

Fach:	Sport
Bewegungsfeld:	Spielen
Bewegungsfeldgruppe	B
Kursart:	Ergänzungsfach
Kursnummer:	
Wochenstundenzahl:	2
Jahrgangsstufe:	13
Kursthema:	„Team- und Kooperationsspiele“
Kurslehrer/in:	

Leitidee:

Die „Team- und Kooperationsspiele“ dienen als Sammelbegriff für eine Reihe sehr unterschiedlicher Spielformen wie Lauf-, Wurf- und Ballspiele mit dem Schwerpunkt auf einem sportlichen Miteinander. Neben den sportlichen Kompetenzen stehen auch die Sozialkompetenz, sowie das Interagieren innerhalb der Gruppe im Vordergrund dieses Kurses.

Die Schüler*innen präsentieren in Kleingruppen ein eigenes Spiel (Variante bekannter Spiele, neue Trendspiele). Dabei analysieren sie Spielverläufe, erarbeiten und erproben miteinander situationsgerechte Maßnahmen auch im Hinblick auf ihre individuellen Handlungsmöglichkeiten.

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:

- Vielfältiges Kennenlernen und Ausprobieren von Team- und Kooperationsspielen (v.a. Trendsportspiele)
- Verbesserung der Spielfähigkeit
- Interagieren innerhalb des Kurses, Teamstärkung und Gemeinschaftserleben
- Entwicklung und Analyse von Spielsituationen und Handlungs- und Technikvarianten

Leistungsbewertung:

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- Selbstständiges Planen, Arrangieren und Vorstellen von neuen Spielideen
- Kommunikationsfähigkeit innerhalb der Teams, Kleingruppen
- Demonstration technischer Fertigkeiten in vorgegebenen Situationen; Komplexübungen
- Situations- und regelgerechte Anwendung von Techniken und Taktiken im Spiel
- Spezifische Regeln (der unterschiedlichen Spiele) kennen und anwenden können

Prozessbezogene Kompetenzen

- Mündliche Mitarbeit in Unterrichtsgesprächen, insbesondere im Hinblick auf Analyse von Spielsituationen und Spielideen
- Fair Play, soziales Miteinander

Unterrichtsmaterial:

- Hallenschuhe
- Sportkleidung

Bemerkungen:

- keine