

MotoLab

Teamkameraden

12 EINHEITEN ZUM KOOPERIEREN UND WETTBEWERB



- Leitfaden für die obere Sekundarstufe
- 12 Einheiten à 60 Minuten mit Paarwettbewerben
- Regeln, Varianten und Wettbewerbsergebnisse
- Beobachtungsraster und Wertungsblätter

Die zwölf Herausforderungen



Jede Unterrichtseinheit hat zehn Arbeitsseiten. Tippe auf den Titel, um sie in der Sammlung zu öffnen.

01	Passen und erobern	4
02	Slalom im Einklang	14
03	Im Gleichgewicht zum Ziel	24
04	Der Weg mit zwei Stimmen	34
05	Spiegelpunkte	44
06	Ein Transport, zwei Entscheidungen	54
07	Kombinierte Ziele	64
08	Drei Stationen, ein Projekt	74
09	Acht Zählzeiten, zwei Ideen	84
10	Aufprall im Einklang	94
11	Das Tor des Partners	104
12	Das Paarfinale	114

Zwei Instrumente, zwei Zwecke

Das Raster erfasst Zuhören und Beiträge der Partner. Das Ergebnisblatt erfasst Punkte und Sieg: Sozialverhalten wird nicht zu einem subjektiven Bonus.



Gemeinsam im Wettbewerb

Ein Leitfaden für Aktivitäten in Klassen, deren Mitglieder wenig aufeinander eingespielt sind.

1 • Gelegenheiten schaffen, keine Versprechen

Diese Aktivitäten bieten Gelegenheiten für Austausch und Zusammenarbeit; eine Einheit garantiert keinen Zusammenhalt. Beginne mit einfachen Aufgaben und beurteile die Reaktion der Klasse. Sammle konkrete Beispiele, ohne jemanden als „guten Freund“ einzustufen.

2 • Paare sorgfältig bilden

Die Lehrkraft teilt Partner zu und wechselt sie zwischen Einheiten, ohne öffentliche Ausgrenzung oder demütigende Paarungen. Bringe zwei zerstrittene Lernende nicht allein deshalb zusammen, um sie zur Konfliktlösung zu zwingen. Paare bleiben im Wettbewerb zusammen; beide sollen beitragen.

3 • Den Sieg eindeutig bestimmen

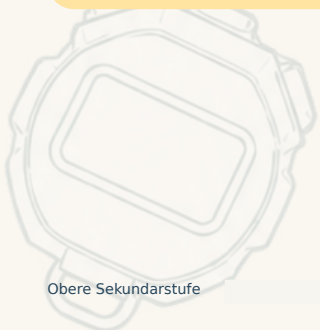
Kündige Punktkriterium, Versuche und Varianten vorher an. Paare derselben Zone benötigen vergleichbare Bedingungen. Niemand scheidet aus: Sieg oder Niederlage verändern das Teilnahmerecht nicht. Die Lehrkraft klärt Streitfälle.

4 • Eine bewältigbare Reihenfolge wählen

Beginne mit 1 und 5, fahre mit 4 und 8 fort, dann mit 2, 6 und 10; ergänze 7, 9 und 11. Einheit 3 erfordert eine Gleichgewichtsprobe und eine bewältigbare Variante für jedes Paar. Finale 12 folgt nach dem Erproben von 1, 2 und 6.

5 • Raum und Durchführung prüfen

Sechs Zonen von 6 x 4 m dienen als Richtwert: zwei Spalten und drei Reihen mit etwa 1 m Abstand benötigen etwa 13 x 14 m plus freie Außenränder. Miss die Halle aus. Bei Platzmangel Zonen reduzieren oder Durchgänge organisieren; Abstände nicht zusammendrängen.



