zoo verloren.
Familie Meyer verließ bald den Zoo und ging zum Auto zurück. Vater und Mutter stiegen vorne ein, Peter, Phil und Susi hinten. Der Dackel Waldemar natürlich auch. Opa Arnhold nahm auf der Rückbank des Vans Platz. Alle waren froh, Opa Arnhold und Dackel Waldemar wieder gefunden zu haben. Dann fuhr die Familie Meyer wieder heim. Das war ein schöner Besuch im Zoo.

Parcours:



Pacour Übersicht

Station 1: Blindensprache

Arbeitsauftrag: Einer Person werden die Augen verbunden. Die andere muss nur über sprachliche Anweisungen den Partner, durch die drei Kästen dirigieren.

Versuche:1x/ bei 1 min Zeitlimit
Punkte: 1

Station 2: Wackelplanke

Arbeitsauftrag: Jeder von euch muss über eine Rollbank balancieren.

Versuche: Pro Person : 1
Punkte : max. 2

Station 3: Basketballkorb

Arbeitsauftrag:
Erster Versuch: stellt ihr euch hinter die Markierung auf das linke Bein und versucht in den Korb zu treffen

Zweiter Versuch: stell Dich auf das rechte Bein und versuche den Korb zu treffen

Dritter Versuch: Stelle deine beiden Beine hüpftbreit auf und versuche den Korb zu treffen

Versuche: 3 (Es muss nicht dieselbe Person alle 3 Versuche ausführen, Ihr könnt auch untereinander tauschen)

Punkte: Pro Wurf 1 Pkt. max.3 Pkt.

Station 4: Kastenhüpfen

***Arbeitsauftrag*:** Versucht nacheinander über den Kasten auf die Matte zu springen. Wenn die Beine den Kasten berühren gibt es einen Punktabzug

Versuche: Jeder 1X
Punkte: 2 Pkt. für jeden wenn dieser die Bank NICHT berührt hat
1 Pkt. für jeden der die Bank berührt hat.
0 Pkt. Bei nicht Überqueren

Station 5: Reifenflamingo

Arbeitsauftrag: Stell dich auf dein rechtes Bein, und hüpfe von Reifen zu Reifen. Dabei darf dein linkes Bein nicht den Boden berühren.

Versuche: 2 für jeden

Punkte: Wurden alle 4 Ringe “durchsprungen“ gibt es jeweils 1 Pkt.

Station 6: Seilchenspringen:

Arbeitsauftrag: Nimmt euch zu zweit ein Seil und hüpft gemeinsam so oft ihr könnt ABER max: 20 x. Wenn ihr zwanzig erreicht habt, wird Pause gemacht und von vorne gezählt.

Versuche: 3

Punkte: 20x= 4 Pkt.
15X=3Pkt.
10X= 2 Pkt.
5x= 1 Pkt.

(max. Pkt. = 12 Pkt.)

Station 7 : Mattenberg :

***Arbeitsauftrag*:** Überquert gemeinsam die Matte
Versuch: 1x
***Punkte*:** Wenn beide gemeinsam sicher auf der anderen Seite landen gibt es 2 Pkt.

Station 8: Tunnel
Arbeitsauftrag: Durchquert den Tunnel blind
Punkte: 1 Pkt. für jeden

Station 9: Toilettenrolle

***Arbeitsauftrag*:** Nimm die Toilettenrolle und lass sie fallen. Schwierigkeit: Dabei muss die Rolle wieder senkrecht stehen!
Versuche: 5 x pro Person

Punkte: 1 Pkt. für jedes mal, wenn die Rolle aus dem Fall wieder senkrecht auf dem Boden steht.

7. Quellenverzeichnis:

Borger, M., Quester J., Regelin, P., Rühl, J. & Scharenberg, S. (2007). *Methodisch, didaktische Grundlagen.* Zugriff am 20.4.2015 unter: http://www.dtbonline.de/portal/fileadmin/user_upload/dtb.redaktion/Meine_GYMCARD/Pr emium-Inhalte/UEL/Arbeistmaterialien/GrundlagenSeiten622_methoddidaktGrundl_end.pdf

Duden (o.A.). *Feedback, Definition.* Zugriff am 22.4.2015 unter: http://www.duden.de/rechtschreibung/Feedback

(o.A.) Methoden. Zugriff am 20.4.2015 unter: http://sport-sbs.de/methodik.pdf

(o.A.) Sportdidaktik/ Sportmethodik. Zugriff am 23. 4. 2015 unter: http://www.allkampf-schule-kinzel.de/docs/Theorie/Fachdidaktik.pdf

(o.A.) Unterrichtskonzepte. Zugriff am 23.4. 2015 unter: http://www.sportpaedagogiksb.de/pdf/Sportdidaktik/Baustein%203%20%20Unterrichtskonzepte.pdf

Reich, K. (2008). *Feedback.* Zugriff am 26.4.2014 unter: http://methodenpool.uni-koeln.de/download/feedback.pdf

Westfälische Wilhelms-Universität Münster (2012). *Feedback, organisierte Rückmeldung.* Zugriff am 25.4.2015 unter: http://www.math.uni-muenster.de/statistik/lehre/WS1213/SeminarWT/Feedback.pdf

Züricher Hochschule für angewandte Wissenschaften (o.A.). *Feedback, Regeln.* Zugriff am 22.4.2015 unter: https://moodle.zhaw.ch/pluginfile.php/38968/mod_resource/content/0/Feedback-Regeln.pdf