

Unterrichtsskizze		Thema:	Einführung Trendsport Bassalo Cupball		
Lehramtsanwärter:	Lukas Ebert	Hauptanliegen:	Die SuS erlernen das Werfen und Fangen der Trendsportart Bassalo Cupball.		
Fach:	Sport				
Sportklasse:	6b, 23 SuS				
Zeit:	45 Minuten				
Mentor:	Christian Wendler				
Lehrbeauftragte:	Katja Bäuerle				
Phase (Zeit)	Lehrer*in-Schüler*in-Interaktion		Sozialform Organisation	Medien, Material	Inhalte, Ziele
Einstieg, Motivation + spez. Erwärmung (8:15-8:25 Uhr)	<ul style="list-style-type: none"> Der L. begrüßt die SuS in einem sitzenden Kreis mit den Worten Guten...(Morgen). -> kognitive Aktivierung -> Dose steht in der Mitte + darunter Ball -> Die SuS äußern sich zu der Dose und dem Ball L: „Und genau diese Dinge benötigen wir für eine neue Sportart, die wir heute kennen lernen.“ -> Bassalo Cupball Aufwärmenspiel: Zonenspiel -> Die SuS bauen gemeinsam nach Aufbauplan das Spielfeld auf und kommen im stehenden Kreis zusammen -> Gruppeneinteilung: Größe nach aufstellen lassen, dann 1 / 2 // 1 / 2 aufteilen -> L. erklärt das Vorgehen. -> Ziel ist es nun, in den 2 Feldern verschiedene spielerische Elemente mit dem Bassalo Cupball auszutesten (Kommando 1: Ball hochwerfen und in Dose fangen, Kommando 2: Zu 2 zusammengehen und den Ball hin und herwerfen, Kommando 3: Ball auf Dose jonglieren, Kommando 4: eigene, kreative Aufgabe entwickeln) -> Variation: Karten werden gezeigt -> Nach kurzer Zeit erfolgt das Kommando: Wechsel -> Dabei sollen die SuS die Bälle von ihrer Zone aus mitnehmen und in einer Erweiterung auf die andere Seite werfen und so schnell wie möglich die Seite wechseln -> Probleme können entstehen 		Sitzkreis/ Plenum EA / GA	24 Plättchen, 23 Bassalobälle, 23 Cupbecher, 23 Bändchen	Motivation, Aufwärmen, Gruppenbildung Einstimmung auf das Stundenthema, Erproben Passive: Geben die Kommandos
Überleitung 1 (8:25-8:28 Uhr)	<ul style="list-style-type: none"> Kommando stehender Kreis sowie die Bälle und die Dose auf den Boden -> Unruhevermeidung. SuS äußern sich zur technischen Ausführung beim Werfen und Fangen + Problematik: „1. Becher unten leicht mit den Fingerspitzen festhalten. Arm gestreckt neben dem Körper lassen. 2. Schwung holen, Becher nach vorne halten und Ball rollen lassen. Handgelenk ist locker! 3. Mit einem Schwung den Becher in einer Linie von unten nach oben ziehen. 4. Ball wird mit einem leichten Schnippen aus dem Handgelenk in die Luft geschleudert.“ 5. Ball mit der Dose nach oben geöffnet fangen.“ Der L. präsentiert die Technik und macht es einmal korrekt vor. Die SuS machen es dementsprechend mit. „Und genau das üben wir jetzt mit Ball und in Partnerarbeit (SuS gehen mit einem Partner*in aus der anderen Gruppe zusammen) 				Besprechung technische Ausführung,