01 Passen und erobern

60 Minuten · 24 Lernende · Gemeinsam passen, bewegen und entscheiden

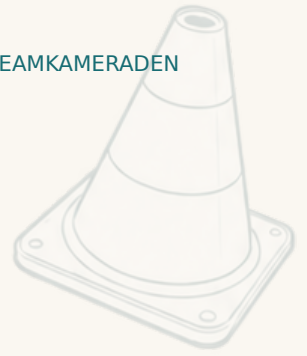
Bewegungs- und Kooperationsziele

1. Zu einem empfangsbereiten Partner passen.
2. Bewegung vor der Ausführung absprechen.
3. Ballannahmen auf beide verteilen.

ZEIT	PHASE	AUFGABE
0-8	Aufwärmen	Gemeinsam vorbereiten
8-18	Erster Versuch	Bewegung und Rollen verstehen
18-30	Steigerung	Regeln und Gültigkeit erproben
30-48	Paarwettbewerb	Drei Runden mit Rückmeldung
48-55	Revanche	Aufgabe mit eigenem Ergebnis
55-60	Abschluss	Aufräumen und austauschen

Material

Sechs weiche Bälle, 36 flache Markierungen (sechs je Zone), 24 Kegel zur Begrenzung der sechs Zonen, Stoppuhr und Ergebnisblätter.

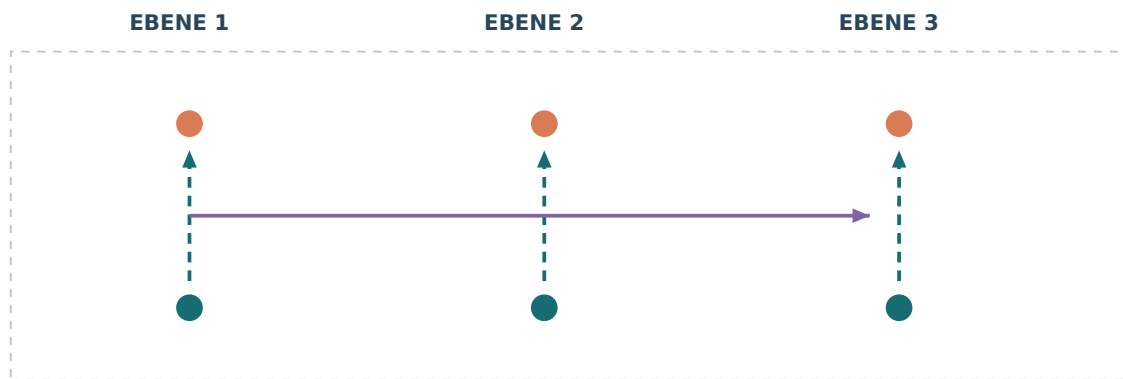


Raum, Partner und Durchgänge

Aktivitätsskizzen: entfernbare Markierungen sind keine Spielfeldlinien.

Sechs Zonen von 6 x 4 m. Je Zone drei Paare flacher Markierungen mit 2 m zwischen den Positionen, auf drei Ebenen im Abstand von 1,5 m. Nur ein Paar nutzt die sechs Markierungen; das andere wartet außerhalb.

EINE ZONE: ORGANISATION IN DRAUFSICHT



Senkrechte Striche: Pässe. Waagerechter Pfeil: gemeinsam bewegen, Ball festhalten.

Organisation der Klasse

24 Lernende: zwölf Paare und sechs Zonen, zwei Paare je Zone. Ein Paar übt, das andere beobachtet gemeinsam, erfasst das Ergebnis und bleibt außerhalb der Strecke; dann wechseln sie. Beim Stabwettbewerb üben beide Paare gleichzeitig in getrennten Bahnen nach den Signalen der Lehrkraft. Paare bleiben während einer Einheit zusammen; die Lehrkraft wechselt sie zwischen Einheiten, ohne jemanden ohne Partner zu lassen.





Vor dem Start

Erklären, vormachen und einen ersten Versuch ohne Wertung ermöglichen.

Vorführung der Lehrkraft

Fünf abwechselnde Pässe auf Ebene 1 zeigen. Vor Ebene 2 müssen beide mindestens zweimal gefangen haben. Beim Gehen bleibt der Ball ruhig in den Händen; während der Bewegung nicht werfen.

