

# Unterrichtsvorhaben für die Sekundarstufe I

- Ein Beispiel für den Inhaltsbereich 2 -

<b>Gestalten neuer Spielideen mit einem unbekanntem Spielgerät</b> Inhaltsbereich 2: <i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>		
<b>Ziele des Unterrichtsvorhabens:</b> ⇒ Verschiedene Einsatzmöglichkeiten eines Gerätes erleben (Wahrnehmung und Bewegungserfahrung fördern). ⇒ Gemeinsam Spielideen entwickeln. ⇒ Gelingendes freudvolles Spielen.		
Unterrichtseinheiten	Aufgaben/Inhalte	Pädagogische Perspektiven und Ziele
<b>1. Mit dem TAM vertraut werden</b> Erprobung der Eigenschaften des TAMs in Verbindung mit verschiedenen Bällen	1. Anhand verschiedener Bewegungen das TAM und seine Eigenarten kennenlernen: Bälle.... ... balancieren ... prellen ... schlagen: langsam- schnell, hoch- flach, weit-kurz ... mir selbst hochspielen, einem anderen zuspieren 2. Verschiedene Bälle und ihr Flugverhalten kennenlernen: - Mit welchem Ball kann man wie am besten schlagen?	- Räumliches Sehen- Antizipationsfähigkeit (A) - Ballkontrolle (A) - Auge-Hand-Koord. (A) - Reaktionsfähigkeit (A) - Spannungsregulation (A)
<b>2. Eigene Spiele mit dem TAM erfinden</b> Entwicklung und Erprobung eigener Spielideen in Kleingruppen	- Schläger- und balltechnische Erfahrungen der ersten Einheit umsetzen - Kooperieren und Verständigen in Kleingruppe über Spielideen, Regeln, Sicherheit etc. - Eigene (unbekannte) Spielformen selbst entwickeln - Eigene Ideen und Elemente aus bekannten Spielen kombinieren - Spiele mit dem TAM ausprobieren - Eindeutige Regeln entwickeln anhand der Schritte: Spielidee, Zählweise, Spielende festlegen - Freudvolles Entdecken des neuen Spielgeräts - Ergebnissicherung auf Wandtapete	- gemeinsam Spiel entwickeln (E) - sich mit anderen auf Regeln einigen können und diese einhalten (E) - verständigen über Ideen, Regeln (E) - Offenheit gegenüber andere Meinungen (E)
<b>3. Erproben und Bewerten der Spielideen</b> Spiele einander vorstellen und beurteilen	- Die Schüler entwickeln Kriterien für die Bewertung der Spiele - Jede Gruppe präsentiert ihre Spielidee den anderen. - Die Klasse probiert im Stationsbetrieb jedes Spiel aus und notiert Verbesserungsmöglichkeiten. - Die gesamte Klasse bewertet anhand der Kriterien die einzelnen Spiele.	- sich der Kritik der anderen Stellen (E) - sich auf andere Spielformen einlassen (E) - Sachliche Analyse statt emotionalem Vergleich (E) - Fördern der allg. Reflektionsfähigkeit

# Unterrichtsvorhaben für die Sekundarstufe I

- Ein Beispiel für den Inhaltsbereich 2 -

Unterrichtseinheiten	Aufgaben/Inhalte	Pädagogische Perspektiven und Ziele
<b>4. Spielideen verfeinern</b> Optimierung der Spielideen und Regelstrukturen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anhand der Bewertungsnotizen der Klasse überarbeitet die Gruppe ihre Spiele</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ein vorhandenes Spiel variieren (E)</li> <li>- verständigen (E)</li> </ul>
<b>5. Mini-Turnier</b> Das neue Spiel gemeinsam spielen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die neuen Spiele werden in Turnierform gespielt.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Spielen an sich erfahren und erleben</li> <li>- Beim Spielen verweilen, genießen</li> <li>- Spannung erzeugen und aufrechterhalten</li> <li>- Erfahren eines Gruppenerlebnis (E)</li> <li>- Stärkung der Identität mit der Gruppe (Stolz auf gem. Ergebnis) (E)</li> </ul>
<b>6. Erstellen einer Spielesammlung zum TAM</b> Klassenübergreifendes Zusammentragen der entwickelten Spiele	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die entwickelten und erprobten Spiele werden von der Klasse schriftlich ausgearbeitet.</li> <li>- Die Ergebnisse aus verschiedenen Klassen werden zusammengetragen</li> <li>- Es entsteht eine schulspezifische Sammlung zum Spielen mit dem TAM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erleben der Bedeutung und Wirksamkeit des eigenen Handelns</li> <li>- Beharrlich auf ein Ziel hin arbeiten (D)</li> <li>- Ergebnissicherung</li> </ul>