

Regeln, Werte und Normen

**Unterrichtsvorhaben zur Praxis-Theorie-Verknüpfung im Fach Sport
für die vier Halbjahre der Qualifikationsphase auf dem Weg zur
fachpraktischen und schriftlichen Abiturprüfung**

2024

Autor: Matthias Harbarth

Veröffentlicht durch Tim Köhler

Folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Kompetenzen, die Schülerinnen und Schüler im Rahmen dieses Unterrichtsvorhabens erwerben sollen.

In der rechten Spalte sind darüber hinaus die konkreten Wissensbausteine der Basispapiere Leistungsfach aufgeführt. Diese Inhalte sind Gegenstand des Unterrichts.

Praxis Inhaltsbereich Spielen Teilkompetenzen	Theorie Inhaltsbereich (Wissen) Teilkompetenzen	Wissensbausteine gemäß Basispapier Leistungsfach
<p><i>2. Spielen</i> <i>Schülerinnen und Schüler können</i> <i>(2) individual-, gruppen- und mannschaftstaktisches Verhalten entwickeln und im reduzierten Zielspiel und im Zielspiel (vergleiche Abituranforderungen) umsetzen</i> <i>(3) taktisches Verhalten bei sich und anderen wahrnehmen, analysieren und reflektieren</i> <i>(7) kooperierende und konkurrierende Spielformen im Rahmen der vorgegebenen Spielidee entwickeln (zum Beispiel indem sie Regeln variieren)</i></p>	<p><i>Schülerinnen und Schüler können</i> <i>(23) die Funktion von Regeln, Werten und Normen für den Sport beschreiben und diese Funktion anhand der eigenen Sportpraxis überprüfen, wobei die Möglichkeiten und Wirkungen von Regeländerungen reflektieren</i> <i>(24) die Einhaltung der Fairnessregeln in der eignen Sportpraxis beurteilen</i></p>	<p><u><i>Ausdifferenzierung</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Regeln, Werte und Normen definieren und unterscheiden</i> • <i>Funktionen von Regeln, Werten und Normen beschreiben</i> • <i>Regeltypen nennen und zuordnen</i> • <i>Aspekte von Fairness nennen und diskutieren</i> <p><u><i>Wissensbausteine</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Definition Regeln, Werte, Normen</i> • <i>Funktion von Regeln und Regeltypen (Digel, 1982)</i> • <i>Charakteristika von Fairness (Müller, 2011/Lenk, 1995)</i> • <i>Faire und unfaire Handlungen (Gabler, 2001)</i>

Übersicht über das Unterrichtsvorhaben

1. Doppelstunde

Theorie: Werte, Normen und Spielidee

Praxis: Spielen unterschiedlicher Spiele mit Reflexionsphasen zur Theorie, Inhalte zu einem der großen Spiele, z. B. Basketball – Wiederholung des Korblegers

Material: M1 – M5

2. Doppelstunde

Theorie: Regeln und ihre Funktion, Fairness

Praxis: Schülerinnen und Schüler variieren Regeln im Hinblick auf deren Funktion im unterschiedlichen Spielen, z. B. Basketball, und im Hinblick auf den Fairnessgedanken

Material: M6 – M7

3. Doppelstunde

Theorie: eigene Spiele mit eigenen Regeln entwickeln und reflektieren

Praxis: die Spiele spielen, Regeln reflektieren und möglicherweise im Hinblick auf die unterschiedlichen Funktionen und den Fairnessgedanken variieren

Material: M6, M8 – M10

4. Doppelstunde (optional)

Praxis: Vorstellung, Durchführung und Reflexion der Spiele

Material: -

Doppelstunde 1 – Werte, Normen und Spielidee

Material: Board, Spielmaterial nach Bedarf, M1 – M5

Literatur: Friedmann, Göhner, Köhler (2021): *Kurstufe Sport*. Promos Verlag, S. 231 – 241.

