C

SOFTBALL

Wir entwickeln ein Spiel und geben Feedback

Birgit Dittmar

© TOCOG

Softball spricht fast alle Lerngruppen direkt an, denn das nah verwandte Spiel Brennball ist aus der Sekundarstufe I den meisten bekannt. Durch die angebotsgesteuerte Organisation zur Entwicklung eines Mannschaftsspiels wird die Sach- und Methodenkompetenz der Lerngruppe angesprochen. Die Verknüpfung mit verschiedenen Feedback-Varianten erhöht die Urteilskompetenz.

Sekundarstufe II
(Klasse 11–13)

Unterrichtsfächer:
Sport, Bewegungsfeld Spielen in und mit Regelstrukturen

Zeitaufwand

Dieses Kapitel ist als Unterrichtsreihe konzipiert und umfasst 5–6 Unterrichtseinheiten. Bei entsprechenden Vorkenntnissen kann der Start aber ggf. bei C2 oder C3 erfolgen.

C1 Ein bekanntes Spiel verändern [1 UE]

C2 Softballspezifische Regeln entdecken [1 UE]

C3 Kennenlernen Tee-Ball/Integration ins eigene Spiel [1–2 UE]

C4 Entwicklung des Zielspiels [1 UE]

C5 Übertragung nach draußen [1 UE]

Arbeitsmaterial

M_C 1.0	Softballregeln
M_C 2.0	Materialliste
M_C 3.0	Regelkarte Brennball
M_C 4.0	Regelkarte Änderungen
M_C 5.0	Abmessungen Spielfeld
M_C 6.1	Spielentwicklungsbogen
M_C 6.2	Eigenschaften Offense/Defense
M_C 7.0	Stimmungsfeedback
M_C 8.0	Lernkarte, Basiskarte, Hilfekarte
M_C 9.0	Handfeedback

Didaktische Hinweise

Als beliebteste Breitensportart in den USA hat Softball auch in Japan einen hohen Stellenwert. In diesem Kapitel soll nun diese in Deutschland noch relativ unbekannte Sportart eingeführt werden. Neben der Vermittlung von Wissen um diese Sporttradition Japans geht es hier vor allem um die Aspekte der Spielentwicklung und die Erarbeitung einer Feedbackkultur. Beiden Lernzielen sollte in der vorliegenden Unterrichtsreihe ausreichend Raum eingeräumt werden.

Als Voraussetzungen für die Gruppe empfehlen sich vielseitige Vorerfahrungen zum Thema Passen, Fangen und Werfen mit Softbällen, Handbällen oder Tennisbällen sowie Kenntnisse über den Umgang mit Frisbeescheiben, Lacrosseschlägern und -bällen oder Noppenwurfbällen.

Quellen- und Literaturverzeichnis

Zeitschriften:
- Sportpädagogik. Sammelband. Praxis und Theorie verbinden (2004)
- Friedrich Jahresheft. Feedback (2019)
- Fertig ausgearbeitete Unterrichtsbausteine für das Fach Sport. WEKA Verlag (1997)

Internetseiten:
- www.89ers.org/verein/regeln/
- www.bewegunglesen.ch/fileadmin/user_upload/downloads/unterrichtseinheiten_ethz/Unterrichtseinheit_Baseball.pdf
- www.brennball.de
- www.die-schnelle-sportstunde.de/brenn.htm
- www.die-schnelle-sportstunde.de/spi.htm
- www.lehrer-online.de/unterrichtseinheit/ue/baseball-eine-attraktive-sportart-auch-fuer-die-schule/
- www.mobilesport.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2011/01/Baseball_1_Erste_Schritte_d.pdf
- www.mobilesport.ch/assets/lbwp-cdn/mobilesport/files/2011/02/DL_Hilfsmittel_pb_31_Baseball_15_d_1.pdf
- www.mobilesport.ch/baseballsoftball/baseball-spielregeln-fur-die-schule/
- www.sportstunde.net/?q=node/140
- www.sportunterricht.de/baseball/teeball.html
- www.sportunterricht.de/baseball/fach.html
- www.sportunterricht.de/baseball/pitcher.html

Alle Links überprüft am 4./12.10.2019

THEMA C 1

EIN BEKANNTES SPIEL VERÄNDERN

Ausgangslage:
Spielen eines bekannten Spiels, Veränderung einfacher Regeln und Materialien

Die Schüler werden beim Start in die Unterrichtsreihe mit einem bekannten Spiel, dem Brennball, „abgeholt".

