

# Hausarbeit

## **Korbball**

Trainer C Ausbildung 2001-2003  
Lehrwart: U. Schade, D. Dülfer

### WTB und RTB

## Langzeitplanung: **Einführung des Korbballspiels in der Primarstufe**

#### Verfasser:

Cornelia Büsing  
Sträßchen Siefen 46  
51467 Bergisch Gladbach  
Tel.: 02202-982587  
TuS Schildgen

## **Inhaltsverzeichnis:**

	<b>Seite(n)</b>	
<b>1</b>	<b>Vorraussetzungen</b>	4-5
1.1	Beschreibung der Trainingsgruppe	
1.2	Altersstruktur	
1.3	Inhaltliche und methodische Vorkenntnisse der Schüler	
1.4	Organisatorische Rahmenbedingungen	
<b>2</b>	<b>Grobziele der Unterrichtsreihe/-sequenz</b>	5
<b>3</b>	<b>Getroffene Entscheidungen</b>	6-38
3.1	1. TE <sup>2</sup>	6-12
3.1.1	Thema der 1. TE	
3.1.2	Einbindung in die Langzeitplanung	
3.1.3	Trainingsziele der 1. TE	
3.1.3.1	Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)	
3.1.3.2	Ziele zur Taktik und Technik	
3.1.3.3	Ziele zur Sozialkompetenz	
3.1.4	Geplante Unterrichtsstruktur	
3.1.5	Erläuterungen	
3.1.6	Epilog	
3.2	2. TE	13-19
3.2.1	Thema der 2. TE	
3.2.2	Einbindung in die Langzeitplanung	
3.2.3	Trainingsziele der 2. TE	
3.2.3.1	Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)	
3.2.3.2	Ziele zur Taktik und Technik	
3.2.3.3	Ziele zur Sozialkompetenz	
3.2.4	Geplante Unterrichtsstruktur	
3.2.5	Erläuterungen	
3.2.6	Epilog	
3.3	3. TE	20-26
3.3.1	Thema der 3. TE	

3.3.2	Einbindung in die Langzeitplanung	
3.3.3	Trainingsziele der 3. TE	
3.3.3.1	Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)	
3.3.3.2	Ziele zur Taktik und Technik	
3.3.3.3	Ziele zur Sozialkompetenz	
3.3.4	Geplante Unterrichtsstruktur	
3.3.5	Erläuterungen	
3.3.6	Epilog	
3.4	4. TE	27-32
3.4.1	Thema der 4. TE	
3.4.2	Einbindung in die Langzeitplanung	
3.4.3	Trainingsziele der 4. TE	
3.4.3.1	Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)	
3.4.3.2	Ziele zur Taktik und Technik	
3.4.3.3	Ziele zur Sozialkompetenz	
3.4.4	Geplante Unterrichtsstruktur	
3.4.5	Erläuterungen	
3.4.6	Epilog	
3.5	5. TE	33-36
3.5.1	Thema der 5. TE	
3.5.2	Einbindung in die Langzeitplanung	
3.5.3	Trainingsziele der 5. TE	
3.5.3.1	Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)	
3.5.3.2	Ziele zur Taktik und Technik	
3.5.3.3	Ziele zur Sozialkompetenz	
3.5.4	Geplante Unterrichtsstruktur	
3.5.5	Erläuterungen	
3.5.6	Epilog	

<sup>1</sup> Im Folgenden sind mit den Begriff Schüler immer Schüler und Schülerinnen gemeint.

<sup>2</sup> TE steht im Nachfolgenden für Trainingseinheit.

# **1      Vorraussetzungen**

## **1.1    Beschreibung der Trainingsgruppe**

Die Trainingsgruppe ist eine Schulklasse der Primarstufe. Der Anteil an Mädchen und Jungen ist ausgeglichen. Die Kinder befinden sich körperlich in unterschiedlichen Entwicklungsstadien. Der sportliche Leistungsstand der Kinder ist unterschiedlich. Sie haben einen starken Bewegungsdrang aufgrund der häufig mangelnden Bewegung in der Freizeit und dem Sitzen während des anderen Unterrichts. Wie in jeder Klasse, gibt es einen oder mehrere Störenfriede, die den Unterricht aufhalten und sehr stille Schüler, die sich nur nach Aufforderung in den Unterricht einbringen.. Einige Schüler haben bereits eine gute Ballbehandlung, da sie sich in der Freizeit viel mit dem Ball beschäftigen. Manche Kinder sind sehr ängstlich im Umgang mit Bällen, da sie unter anderem schlechte Erfahrungen gemacht haben bzw. sich außerhalb des Schulsports nicht damit beschäftigen. Einige Kinder haben motorische Probleme, was bereits bei einfachen Laufübungen zu sehen ist. Wir gehen von einer Gruppenstärke von 16 Schülern aus.

## **1.2    Altersstruktur**

Die Schulklassen der Primarstufe setzen sich in der Regel wie folgt zusammen:

1. Schuljahr: 6 bis 7 Jahre
2. Schuljahr: 7 bis 8 Jahre
3. Schuljahr: 8 bis 9 Jahre
4. Schuljahr: 9 bis 10 Jahre

## **1.3    Inhaltliche und methodische Vorkenntnisse der Teilnehmer**

Die Klasse hat noch keine Erfahrungen mit Korbball. Der grobe Ablauf einer Sportstunde ist den Kinder bekannt, jedoch werden sie sich an die neue Sportart gewöhnen müssen. Die unbekannteren Übungen und Bewegungsabläufe müssen ausführlich erklärt werden. Nach den ersten Stunden wiederholen sich Übungen, so dass sich langsam eine gewisse Routine einstellen kann und die Kinder sich an die Bewegungsabläufe gewöhnen.

## 1.4 Organisatorische Rahmenbedingungen

In der Regel entspricht die Turnhalle von Grundschulen der Größe eines Basketballfeldes. Es stehen unterschiedliche Arten von Bällen zur Verfügung, u.a. Softbälle, Basketballbälle und acht Korbälle. Hilfsmittel wie Parteibänder, Pylonen etc. sind ausreichend vorhanden. Ebenso befinden sich in der Turnhalle vier Körbe. Für die Trainingseinheiten sind zwei Unterrichtsstunden á 45 Minuten vorgesehen.

## 2 Grobziele der Unterrichtsreihe/-sequenz

1. Einheit: die Kinder mit den Bällen und Körben vertraut machen
2. Einheit: Erarbeitung der ersten Regeln, spielähnliche Situationen
3. Einheit: Wiederholung der erarbeiteten Regeln, weitere Regeln erarbeiten und erste Spielsituationen
4. Einheit: Festigung der korfballspezifischen Bewegungsabläufe u.a. in Übungen
5. Einheit: Spielpraxis erfahren in Form eines Klassenturniers

### **3 Unterrichtsreihe (fünf TE à 90 Minuten)**

#### 3.1 1. TE

##### 3.1.1 Thema der 1. TE

Die Kinder sollen mit den Bällen und den Körben vertraut gemacht werden.