<p>Hauptteil (8:28-8:42 Uhr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aufstellung Gassenform • Der L. führt die Technik einmal vor und dann machen es die SuS nach. Anmerkung: Je nach Könnensstand wird direkt das Zeitspiel zwischen geschaltet. • Übung 1: Abstand 3-4 Meter: Ball mit der Hand werfen und mit der Dose fangen Differenzierung: Distanz, schwache Hand • Übung 2: Abstand 3-4 Meter: Ball mit der Dose werfen und mit der Dose fangen Differenzierung: Distanz, schwache Hand • Übung 3: Abstand 6-8 Meter: Ball mit der Dose werfen und mit der Dose fangen Differenzierung: Distanz, schwache Hand <p>-> Spiel: „Wer schafft es am öftesten, den Ball hin und herzuwerfen, ohne dass der Ball auf den Boden fällt. Ich behaupte, das beste Team schafft es maximal 5mal.“</p>	<p>Halbkreis / EA / GA</p>	<p>23 Bassalobälle, 23 Cupbecher</p>	<p>Übung + spielerische Anwendung</p> <p>Passive: Geben den SuS Rückmeldung</p>
<p><i>Alternativer Stundenausstieg → Abbau + direkt zur Reflexion</i></p>				
<p>Überleitung 2 (8:42-8:45 Uhr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kommando stehender Kreis • L: „Das, was wir jetzt geübt haben, wollen wir wieder in einer erweiterten Spielform vom Anfang aufgreifen.“ Dafür dürfen die gleichen Teams in die Felder. • L. erklärt Spiel anhand Erklärungshilfe 	<p>Stehkreis/Plenum</p>		
<p>Ausklang (8:45-8:56 Uhr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zonenspiel: 1.) Die SuS erhalten die Aufgabe, ihre Felder frei zu halten, indem sie die Bälle in die gegnerische Hälfte werfen. Team A wirft aus Wurfzone A und Team B aus Wurfzone B. Die rollenden Bälle dürfen aus der mittleren Zone herausgeholt werden, aber müssen von der Wurfzone ausgeworfen werden. (->Gefahrenhinweis + Tabuzone) -> Ziel: Nach 2-3 Minuten -> Welche Mannschaft hat die wenigsten Bälle in ihrer Zone? 2.) Erweiterung/Variation: Nun dürfen die SuS die fliegenden Bälle in ihrer Tabuzone fangen und dem L. an die Mittellinie bringen -> Dafür erhalten sie einen zusätzlichen Punkt, der wiederum als Minuspunkt gewertet wird -> Wer hat die wenigsten Bälle in der Hälfte? Differenzierung: Distanz 	<p>EA / GA</p>	<p>s. o</p>	<p>spielerische Anwendung</p>
<p><i>Alternativen/Puffer: Erweiterung Zonenspiel -> „Parteiball“</i></p>				
<p>Reflexion und Schluss (8:56-9:00 Uhr)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion -> Die SuS schließen ihre Augen und der L. stellt spezifische Fragen zu der Stunde bezüglich den Spielen und allgemein zu der Sportart. Die SuS zeigen mit dem Daumen an, inwiefern das für sie zutrifft oder nicht. • Der L. verabschiedet sich mit den Worten: „Und...!“ 	<p>Sitzkreis/ Plenum</p>		<p>Reflexion, Rückmeldung, Verabschiedung</p>

2 Sachanalyse

2.1 Allgemeines

Es fällt sehr schwer, eine eindeutige und übereinstimmende Definition für den Begriff Trendsport zu finden, da es bereits schwer fällt, „Trend“ und „Sport“ an sich zu definieren. Allerdings stellt Küßner (2002) eine sehr präzise und verallgemeinernde Definition auf, die im Ganzen als sehr sinnvoll und richtig erscheint. Trendsportarten sollen nämlich als „diejenigen Formen des Sporttreibens bezeichnet werden, die im Verlauf der gegenwärtigen gesellschaftlichen Veränderungen entstanden sind und den aktuellen Bedürfnissen der Individuen entsprechen.“¹ Die Autorin geht dabei nicht auf die Werte des Sportes wie Wettkampf ein, sondern verallgemeinert den Begriff und spricht von Sporttreiben, das dem aktuellen Begehren der Menschheit entspricht. Dadurch kristallisieren sich auch einige Merkmale heraus, die den Trendsport ausmachen und bereits durch einen Begriff wie „aktuell“ in dieser Definition klar gemacht werden. Es ist nicht auszuschließen, dass auch andere Definitionen als sinnvoll erscheinen. Unter Berücksichtigung der einzelnen Begriffserklärungen und damit später verbundenen Merkmalen scheint diese am schlüssigsten.

2.2 Merkmale

Nachdem nun erwähnt wurde, was eine Trendsportart ausmacht, befasst man sich im Folgenden noch kurz mit den Merkmalen von Trendsportarten. Schwier (2008) nennt dabei 6 Merkmale, die den Begriff Trendsportart näherbringen sollen.

- Stilisierung der Bewegungspraxis

Der Trendsport weist über das reine Sporttreiben hinaus und erscheint als originäres Element eines „Lebensstils“, der gerade bei den Jugendlichen für Aufmerksamkeit sorgen soll.

- Extremisierung des Sports

¹ Vgl.: Küßner 2002, S.22.

Bereits das Wort „Extrem“ lässt darauf schließen, dass es sich hierbei um den sogenannten „Adrenalin-Kick“ handelt, der von so vielen Menschen mittlerweile aufgesucht wird. Es bildet die Suche nach etwas Neuem, Einzigartigem und dem ultimativen Limit.

- Beschleunigen des Sich-Bewegens

Dabei wird verdeutlicht, dass die Spielgeschwindigkeit an sich zunimmt. Es werden bekannte Sportarten wie Salsa und Aerobic miteinander verknüpft, sodass der Trendsport mit mehr Dynamik und Spaß verbunden wird.

- Betonung der Virtuosität

Dieses Merkmal beruft sich auf die Orientierung an persönlichen Herausforderungen und Könnens Erlebnisse der Menschen, das heißt je nachdem für was ich mich interessiere, kann ich eine Trendsportart meiner Wahl finden. Ebenfalls kann man bei einer Sportart ohne vorrangige Kenntnisse beziehungsweise Orientierung das Ideal des Besserwerdens folgen.

- Eventorientierung

Damit wird ein Wandel der Inszenierungsformen angedeutet. Die Events sollen zukünftig bunter, unterhaltungsorientierter und informeller gestaltet werden.