Gemeinsame Durchführungsregeln

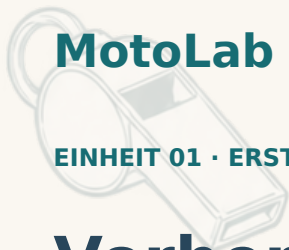
Stoppsignal = Schritt beenden und anhalten. Hindernisfreie Räume, Wartebereiche außerhalb der Bewegungsbahnen, Material vor Gebrauch prüfen. Niemand scheidet aus. Kontakte, demütigende Paarungen oder nicht ausführbare Bewegungen nicht erzwingen. Eine Anpassungsbitte ist keine Strafe.

Bei anderer Schülerzahl

Bei gerader Anzahl Paare und Durchgänge beibehalten, nötigenfalls Zonen reduzieren. Bei ungerader Anzahl kann die Lehrkraft bei kurzen Versuchen Partner sein, sofern die Aufsicht gewahrt bleibt; sonst wechseln im Dreierteam zwei Ausführende und eine beobachtende Person je Versuch. Das Trio ist eine organisatorische Anpassung und wird wegen anderer Durchgänge nicht mit Paaren gewertet.

Vor dem Wettbewerb muss jeder Partner Punktkriterium und eigene Rolle erklären können. Beobachtende Paare entscheiden Streitfälle nicht allein: Die Lehrkraft klärt und wendet dasselbe Kriterium auf alle an.





Vorbereiten und abstimmen

0-18 Minuten · Punkte erst nach dem Verstehen der Aufgabe

0-8 min

Aufwärmen zu zweit

0-2: paarweise im zugewiesenen Raum gehen. 2-5: auf Signal gemeinsam stoppen, Hände öffnen und Pass ohne Ball nachahmen. 5-8: sanfte Pässe im Stand, drei je Partner; aktive und beobachtende Paare wechseln.

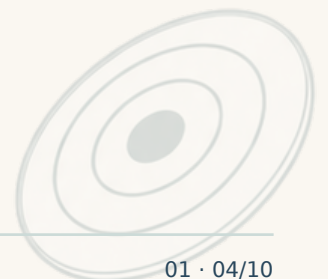
8-18 min

Erster Versuch

8-10: Vorführung. 10-16: jedes Paar übt drei Serien mit fünf Pässen auf Ebene 1, im Wechsel mit dem anderen Paar. Wer nicht empfängt, hebt vor dem Wurf eine Hand. 16-18: ein Wort für Bereitschaft wählen.

Eine konkrete Absprache

Jedes Paar wählt ein Startwort oder eine Geste sowie ein Stoppsignal. Der Partner wiederholt den Auftrag mit eigenen Worten. Spricht immer derselbe, soll der andere den nächsten Versuch erklären: Beide müssen entscheiden können.



Vor dem Wettbewerb erproben

18-30 Minuten · Klare Rollen und kontrollierte Versuche

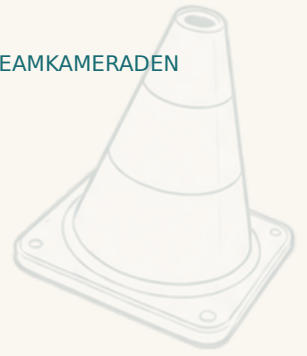
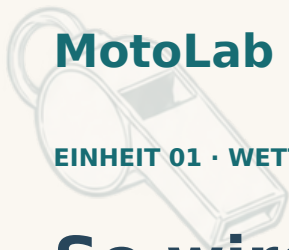
18-30 min

Steigerung

18-20: drei Ebenen vorstellen. 20-28: fünf Pässe auf Ebene 1, mit festgehaltenem Ball weitergehen, fünf auf Ebene 2 und fünf auf Ebene 3; außen gehend zu Ebene 1 zurück. Paare wechseln nach jedem Rundgang. 28-30: prüfen, wer gefangen hat und wann die Bewegung begann.