##### 3.1.2 Einbindung in die Langzeitplanung

In der ersten TE geht es darum, die Schüler mit dem Ball vertraut zu machen, indem sie lernen den Ball sicher zu fangen und zu erkennen wie kräftig sie diesen ihrem Mitspieler zu werfen können, ohne ihn zu verletzen. Des Weiteren sollen sie herausfinden, wie sie am erfolgreichsten auf den Korb werfen und wie viel Kraft sie dafür benötigen. Passen, Fangen und Werfen auf den Korb sind wichtige Grundfertigkeiten, die zum Korfballsport benötigt werden.

##### 3.1.3 Trainingsziele der 1. TE

###### 3.1.3.1 Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)

###### Konditionelle Aspekte:

Die Kraft wird durch die ungewohnte Bewegung der Arme beim Passen und Werfen automatisch mitgeschult, ebenso die Ausdauer durch die dauernde Bewegung.

###### Koordinative Fähigkeiten:

Kopplungsfähigkeit – Arme und Beine müssen parallel bewegt werden, um einen Korbwurf machen zu können.

Reaktionsfähigkeit – erkennen, wie lange ein Ball benötigt um eine gewisse Distanz zu überwinden und somit, wann ich bereit sein muss, den Ball zu fangen.

Differenzierungsfähigkeit – den Krafteinsatz bei Pässen dosieren lernen, je weiter die Entfernung, desto mehr Kraft und umgekehrt

### 3.1.3.2 Ziele zur Taktik und Technik

#### Taktische Elemente:

In der ersten TE geht es nicht um taktische Elemente, sondern allein um die Technik und die ersten Erfahrungen mit den neuen Sportgeräten.

#### Technische Elemente:

Der beidhändige Korbwurf soll beherrscht werden, sowie der beidhändige Pass.

### 3.1.3.3 Ziele zur Sozialkompetenz

Die Schüler sollen beginnen, Vertrauen in die Pässe ihrer Partner aufzubauen. Sie können sich somit gegenseitig die Angst vor dem Ball nehmen. Die Pärchen sollen gemischtgeschlechtlich sein, damit zu diesem Zeitpunkt bereits klar ist, dass Mädchen und Jungen nur zusammen eine Mannschaft bilden können.

### 3.1.4 Geplante Unterrichtsstruktur

Phase	Sachstruktur	Sozialform Medien Organisationsform
Einstieg	Lehrerinfo über Korbball allgemein	Lehrervortrag Halbstirnkreis
Aufwärmphase 1	Allgemeines Aufwärmen	Schüler aktiv 4 Softbälle
Aufwärmphase 2	Ballgewöhnung, Gefühl für Ball schulen	Lehrer animiert Kreis Schüler aktiv 16 beliebige Bälle
Probierphase	Korbwurf ausprobieren	Schüler aktiv 4 Körbe 16 beliebige Bälle
Erarbeitung	Korbwurftechnik vorgeben	Lehrervortrag Halbstirnkreis
Motorische Erarbeitung	Schüler versuchen Wurftechnik umzusetzen, Lehrer korrigiert individuell	Schüler aktiv 4 Körbe 16 Bälle
Aufbau des Korbballparcours	Parcours gemeinsam aufbauen	Schüler und Lehrer aktiv
Korbballparcours	Ballgefühl und Korbwurf in Form eines Parcours schulen	Schüler aktiv Geräte siehe Anlage 2 Partnerübungen
Abbau des Korbballparcours	Parcours gemeinsam abbauen	Schüler und Lehrer aktiv
Abwärmen (Cool down)	Abschlussspiel ohne Bälle und Körbe	Schüler aktiv
Abschlussgespräch	Feedback der Schüler	Halbstirnkreis Lehrer-Schüler-Gespräch

### 3.1.5 Erläuterungen

#### Einstieg:

#### **Lehrer informiert die Schüler über Korbball allgemein (5 min.):**

- Jungen und Mädchen spielen gemeinsam
- ein Lehrer hat den Sport erfunden, damit Jungen und Mädchen gemeinsam Sport machen können, früher nicht selbstverständlich

#### Aufwärmen 1:

#### **Hase und Jäger (5 min.):**

- vier Schüler mit Softball (Jäger) versuchen, einen anderen Schüler (Hase) abzutreffen
- ist ein Kind getroffen, so wird es zum Jäger
- Variante: fängt ein Kind den Ball, bleibt der Jäger weiterhin Jäger

#### Aufwärmen 2:

#### **Übungen zum Ballgefühl (10 min.):**

- jeder Schüler hat einen Ball; Schüler bilden mit Lehrer (mit Ball) einen großen Kreis
- Lehrer macht einige Ballübungen vor und Schüler wiederholen diese, z.B.
  - o Ball um den Bauch bzw. die Beine kreisen
  - o Ball als Acht auf dem Boden um die Beine kreisen
  - o Ball in die Luft werfen, wieder fangen
  - o Ball in die Luft werfen, in die Hände klatschen, fangen
- Schüler denken sich weitere Ballübungen aus, machen diese vor und die anderen wiederholen sie

#### Probierphase:

#### **Schüler machen erste Wurfversuche (5 min):**

- Schüler laufen mit dem Ball von Korb zu Korb und werfen auf die Körbe
- nach dem zweiten Versuch ohne Korberfolg müssen sie zum nächsten Korb laufen
- bei Korberfolg beim ersten Wurf wechseln sie direkt zum nächsten Korb

- es gibt keine Reihenfolge der Körbe

#### Erarbeitung:

##### **Lehrer gibt die Technik des Oberhandwurfes vor (5 min.):**

- Ball in Hand nehmen
- Daumen hinter den Ball
- Zeigefinger bilden in Verlängerung ein Dreieck
- Hände leicht seitlich am Ball
- Handmitte ist vom Ball gelöst

#### Motorische Erarbeitung:

##### **Schüler werfen auf die Körbe (5 min.):**

- Übung siehe Probierphase
- Lehrer korrigiert bei groben Technikfehlern

#### Korbballparcours:

##### **Korbballparcours aufbauen (10 min), durchlaufen (30 min), abbauen (5 min):**

- Lehrer und Schüler bauen gemeinsam den Parcours auf und wieder ab
- Parcours hat eine feste Reihenfolge, Start mit zwei Schülern pro Station
- Lehrer gibt Zeit vor: 30 sec. pro Schüler, also nach 1,5 min wechseln Schüler die Station, teilweise die komplette Zeit Partnerübung
- jede Station hat einen Ball, Schüler wechseln sich ab bzw. üben gemeinsam
- ein Durchgang, anschließend können Schüler mit Partner sich frei im Parcours bewegen (etwa 5 min)
- Parcoursaufbau und Beschreibungen der Stationen in Anlage 1

#### Abwärmen:

##### **Fangspiel (5 min):**

- ein Fangspiel, z.B. „Fischer, Fischer“...