- Sampling

Die bereits existierende Sportdisziplinen oder Bewegungspraktiken werden aus ihrem Kontext herausgelöst, neu kombiniert oder miteinander vermischt.²

2.3 Bassalo Cupball

Erfunden wurde die Trendsportart Bassalo Cupball von Markus Vogel aus Österreich. Im Jahre 2011 kam er zusammen mit Freunden auf die Idee, einen kleinen Ball mit Chipsdosen einander zuzuspielen. Diese Idee sorgte bei vielen Menschen für sehr viel Begeisterung, wodurch er sich an die Aufgabe machte, dieses Spiel zu vermarkten und weiterzuentwickeln. Er ersetzte die Chipsdosen durch geformte, 25 cm lange Becher, die nun unter dem Namen Bassalo-Cup bekannt sind. Die Becher bestehen ausschließlich aus Plastik und weisen am unteren Ende einen rauen Bereich auf. Dieser soll für einen besseren Griff sorgen. Mit diesen Bechern werden die kleinen Bassalo-Bälle einander zugeworfen. Die Bälle sind ähnlich der Squash-Bälle und haben das optimale Gewicht, um auch bei sehr starkem Wind spielen zu können. Sie bestehen aus dem Material PCV und haben einen relativ kleinen Durchmesser

² Vgl.: Schwier 2008, S.189ff.

von 40mm und wiegen nur 23 Gramm.

Während den 10 Jahren haben sich zahlreiche Spielvariationen entwickelt. Ob allein mit verschiedenen Tricks oder zu zweit mit einem Partner oder im Team, als Rückschlagspiel, Zielspiel oder Endzonenspiel, es werden immer wieder neue Variationen neu hinzugefügt. Die Grundidee des Bassalo-Spiels ist jedoch das sogenannte Ultimate Bassalo, welches eine Mischung aus Ultimate Frisbee und Basketball darstellt. In diesem Spiel spielen zwei Mannschaften auf einem Basketballfeld im fünf gegen fünf gegeneinander. Ziel ist es dabei, mithilfe der Bassalo-Becher den Ball in die gegnerische Endzone zu werfen, sodass der Ball vom Mitspieler, der dort als Catcher agiert, gefangen werden kann. Die Freiwurfzone darf dabei nur vom Catcher betreten werden. Alle anderen Spieler dürfen in der Halle frei herumlaufen, nicht jedoch die Endzone betreten. Die Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt, geht nach Abpfiff als Sieger hervor.³

2.4 Werfen und Fangen

Das Werfen und Fangen ist beim Bassalo Cupball entscheidend und ohne diese zwei technischen Elemente lassen sich überhaupt keine Spielvariationen durchführen, sodass sich diese Trendsportart im Sinne der offen gehaltenen Unterrichtsmethoden von den anderen abgrenzt. Die Technik lässt sich dabei in 5 Schritte untergliedern: 1. Becher unten leicht mit den Fingerspitzen festhalten. Arm gestreckt neben dem Körper lassen. 2. Schwung holen, Becher nach vorne halten und Ball rollen lassen. Handgelenk ist locker. 3. Mit einem Schwung den Becher in einer Linie von unten nach oben ziehen. 4. Ball wird mit einem leichten Schnippen aus dem Handgelenk in die Luft geschleudert. 5. Ball mit der Dose nach oben geöffnet fangen.⁴

2.5 Sportmotorische Fähigkeiten

Beim Werfen sind die notwendigen Konditionselemente die Maximalkraft, Schnellkraft und Beweglichkeit.⁵ Kröger und Haag (2013) zählen zudem die Koordination auf.⁶ Speziell im Bassalo Cupball wird die „Hand-Auge-Koordination“ sowie die Differenzierungsfähigkeit gefördert. Diesbezüglich ist es beim Bassalo-Cupball auffallend, wie viele verschiedene

³ Vgl.: Vogel (2015), S. 213 ff.

⁴ Vgl.: Vogel (o.J.), S. 1

⁵ Vgl.: Grosser, Starischka und Zimmermann 2012, S. 9ff.

⁶ Kröger und Haag 2013, S.34

Fähigkeiten ineinandergreifen müssen, um gezielt werfen und fangen zu können. „Werfen und Fangen kann ja jeder!“ – bereits Kinder im kleinen Alter beginnen mit dem Werfen unterschiedlichster Gegenstände. Genau diese Tendenz ist immer mehr rückläufig, da immer mehr in ihrer Freizeit vor der PlayStation und dem Handy sitzen. Wenn man dies unter dem Aspekt der sportmotorischen Fähigkeiten betrachtet, ist es eine sehr gute Möglichkeit für alle Kinder und Jugendlichen, verschiedenste Konditionselemente zu trainieren.

3 Begründung des Unterrichts durch den Bildungsplan

Um eine ganzheitliche Bildung und Erziehung der Kinder und Jugendlichen zu ermöglichen, ist Bewegung, Spiel und Sport ein unverzichtbarer Bestandteil in der Schule. Durch die Digitalisierung und der Pandemie werden immer weniger natürliche Bewegungsanlässe geschaffen. Daher ist es von immenser Bedeutung, dass in der Schule vielfältige Körper- und Bewegungserfahrungen durch den Sportunterricht angeboten und ermöglicht werden.