Medien: Zettel

Didaktische Intention	Beispiele für Vorgehen/Methode/Inhalt/...	Material/Hinweise
Kognitive Aktivierung	L knüpft an die bisherigen Spielerfahrungen der SuS an und legt in einer offenen Einstiegsphase Zettel auf dem Boden aus. Jeder soll sich eine Sache überlegen und aufschreiben, die ihm/ihr wichtig ist für ein (gelingendes) Spiel. L sammelt die Ideen und clustert sie im Unterrichtsgespräch gemeinsam mit den SuS (Kategorien: Normen, Werte, Spielidee, konkrete Regeln)	M1 – M5
Erarbeitung (mehrere Durchgänge)	SuS spielen ein bekanntes Spiel, z. B. Zombieball, und reflektieren von Zeit zu Zeit die genannten Kriterien im Hinblick auf das Gelingen des Spiels. Möglicherweise kann L einzelne SuS zu Werte-, Normen-, Regelverstößen oder einer provozierenden Handlung, die vorab nicht geklärt war, z. B. hält den Ball sehr lange, bestimmte Mitspieler werden ausgeschlossen etc., auffordern. (Intention: Notwendigkeit von Werten, Normen und Regeln und deren Einhaltung erfahren)	Möglicherweise mehrere bekannte Spiele mit gleicher inhaltlicher Intention (evtl. mit unterschiedlichen Spielideen) spielen
Impulsfrage in Reflexionsphasen nach jedem Durchgang	Wo würdet ihr welche Dinge/Regeln wie variieren, neu einführen oder abschaffen?	Änderungen auf Board festhalten
Erarbeitung eines (reduzierten) Zielspiels	z. B. Basketball: Wiederholung und Festigung des Korblegers und Sprung- und Positionswurf, 3 vs. 3	
Ergebnissicherung	Im Plenum wird ein erster Versuch unternommen, die Veränderungen aus der Erarbeitungsphase im Hinblick auf die grobe Funktionen der Veränderungen zu clustern: konstituierend (neue Spielzonen, Spielerzahl, man darf auch mit dem Fuß spielen) oder strategisch (Bälle im Team sammeln und gleichzeitig werfen)	

Werte

beschreiben eine allgemeine Vorstellung dessen, was in einer Gruppe als moralisch gut und erstrebenswert erachtet wird. Sie existieren situationsunabhängig und gewährleisten das Funktionieren und den Erhalt der Gruppe

Beispiele:

- Meinungsfreiheit
- Erhaltung der Gesundheit
- Friedenswille
- Ehrlichkeit
- Gleichberechtigung
- Fairness
- Chancengleichheit
- Teilhabe aller

Soziale Normen

beruhen auf Werten und sind deren
Umsetzung in
Handlungserwartungen oder -
vorschriften für die
Gruppenmitglieder (erwartete
Verhaltensweisen)

Beispiele

- Rauchverbot
- Dopingregeln
- dem Sieger gratulieren
- sich an Regeln halten
- Schiedsrichterentscheidungen akzeptieren

Konkrete Regeln

sind in Übereinkunft festgelegte als verbindlich geltende Richtlinien.

Beispiele:

- unterschiedliche Foulregeln
- Mannschaftsgröße
- Feldgröße
- Spielzonen
- Art der Ballberührung

Fairnessgedanke

Formelle Fairness: bezieht sich auf die vorgeschriebene Normforderung, die Spielregeln einzuhalten (**MUSS-Norm**)

Informelle Fairness: erfordert vom Spieler eine Einstellung seinem Gegner und dem Spiel gegenüber, die von Achtung und Respekt geprägt ist (**SOLL-Norm**)

Beispiele:

- Einhaltung der Schrittregeln
- Schiedsrichterentscheidungen akzeptieren

Spielidee

Fast alle Spiele lassen sich auf wenige Spielideen zurückführen. Jedes Spiel folgt einer Spielidee. Die Spielidee charakterisiert das Wesen eines Spiels. Sie unterscheidet es von anderen Spielen und kennzeichnet das Spielgeschehen. Die zugrundeliegende Spielidee gibt jedem Spiel seinen eigenen Sinn.

Beispiele:

- Tore erzielen
- schneller reagieren als andere
- einen Kampf gewinnen

Doppelstunde 2 – Regeln und ihre Funktion, Fairness

Material: Board, Spielmaterial nach Bedarf

Literatur: Friedmann, Göhner, Köhler (2021): *Kurstufe Sport*. Promos Verlag, S. 231 – 241.