## Abschlussgespräch:

### **Feedback von den Schülern (Rest der Stunde):**

- Wie hat es ihnen gefallen?
- Was hat ihnen besonders gut/schlecht gefallen?
- evtl. kurzer Hinweis auf das Thema der nächsten Stunde

### 3.1.6 Epilog

Zu Beginn der Stunde informiert der Lehrer kurz über das Thema der Unterrichtsreihe, damit die Schüler sich auf die neue Sportart einstellen können. Die allgemeine Form des Aufwärmens ist dann der physische Einstieg in die Stunde. Hierbei sollten zunächst nur Softbälle verwandt werden, um die Schüler zwar langsam an den Ball zu gewöhnen, jedoch keine Angst hervorzurufen. In der zweiten Aufwärmphase werden Korfbälle und ähnliche Bälle benutzt, damit die Schüler sich an die Härte der Bälle gewöhnen können und ausprobieren, was mit diesen Bällen möglich ist. Hier ist es wichtig, dass jedes Kind einen Ball bekommt, um möglichst viele Erfahrungen zu sammeln. Die Phantasie der Schüler wird angeregt, indem sie sich selber Übungen ausdenken sollen.

Die Probierphase schließt an das Ausprobieren in der Aufwärmphase 2 an, da die Schüler zunächst selber testen sollen, wie sie erfolgreich auf den Korb werfen können. Hierbei sollten keine Vorgaben gemacht werden, da die Schüler wegen der neuen Sportgeräte interessiert sind und sie schnellstmöglich testen möchten. Erst in der nächsten Phase, wenn die erste Neugier etwas gesättigt ist, demonstriert der Lehrer die richtige Wurftechnik. Hier kann er evtl. Schüler hinzuziehen. Auch nach dieser Demonstration ist es wichtig, den Schülern einige Zeit zu geben, die Technik umzusetzen. Der Lehrer sollte bei grundlegenden Technikfehlern individuell korrigieren. Falls bei der Technik allgemeine Fehler auftreten sollten, kann unterbrochen und mit den Schülern die Fehler beobachtet werden.

Der Parcours ist in Anfangsphasen sinnvoll, um eine hohe Intensität zu haben. Die Technik steht in der ersten Stunde nicht im Vordergrund, sondern die Materialgewöhnung. Bevor der Parcours gestartet wird, sollte jede Station von einem bzw. zwei Schülern vorgemacht werden, da Schüler durch Beobachtung mehr aufnehmen, als nur durch Erklärung. Die Zeit für die Wechsel ist mit eingerechnet, wobei davon ausgegangen wird, dass ca. eine Minute für den Stationswechsel und 30 Sekunden für den Partner-

wechsel benötigt werden. Sollte die Station eine Partnerübung sein, machen die Partner so lange Pause, bis wieder angepiffen wird. Das Signal für Beginn und Ende kann frei gewählt werden, jedoch sollte es deutlich sein, um keine unnötige Zeit zu verlieren. Die Zeit für das freie Durchlaufen des Parcours dient als Puffer.

Nach dem Abbau können sich die Schüler in einem Spiel ohne Bälle oder sonstige Materialien noch einmal austoben.

Das Abschlussgespräch ist zeitlich flexibel zu gestalten, abhängig von dem vorherigen Verlauf der TE. Den Schülern sollte jedoch die Möglichkeit zu einem kurzen Feedback gegeben werden. Sollte die Zeit nicht reichen, kann dies eventuell in der nachfolgenden Unterrichtsstunde geschehen.

## 3.2 2. TE

### 3.2.1 Thema der 2. TE

Erarbeitung der ersten Regeln, spielähnliche Situationen kreieren

### 3.2.2 Einbindung in die Langzeitplanung

In der zweiten Trainingseinheit lernen die Schüler die ersten Korbballregeln kennen. Die Heranführung an die unbekannteren Bewegungsabläufe durch die Erarbeitung einzelner Regeln nacheinander ist für die nachfolgenden Einheiten wichtig, da die Schüler auf diesem Wege die Bewegungen verinnerlichen können und ein gewisser Grad an Automatisierung entsteht. Diese Einheit ist der Beginn der Regelerkundung und endet erst am Ende der nächsten Stunde mit dem Korbballspiel. Sie ist eine Vorbereitung, in der die einzelnen Spielsituationen aus einem Spiel herausgenommen und für sich alleine geübt werden, um nachher einen besseren Spielfluss zu erreichen.

### 3.2.3 Trainingsziele der 2. TE

#### 3.2.3.1 Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)

##### Konditionelle Aspekte:

Die Kraft wird durch die Bewegung der Arme beim Passen und Werfen automatisch mitgeschult, ebenso die Ausdauer durch die dauernde Bewegung. Hinzu kommen die schnellen Bewegungen, um beim „Zehnerfangen“ oft frei zu kommen; vielleicht mal vom Gegner lösen.

##### Koordinative Fähigkeiten:

Kopplungsfähigkeit – Arme und Beine müssen bewegt werden, wenn der Ball gefangen wird und man zum Stehen kommen muss

Reaktionsfähigkeit – erkennen, wie lange ein Ball benötigt um eine gewisse Distanz zu überwinden und somit, wann ich bereit sein muss, den Ball zu fangen.

Umstellungsfähigkeit – erkennen, wie ein Pass bei Gegenwehr gespielt werden muss und wie ich auf die Laufwege meines Gegners reagieren kann

Orientierungsfähigkeit – sich im Raum, im Spielfeld bewegen, so dass ich niemanden behindere und meine Mitspieler mich anspielen können.

### 3.2.3.2 Ziele zur Taktik und Technik

#### Taktische Elemente:

In der zweiten Einheit kommt Taktik ins Spiel. Die Schüler sollen lernen, sich dahin freizulaufen, wo noch Raum im Spielfeld frei ist.

#### Technische Elemente:

Der beidhändige Korbwurf soll beherrscht werden, sowie der beidhändige Pass. Zum einfacheren Passspiel werden einige Schüler bereits den einhändigen Pass machen.

### 3.2.3.3 Ziele zur Sozialkompetenz

Da die Schüler nicht mit dem Ball laufen dürfen, lernen sie automatisch das Zusammenspiel. Die Gruppen sollten jeweils gemischt-geschlechtlich sein, damit die Schüler sich nicht ausschließlich auf ihr Geschlecht fixieren. Dies wird aber auch automatisch gefördert, da nicht immer nur der gleiche Mitspieler frei ist.