Im Sinne des Doppelauftrages des Schulsports und der damit verbundenen Zielstellung, soll eine Erziehung zum, im und durch Sport erfolgen. Zum Sport bedeutet die Erschließung der Bewegungs-, Spiel und Sportkultur, durch Sport die Entwicklungsförderung durch Bewegung Spiel und Sport und zuletzt soll das Ganze im Sport stattfinden. Schaut man beispielsweise noch in den Bildungsplan der Grundschule in Klasse 4, so findet man dort folgenden Punkt: Bewegen in weiteren Erfahrungsfeldern: Erlebnispädagogik – *Trendsportarten* – Regionale Sportarten. Weiter wird in dem Bildungsplan der Sekundarstufe 1 betont, dass es ermöglicht werden soll, aktuelle Veränderungen (*Trendsportarten*) in der sport- und bewegungsbezogenen Umwelt der Schülerinnen und Schüler sowie weitere Inhalte zu berücksichtigen.

Wie sich das Ganze im Bildungsplan verankern lässt und welche verschiedene Kompetenzen gefördert werden, werden im nächsten Punkt aufgeführt. Es werden nur die Kompetenzen aufgeführt, die für diese Unterrichtseinheit relevant sind.

3.1 Bezug zu den prozessbezogenen Kompetenzen

2.1 Bewegungskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können:

- alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen. (1)
- koordinative Fähigkeiten anwenden. (2)

2.2 Reflexions- und Urteilskompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können:

- durch die Analyse sportlicher Handlungssituationen verschiedene Sinnrichtungen des Sports erkennen. (1)
- aufgrund ihrer sportpraktischen Erfahrungen und fachlichen wie methodischen Kenntnisse eigene Positionen zu verschiedenen Sinnrichtungen sportlichen Handelns entwickeln. (2)
- das eigene sportliche Handeln selbstbestimmt steuern. (3)

2.3 Personalkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können:

- ein realistisches Selbstbild entwickeln. (1)

2.4 Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler können:

- wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren. (2)
- in Übungs- und Wettkampfsituationen verantwortungsvoll handeln, zum Beispiel Regeln und Vereinbarungen einhalten. (4)
- den Unterschied zwischen fairem und unfairem Handeln erkennen und sich selbst fair verhalten – auch bei Erfolgs- und Misserfolgserlebnissen. (5)
- bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren, kooperieren und konkurrieren. (6)⁷

⁷ Bildungsplan 2016 – Sekundarstufe I, Sport, 2. Prozessbezogene Kompetenzen.

3.2 Bezug zu den sechs Leitperspektiven

Bei diesen Unterrichtsvorhaben im Rahmen eines mehrperspektivisch gestalteten Unterrichts stehen vor allem die Leitperspektiven „Prävention und Gesundheitsförderung“ sowie „Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt“ und „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ im Fokus.

Alle Schülerinnen und Schüler müssen in der Stunde respektvoll miteinander umgehen, sich achten und wertschätzen. Sie lernen eine aktuelle Trendsportart kennen, die sie in ihren Freizeitmöglichkeiten und in ihrer Umgebung nutzen können. Dies führt dazu, dass Bewegung, Spiel und Sport die persönliche Lebensqualität der Schülerinnen und Schüler beeinflusst.⁸

3.3 Bezug zu den inhaltsbezogenen Kompetenzen

Die Unterrichtsstunde lässt sich im Hinblick auf die inhaltsbezogenen Kompetenzen der Klasse 5/6 des Bildungsplans 2016 der Leitidee 3.1.1.1 *Spielen* und 3.1.1.2 *Laufen, Springen, Werfen* zuordnen.

Es wird aufgeführt, dass

- die Schülerinnen und Schüler sportspielübergreifende technische (Fangen, Werfen) Basisfertigkeiten in kleinen Spielen anwenden können. (3.1.1.1 -> (1))
- die Schülerinnen und Schüler weit und zielgenau werfen können. (3.1.1.2 -> (1))⁹

Somit lässt sich hier das Hauptanliegen der Stunde einordnen:

Die Schülerinnen und Schüler erlernen das Werfen und Fangen der Trendsportart Bassalo Cupball.

3.4 Feinziele gemäß des erweiterten Lernbegriffs

Ausgehend von den ganzen Kompetenzen werden die Feinziele aufgeführt:

Motorische Feinziele:

Die Schülerinnen:

- erproben verschiedene koordinative Aufgaben mit dem Bassalo Cupbecher und dem Bassalo Cupball, indem sie ein Zonenspiel durchführen.
- werfen und fangen den Bassalo Cupball in einer Übungsform zunehmend sicher.
- wenden den Lernerfolg in einer Erweiterung des Zonenspiels an.

⁸ Bildungsplan 2016 – Leitperspektiven und Leitfaden Demokratiebildung, Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt.

⁹ Bildungsplan 2016 – Sekundarstufe I, Sport, 3.1.1.1 Spielen // 3.1.1.2 Laufen, Springen, Werfen

Kognitive/reflexive Feinziele:

Die Schülerinnen:

- wissen Aspekte der technischen Ausführung.
- akzeptieren die Regeln und Vorgaben des Spiels.
- Grundkenntnisse über den Bassalo Cupball erwerben.

3.5 Einbettung in die Unterrichtseinheit

Die folgende Tabelle stellt die Einbettung der Unterrichtsstunde in die geplante Unterrichtseinheit dar.