Erwärmung durch Partnerläufe:
Jeweils zu zweit müssen zehn Runden gelaufen werden. Man darf höchstens zwei Runden am Stück laufen, dann muss der Wechsel erfolgen. Während der Partner auf den erneuten Wechsel wartet, gibt es zwei Zwischenstationen, um die Schulterpartie einzubeziehen (z. B. Seilspringen, Klettern am Tau).

Erarbeitungsphase 1 mit Brennball:
Zum Einstieg wird mit zwei Mannschaften Brennball auf einem rechteckigen Feld (z. B. Volleyballfeld) gespielt.

Achtung: Die Mannschaften werden die gesamte Unterrichtsreihe hindurch beibehalten. Zu Beginn werden die Materialien und die Regeln auf einer Regelkarte (M_C3.0) vorgegeben und im Plenum vorgestellt.

Erarbeitungsphase 2 durch Variation der Regeln:
Nach zwei Durchgängen werden diese Regeln durch jedes Team unabhängig voneinander überdacht und ein bis zwei mögliche Variationen eingebracht (z. B. Menge der vorhandenen Bases, Ballvarianten, Kick statt Wurf).

Jede Mannschaft benennt einen Spielführer, einen Teamsprecher und einen Schreiber. Die Beratungszeit wird vorgegeben. Der Schreiber notiert die Änderungen auf der Team-Regelkarte (M_C4.0), der Teamsprecher stellt diese kurz und knapp der gegnerischen Mannschaft vor.

Beide Varianten werden ausprobiert. Dieser Prozess wird durch die beiden Spielleiter gesteuert.

Feedbackprozess über Klebepunkt-Feedback bzw. Punkteabfrage:
Am Ende der Stunde geben die Schüler eine Rückmeldung durch einen Klebepunkt, welche Variante sie bevorzugen. Dafür werden die Regelkarten aufgehängt und jeder Schüler kann den Punkt unter die Karte kleben, deren Regeln er bevorzugt.

Mit dem Ergebnis ist der Stundenstart in die 2. UE festgelegt: Die Karte, die mehr Punkte erhält, bildet die Ausgangsbasis für den weiteren Verlauf der Reihe.

- *1 Hallendrittel einer Dreifachhalle*
- *1 Softball*
- *4 Turnmatten für Freimale*
- *1 Langbank zur Abgrenzung der Wartezone der Laufmannschaft*
- *1 Regelkarte M_C3.0*
- *2 Ausdrucke M_C4.0*
- *für jeden Schüler einen Klebepunkt*

M_C3.0 + M_C4.0

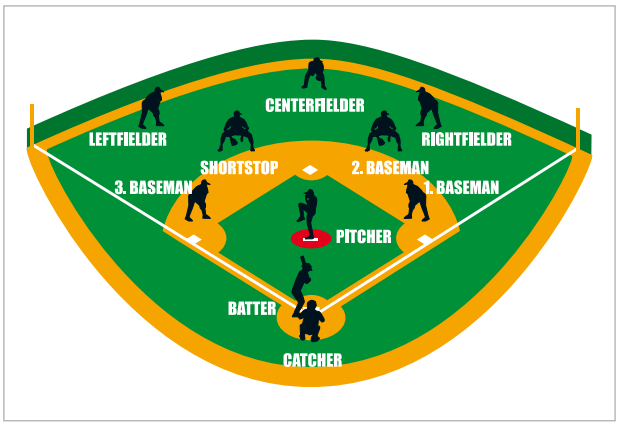
THEMA C2

SOFTBALLSPEZIFISCHE REGELN ENTDECKEN

Einstieg durch Vorstellung des neuen Spielfelds:
Die Lehrkraft stellt die Abmessungen eines Softballfeldes (M_C5.0) vor. Die zentrale Neuerung betrifft den Standpunkt des „Batters" in der Ecke und damit den Startpunkt, von dem aus die vier Bases angesteuert werden.