### 3.2.4 Geplante Unterrichtsstruktur

Phase	Sachstruktur	Sozialform Medien Organisationsform
Einstieg	Lehrerinfo über Thema der Stunde	Lehrervortrag Halbstirnkreis
Aufwärmphase 1	Allgemeines Aufwärmen	Schüler aktiv
Aufwärmphase 2	Ballgewöhnung, Gefühl für Ball schulen	Lehrer animiert Kreis Schüler aktiv 16 beliebige Bälle
Erarbeitung	Vorgabe von einer Regel: nicht mit dem Ball laufen	Lehrervortrag Halbstirnkreis
Motorische Erarbeitung	Passübung	Schüler aktiv 8 Bälle 4 Körbe Partnerübungen
Erarbeitung	Foulregeln - Erarbeitung der Schüler gegebenenfalls mit Unterstützung des Lehrers	Halbstirnkreis Schüler-Lehrer- Gespräch
Motorische Erarbeitung	Umsetzung erlernter Regeln im Spiel, Lehrer fungiert als Schieds- richter	Schüler aktiv 1 Ball
Erarbeitung	Schüler geben Feedback über die aufgetretenen Probleme, gegeben- enfalls mit Unterstützung des Leh- rers, erarbeiten von neuen Regeln	Halbstirnkreis Schüler-Lehrer- Gespräch
Motorische Erarbeitung	Aufgeteilt in beiden Hälften „Zeh- nerfangen“, Einbindung des Korbes	Schüler aktiv 2 Bälle 2 Körbe
Abschlussspiel	Umsetzung der erlernten Regeln im Spiel, Lehrer fungiert als Schieds- richter	Schüler aktiv, Lehrer aktiv 1 Ball
Abwärmen (Cool down)	Spiel ohne Bälle und Körbe	Schüler aktiv
Abschlussgespräch	Feedback der Schüler	Halbstirnkreis Lehrer-Schüler- Gespräch

### 3.2.5 Erläuterungen

#### Einstieg:

#### **Lehrer informiert die Schüler über Thema der Stunde (5 min.):**

- erste Regelerkundung

#### Aufwärmen 1:

#### **Schattenlauf (5 min):**

- es bilden sich acht Pärchen
- einer der Schüler ist der Läufer und der andere sein Schatten
- nach einer durch den Lehrer festgesetzten Zeit wechseln die Funktionen
- Schüler sollen verschiedene Bewegungsformen ausprobieren: laufen, hüpfen, bücken, strecken...

#### Aufwärmen 2:

#### **Übungen zum Ballgefühl (10 min.):**

- jeder Schüler hat einen Ball, bilden mit Lehrer (mit Ball) einen großen Kreis
- Lehrer macht einige Ballübungen vor und Schüler wiederholen diese, z.B.
  - o Ball um den Bauch, die Beine kreisen- nacheinander oder zusammen
  - o Ball als acht auf dem Boden durch die Beine kreisen, Partner zurollen
  - o Ball in die Luft werfen, wieder fangen- anderes Kind fängt den Ball
  - o Ball in die Luft werfen, in die Hände klatschen, fangen
- Schüler denken sich weitere Ballübungen aus, machen diese vor und die anderen wiederholen sie

#### Erarbeitung:

#### **Erste Regelkunde (5 min):**

- Lehrer erklärt Schülern Regel: nicht mit dem Ball laufen
- evtl. Schüler einbinden: Warum nicht mit dem Ball laufen?

### Motorische Erarbeitung:

#### **Partnerübung zur 1. Regel (10 min):**

- Schüler passen sich den Ball durch die Halle zu
- Abstand zwischen den Partner muss festgelegt werden: ca. 2-3m
- nach einigen Minuten unterbrechen und Übung mit Körben erklären
- Schüler laufen und passen, wenn sie beim Korb angelangt sind: werfen
- jeder Schüler hat einen Versuch, anschließend passen sie sich den Ball bis zum nächsten Korb zu

### Erarbeitung:

#### **Foulsregeln erarbeiten (5 min.):**

- Schüler machen Vorschläge für Regeln, die ein faires Spiel erlauben:
  - o nicht drängeln, treten etc., kein Körperkontakt
- Ball nicht mit den Füßen schießen...

### Motorische Erarbeitung:

#### **Zehnerfangen (5 min):**

- Schüler wählen zwei Gruppen, zunächst unabhängig vom Geschlecht
- eine Mannschaft bekommt Parteibänder
- Gruppen müssen versuchen sich zehnmal den Ball zuzupassen, ohne dass die andere Mannschaft den Ball fangen kann
- die ganze Halle wird genutzt
- Regeln, die bis dahin gelernt wurden, werden umgesetzt, Lehrer fungiert als Schiedsrichter
- zehnmal gepasst gibt einen Punkt und die andere Mannschaft bekommt den Ball

### Erarbeitung:

#### **Probleme, die aufgetreten sind besprechen und Lösungen finden (5min):**

- Probleme:    - geschlechtlich unausgeglichen  
                  - Pulkbildung

- alle Gegner stehen um den Spieler mit dem Ball
- Lösungen:
  - neue Mannschaften bilden, geschlechtlich ausgeglichen
  - Gruppe halbieren, Spiel vier gegen vier auf beiden Hälften
  - jeder Schüler hat einen festen Gegenspieler, wobei Jungen gegen Jungen und Mädchen gegen Mädchen spielen

#### Motorische Erarbeitung:

##### **Zehnerfangen auf zwei Seiten (10 min):**

- gleiche Regeln wie beim Spiel über ganzes Feld, Mittellinie trennt beide Spielfelder
- vor Spielbeginn geben sich Schüler, die gegeneinander spielen die Hände, um sich zu merken, wer ihr Gegenspieler ist
- paralleler Beginn, Schüler zählen laut mit
- Ergänzung: zehnmal gepasst: jeder Schüler aus der Mannschaft darf einmal auf den Korb werfen (welche Mannschaft zuerst fünf Treffer hat)

#### Abschlusspiel:

##### **Parteiball (15 min):**

- Schüler in zwei Mannschaften einteilen, Feldaufteilung wie beim Korbballspiel in zwei Fächer
- die beiden Wände an den Stirnseiten sind jeweils die „Tore“ der Mannschaften
- Start ist an einer Wand
- die Mannschaft mit Anstoß muss versuchen den Ball auf die andere Seite zu bringen, an der Mittellinie wird der Ball zu den Mitspielern im anderen Feld gepasst
- wenn der Ball die Wand berührt, bekommt die Mannschaft einen Punkt
- wenn die andere Mannschaft den Ball fängt, greift sie an
- gespielt wird nach den bekannten Regeln im Korbball
- Wechsel der Fächer findet nach fünf Minuten statt (jeder hat einmal die Angriffs- und die Verteidigungsaufgabe)

#### Abwärmen:

##### **Fangspiel (5 min):**

- ein Fangspiel, z.B. „Fischer, Fischer“...

### Abschlussgespräch:

#### **Feedback von den Schülern (Rest der Stunde):**

- Wie hat es ihnen gefallen?
- Was hat ihnen besonders gut/schlecht gefallen?
- evtl. kurzer Hinweis auf das Thema der nächsten Stunde

### 3.2.6 Epilog

Der Lehrer informiert die Schüler zum Einstieg über das Thema der Stunde und erklärt die Übung zum Aufwärmen. Schattenlaufen ist eine gute Vorbereitung für das Thema der Stunde, da die Schüler zu diesem Zeitpunkt bereits lernen sich auf eine Person zu fixieren und auf Bewegungen zu reagieren. Die Ballgewöhnung ist auch in der zweiten Stunde noch sehr wichtig, da die Schüler zwar den Ball schon kennen, jedoch der Umgang mit ihm regelmäßig weiter geschult werden sollte. Ebenso ist dieser Einstieg ein bekanntes Element und somit ohne umfangreiche Erklärung durchzuführen.