KW	Inhalt/Thema
45	Einführung Dribbling
46	Noten Turnen
47	Coronafall Schüler*in (Ausfall)
47	Coronafall Lehramtsanwärter (Ausfall)
48	Coronafall Lehramtsanwärter + Schüler*in (Ausfall)
49	Spielformen Fußball
28	Weihnachtsstunde: Bassalo Cupball
	<i>Weihnachtsferien</i>

4 Didaktisch-methodische Überlegungen**4.1 Organisation**

Die Schülerinnen und Schüler laufen gemeinsam nach der Testung und der Anwesenheitskontrolle zu der Halle und ziehen sich in den Umkleidekabinen um. Schmuck und Wertsachen werden hierbei bereits in die Taschen abgelegt und die Türen werden abgeschlossen. Weiter kommen die Schülerinnen und Schüler in einem Kreis zusammen, setzen sich hin und werden durch den Lehramtsanwärter begrüßt. Der Kreis spielt eine zentrale Rolle in der Organisation der Stunde, zu Beginn der Stunde sitzend und während der Stunde stehend. Verstärkt wird dies durch die zwei Piffe des Lehramtsanwärters und einem Zeigefingerritual (=Suppe kreisen). Ein Pfiff wiederum bedeutet auf der Stelle stehen zu bleiben und dem Lehramtsanwärter zuzuhören. Als Sicherheitshinweis ist es wichtig zu erwähnen, dass die Bassalobälle nicht wirklich schmerzen, wenn man getroffen wird. Dennoch

muss immer beachtet werden, dass man nicht mit Absicht gezielt eine Schülerin oder einen Schüler abwerfen darf.

Schülerinnen und Schüler, die nicht am Unterricht teilnehmen können, werden auf verschiedene Weisen eingebunden. In dieser Stunde begleiten sie den Lehrer als Hilfe für verschiedene Visualisierungen und achten darauf, dass die Regeln eingehalten werden.

4.2 Einstieg, Motivation und Erwärmung

Als Aufwärmenspiel wurde eine Art Zonenspiel ausgewählt. Dabei bauen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam nach Aufbauplan das Spielfeld auf und kommen im stehenden Kreis zusammen. Sie werden in Gruppen eingeteilt (Größe nach aufstellen lassen, dann 1 Hälfte + 2 Hälfte) und der Lehramtsanwärter erklärt das Vorgehen. Das Ziel ist es nun, in den 2 Feldern verschiedene spielerische Elemente mit dem Bassalo Cupball auszutesten (Kommando 1: Ball hochwerfen und in Dose fangen, Kommando 2: Zu zweit zusammengehen und den Ball hin und herwerfen, Kommando 3: Ball auf Dose jonglieren, Kommando 4: eigene, kreative Aufgabe entwickeln). Nach kurzer Zeit erfolgt das Kommando: Wechsel -> Dabei sollen die Schülerinnen und Schüler die Bälle von ihrer Zone aus auf die andere Seite werfen und so schnell wie möglich die Seite wechseln. Als Variation und für die kognitive Aktivierung werden die entsprechenden Zahlen nur angezeigt. Hierbei können und sollen Probleme beim Werfen entstehen, da in einem nächsten Schritt das Werfen und Fangen thematisiert wird.

Sicherlich wäre beispielsweise das Treibballspiel für die Erwärmung eine gute Alternative gewesen, bei dem die Schülerinnen und Schüler mithilfe der Bassalobälle Luftballons in die andere Hälfte treiben müssen. Jedoch war es für mich wichtig, die Schülerinnen und Schüler aktiv durch das Laufen zu erwärmen und überhaupt ein Gefühl für das Sportgerät zu entwickeln. Ebenso sollte jede Schülerin und jeder Schüler die Möglichkeit erhalten, vielfältige Dinge auszutesten. Durch den spielerischen Aspekt mit dem Feldwechsel wird erreicht, dass die Motivation der Kinder gesteigert wird.

4.3 Überleitung

Die Überleitung dient als kurze Reflexion. Der Lehramtsanwärter erfragt, wie das Werfen funktioniert hat. Sie äußern sich durch verschiedene Kommentare und der Lehramtsanwärter erklärt kurz, wie man am besten mit dem Bassaloball wirft und fängt. Die Schülerinnen und Schüler ahmen die Bewegung möglichst genau nach. Jetzt macht der Lehramtsanwärter deutlich, dass man nun das Werfen und Fangen üben muss, bevor man erneut in eine Spielform geht.

4.4 Hauptteil

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich mit dem Kommando Gassenform in 2er Gruppen gegenüber. Es bleibt jeder Schülerin und jedem Schüler selbst überlassen, mit wem er das Ganze üben möchte, da bei dieser Trendsportart alle Schülerinnen und Schüler bei 0 anfangen.