Medien:

Didaktische Intention	Beispiele für Vorgehen/Methode/Inhalt/...	Material/Hinweise
Kognitive Aktivierung	Leitfrage: Was macht ein Spiel mit Hand und Ball zu einem Basketballspiel? SuS werden vorrangig die konstitutiven Regeln nennen, die gesammelt werden. Diese werden dann in einer Clustern als konstitutive Regeln (Inventar, Personal, Raum, Zeit, Handlung) festgehalten. L nennt die Funktionen (spielkonstituierend, handlungsorientierend, Chancengleichheit, Vergleichbarkeit)	Board M 5a M 5b
Erarbeitung (mehrere Durchgänge)	SuS spielen, z. B. Basketball 3 vs. 3 und halten von Zeit zu Zeit das Spiel an, um verschiedene Situationen, die sie hinsichtlich des Fairnessgedanken überprüfen, auf der Tabelle festzuhalten. Zeit zum Lesen der Tabelle geben. Möglicherweise bleiben Felder leer, da die Situationen nicht auftreten.	M 6 Je nach Schülerzahl können überzählige SuS oder Passive als Beobachter eingesetzt werden
Impulsfrage in Reflexionsphasen	Besprechung der Beobachtungsbögen aus den Spielen. Am Ende sollte auch die Unterscheidung in formelle und informelle Fairness erarbeitet worden sein.	M 7
Erarbeitung eines (reduzierten) Zielspiels	z. B. Basketball: Wiederholung und Festigung gruppen- und mannschaftstaktischer Verhalten, z. B. Give-and-Go, Cut-and-Fill, Fast-Break	
Ergebnissicherung	Im Plenum werden die kognitiven Lerninhalte der Stunde zusammengefasst	

Konstitutive Regeln (Digel)

sind geschriebene Regeln, die festlegen, was unter einer Sportart/Disziplin verstanden wird.

Was macht ein Spiel mit Hand und Ball zum Basketballspiel?

Konstitutive Regeln	
Inventarregeln	
Personalregeln	
Raumregeln	
Zeitregeln	
Handlungsregeln in Bezug auf	
das Inventar	
die Akteure	
den Raum	
die Zeit	
die Technik	

Funktionen von Regeln zuordnen (Digel)

Konstitutive Regeln können grundsätzlich folgende Funktionen haben. Ordnet die auf M 5a gesammelten Regeln diesen Funktionen zu.

Spielkonstituierende Funktion

Beschreibt Spiel- bzw. Wettkampfidée

Handlungsorientierte Funktion

Klärt das sportliche Handeln und dessen Modalitäten

Chancengleichheitsfunktion

Garantiert prinzipielle Chancengleichheit, indem sie gleiche Bedingungen für alle festlegt

Vergleichbarkeitsfunktion

Leistungen können unabhängig von Ort und Zeit miteinander verglichen werden.

Klassifizierung der Fairness (Gabler)

Kategorie			Beobachtung in eurem Spiel
fair	informelle, normentsprechende Handlung		
	formelle, regelentsprechende Handlung auch bei erschweren Bedingungen		
weder fair noch unfair	allg. regelentsprechende Handlungen		
	regelabweichende, aber normentsprechende Handlungen		
unfair	normabweichende Handlungen	aggressiv	
		betrügerisch	

Formelle und informelle Fairness nach Lenk

Formelle Fairness bezieht sich auf die vorgeschriebenen Normforderungen, die Spielregeln einzuhalten (Lenk 1964)

MUSS-Norm, deren Einhaltung zwingend ist und deren Übertretung sanktioniert wird

Informelle Fairness erfordert vom Spieler eine Einstellung seinem Gegner und dem Spiel gegenüber, die von Achtung und Respekt geprägt ist (Lenk 1964)

SOLL-Norm, deren Einhaltung nicht einklagbar oder formell durch Regeln reguliert ist

Doppelstunde 3 – eigene Spiele mit eigenen Regeln entwickeln und reflektieren

Material: Spielmaterial nach Bedarf

Literatur: Friedmann, Göhner, Köhler (2021): *Kurstufe Sport*. Promos Verlag, S. 231 – 241.