Die Regelerkundung beginnt mit einer essenziellen Regel, die vom Lehrer vorgegeben wird. Da die Schüler in der Regel nur Sportarten kennen, in denen mit dem Ball gelaufen werden darf, ist die motorische Erarbeitung in einzelnen Schritten sehr wichtig, da sie auf ungewohnte Bewegungsabläufe stoßen. Die Einbindung des Korbes deckt das Streben nach Ausprobieren der neuen Sportgeräte ab. Für ein faires und fließendes Spiel sollten die Foulregeln erarbeitet werden, bevor die erste spielähnliche Situation kreiert wird. Die Schüler können hierbei weitestgehend selber überlegen, was untersagt sein sollte. Der Lehrer kann hier Denkanstöße und zum Abschluss eine Zusammenfassung der bisher gelernten Regeln geben. Das Zehnerfangen in der Form zu gestalten wie beschrieben, fördert das Auftreten von Probleme, die anschließend von den Schülern erarbeitet werden sollen. Auch hier sollte der Lehrer unterstützend mitwirken. Wichtig bei dem Spiel danach ist, dass die Schüler sich vorher die Hand geben, da sie sonst durch die Aufregung im Spiel schnell vergessen, wer ihr Gegner ist. Die Einbindung des Korbes dient als Verzweigung zu einem richtigen Korbballspiel. Der Zusammenhang kann so unbewusst klar gemacht werden.

Das Abschlussspiel „Parteiball“ ist insofern abgewandelt, als dass es über zwei Hälften gespielt wird. Es knüpft somit an die Übungen im Vorfeld an.

Das Abwärmen und das Abschlussgespräch bilden den Abschluss der Stunde und sollten nicht vernachlässigt werden.

### 3.3 3. TE

#### 3.3.1 Thema der 3. TE

Wiederholung der erarbeiteten Regeln, weitere Regeln erarbeiten und erste Spielsituationen

#### 3.3.2 Einbindung in die Langzeitplanung

Die Schüler haben bereits die Grundfertigkeiten zum Korfball spielen erlernt. Sie sind mit den Bällen und den Körben vertraut und haben die groben Bewegungsabläufe, dass sie mit dem Ball nicht laufen dürfen beispielsweise, verinnerlicht. In der dritten Einheit lernen sie die letzte essenzielle Regel kennen, um ein Korfballspiel bestreiten zu können. Danach fügen sich die vorherigen Einheiten zusammen und die ersten Erfahrungen in einem richtigen Spiel können gesammelt werden.

#### 3.3.3 Trainingsziele der 3. TE

##### 3.3.3.1 Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)

###### Konditionelle Aspekte:

Die Kraft wird durch die Bewegung der Arme beim Passen und Werfen automatisch mitgeschult, ebenso die Ausdauer durch die dauernde Bewegung. Hinzu kommen die schnellen Bewegungen, um frei zu kommen.

###### Koordinative Fähigkeiten:

Kopplungsfähigkeit – Arme und Beine müssen parallel bewegt werden, wenn der Ball gefangen wird und man zum Stehen kommen muss.

Reaktionsfähigkeit – erkennen, wie lange ein Ball benötigt um eine gewisse Distanz zu überwinden und somit, wann ich bereit sein muss, den Ball zu fangen

Umstellungsfähigkeit – erkennen, wie ein Pass bei Gegenwehr gespielt werden muss und wie ich auf die Laufwege meines Gegners reagieren kann.

Orientierungsfähigkeit – sich im Raum, im Spielfeld bewegen, so dass ich niemanden behindere und meine Mitspieler mich anspielen können.

### 3.3.3.2 Ziele zur Taktik und Technik

#### Taktische Elemente:

In der dritten Einheit lernen die Schüler sich weiträumig zu bewegen, da sie viel Raum zum spielen haben. Sie lernen zu erkennen, wann der Gegner entfernt genug ist, um auf den Korb werfen zu können.

#### Technische Elemente:

Der beidhändige Korbwurf soll beherrscht werden, sowie der beidhändige Pass. Zum einfacheren Passspiel werden einige Schüler bereits den einhändigen Pass machen.

### 3.3.3.3 Ziele zur Sozialkompetenz

Das Zusammenspiel wird weiterhin gefördert, da beim Korbball kein Alleinspiel möglich ist. Es entsteht ein Mannschaftsgefühl, da die Schüler die meiste Zeit in einer Mannschaft zusammen bleiben.

### 3.3.4 Geplante Unterrichtsstruktur

Phase	Sachstruktur	Sozialform Medien Organisationsform
Einstieg	Lehrerinfo über Thema der Stunde	Lehrervortrag Halbstirnkreis
Aufwärmphase 1	Allgemeines Aufwärmen	Schüler aktiv
Aufwärmphase 2	Übung zu bisher erlernten Regeln	Schüler aktiv 8 Bälle 4 Körbe
Wiederholung	Wiederholung der erlernten Regeln, gegebenenfalls mit Unterstützung des Lehrers	Schüler-Lehrer-Gespräch Halbstirnkreis
Motorische Wiederholung	„Zehnerfangen“ auf zwei Seiten, Einbindung des Korbes	Schüler aktiv 2 Bälle 2 Körbe
Probierphase	Zehnerfangen mit direktem Korbwurf	Schüler aktiv 2 Bälle 2 Körbe
Erarbeitung	Verteidigung, Demonstration der Verteidigungsposition durch Lehrer	Halbstirnkreis Schüler-Lehrer-Gespräch
Motorische Erarbeitung	Bekanntes Spiel mit neuer Regel	Schüler aktiv 1 Ball
Korbballspiel	Monokorbball, Lehrer fungiert als Schiedsrichter	8 Schüler aktiv 8 Schüler passiv 2 Körbe 1 Ball
Abwärmen (Cool down)	Spiel ohne Bälle und Körbe	Schüler aktiv
Abschlussgespräch	Feedback der Schüler	Halbstirnkreis Lehrer-Schüler-Gespräch

### 3.3.5 Erläuterungen

#### Einstieg:

#### **Lehrer informiert die Schüler über das Thema der Stunde (5 min.):**

- Wiederholung der Regeln und Lernen der Verteidigungsregel
- am Ende findet ein Korbballspiel statt

#### Aufwärmen 1:

#### **Schattenlauf (5 min):**

- es bilden sich acht Pärchen
- einer der Schüler ist der Läufer und der andere sein Schatten
- nach einer durch den Lehrer festgesetzten Zeit wechseln die Funktionen
- Schüler sollen verschiedenen Bewegungsformen ausprobieren: laufen, hüpfen, bücken, strecken...