Der Lehramtsanwärter führt dabei die Technik einmal vor und die Schülerinnen und Schüler machen es 2-3 Minuten lang nach. Hierbei muss angemerkt werden, dass je nach Könnensstand direkt ein Zeitspiel zwischen geschaltet wird. Die Übungen werden dem Prinzip nach „vom Leichten zum Schweren“ aufgebaut:

- Übung 1: Abstand 3-4 Meter: Ball mit der Hand werfen und mit der Dose
Differenzierung: Distanz, schwache Hand
- Übung 2: Abstand 3-4 Meter: Ball mit der Dose werfen und mit der Dose fangen
Differenzierung: Distanz, schwache Hand
- Übung 3: Abstand 6-8 Meter: Ball mit der Dose werfen und mit der Dose fangen
Differenzierung: Distanz, schwache Hand

Es ist wichtig, dass alle Schülerinnen und Schüler alle Übungen absolvieren, da sie beispielweise bei Übung 3 sich wirklich trauen sollen, den Ball über eine längere Distanz zu werfen. Als Abschluss stellt der Lehramtsanwärter folgende Herausforderung: „Wer schafft es am öftesten, den Ball hin und herzuwerfen, ohne dass der Ball auf den Boden fällt. Ich behaupte, das beste Team schafft es maximal 5mal.“ Dies soll den spielerischen Aspekt miteinbeziehen, auch wenn dadurch die Technik in den Hintergrund rückt.

Dieser Hauptteil ist unerlässlich für die Einübung der Technik, da die Schülerinnen und Schüler nicht ohne eine Übungsphase dieses Spielgerät und die damit verbundene Technik kennen lernen würden. Nach Rücksprache mit dem Entwickler des Bassalo Cupball hat er deutlich gemacht, wie wichtig eine Übungsphase in der ersten Stunde ist, sodass die Schülerinnen und Schüler in einem nächsten Schritt mithilfe der Technik verschiedene Spiele spielen können.

An dieser Stelle könnte die Schulstunde durch die Reflexion als „Alternativer Ausstieg“ beendet werden.

4.6 Überleitung zwei

Der Lehramtsanwärter leitet nun über, indem er deutlich macht, dass sie das Geübte in einer erweiterten Spielform vom Anfang anwenden. Dafür dürfen die gleichen Teams in die Felder.

4.7 Ausklang

Als Ausklang hat der Lehramtsanwärter eine Erweiterung des Zonenspiels vom Anfang ausgewählt. In dieser Phase ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler das Erlernete in einem Spiel anwenden können. Als Erstes erhalten die SuS die Aufgabe, ihre Felder frei zu halten, indem sie die Bälle in die gegnerische Hälfte werfen. Das Team A wirft aus Wurfzone A und Team B aus Wurfzone B. Die rollenden Bälle dürfen aus der mittleren Zone herausgeholt werden, aber müssen von der Wurfzone ausgeworfen werden.

Das Ziel ist es, nach 2-3 Minuten, so wenig Bälle wie möglich in der Zone zu haben. Als Variation und Erweiterung dürfen die SuS die fliegenden Bälle in ihrer Tabuzone fangen und dem L. an die Mittellinie bringen. Dafür erhalten sie einen zusätzlichen Punkt, der wiederum als Minuspunkt gewertet wird. Somit kann es sein, dass wenige bis gar keine Bälle mehr in dem Spielfeld sind. Dies soll eine Anlehnung an das Ultimate Cupball sein, welches in der nächsten Stunde gespielt wird.

4.8 Reflexion und Schluss

Die Reflexion wird in jede Stunde einbezogen und an dieser Stelle stehen spezifische Fragen im Vordergrund. Der Lehramtsanwärter fragt die Schülerinnen und Schüler, ob und wie gut sie die Stunde fanden. Dies geschieht durch die Daumenmethode (Grad + Augen zu), sodass jeder ein Feedback geben muss. Zum Abschluss lobt der Lehramtsanwärter die Schülerinnen und Schüler und verabschiedet sie mit den Worten: „Und Tschüss! Ich wünsche euch noch einen erlebnisreichen Tag.“

4.9 Differenzierung, Alternativen, Mögliche Schwierigkeiten, Reaktion/Lösung

Phase	Differenzierung	Alternative/ Puffer	Mögliche Schwierigkeiten	Reaktion/ Lösung
Erwärmung	Schülerinnen und Schüler, die Schwierigkeiten mit dem Werfen haben, rollen den Ball über das Feld	Variation in der Länge des Werfens	- Bälle fliegen unkontrolliert durch die Halle → Gefahr - Bälle überhaupt werfen zu können	- Abstand verkürzen - bewusst zulassen, da es in der Überleitung thematisiert wird

Überleitung	Impulse	Lehramtsanwärter gibt Aspekte vor	- Gespräche arten aus	- kurze Anmerkungen genügen
Hauptteil – Stationen	Übungsarbeit läuft nicht effektiv	- Distanz variieren - Partnertausch -Champions-League-Spiel	- Werfen und Fangen funktioniert nicht - Bewegungsdrang ist groß und sie werden unruhig - halten sich nicht an die Regeln - wollen unbedingt wieder spielen	- Differenzierung und andere Aufgabenstellung (Zeitspiel) - Partnerwechsel - Abschlussspiel vorziehen
Überleitung zwei	Impulse	Lehramtsanwärter gibt Aspekte vor	- Gespräche arten aus	- kurze Anmerkungen genügen
Ausklang	Schülerinnen und Schüler, die Probleme mit dem Werfen haben, dürfen in die Tabuzone	Keine Tabuzone	- Werfen und Fangen funktioniert nicht -Distanz zu groß -Schülerinnen und Schüler werden mit Ball getroffen - unfaires Spielverhalten	- Feld verkleinern - Passive als Schiedsrichter - klare Regeln / Gefahrenhinweis
Reflexion und Schluss	Impulse	Es kann in der Länge der Gespräche verändert werden.	Gespräche / Impulse arten aus.	- L. übernimmt noch mehr die Gesprächsführung.