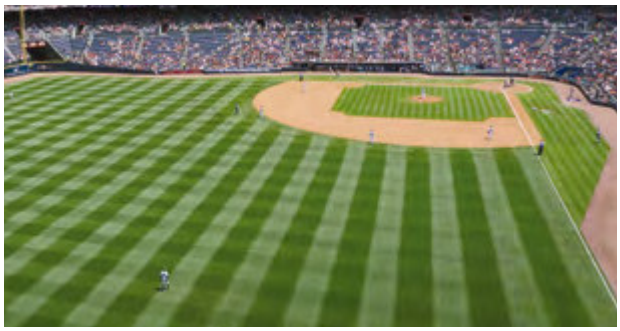
Erarbeitung 1 durch Wiederholung des bereits entwickelten Spiels:
Das Spiel, das in der letzten UE mit den meisten Punkten bewertet wurde, wird zweimal auf dem neuen Feld gespielt. Danach werden die Spielentwicklungsbögen (M_C6.1) ausgehändigt. Die Mannschaften sollen zusätzlich die bisher erfolgten Schritte – die Brennball-Regeln sowie die Regeln des zuvor entwickelten Spiels – einsehen können.

Erarbeitung 2 durch Auseinandersetzung mit positionsspezifischen Anforderungen:
Der Lehrer stellt nun besondere Aufgaben im Spiel vor: In der Offense-Mannschaft betrifft dies die Positionen der zwei Batter-Spieler, in der Defense-Mannschaft die des Pitchers und Catchers. Die Schüler überlegen in ihrem Team, welche Fähigkeiten die Positionen im Feld erfüllen sollten (z.B. gutes Fangen, weites Werfen, zielgenaues Werfen), und notieren die Ergebnisse (M_C6.2). Die Mannschaften legen die Positionen fest.



© Deutscher Baseball und Softball Verband e.V.

Auf dem Feld hat jeder Spieler eine klare Aufgabe.



© Unsplash/Phil Goodwin

Die Spielfeldgröße macht eine klare Raumaufteilung unerlässlich.

Strategieberatung:
Nach zwei Durchgängen haben die Mannschaften eine kurze Beratungszeit. Die Offense muss nun mit nur einem Batter spielen und sich für eine Variante entscheiden, wie sie das bisherige Spiel abändert (M_C6.1). Ein Materialwagen wird zur Verfügung gestellt (z.B. Ballvariation, zusätzliches Base), an dem sich die Mannschaften für ihre Spielideen bedienen können. Beide Mannschaften spielen ihre Variante aus.

Sicherung:
Am Ende notiert jedes Team die Materialwahl und evtl. Änderungsvorschläge auf dem Spielentwicklungsbogen (M_C6.1).

Feedbackprozess (Stimmungsfeedback):
Vor Verlassen der Halle werden die Schüler aufgefordert, die gegenseitige Achtung und den Respekt des eigenen Teams untereinander mit einem Kreuz auf dem Stimmungsbarometer zu bewerten. Dieses Feedback (M_C7.0) wird zu Beginn der 3. UE kurz aufgegriffen und ausgewertet.

- *Tennisbälle/Aufbewahrungsbox*
- *4 Turnmatten für Bases*
- *Hütchen, um das Spielfeld zu markieren*
- *1 Langbank zur Abgrenzung der Wartezone der Offense*

M_C5.0 – M_C7.0

THEMA C3

KENNENLERNEN TEE-BALL/ INTEGRATION INS EIGENE SPIEL

Einstieg durch Besprechung des Team-Stimmungsfeedbacks:
Gibt es einen Aspekt, der sich aus dem Feedbackprozess am Ende der vorangegangenen Stunde ergeben hat und der im Team angesprochen werden muss? Je nach Feedback sind hier etwa zwei bis zehn Minuten einzuplanen.

Erwärmung durch 10er-Ball.

Erarbeitung 1 durch Kennenlernen des Tee-Ball-Materials:
Im Stationenbetrieb probieren die Schüler die neuen Sportgeräte aus und erarbeiten sich mit Hilfe von Lernkarten die entsprechenden Techniken. Das Lernen der Schlagtechnik und des Fangens erfolgt in Partnerarbeit mit Basiskarten und Hilfekarten (M_C8.0). Die Basiskarte muss zu Beginn genommen und ausprobiert werden. Dann entscheidet sich das Team, ob es zu einer freien Station wechselt oder noch verweilt und mit Hilfe der Basis- bzw. der Hilfe- oder Pluskarte weiter an einer Technik arbeitet.

Erarbeitung 2 durch Teambesprechung:
Sind alle Stationen durchlaufen oder eine vorher angesagte Zeit vergangen, findet sich das Team zu einer kurzen Teambesprechung zusammen und besetzt die bereits bekannten Positionen des „Brennbaseballs“ aus der letzten Stunde.

Erarbeitung 3 im Spiel:
Die neuen Techniken werden nun in Spielform ausprobiert.