#### Aufwärmen 2:

#### **Übung zur Festigung der Regeln (5 min.):**

- zwei Schüler haben einen Ball
- Schüler passen sich den Ball durch die Halle zu
- am Ende Körbe hinzu nehmen wie bekannt

#### Wiederholung:

#### **Wiederholung der bekannten Regeln (5 min):**

- Schüler wiederholen die ihnen bekannten Regeln
- evtl. Anstöße durch den Lehrer

#### Motorische Wiederholung:

#### **Zehnerfangen auf zwei Seiten (10 min):**

- Mittellinie trennt beide Spielfelder

- vor Spielbeginn geben sich Schüler, die gegeneinander spielen die Hände, um sich zu merken, wer ihr Gegenspieler ist
- paralleler Beginn, Schüler zählen laut mit
- zehnmal gepasst: jeder Schüler aus der Mannschaft darf einmal auf den Korb werfen (welche Mannschaft zuerst fünf Treffer hat)

Probierphase:

**Zehnerfangen mit direktem Korbwurf (5 min):**

- gleiches Spiel wie vorher
- Schüler können auf den Korb werfen
- Änderung: wenn zehnmal gepasst, einen Punkt und kein Korbwurf

Erarbeitung:

**Probleme, die aufgetreten sind besprechen und Lösungen finden (10 min):**

- Probleme:
  - es haben nur einige Schüler auf den Korb geworfen
  - Größere haben bessere Chancen, da sie über Gegner werfen können
- Lösungen:
  - Verteidigungsregel
- Lehrer erklärt und demonstriert Verteidigungsregel:
  - zwischen Korb und Gegenspieler stehen
  - seinen Gegner angucken
  - Abstand muss so gering sein, dass die Schulter des Angreifers berührt werden könnte
  - verteidigender Arm muss den Ball abdecken wollen

Motorische Erarbeitung:

**Zehnerfangen (10 min):**

- Spielen wie in der Übung zuvor
- Wurf bei Verteidigung nicht mehr möglich, nur wenn Gegner Verteidigungsregel nicht erfüllt

### Abschlussspiel:

#### **Monokorbball (20 min):**

- zwei Vierermannschaften spielen gegeneinander Korbball
- Spiel über ganzes Feld, keine Mittellinie
- Anstoß ist am Anfang und nach Korberfolg jeweils von der Mitte
- Wechsel der Spieler mit den Beobachtern findet nach fünf Minuten Spiel statt
- andere Schüler beobachten das Spiel

### Abwärmen:

#### **Fangspiel (5 min):**

- ein Fangspiel, z.B. „Fischer, Fischer“...

### Abschlussgespräch:

#### **Feedback von den Schülern (Rest der Stunde):**

- Wie hat es ihnen gefallen?
- Was hat ihnen besonders gut/schlecht gefallen?
- evtl. kurzer Hinweis auf das Thema der nächsten Stunde

### 3.3.6 Epilog

Den Einstieg in die TE gibt der Lehrer mit der Information über das Stundenthema. Durch die Ankündigung des Korbballspiels zum Ende der Stunde haben die Schüler ein Ziel vor Augen. Das Aufwärmen bildet dann den physischen Einstieg. Hierfür wird zur Vorbereitung auf den weiteren Inhalt der Stunde wieder das „Schattenlaufen“ genutzt. Die zweite Phase des Aufwärmens ist den Schülern ebenso bereits bekannt und ist gleichzeitig eine Wiederholung, die zur Festigung dient. In diesem Abschnitt sind keine ausführlichen Erläuterungen nötig, da die Übungen bekannt sind.

Weiterhin werden kurz die Regeln wiederholt, um einen reibungsloseren Ablauf zu garantieren. Auch die motorische Wiederholung ist sehr wichtig, damit die Schüler die Bewegungsabläufe wieder hervorrufen können und verinnerlichen. Zudem ist dies ein Einstieg für die nächsten Stundeninhalte. In der nachfolgenden Probierphase wird das

Auftreten von Probleme gefördert, da die Schüler versuchen den Wurf zu verhindern und größere gegen kleinere Schüler trotzdem werfen können, kleinere jedoch geringere Chancen haben. Ebenso merken sie, dass sie sich von ihrem Gegenspieler lösen müssen, um einfacher auf den Korb werfen zu können. Bei der anschließenden Erarbeitung werden die Probleme herausgestellt und Lösungsvorschläge mit Unterstützung des Lehrers gefunden. Der Lehrer demonstriert die Haltung bei der Verteidigung. Hier können Schüler zur Verdeutlichung hinzugezogen werden. Bei der motorischen Erarbeitung spielen die Schüler bereits unbewusst Korbball auf zwei Feldern. Sie sollten im Nachhinein darüber aufgeklärt werden, um ihnen eventuelle Ängste vor einem richtigen Spiel zu nehmen.

Monokorbball als Abschlusspiel gibt den Schülern mehr Raum sich zu bewegen. Sie müssen sich nicht auf kleinem Raum freilaufen, was in der Regel schwieriger ist. Ebenso fällt die Orientierung bzw. die Übersicht, wo ihr Gegenspieler ist, leichter.

Abwärmen und Abschlussgespräch bilden das Ende der TE.

## 3.4 4. TE

### 3.4.1 Thema der 4. TE

Festigung der korfballspezifischen Bewegungsabläufe unter anderem in Übungen.

### 3.4.2 Einbindung in die Langzeitplanung

Die korfballspezifischen Grundfertigkeiten sind vorhanden und die Schüler haben beim Monokorbball erste Eindrücke gewonnen. In der vierten Einheit geht es zuerst um die Wiederholung und Festigung des Wurfes und der Bewegungsabläufe. Anschließend spielen sie wie beim „richtigen“ Korbball mit einer Mittellinie und einem Angriffs- und Verteidigungsfach. Diese Stunde ist die letzte, in der Übungsformen stattfinden.

### 3.4.3 Trainingsziele 4. TE

#### 3.4.3.1 Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)

##### Konditionelle Aspekte:

Die bisherigen konditionellen Aspekte werden weiter geschult.

##### Koordinative Fähigkeiten:

Hier werden ebenso alle bisher erwähnten Fähigkeiten angesprochen. Besonders wichtig im Spiel sind jedoch die Orientierungs- und Umstellungsfähigkeit.

#### 3.4.3.2 Ziele zur Taktik und Technik

##### Taktische Elemente:

In der vierten Trainingseinheit sind die Schüler räumlich eingeschränkter, so dass sie lernen sich auf kleinen Raum so freizulaufen, dass sie eine Wurfmöglichkeit bekommen. Zudem müssen die Schüler beachten, dass sie nun nicht mehr unmittelbar nacheinander Angriffs- und Verteidigungsaufgaben übernehmen müssen, sondern für einen längeren Zeitraum nur eine Aufgabe haben.

##### Technische Elemente:

Der beidhändige Korbwurf soll beherrscht werden, sowie der beidhändige Pass. Zum einfacheren Passspiel werden einige Schüler bereits den einhändigen Pass machen.

### 3.4.3.3 Ziele zur Sozialkompetenz

Das Zusammenspiel wird weiterhin gefördert, da beim Korbball kein Alleinspiel möglich ist. Das Mannschaftsgefühl wird durch die größeren Gruppen ausgebaut. Sie lernen ihre Mitspieler auf der anderen Seite zu unterstützen.