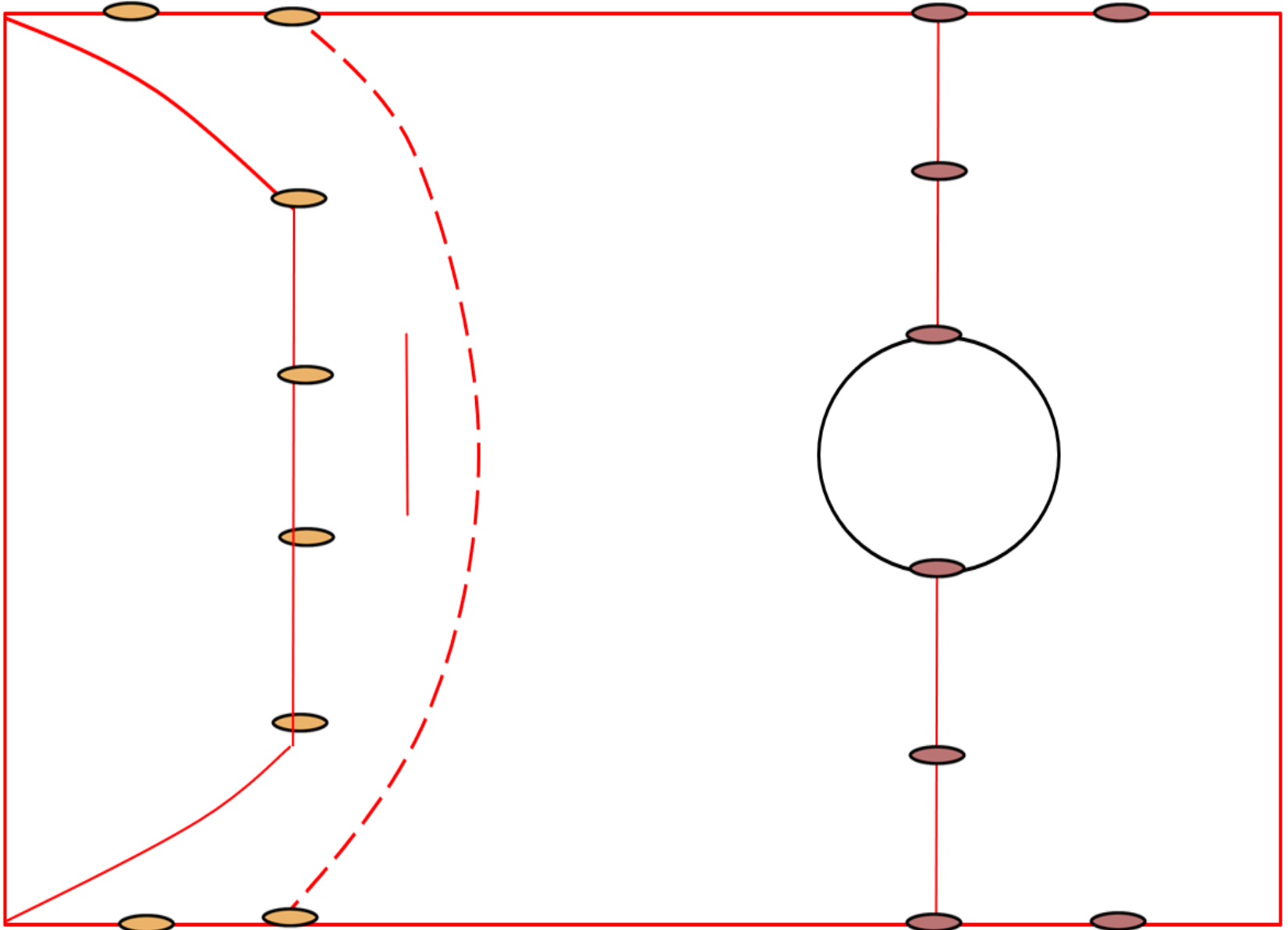
Literaturverzeichnis

Printmedien:

- **Grosser, M./Starischka, S./Zimmermann, E.** (2012¹¹): Konditionstraining. Grundlagen, Methoden, Leistungssteuerung, Übungen, Trainingsprogramme. München: BLV.
- **Kröger, C./Haag, H.** (2013²): Praxisideen. Sportspiele. Ballschule Wurfspiele. Schorndorf: Hofmann.
- **Küßner, G.** (2002): Beach-Volleyball im Sportunterricht. Konzeption, Implementation und quasiexperimentelle Wirkungsanalyse eines Unterrichtsmoduls für eine Trendsportart. Hamburg: Czwalina.
- **Schwier, J.** (2008): Trendsportarten und ihre mediale Inszenierung. In W. Schmidt, 1. Hartmann-Tews & W.-D. Brettschneider (Hrsg.) Erster Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht.