Ebene 1: ein Pass zwischen bereiten Partnern. Nur mit festgehaltenem Ball zur nächsten Ebene wechseln.



So wird gespielt und gewonnen

30-48 Minuten · Das Ergebnis gehört dem Paar

Ablauf

Im 90-Sekunden-Versuch möglichst viele Serien mit fünf Pässen abschließen. Nach gültiger Serie zur nächsten Ebene, nach Ebene 3 zurück zu Ebene 1. Jede Serie beginnt mit dem Partner, der den fünften Pass der vorherigen gefangen hat; so verteilen sich die Ballannahmen.

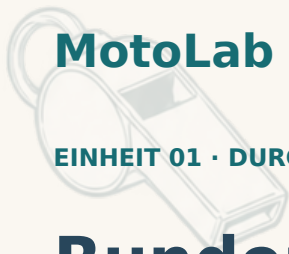
Gültigkeitsregeln

1. Fünf aufeinanderfolgende, abwechselnde Pässe; beide hinter ihren Markierungen.
2. Ball fällt: laufende Serie bei null beginnen; abgeschlossene bleiben gültig.
3. Nur mit festgehaltenem Ball und nach Absprache bewegen.
4. Ebenen 1, 2, 3 in Reihenfolge; keine auslassen.

Punkte und Sieger

Eine gültige Serie bringt 1 Punkt. Punkte der drei Runden addieren. Das Paar mit den meisten Punkten in seiner Zone gewinnt; Gleichstand = gemeinsamer Sieg. Schnellere Würfe bringen keine Zusatzpunkte.





Runden, Rückmeldung und Varianten

Eine Änderung auf einmal; gleiche Vergleichsbedingungen.

Die drei Runden

30-35: Paar A 90 Sekunden, 30 zum Wechseln, Paar B 90, 90 zum Notieren und Zurücksetzen. 35-36: Rückmeldung im Paar. 36-41: gleiches Schema, B beginnt. 41-42: Rückmeldung. 42-47: dritte Runde, A beginnt; gleiche Zeiten. 47-48: addieren und prüfen. A und B sind die zwei Paare der Zone, keine einzelnen Lernenden. Drei Fünf-Minuten-Runden plus drei Ein-Minuten-Pausen = 18 Minuten.

Rückmeldung der Lehrkraft

Prüfe, ob der Pass in erreichbarer Höhe und nach dem Signal des Empfangenden ankommt. Gibt einer das Tempo vor, soll der Partner entscheiden, wann sie weitergehen. Ein Bewegungsdetail auf einmal korrigieren.

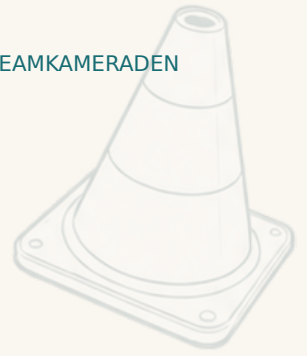
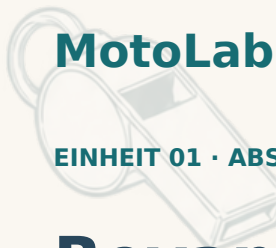
Vereinfachung

Abstand auf 1,5 m reduzieren, drei Pässe je Serie; für alle verglichenen Paare dieselbe Regel.

Anspruch erhöhen

Auf sechs Pässe erhöhen oder einen Aufprall vor dem Fangen verlangen. Regel vor den drei Runden ankündigen und auf beide Paare anwenden.





Revanche und Austausch

48-60 Minuten · Gewinnen und Miteinander lernen

Teilnahme ermöglichen

Rollenden Pass und erreichbare Fanghöhe absprechen. Paare unter vergleichbaren Bedingungen vergleichen; bei unterschiedlichen Niveaus eigene Sieger je Niveau bestimmen.

