

Förderung exekutiver Funktionen im Schulsport

Beratungskonzept

Prof. Dr. Nils Neuber, Dr. Karin Eckenbach

Gruppenarbeit Modul II (14.12.16)

Gruppe 1

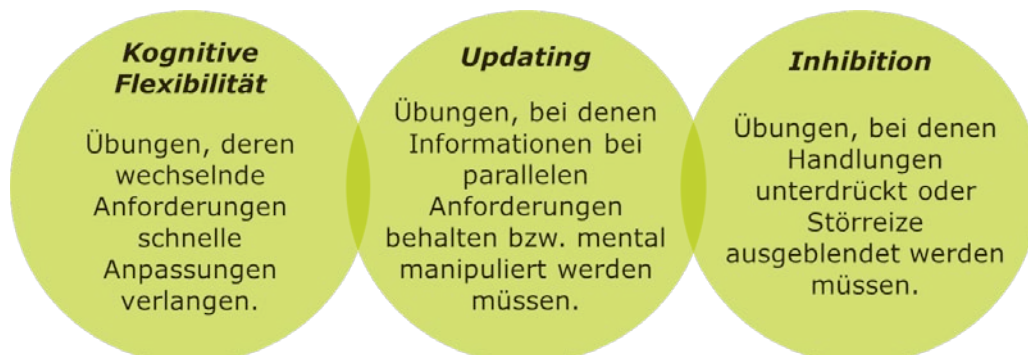
Kompatibilität lernförderlicher Inhalte mit fachlichen Sportunterrichtsinhalten

Aufgabe

Macht euch mit dem nachfolgend skizzierten Unterrichtsvorhaben vertraut und **modifiziert** dieses so, dass das Ziel einer **exekutiv-funktionalen Förderung** mit aufgenommen wird. Denkt euch dafür inhaltlich und methodisch passende Elemente mit exekutiv-funktionalem Anspruch aus, die ihr an geeigneten Stellen in das Unterrichtsvorhaben **integriert**. (30 Min.)

Hintergrundinformation

Anforderungen in Spielen/Übungen zur Förderung exekutiver Funktionen



Thema der Reihe: Fußball; **Thema der Doppelstunde:** Torschuss; **Zielgruppe:** Klasse 5

Phase	Inhalt	Material								
Einstieg	Begrüßung Wiederholung der Merkmale beim Dribbling									
Aufwärmen	Balltreiben in eine Richtung (pro Team liegen 6 Bälle auf einer Linie, welches Team schafft am schnellsten seine Bälle durch zielgenaues Treffen hinter eine Linie zu treiben)	Bälle								
Erarbeitung Torschuss	Merkmale von Torschuss: <ul style="list-style-type: none"> • Ähnlich wie beim Passen • Seitstoß und Vollspann • Standbein neben dem Ball • Körper über dem Ball • Schräger Anlauf <ol style="list-style-type: none"> 1. aufs Tor dribbeln und schießen → auf der anderen Seite Hütchentor oder Matte (Hinweis: Hütchen für Startpunkt aufstellen) 2. Doppelpass (zu zweit auf das Tor laufen, dabei hin und her passen, einer schießt dann auf das Tor) 3. Torschuss nach Anspiel in den Lauf (Anspiel zu Passgeber, der passt in Laufrichtung zurück, Torschuss) → Rollenwechsel 	Tafel Bälle, 2 Tore, Hütchen								
Vertiefung	Stationen Biathlon Station 1: durch zwei aufgestellte Hütchen schießen Station 2: durch eine Kastengasse schießen Station 3: über Kasten ins Tor bzw. an die Wand schießen Auftrag: <ul style="list-style-type: none"> • Ihr habt 15 Min • Zählt die Punkte, die ihr in dieser Zeit erzielt (notieren) • 3 er bzw. 4er Gruppen • Pro Station darf jeder Schüler 3x schießen • Strafrunden um den gesamten Aufbau: s. Tabelle <table border="1" data-bbox="1128 943 1794 1078"> <tbody> <tr> <td>Bei 7-9 Treffern</td> <td>2 Runden</td> </tr> <tr> <td>5-7 Treffern</td> <td>3 Runden</td> </tr> <tr> <td>3-5</td> <td>4 Runden</td> </tr> <tr> <td>Weniger als 3</td> <td>5 Runden</td> </tr> </tbody> </table>	Bei 7-9 Treffern	2 Runden	5-7 Treffern	3 Runden	3-5	4 Runden	Weniger als 3	5 Runden	Bälle, Tore, Kasten
Bei 7-9 Treffern	2 Runden									
5-7 Treffern	3 Runden									
3-5	4 Runden									
Weniger als 3	5 Runden									
Reflexion	Wie viel habt ihr geschafft? Wie können wir die Stationen verändern, damit die schwerer bzw. leichter sind? → Schwerere Variante zählt doppelt → Leichtere Variante zählt 0,5 Wie viel schafft ihr jetzt zusammen als Klasse?	Tafel								
Wiederholung	Stationsbetrieb (15min)									
Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> • Treffer notieren • Vergleich mit vorigem Ergebnis 									