Sicherung durch Auswertung:
Nach zwei Spielzeiten stoppt die Lehrkraft und holt die Klasse zusammen. Der Schreiber des jeweiligen Teams notiert die nun erfolgte Regeländerung auf einer Regelkarte und befestigt diese wieder auf dem Spielentwicklungsbogen.

Feedbackprozess:
Zum Abschluss der Stunde geben die Schüler ihre Rückmeldung in Form eines Daumenfeedbacks im Plenum ab. Die Fragen können sich auf die wahrgenommene Spielfreude, den Zugewinn in der Spielerfahrung oder das erfolgreiche Kooperieren beziehen.

Daumenfeedback:

- *Schlaghilfe oder erhöhtes Markierungshütchen*
- *Tennisbälle (einer ruht auf dem Abschlag)*
- *Baseballschläger*

▶ *10er-Ball-Regeln*

M_C8.0

© DOA/DOJL/Dominic Fritze

THEMA C4

ENTWICKLUNG DES ZIELSPIELS

Um dem Softballspiel möglichst nahe zu kommen, fehlt hier nun noch der letzte Baustein. Dieser besteht darin, dass der Pitcher den Ball zu seinem Catcher wirft und der Batter versucht, den Ball mit dem Schläger zu treffen. Diese Fertigkeit wird vorab im Stationstraining in Partnerarbeit erarbeitet.

Erwärmung durch Merkball.

Erarbeitung 1 durch Stationenbetrieb:
Die Schüler durchlaufen die Basisstation zum Thema „Schlagen des Balles nach Zuwurf". Auch hier kann wieder zwischen Basisstation und Plusstation gewählt werden (M_C8.0). Das freie Üben orientiert sich an einer festen Zeitvorgabe, z. B. zehn Minuten pro Station.

Erarbeitung 2 durch Teambesprechung und Festlegung einer Variante:
Die jeweiligen Mannschaften besprechen ihren Spielentwicklungsbogen und notieren im letzten freien Feld, welche Variante sie für ihre Mannschaft wählen. Die Teams können dabei sowohl die Endform des Softballspiels wählen als auch eine der bisher ausprobierten Vorstufen. Das gegnerische Team muss vor dem Spiel über die Variante informiert werden.

Sicherung:
Nach je zwei Durchläufen pro Team wird die entwickelte Schlussversion im Plenum kritisch hinterfragt. Mögliche Kriterien bieten sich an:

- nachvollziehbare Weiterentwicklung des Spiels
- Zielform Softball erreicht
- Beteiligung des Einzelnen
- Teamleistung
- Einhaltung der entwickelten Regeln

▶ *Regeln zu Merkball*

M_C8.0

THEMA C5

ÜBERTRAGUNG NACH DRAUSSEN

Die Mannschaften erhalten Sprühkreide und legen die Spielfeldmarkierungen im freien Gelände fest. Das benötigte Material muss bereitgelegt werden. Jedes Team benötigt dafür zwei Materialwarte. Die Regeln der ausprobierten Variante aus der Halle werden auf das Outdoor-Spielfeld übertragen. Dann kann das Spiel beginnen.

Feedbackprozess als Abschlussreflexion über Handfeedback:
Das Feedback zur Reihe orientiert sich an der Fragestellung, was gut funktionierte bzw. was verbessert werden muss. Hierfür wird ein Handfeedback (M_C9.0) ausgeteilt, sodass jeder Schüler eine individuelle Reflexionsebene betritt. Die Handfeedbacks werden ausgestellt, so dass jeder bei einem Rundgang kurz nachlesen kann, zu welchen Ergebnissen die Mitschüler kamen.

Leistungsbewertung / Stärkung der Urteilskompetenz:
Vor dem Hintergrund, dass die Schüler sicherlich unterschiedliche Leistungsgrade in den notwendigen Techniken zeigen, stellt sich die Frage nach der Bewertung dieser Reihe. Da diese Reihe das Ziel der Spielentwicklung hat, wird das Gruppenergebnis der Spielentwicklungsbögen und der Regelkarten bewertet. Die Differenzierung erfolgt über die Sonderaufgaben und die Aktivität innerhalb der Gruppe, die man gut beobachten kann. Eventuell können hier auch Schülerbeobachtungsbögen eingesetzt werden. Diese Expertenrollen können verletzte oder passive Schüler übernehmen.

- *Sprühkreide*
- *Baseset*
- *Softballschläger und -bälle*
- *Tennisbälle*
- *Teeballs*
- *Schutzkleidung*
- *Fanghandschuh*

M_C9.0