

# Beispielhafte Unterrichtseinheit zum Thema Tualoop

<p>Länge der Einheit 5 Stunden Jahrgangsstufe 2-10</p> <p><u>Inhaltsbezogene Kompetenzbereiche</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Allgemeine Spielfähigkeit</li> <li>- Spielformbezogene Spielfähigkeit</li> </ul> <p><u>Prozessbezogene Kompetenzbereiche</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bewegungskönnen entwickeln</li> <li>- Erkenntnisse gewinnen</li> <li>- Lernen lernen</li> </ul>
---

1. Unterrichtsstunde		
Hauptintention der Stunde: Die SuS <sup>1</sup> erproben Wurftechniken zum Zuspiel des Tualoopringes.		
Phase	Geplanter Unterrichtsverlauf	Organisation und Medien
Erwärmung	SuS müssen einen Karton umwerfen in dem sich das Spielgerät befindet.	Bälle, Karton
Erarbeitung	Die SuS untersuchen selbstständig die Flugeigenschaften des Tualoopringes und spielen sich den Ring paarweise zu.	Tualoop
Reflexion	In dieser Reflexion sollen Ideen gesammelt werden, was die SuS bisher herausgefunden haben. Einzelne SuS sollen vormachen, was sie bisher gemacht haben.	
Erarbeitung	Gezieltes Spiel miteinander spielen eventuell versuchen so oft wie möglich sich den Reifen zuzuspielen ohne, dass er herunterfällt (zählen lassen)	
Reflexion	Was ist wichtig für ein gutes Zuspiel? SuS können noch einmal vormachen, wie sie sich so oft es geht den Ring zuspielen.	

## 2. Unterrichtsstunde

Hauptintention der Stunde: Die SuS üben das Werfen und Fangen des Tualoopringes an Stationen.

Phase	Geplanter Unterrichtsverlauf	Organisation und Medien
Erwärmung	Als Erwärmungsspiel wird <i>Zombiefrisbee</i> gespielt. Jeder ist Fänger sobald er das Frisbee hat. Wird man abgeworfen, setzt man sich auf die Bank. Sobald fünf Kinder auf der Bank sitzen, dürfen alle wieder zurück auf das Spielfeld.	Frisbees, Pylonen
Erarbeitung	<p>Die SuS werden in Gruppen eingeteilt. Die Gruppen bekommen einen Aufbauplan und bauen selbstständig die Stationen auf (siehe Anhang). Gemeinsam werden die Stationen betrachtet und die einzelnen „Expertengruppen“ stellen kurz vor, was an der jeweiligen Station zu tun ist. Nach fünf Minuten werden die Stationen gewechselt. In einer Zwischenreflexion können Schwierigkeiten an einzelnen Stationen besprochen und eventuelle Verbesserungsvorschläge gegeben werden. Die Stationen können danach verändert werden. In einer Abschlussreflexion wird geklärt, ob die Schwierigkeiten durch den Umbau behoben wurden.</p> <p><b>Station 1: Tunnel</b> Spielt euch den Ring durch das auf dem Kasten liegende Kastenteil zu. Gelingen jedem von euch zehn Zuspiele, vergrößert den Abstand. <b>Material:</b> 1 großer Kasten, 1 Kastenteil</p> <p><b>Station 2: Hochhaus</b> Spielt euch den Ring durch das stehende Kastenteil zu. Gelingen jedem von euch zehn Zuspiele, vergrößert den Abstand. <b>Material:</b> 1 Kastenteil, 2 kleine Kästen</p> <p><b>Station 3: Kegeln</b> Versucht mit dem Ring und den Sticks die auf dem Kasten stehenden Kegel zu treffen. Wechselt euch nach drei Würfeln ab! <b>Material:</b> 1 großer Kasten, 4 Kegel, 2 Matten</p> <p><b>Station 4: Landung</b> Spielt den Ring so, dass es in einem der Kästen landet. Wechselt euch nach drei Würfeln ab! <b>Material:</b> 1 Kastenteil, 2 kleine Kästen</p>	Frisbees, Pylonen, kleine Kästen, große Kästen, Matten

### 3. Unterrichtsstunde

**Hauptintention der Stunde:** Die SuS erproben in kleinen Spielformen das Werfen und Fangen in der Bewegung.

Phase	Geplanter Unterrichtsverlauf	Organisation und Medien
Erwärmung	<i>Zombiefrisbee</i>	Frisbees
Erarbeitung	In einer kurzen Einführungsphase wird den SuS das Prinzip von Partitualoop erläutert. Die SuS werden in Gruppen eingeteilt (4-5 Spieler). Auf kleinen Feldern spielen jeweils zwei Gruppen gegeneinander. Die Ring besitzende Mannschaft muss sich den Ring fünfmal zuzuspielen. Die gegnerische Mannschaft versucht, dies zu verhindern. Fünf erfolgreiche Pässe resultieren in einem Punkt. Nach fünf Minuten wechseln sich die spielenden Mannschaften ab. Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten.	Tualoop, Pylonen

### 4. Unterrichtsstunde

**Hauptintention der Stunde:** Die SuS wenden Wurf und Fangtechniken in verschiedene Spielformen an.

Phase	Geplanter Unterrichtsverlauf	Organisation und Medien
Erwärmung	Selbstständiges Spiel mit Tualoop.	Tualoop
Erarbeitung	Brenntualoop (Brennball mit Tualoop). Es gelten die Regeln vom Brennball. Der Ring muss mit den Sticks gespielt und gefangen werden.  Zum Abschluss wird Tualoopweitwurf gespielt. Die SuS versuchen nacheinander den Ring so weit wie möglich zu werfen.	Tualoop, Pylonen, Maßband

### 5. Unterrichtsstunde

**Hauptintention der Stunde:** Die SuS entwickeln ein eigenes Spiel zum Thema Tualoop.

Phase	Geplanter Unterrichtsverlauf	Organisation und Medien
Erwärmung	Tualoop über die Schnur	Tualoop
Erarbeitung	Die SuS bekommen die Aufgabe, sich in kleinen Gruppen, Tualoopspiele auszudenken und diese in den Gruppen auszuprobieren. Die Spiele werden im Anschluss demonstriert. Es wird abgestimmt, welches der vorgestellten Spiele mit der ganzen Klasse gespielt werden soll. Spielregeln können in Zwischenreflexion hinzugefügt oder verändert werden.	Tualoop, Materialien die von den SuS benötigt werden