Arbeitsergebnis Gruppe 1

- Kognitive Flexibilität
- Inhibition
- Updating

Aufwärmen

- Gespielt wird ein Spiel mit 2 Mannschaften, die sich gegenüberstehen. Pro Mannschaft werden 12 Bälle ausgeteilt. Ziel ist es, die Bälle auf die andere Seite zu schießen.
 - o Durch verschiedene Bälle (Tennisball, Handball, Luftballon, ...) kann die kognitive Flexibilität mit einbaut werden, da sich die Schüler auf andere Bälle einstellen müssen.
 - o Variante: In der Mitte liegen Medizinbälle oder Volleybälle. Mit den Fußbällen wird auf die Medizinbälle/Volleybälle geschossen, um sie so auf die andere Seite zu befördern.

Erarbeitung

- Ein Schüler dribbelt auf zwei nebeneinanderstehende Tore zu.
 - o Er bekommt dabei eine Matheaufgabe (kleines 1x1) zugerufen. Je nachdem, ob das Ergebnis grade oder ungerade ist, muss der Schüler auf das linke oder das rechte Tor schießen.
 - o Bei bestimmten Ergebnissen (z.B. Zahlen unter 10) muss vor dem Torabschluss noch ein Pass gespielt werden.
 - o Durch das Zeigen verschiedener Farbkarten durch die Lehrkraft muss der Schüler entweder mit dem linken oder dem rechten Fuß auf das Tor schießen.
 - o Man kann die Schwierigkeit der Übung erhöhen, indem man beide Übungen kombiniert.
 - o Spielstarke Schüler können mit einem genauen Schuss auf das Tor (Treffen einer bestimmten Ecke im Tor) gefordert werden.

Vertiefung

- Die anderen Schüler können versuchen, die spielenden Schüler abzulenken (Witze machen, mit Bällen werfen, ...).
- Beim Dribbeln kann zusätzlich ein Ball auf einem Tablett balanciert werden, um die Schwierigkeit zu erhöhen.
- Der Fokus auf exekutive Funktionen könnte generell auch in die Extraaufgaben (Strafrunde) einbaut werden. Der Parcours bleibt dadurch gleich.

Förderung exekutiver Funktionen im Schulsport Beratungskonzept

Prof. Dr. Nils Neuber, Dr. Karin Eckenbach

Gruppenarbeit Modul II (14.12.16)

Gruppe 2

Möglichkeiten einer individualisierten Lernförderung

Fallbeispiel

Der Sportlehrer einer 8. Realschulklasse mit heterogenen Leistungsvoraussetzungen will das Spiel „Völkerballa-balla“ (s. Material) in seiner Unterrichtsreihe zum Thema *Kleine Spiele* anwenden. Dabei will er die kognitive Flexibilität und die Inhibitionsfähigkeit aller Schülerinnen und Schüler optimal fördern, indem er an deren individuellen Fähigkeiten ansetzt.

Aufgabe

Setzt das Spiel **Völkerballa-balla** so um, dass alle Schülerinnen und Schüler an ihrer individuellen Leistungsgrenze gefordert werden. Modifiziert/erweitert dafür ggf. die Spielregeln und nutzt einen integrativ-individuellen Förderansatz. (30 Min)

Spielregeln „Völkerballa-balla“

Aufteilung:

4 Mannschaften à ca. 8 Schüler (Bei ungleicher Gruppeneinteilung bekommen die Mannschaften, die einen Spieler mehr haben, eine Wäscheklammer an ihren Teamzettel geheftet.)

Beschreibung:

- Das Feld wird durch 4 Bänke in vier Felder geteilt. Außerhalb des Spielfeldes liegen an einem geeigneten Ort (in mind. 3 Metern Entfernung zum Spielfeld) die Wäscheklammern (diese können z.B. in einem Kasten aufbewahrt werden).
- 4 Mannschaften verteilen sich auf die vier Felder und spielen Völkerball. Gleichzeitig spielen immer je 2 Mannschaften gegeneinander.
- **Gegen welche Mannschaft gespielt werden muss, weiß man erst, wenn der Lehrer pfeift. Je nachdem, wie oft er pfeift, ändern sich die Spielbedingungen (welche vor dem Spiel geklärt werden):**
 - ➔ 1 x pfeifen: Mannschaft 1 gegen Mannschaft 2 und Mannschaft 3 gegen Mannschaft 4
 - ➔ 2 x pfeifen: Mannschaft 1 gegen Mannschaft 4 und Mannschaft 2 gegen Mannschaft 3
 - ➔ 3 x pfeifen: Mannschaft 1 gegen Mannschaft 3 und Mannschaft 2 gegen Mannschaft 4
- Die Mannschaftskonstellationen wechseln immer dann, wenn der Lehrer erneut pfeift. Dies sollte (je nach Spielfluss) im Abstand von 1-2 Minuten der Fall sein.
- Insgesamt sind (zunächst) 2 Bälle im Spiel. Der Lehrer sollte darauf achten, dass je ein Ball bei einem Mannschaftspärchen ist.
- Mit jedem Ball (Fang- oder Erdball) können Spieler des aktuellen Gegners abgeworfen werden. Wird ein Spieler getroffen, muss er eine Runde um das ganze Feld laufen. Dabei muss er eine Wäscheklammer einsammeln, die er, wenn er bei der eigenen Mannschaft wieder angekommen ist, an den Teamzettel steckt. Danach spielt er weiter.
- Das Spiel geht auf Zeit. Die Mannschaft, die am Ende die wenigsten Wäscheklammern am Teamzettel hat, gewinnt.