Medien:

Didaktische Intention	Beispiele für Vorgehen/Methode/Inhalt/...	Material/Hinweise
Kognitive Aktivierung	Die SuS werden dazu aufgefordert aus einem Stapel an Spielideen eine Karte zu ziehen und die Spielidee in einem „neuen“ Spiel umzusetzen. Dabei sind die Spielideen bewusst sehr offen gehalten.	M 8
Erarbeitung (mehrere Durchgänge)	Die SuS entwickeln in Kleingruppen mit Hilfe der unterschiedlichen Kategorien von Regeln ein Spiel, das die Spielidee umsetzt. Anschließend spielen sie das Spiel und passen die Regeln mithilfe der Spielvariablen, da wo notwendig, an und überprüfen ihr Spiel auch hinsichtlich des Fairnessgedanken im Sinne von Erproben, Verifizieren, Modifizieren, Falsifizieren	M 9 M 10 M 6
Ergebnissicherung	Die SuS stellen die Spiele vor und spielen sie. Reflektive Phasen werden immer eingebaut, um über Regeln und Fairnessgedanken der einzelnen Spiele zu sprechen. Möglicherweise benötigt man dazu eine weitere Doppelstunde.	

<p>Spielideenkarten</p>		
<p>Es darf nicht stehen geblieben werden</p>	<p>Möglichst viele Punkte erzielen</p>	<p>Eine bestimmte Strecke schneller zurücklegen als andere</p>
<p>Der Spielgegenstand muss über-/ durchgegeben werden</p>	<p>Als Team eine Aufgabe gemeinsam bewältigen</p>	<p>Einen Gegenstand erobern und sichern</p>
<p>Möglichst wenig Zeit brauchen</p>	<p>Der Gegenstand darf nicht auf den Boden fallen</p>	<p>Ein bestimmtes Ziel möglichst oft treffen</p>
<p>Den Spielgegenstand über eine Linie bringen</p>	<p>Der Spielgegenstand muss geschlagen werden</p>	<p>Gegenspieler müssen gefangen werden</p>
<p>Schneller reagieren als andere</p>	<p>Andere abwerfen und selbst nicht abgeworfen werden</p>	<p>Das Gleichgewicht halten/andere aus dem Gleichgewicht bringen</p>

Die Spielvariablen: Möglichkeiten zur Provokation von erwünschten Handlungsweisen und zur Differenzierung (ergänzt und verändert nach Emrich, 1994)

- **Anzahl der Tore** (2 Mannschaften auf 1 Tor, auf 2 oder mehrere Tore, unterschiedliche Anzahl der Tore pro Mannschaft): bei mehreren Toren oder zusätzlichen Hütchentoren -> Erhöhung der Komplexität, Spielübersicht, schnelles Umschalten, Spiel über außen, ...
- **Keine Zuteilung der Spielrichtung /Tore** -> Auflösung von Spielerballungen vor den Toren, schnelles Umschalten, mehr Erfolgsmöglichkeiten, ...
- **Wertung der Tore z.B.**
 - Torschützen mal Anzahl der Tore, Tore nur nach 5 Pässen innerhalb der eigenen Mannschaft, Wertung nach dem Zufallsprinzip durch Würfeln-> Förderung des Zusammenspiels, Ausgleichen unterschiedlich starker Mannschaften ...
 - Tore nach bestimmten Vorgaben werden **doppelt/ dreifach bewertet** -> Provokation erwünschter Spielhandlungen z.B. direkt, nach Doppelpass, ...
 - Tore aus bestimmten Zonen: keine Weitschüsse, Zusammenspiel, ...
- **Mit /ohne Torhüter**
- **Art der Tore z.B.**
 - **Linientore** -> Ball muss in einen Zielkorridor gedribbelt, gepasst werden
 - **Kasten / Matten als Tore** -> Tore durch Durchpassen, Ablegen etc.; mehrere kleine Spielfelder nebeneinander
 - **Hütchentore** -> genauer Torabschluss, Innenseitstoß, Passen, ...
 - **Leinentore** -> Provokation eines bogenförmigen Wurfes
 - **Auf die Sitzfläche von umgedrehten Bänken/ Liegende Tore** -> Provokation flacher Schüsse, Erschwerung, ...