48-55 min

Eigene Herausforderung

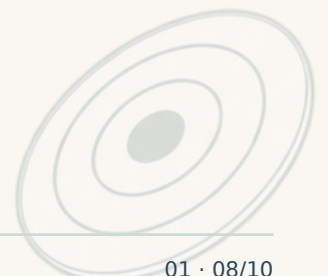
48-49: jedes Paar wählt sein Signal. 49-54: zwei 90-Sekunden-Versuche, einer je Paar; 30 Sekunden Wechsel, 90 Austausch. 54-55: Siegerpaar dieser eigenen Herausforderung und eine hilfreiche Entscheidung für beide nennen.

55-60 min

Aufräumen und Austausch

55-57: langsam gehen und paarweise aufräumen. 57-59: „Welcher Pass gab mir das Gefühl, beteiligt zu sein?“ Wer weniger sprach, antwortet zuerst. 59-60: jeder nennt einen konkreten Partnerbeitrag.

Wettbewerbsergebnis auch bei schwieriger Reflexion beibehalten. Spott und Ausgrenzung mit klarer Regel begegnen; keine erfundenen Sozialpunkte vergeben oder abziehen. Beobachtetes Verhalten dient dem Austausch und der nächsten Partnerwahl.



EINHEIT 01 · BEOBACHTUNG

Der Beitrag beider

Klasse: _____ Datum: _____

A = wartet auf das Signal · B = spricht Bewegung ab · C = bezieht den Partner ein.

Einzelcodes: 1 = mit Hilfe; 2 = unregelmäßig; 3 = durchgehend; - = nicht beobachtet. Je Feld erst Code von Partner 1, dann Partner 2 eintragen (Beispiel: 2/3). Die Daten dienen der Rückmeldung und verändern keine Wettbewerbspunkte.

PAAR	PARTNER 1 / PARTNER 2	A	B	C
01	_____	___/___	___/___	___/___
02	_____	___/___	___/___	___/___
03	_____	___/___	___/___	___/___
04	_____	___/___	___/___	___/___
05	_____	___/___	___/___	___/___
06	_____	___/___	___/___	___/___
07	_____	___/___	___/___	___/___
08	_____	___/___	___/___	___/___
09	_____	___/___	___/___	___/___
10	_____	___/___	___/___	___/___
11	_____	___/___	___/___	___/___
12	_____	___/___	___/___	___/___

Ein Beispiel zur Rückmeldung

Paar: _____ Beobachtete Handlung: _____
Was beiden half: _____
Nächstes Mal erproben: _____

In Pausen jeweils wenige Paare beobachten. Dieses Raster nicht zur Rangliste für Freundschaft, Sympathie oder persönliche Bereitschaft machen.

Wettbewerbsergebnisse

Klasse: _____ Datum: _____

Was gezählt wird

Eine gültige Serie bringt 1 Punkt. Punkte der drei Runden addieren. Das Paar mit den meisten Punkten in seiner Zone gewinnt; Gleichstand = gemeinsamer Sieg. Schnellere Würfe bringen keine Zusatzpunkte.

ZONE	PAAR	R1	R2	R3	GESAMT
1	A _____	_____	_____	_____	_____
1	B _____	_____	_____	_____	_____
2	A _____	_____	_____	_____	_____
2	B _____	_____	_____	_____	_____
3	A _____	_____	_____	_____	_____
3	B _____	_____	_____	_____	_____
4	A _____	_____	_____	_____	_____
4	B _____	_____	_____	_____	_____
5	A _____	_____	_____	_____	_____
5	B _____	_____	_____	_____	_____
6	A _____	_____	_____	_____	_____
6	B _____	_____	_____	_____	_____

Sieger der sechs Zonen: _____

Zum Hauptwettbewerb gehören nur die drei Runden 30-48. Die Aufgabe 48-55 hat ein eigenes Ergebnis. Eine zonenübergreifende Rangliste erfordert identische Räume, Materialien und Kontrollen: Dieses Blatt vergibt den Sieg innerhalb jeder Zone.