Erhöhung des Schwierigkeitsgrades:

- 1) Es werden 2 weitere Bälle ins Spiel integriert.
- 2) **Die verschiedenen Ballfarben werden mit unterschiedlichen Bedingungen verknüpft:**
 - ➔ weiß: mit starkem Arm werfen
 - ➔ gelb: mit schwachem Arm werfen
- 3) **Der Lehrer stellt ab und zu für einige Minuten Musik an. Je nachdem, ob Musik läuft oder nicht, gelten bestimmte Regeln:**
 - ➔ Wenn die Musik läuft: Bälle, die direkt gefangen werden, sind Treffer (um nicht getroffen zu werden, muss man den Ball erst einmal auf den Boden aufkommen lassen).
 - ➔ Wenn sie nicht läuft: Bälle dürfen direkt gefangen werden.

Dauer

15 Min.

Geförderte Komponente

Kognitive Flexibilität [+++]

Inhibition [++]

Material

4 Bänke

2 weiße (Soft-)Bälle

2 gelbe (Soft-)Bälle

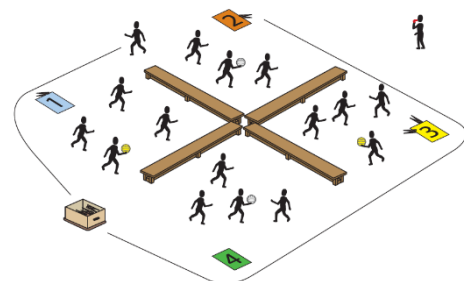
1 kleiner Kasten

Musik

Wäscheklammern

Teamzettel

Ballfarben können variieren!



Quellen

Spiel: Boriss, K. (2015). *Lernen und Bewegung im Kontext der individuellen Förderung. Förderung exekutiver Funktionen in der Sekundarstufe I* (Bildung und Sport). Wiesbaden: Springer VS, S. 155-156.

Grafik: Boriss, K. (2015). Lernen durch Bewegung. Kognitive Kontrollprozesse von Schülerinnen und Schülern im Sportunterricht fördern. *Sportpädagogik*, 5, 40-43.

Arbeitsergebnis Gruppe 2

- Individualisierung der Strafrunde:
 - o Je nach Stärke/Schwäche des Schülers werden unterschiedliche Strafrunden vorgegeben.
 - o Die Art der Strafrunde könnte auch vom Schüler selbst ausgewählt werden.

- Spielvariante „Schutzengel“:
 - o Ein Spieler (mit Leibchen) bekommt die Aufgabe, seinen Partner zu beschützen. Schüler, die Angst vor dem Ball haben, bekommen die Aufgabe, ihren Partner zu beschützen, um so an ihrer individuellen Schwäche zu arbeiten.
 - o **Durch die Zuordnung verschiedener Aufgaben je nach Ballfarbe kann zusätzlich die kognitive Flexibilität angesprochen werden:**
 - **Blauer Ball: direkte Treffer zählen.**
 - **Weißer Ball: Treffer zählen nur nach einem Aufsetzer.**

- Super Mario-Variante:
 - o Spieler, die bestimmte Leistungen erbracht haben, bekommen zeitweise ein Leibchen, das mit einer besonderen Rolle einhergeht. Pro Mannschaft gibt es zwei Leibchen mit unterschiedlichen Farben. Die jeweiligen Sonderregeln gelten zu einem Zeitpunkt also immer nur für max. eine Person je Mannschaft.
 - **Blaues Leibchen:** Das blaue Leibchen erhält ein Schüler, der von einem Ball abgetroffen wurde. Dieses Leibchen macht ihn „unverwundbar“.
 - **Rotes Leibchen:** Das rote Leibchen erhält ein Schüler, der es geschafft hat, zwei Mal hintereinander einen Gegner abzuwerfen, ohne in der Zwischenzeit selber abgetroffen zu werden. **Von diesem Spieler geworfene Bälle dürfen vom Gegner nicht gefangen werden.**