### 3.4.4 Geplante Unterrichtsstruktur

Phase	Sachstruktur	Sozialform Medien Organisationsform
Einstieg	Lehrerinfo über Thema der Stunde	Lehrervortrag Halbstirnkreis
Aufwärmphase 1	Allgemeines Aufwärmen	Schüler aktiv
Aufwärmphase 2	Wurftraining	Schüler aktiv 16 beliebige Bälle 4 Körbe
Übungsphase 1	Korbballspezifische Fertigkeiten festigen	Schüler aktiv 8 Bälle 4 Körbe
Übungsphase 2	Wurftraining in Spielform	Schüler aktiv 2 Bälle 2 Körbe
Korbballspiel	Korbballspiel, Lehrer fungiert als Schiedsrichter	Schüler aktiv 2 Körbe 1 Ball
Abwärmen (Cool down)	Spiel ohne Bälle und Körbe	Schüler aktiv
Abschlussgespräch	Feedback der Schüler	Halbstirnkreis Lehrer-Schüler-Gespräch

### 3.4.5 Erläuterungen

#### Einstieg:

#### **Lehrer informiert die Schüler über das Thema der Stunde (5 min.):**

- Übungen mit anschließendem Korbballspiel

#### Aufwärmen 1:

#### **Linienlaufen (5 min):**

- Schüler laufen auf Linien
- zwischendurch gibt Lehrer ein Signal, Schüler stoppen ab und erfüllen kleine Bewegungsaufgaben:
  - o Springen in die Höhe
  - o Boden mit Händen berühren...

#### Aufwärmen 2:

#### **Wurftraining (10 min.):**

- jeder Schüler hat einen Ball, bewegt sich durch die Halle
- Schüler versuchen zehn Treffer zu erzielen
- wenn Schüler an einem Korb treffen, müssen sie zum nächsten Korb
- wenn die Hälfte der Schüler fertig ist, nächste Übung erklären
- die Körbe werden durchnummeriert
- Schüler bewegen sich durch die Halle ohne auf die Körbe zu werfen
- Lehrer sagt eine Nummer, Schüler laufen zu dem Korb und werfen
- wer zuerst trifft, erhält einen Punkt, Spiel endet nach gewisser Zeit

#### Übungsphase 1:

#### **Korbballspezifische Fertigkeiten festigen (20 min):**

- Schüler verteilen sich an vier Körben, pro Korb zwei Bälle
- Schüler führen verschiedene Übungen aus, indem sie sich auf den Korb zu bewegen und anschließend einmal werfen

- nach dem Wurf laufen sie mit dem Ball außen zurück, geben den Ball dem nächsten Schüler aus ihrer Gruppe und stellen sich wieder hinten an
- Aufgaben:
  - o ein Ball wird von dem Zweiten in der Gruppe in Richtung Korb gerollt, der Erste läuft hinterher, nimmt den Ball auf und wirft auf den Korb...
  - o zwei Schüler stellen sich gegenüber auf und passen sich den Ball bis zum Korb zu, jeder wirft einmal auf den Korb
  - o Schüler kreisen den Ball im Laufen um den Bauch, am Korb werfen sie einmal
- zum Abschluss sind Staffeln geeignet

### Übungsphase 2:

#### **Wurfspiel (10 min):**

- vier Schüler sind mit zwei Bällen an einem Korb
- Pärchen bilden, werfen abwechselnd auf den Korb
- in der Gruppe an einem Korb müssen zehn Treffer erzielt werden
- hat eine Gruppe zehn Treffer, erhält sie einen Punkt, die Körbe werden gewechselt
- jede Gruppe wirft einmal auf jeden Korb
- Gewinner ist die Gruppe, die am Ende die höchste Punktzahl hat

### Abschlusspiel:

#### **Korbballspiel (20 min):**

- zwei Mannschaften bilden und in zwei Fächer einteilen
- Spiel über ganzes Feld, mit Mittellinie
- Angriffs- und Verteidigungsaufgaben vergeben
- Aufgaben- und Seitenwechsel ist nach zehn Minuten
- Lehrer fungiert als Schiedsrichter

### Abwärmen:

#### **Fangspiel (5 min):**

- ein Fangspiel, z.B. „Fischer, Fischer“...

### Abschlussgespräch:

#### **Feedback von den Schülern (Rest der Stunde):**

- Wie hat es ihnen gefallen?
- Was hat ihnen besonders gut/ schlecht gefallen?
- evtl. kurzer Hinweis auf das Thema der nächsten Stunde

### 3.4.6 Epilog

In der vorletzten TE gibt der Lehrer kurz das Thema der Stunde vor. Den physischen Einstieg bildet das „Linienlaufen“. Hierbei werden verschiedenen motorische Fähigkeiten geschult, unter anderem die Reaktionsfähigkeit.

Die Übungen für den Wurf sind gut dafür geeignet eine hohe Intensität zu erlangen. Dies ist wichtig, um die Wurfbewegung zu automatisieren. Bei der Übung mit den nummerierten Körben kommt der Aspekt der Konzentration hinzu. Die Kopplung von physischen und psychischen Fähigkeiten spielt beim Korbball eine große Rolle. Die Aufteilung der Schüler in vier Gruppen sollte gemischt-geschlechtlich sein. Die Schüler bewegen sich bei dieser Übung in Richtung Korb. Sie lernen somit sich am Korb zu orientieren. Bei den verschiedenen Aufgaben werden unterschiedliche Fertigkeiten abgefragt und geschult. Die Staffel kann nach jeder Aufgabe statt finden, damit die Abschnitte für die Schüler nicht zu lang werden und somit zu langweilig. Die Wettkampfsituation regt zur besseren und konzentrierteren Beteiligung an. Hier setzt auch das nachfolgende Spiel an. Die Intensität wird sehr hoch gehalten und die Schüler lernen unter Druck zu werfen. Hierbei ist es sinnvoll die Gruppen laut mitzählen zu lassen.

Als Abschluss findet ein Korbballspiel über beide Hälften statt. Nach der bewegungsreichen Stunde, ist ein Spiel über zwei Felder geeignet, um kurze Pausen zu schaffen und die Konzentration hoch zu halten. Probleme können hier verstärkt auftreten bei der Unterstützung bzw. Demotivierung der Mitspieler. Die Motivation einiger Schüler im Spiel kann dazu führen, dass sie übermotiviert sind und zu viel von ihren Mitspielern erwarten. Wenn dies nicht erfüllt wird, kommt es zu Auseinandersetzungen. Es sollte von Beginn an klar gemacht werden, dass nur positive Kritik erlaubt ist.

Am Ende steht wieder das Abwärmen und das Abschlussgespräch, wobei auf das Turnier der nächsten TE hingewiesen werden kann.

## 3.5 5. TE

### 3.5.1 Thema der 5. TE

Spielpraxis erfahren in Form eines Klassenturniers

### 3.5.2 Einbindung in die Langzeitplanung

Das Klassenturnier ist der Abschluss der Trainingsreihe. Die Schüler können über beide Stunden Spielpraxis erlangen und das bisher erlernte umsetzen. Es ist das Ziel, auf das sie über diese fünf Einheiten (unbewusst) hingearbeitet haben.

### 3.5.3 Trainingsziele der 5. TE

#### 3.5.3.1 Ziele zur Motorik (Kondition und Koordination)

##### Konditionelle Aspekte:

Die bisherigen konditionellen Aspekte werden weiter geschult.

##### Koordinative Fähigkeiten:

Hier werden ebenso alle bisher erwähnten Fähigkeiten angesprochen. Besonders wichtig im Spiel sind jedoch die Orientierungs- und Umstellungsfähigkeit.