Die Spielvariablen mit freundlicher Genehmigung von C. Hurler

- **Anzahl der Spieler**
 - **viele Spieler** -> wenig Ballkontakte v.a. für schwächere Spieler, geringe Intensität
 - **wenig Spieler** -> viele Ballkontakte auch für schwächere Spieler, hohe Intensität (bereits das 1:1 ist eine Spielform)
- **Anzahl der Spieler jeder Mannschaft:**
 - **Überzahl**-> Vereinfachung der Spielaufgabe (gerade im Fußball sind für schwächere Spieler/ Spielanfänger große Überzahlsituationen notwendig)
 - Wechselnde **Unter- /Überzahl** durch **neutrale Spieler**: schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr und umgekehrt, Mitdenken wird gefordert, ...
 - **Unter-/Überzahl** durch **Anspielstationen** an den Spielfeldrändern: Umstellungsfähigkeit, ständig wechselndes Spielgeschehen, ...
 - **Gleichzahl** -> hohe Motivation, Wettkampfcharakter
 - **Unterzahl** -> Differenzierungsmaßnahme; erhöhter Gegner- und Zeitdruck
- ...



- **Einteilung des Spielfelds in Zonen z.B.**
 - **neutrale Zonen ohne Gegenspieler** -> Wandspiel als Doppelpasspartner
 - **Tabuzonen** -> Spieler dürfen nicht angegriffen werden; z.B. Angreifen erst in der eigenen Hälfte, Rückpass ist frei -> Vereinfachung, sicheres Kombinationsspiel, ...
- **Mehrere Spiele auf einem Spielfeld** (z.B. in Längs- und Querrichtung, 6 mal 1:1 auf einem Feld und vielen Toren) -> optimale Raumnutzung, Steigerung der Wahrnehmungsfähigkeit
- **Spielfeldform** z.B. Dreieck/ Quadrat: Umstellungsfähigkeit, Motivation, ...
- **Ballmaterial** z.B.
 - **Weiche Bälle** -> Vereinfachen die Ballbehandlung
 - **Mehrere Bälle** -> Erhöhung der Intensität
 - **nicht runde Spielgeräte** -> Koordinationsschulung, Motivation, ...
- ...

- **Vorgabe bestimmter Techniken** z.B.
 - **Ball darf nur als Aufsetzer zugespielt werden** -> Erleichterung des Fangens; Vermeidung von Bogenlampen
 - **Ball wird zugerollt** -> Reduzierung der technischen Komplexität, ...
 - **Ball darf im Fußball mit der Hand / im Hockey mit dem Fuß gespielt / gestoppt werden** -> Vereinfachung der technischen Handlung, dadurch Konzentration auf taktische Handlung, ...
- **Ballhaltezeit begrenzen** z.B.
 - **Zeitvorgabe** (Bild der „heißen Kartoffel“)
 - **Schrittregel**
 - **Ballkontaktvorgabe** -> Steigerung der Intensität, Förderung des Zusammenspiels, Erschwerung für Überzahlmannschaften, Handicap für starke Einzelspieler, ...
- **Anzahl der Abspiele innerhalb einer Mannschaft**: alle Spieler einer Mannschaft müssen vor dem Torabschluss den Ball berührt haben, jede Mannschaft muss 5 Pässe innerhalb des Teams vor dem Torabschluss gespielt haben -> Förderung des Zusammenspiels
- **Zeitvorgaben** für einen Angriff z.B. Tor muss nach 5 oder 10 Sekunden erzielt sein -> Kontertore, schneller Torabschluss, viele Torschussaktionen, ...
- Verschiedene Regelvorgaben in **unterschiedlichen Spielfeldzonen**
- Bei **Torerfolg** werden die **Seiten getauscht** -> schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr, ...
- ...

Abb.: Die Spielvariable

Regeln für ein „neues“ Spiel	
Konstitutive Regel in Bezug auf	
Inventarregeln (z. B. Größe, Gewicht, Form des Gegenstandes, der Ziele)	
Personalregeln (z. B. Spielerzahl, Rollen innerhalb der Mannschaft)	
Raumregeln (z. B. Feldgröße, Zonen, Mittelgrenzen)	
Zeitregeln (z. B. Spieldauer, Zeitnahme, Zeitbegrenzungen)	
Handlungsregeln in Bezug auf	
- das Inventar (z. B. Art der Gegenstandberührung)	
- die Akteure (z. B. Körperkontakt)	
- den Raum (z. B. Spieler außerhalb des Feldes)	
- die Zeit (z. B. Aufenthaltszeit in einem Raum)	
- motorische Handlungen (z. B. Regeln zu Techniken)	