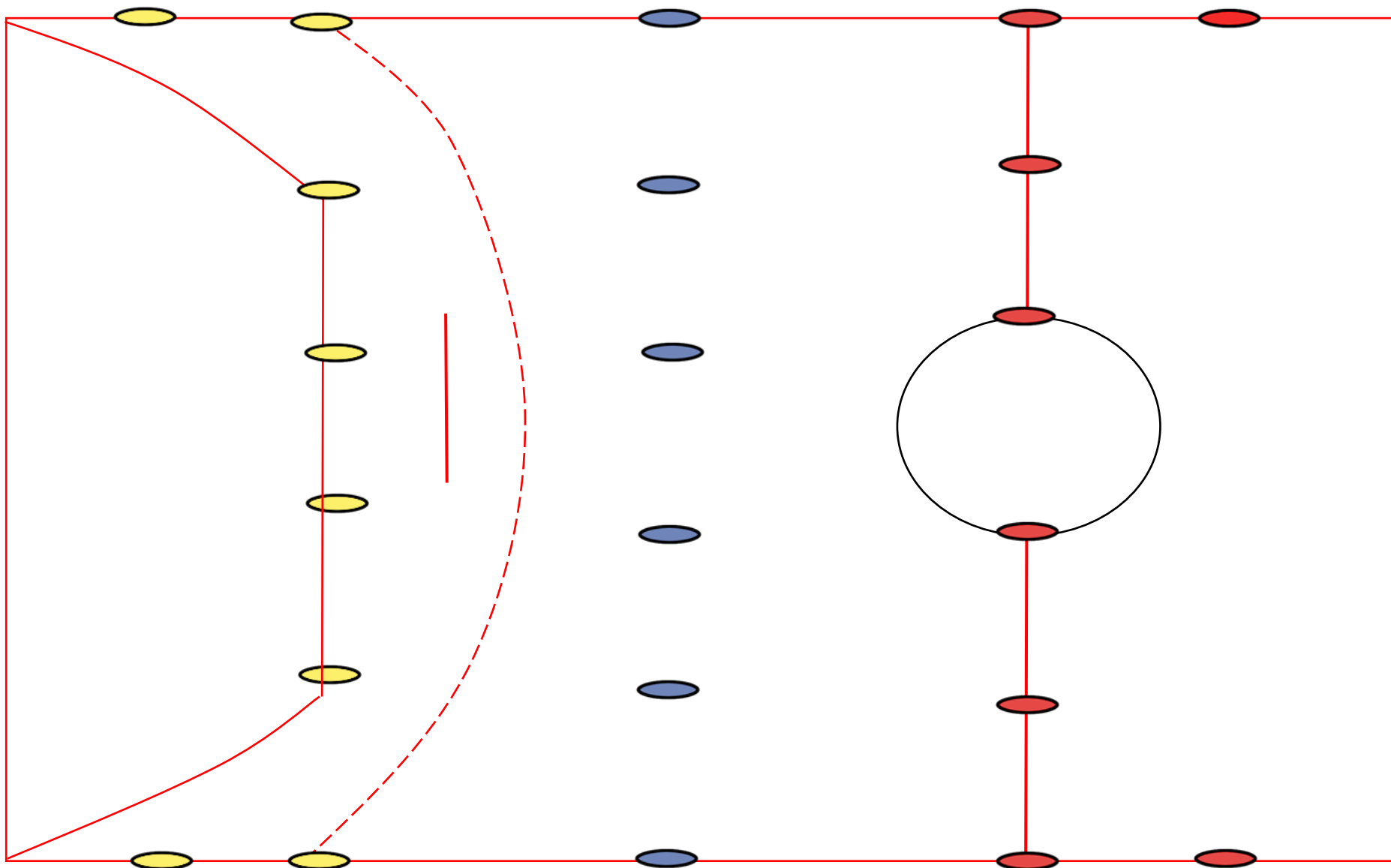
Elektronische Medien:

- **Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg** (Hg.) (2016): Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe I. Fachplan Sport. Verfügbar unter: <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/SPO> (zuletzt eingesehen am 15.12.2021).
- **Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg** (Hg.) (2016): Leitperspektiven und Leitfaden Demokratiebildung. Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt. Verfügbar unter: <http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/LP/BTV> (zuletzt eingesehen am 12.07.2021).
- **Vlamingo** (2021): Hallenaufbauplaner. (Download am 10.02.2021).
- **Vogel, M.** (2015): Funsport BASSALO - Neue Sportart für Jung & Alt, „Fit für Österreich“ – Kongress-Bericht. Saalfelden. Verfügbar unter: <http://docplayer.org/18063188-Fit-fuer-oesterreich-kongress-bericht-16-18-oktober-2015-saalfelden-www-fitsportaustria-at.htm> (zuletzt eingesehen am 15.12.2021)
- **Vogel, M.** (o.J.): Bassalo Magazin. Verfügbar unter: https://cdn.website-editor.net/c84c3a35fbed49f7aaf6ea1141b16677/files/uploaded/Bassalo_Magazin%252024S_download.pdf (zuletzt eingesehen am 15.12.2021)



V
O
R
H
A
N
G

Anhang



V
O
R
H
A
N
G