#### 3.5.3.2 Ziele zur Taktik und Technik

##### Taktische Elemente:

Beim Monokorbball haben die Schüler wieder mehr räumliche Freiheit, so dass sie sich besser im Raum verteilen können. Das Spiel wird automatisch schneller.

##### Technische Elemente:

Der beidhändige Korbwurf soll beherrscht werden, sowie der beidhändige Pass. Zum einfacheren Passspiel werden einige Schüler bereits den einhändigen Pass machen.

#### 3.5.3.3 Ziele zur Sozialkompetenz

Das Ziel ist es, dass die Klasse gemeinsam Spaß am Korbball findet. Die Atmosphäre ist lockerer, da Schüler in der Regel immer mehr Spaß an Spielen als an Übungen haben.

### 3.5.4 Geplante Unterrichtsstruktur

Phase	Sachstruktur	Sozialform Medien Organisationsform
Einstieg	Lehrerinfo über Thema der Stunde	Lehrervortrag Halbstirnkreis
Aufwärmphase 1	Allgemeines Aufwärmen	Schüler aktiv
Aufwärmphase 2	Wurfübungen	Schüler aktiv 8 Bälle 4 Körbe
Korbballturnier	Monokorbball, Lehrer fungiert als Schiedsrichter	Schüler aktiv 2 Körbe 1 Ball
Siegerehrung	Bekanntgabe der Platzierungen	Lehrervortrag Halbstirnkreis
Abwärmen (Cool down)	Spiel ohne Bälle und Körbe	Schüler aktiv
Abschlussgespräch	Feedback der Schüler	Halbstirnkreis Lehrer-Schüler- Gespräch

### 3.5.5 Erläuterungen

#### Einstieg:

#### **Lehrer informiert die Schüler über das Thema der Stunde (5 min.):**

- Korbballturnier
- Monokorbball, jeder gegen jeden

#### Aufwärmen 1:

#### **Hase und Jäger (5 min):**

- Spiel ist bekannt

#### Aufwärmen 2:

#### **Übungen zur Festigung der Regeln (10 min.):**

- zwei Schüler haben einen Ball
- Schüler passen sich den Ball durch die Halle zu
- an Körben werfen sie jeder einmal drauf und spielen zum nächsten Korb

#### Korbballturnier:

#### **Monokorbball (50 min):**

- vier Mannschaften bilden, jeweils zwei Mädchen und zwei Jungen
- Mannschaften durchnummerieren, zuerst 1 gegen 2, danach 3 gegen 4, Rest siehe Anlage 2

#### Siegerehrung:

#### **Platzierungen bekannt geben (5 min):**

- Siege: 2 Punkte, Unentschieden: 1 Punkt, Niederlage: 0 Punkte

#### Abwärmen:

**Fangspiel (5 min):**

- ein Fangspiel, z.B. „Fischer, Fischer“...

Abschlussgespräch:**Feedback von den Schülern (Rest der Stunde):**

- Wie hat es ihnen gefallen?
- Was hat ihnen besonders gut/schlecht gefallen?
- Fazit der Schüler: Wiederholen bzw. fortführen oder nicht?

### 3.5.6 Epilog

Bei der letzten TE bleibt der Beginn der Stunde unverändert. Das Aufwärmen dient dem physischen Einstieg. Es kann flexibel gestaltet werden. Als Beispiel ist „Hase und Jäger“ aufgeführt. Der Einstieg sollte nicht zu lange sein, damit das Turnier ohne Verzögerung gespielt werden kann. Zum korfballspezifischen Beginn, machen die Schüler eine ihnen gut bekannte Übung, um die Bewegungsabläufe hervorzurufen.

Die Einteilung der Mannschaften sollte der Lehrer vornehmen und diese nach Möglichkeit mit unterschiedlichen Parteibändern kennzeichnen, um einen reibungslosen Wechsel zu garantieren. Die Schüler, die nicht spielen, sollten sich ruhig auf der Bank aufhalten. Sie sind dann aufmerksamer, wodurch die Schüler einerseits das Spiel ihrer Mitschüler besser verfolgen, andererseits ein schneller Wechsel durchgeführt werden kann. Bei der Siegerehrung werden die Platzierungen bekannt gegeben, wobei mit dem „letzten Sieger“ begonnen wird. Die Gewinnermannschaft des Turniers darf sich als Preis das Spiel zum Abwärmen aussuchen.

Das Abschlussgespräch ist nach der letzten TE besonders wichtig, um ein Feedback über die letzten fünf Einheiten zu bekommen und um ein Fazit ziehen zu können.

# Anlage 1

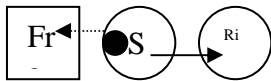
## Aufbau des Korbballparcours (aufgebaut in einem Kreis)

### 1. Station



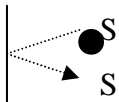
Schüler wirft auf den Korb von dort, wo der Ball aufkommt;

### 2. Station



Schüler wirft aus den Ringen auf ein Frame bzw. Trampolin und fängt den Ball wieder, nach drei erfolgreichen Versuchen, wechselt er in den nächsten Ring

### 3. Station (Partnerübung)



Schüler passen sich den Ball über die Wand zu

### 4. Station



Schüler rollen den Ball um die Pilonen bis zum Korb, werfen, rollen den Ball wieder um die Pilonen zurück; ca. zehn Pilonen

### 5. Station (Partnerübung)



Schüler werfen abwechselnd auf den Korb; „Around the Clock“

### 6. Station



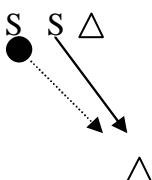
Siehe Station 2, Änderung: ein erfolgreicher Korbwurf

### 7. Station



Schüler wirft den Ball hoch, klatscht in die Hände und fängt den Ball ohne den Ring zu verlassen

### 8. Station (Partnerübung)



Strecke mit zwei Pilonen kennzeichnen, ein Schüler rollt den Ball, der andere läuft dem Ball hinterher und versucht den Ball vor dem zweiten Pilon hoch zu nehmen

# 1 Symbolik

S = Schüler

⊗ = Korb

● = Ball

→ = Laufweg

⋯→ = Ballweg

⇒ = Wurf

□ = Frame (Trampolin)

○ = Turnreifen

# Anlage 2

## 2 Spielplan und Auswertungsbogen

1. Spiel: Mannschaft 1 – Mannschaft 2 (5 min)
2. Spiel: Mannschaft 3 – Mannschaft 4 (5 min)
- Pause (2 min)
3. Spiel: Mannschaft 4 – Mannschaft 1 (5 min)
4. Spiel: Mannschaft 2 – Mannschaft 3 (5 min)
- Pause (2 min)
5. Spiel: Mannschaft 3 – Mannschaft 1 (5 min)
6. Spiel: Mannschaft 4 – Mannschaft 2 (5 min)

	Mannschaft 1	Mannschaft 2	Mannschaft 3	Mannschaft 4	Punkte	Körbe	Platzierung
Mannschaft 1							
Mannschaft 2							
Mannschaft 3							
Mannschaft 4							