**Kollaboratives Arbeiten im Sportunterricht**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Phase/ (Zeit) /Methode** | **Beschreibung/ Inhalt** | **Material/ Medien** |
| Vorbereitende Hausaufgabe | Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten anhand eines Lernvidoes die Regeln für ein Sportspiel, das in der nächsten Stunde gespielt wird. | M1, Smartphone/ Tablet |
| Aufwärmen | Sportartspezifisches Aufwärmen. Da es sich hier um ein Abwurfspiel handelt, sollte besonders eine Erwärmung des Oberkörpers erfolgen. |  |
| Erprobungsphase | Variante 1: Diese Phase kann selbstorganisiert von den Schülerinnen und Schülern durchgeführt werden, da davon auszugehen ist, dass sie das Spiel durch die Hausaufgabe erarbeitet haben. Unklarheiten hinsichtlich des Regelwerks werden in kurzen Reflexionsphasen geklärt.  Variante 2: Zunächst wird die Hausaufgabe und die erarbeitenden Regeln besprochen. Ziel dieser Phase ist es, offene Fragen hinsichtlich des Regelwerks zu beantworten. | Softbälle |
| Reflexionsphase | In dieser Phase wird das Sportspiel hinsichtlich der Spielidee besprochen, offene Fragen werden geklärt und Probleme in Bezug auf das Regelwerk geklärt. | Evtl. Übersichtsplakat mit den Regeltypen nach Digel |
| Erarbeitung | Der Lehrer nennt einen Regeltyp nach Digel und bittet die Schülerinnen und Schüler möglich Varianten zu nennen, die sich in das Spiel integrieren lassen. Hier ist besonders darauf zu achten, dass die Regeländerung sinnvoll ist und entsprechenden Sicherheitsregeln entspricht. | Evtl. Übersichtsplakat mit den Regeltypen nach Digel |
| Erprobungsphase | Die Regeländerungen werden in das Spiel integriert und das Spiel gespielt. | Geräte je nach Bedarf |
| Hausaufgaben | Der Lehrer erläutert die Hausaufgabe und verteilt das Arbeitsblatt. Das padlet als kollaboratives Tool muss zunächst angelegt werden und als QR Code auf dem Arbeitsblatt hinterlegt sein. | M2, padlet, Evtl. Übersichtsplakat mit den Regeltypen nach Digel |
| Nächste Sportstunde | Die gesammelten Regeländerungen auf dem padlet werden vorgestellt und diskutiert. Ausgewählte Regeln (je nach „Likes“ im padlet) werden in das Spiel integriert und anschließend reflektiert. | Material nach Bedarf |