

Fach:	Sport
Bewegungsfeld:	Spielen
Bewegungsfeldgruppe	B
Kursart:	Ergänzungsfach
Kursnummer:	
Wochenstundenzahl:	2
Jahrgangsstufe:	13
Kursthema:	„Kleine Spiele“
Kurslehrer/in:	

Leitidee:

Die „Kleinen Spiele“ umfassen jede Form von Bewegungsspielen mit und ohne Gerät und dienen als Sammelbegriff für eine Reihe sehr unterschiedlicher Spielformen wie Laufspiele, Wurfspiele, Ballspiele, Staffelspiele, Tanzspiele oder Sportspiele. In der Spielpraxis gibt es vielfältige Überschneidungen mit anderen Einteilungen, etwa mit den Kennenlernspielen, den Kreativspielen oder den Kooperativen Spielen, die auch Bewegungselemente enthalten können. Die jeweiligen Bezeichnungen drücken aus, welche spezifischen Inhalte mit ihnen verbunden sind oder welche Zielsetzung mit ihnen vorrangig verfolgt werden soll.

Die SuS entwickeln ausgehend von einer gegebenen Spielidee ein eigenes Spiel. Dabei analysieren sie Spielverläufe, erarbeiten und erproben situationsgerechte Maßnahmen auch im Hinblick auf ihre individuellen Handlungsmöglichkeiten.

Spezifische Techniken und Taktiken werden situationsnah geübt, um die Spielfähigkeit zu verbessern.

Kompetenzerwerb:

Die Schülerinnen und Schüler...

- trainieren sportmotorische Fähigkeiten (z. B. Schnelligkeit, Beweglichkeit und Koordination) im Hinblick auf das Anforderungsprofil des gewählten Spiels
- erarbeiten, erproben und demonstrieren sportspielspezifische Grundfertigkeiten
- setzen bewegungstheoretische Kenntnisse ein, um Lern- und Übungssituationen zur Aneignung sportspielspezifischer Fertigkeiten selbstständig zu planen und zu gestalten.
- planen, organisieren und gestalten Bewegungsarrangements, Übungssequenzen und Spielsituationen unter verschiedenen methodischen und didaktischen Zielsetzungen.
- erarbeiten, erproben und bewältigen einfache individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Maßnahmen in Angriffs- und Abwehrsituationen.

- analysieren eine Spielsituation nach vorgegebenen Kriterien und reflektieren Handlungsalternativen als Basis für ein adäquates Entscheidungsverhalten (Feedbackmethoden).
- unterstützen und helfen sich gegenseitig im Lern- und Trainingsprozess.
- verhalten sich fair in Bezug auf die Anerkennung von unterschiedlichen Leistungs- und Motivationsvoraussetzungen, wenden Strategien zur Lösung von Konflikten an und erkennen Stärkere an sowie unterstützen bzw. integrieren Schwächere.

Inhalte:

Leistungsbewertung:

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- Entwickeln von angemessenen Lösungen für spieltaktische und technische Bewegungsprobleme
- Demonstration technischer Fertigkeiten in vorgegebenen Situationen
- Situations- und regelgerechte Anwendung von Techniken und Taktiken im Spiel

Prozessbezogene Kompetenzen

- Mündliche Mitarbeit, insbesondere im Hinblick auf Analysen von Spielsituationen
- Selbstständiges Planen und Arrangieren von Übungssituationen
- Fair Play

Unterrichtsmaterial:

- Hallenschuhe
- Sportkleidung

Bemerkungen:

- keine