



Schulinterner Lehrplan für das Fach

Sport

Sekundarstufe I

ANNE-FRANK-GYMNASIUM

der Stadt Halver für die Sekundarstufen I und II

Halver, August 2013



Inhaltsverzeichnis

1	Aufgaben und Ziele des Faches Sport.....	3
1.1	Leitbild für das Fach Sport.....	3
1.2	Qualitätsentwicklung und –sicherung.....	4
1.3	Sportstättenangebot.....	5
1.4	Unterrichtsangebot.....	5
1.5	Fächerverbindender / fächerübergreifender Unterricht.....	6
1.6	Außerunterrichtliches Sportangebot.....	6
	1.6.1 Schulsportwettkämpfe.....	7
	1.6.2 AG – Angebote.....	7
1.7	Handlungsprogramm zur Förderung des Schwimmens.....	8
2	Schulinterner Lehrplan für die Sekundarstufe I.....	10
2.1	Grundsätze zur Schul- und Unterrichtsorganisation.....	11
2.2	Obligatorik und Freiraum.....	12
2.3	Ziele des Sportunterrichts in den beiden Kompetenzstufen.....	12
2.4	Zuordnung der Kompetenzerwartungen sowie der inhaltlichen Schwerpunkte zu den neun Bewegungsfeldern und Sportbereichen.....	14
	2.4.1 Jgs. 5 Obligatorik.....	14
	2.4.2 Jgs. 6 Obligatorik.....	15
	2.4.3 Jgs. 7 Obligatorik.....	17
	2.4.4 Jgs. 8 Obligatorik.....	18
	2.4.5 Jgs. 9 Obligatorik.....	19
2.5	Übersicht nach Bewegungsfeldern / Sportarten.....	20
2.6	Ausführliche Darstellung der Unterrichtsvorhaben.....	26
3	Leistungsanforderungen am Ende der Jahrgangsstufen 6 und 9.....	115

1 Aufgaben und Ziele des Faches Sport

1.1 Leitbild für das Fach Sport

Der Stellenwert des Faches Sport im Schulleben und im Schulprogramm des AFG Halver drückt sich im Leitbild und im Schulsportprogramm aus und ist Bestandteil des schulinternen Lehrplans.

Das AFG folgt dazu einem ganzheitlichen, salutogenetischen Leitbild, das die Freude an Bewegung, Spiel und Sport der Schülerinnen und Schüler in einer bewegungsfreudigen Schule fördern will.

Die Fachkonferenz Sport möchte bei Schülerinnen und Schülern Bewegungsfreude und Gesundheitsbewusstsein im Schulsport im Rahmen des Bildungs- und Erziehungsauftrages der Schule entwickeln. Durch ihr Schulsportkonzept möchte sie den Schülerinnen und Schülern die Ausbildung einer mündigen, bewegungsfreudigen und gesundheitsbewussten Persönlichkeit ermöglichen, um durch Bewegung, Spiel und Sport überdauernd und langfristig die Freude an der Bewegung und am Sport zu erhalten sowie Gesundheitsbewusstsein und Fitness für die Bewältigung des Alltags und zum Ausgleich von Belastung in die Lebensführung integrieren zu können. Darüber hinaus fördert sie das individuelle Interesse von Schülerinnen und Schülern am Leistungssport.

Den Schülerinnen und Schülern sollen darüber hinaus Gelegenheit gegeben werden, ihre Leistungsfreude und -bereitschaft in Wettkämpfen zu erproben und auszubilden.

Deshalb setzen sich die Lehrkräfte engagiert für die Teilnahme an Wettkämpfen und für die Bildung von Schulmannschaften ein.

Das AFG Halver fördert die Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler durch Bewegung, Spiel und Sport, so dass sie

- in der Lage sind, die eigene Motivation zur Förderung und Erhaltung von Gesundheit und Fitness überdauernd hoch zu halten und zu manifestieren,
- sich als selbstwirksam erfahren,
- Wissen über Gesundheit und Fitness im und durch Sport besitzen,
- Wissen über Gesundheit und Fitness des eigenen Körpers besitzen und diese differenziert wahrnehmen können,
- Wissen über die eigenen Lernstrategien besitzen und diese anwenden können,
- Den Umgang mit einer bewegungsfreudigen, gesunden Lebensführung konstruktiv anwenden können.

Zur Entwicklung und Förderung dieser Persönlichkeitsattribute leistet die Fachschaft Sport durch die Gestaltung des Schulprogramms einen bedeutsamen Beitrag, der dem Bildungs- und Erziehungsauftrag einer bewegungsfreudigen und gesunden Schule gerecht wird.

1.2 Qualitätsentwicklung und –sicherung

Die Fachkonferenz ist der Qualitätsentwicklung und –sicherung des Faches Sport verpflichtet. Folgende Vereinbarungen werden als Grundlage einer teamorientierten Zusammenarbeit vereinbart:

Die Fachkonferenz Sport verpflichtet sich der Qualitätsentwicklung und –sicherung des Sportunterrichts. Sie verpflichtet sich zur regelmäßigen Teilnahme an Implementationsveranstaltungen im Rahmen der Unterrichtsentwicklung und Förderung des Schulsports.

Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur Entwicklung eines Leitbildes mit dem Ziel der Förderung des Sports in der Schule.

1.3 Sportstättenangebot

Sportstätten der Schule:

Schuleigene Sporthalle (27 x 14)

Schuleigener Sportplatz mit 4 Laufbahnen/1 Sprunggrube

Im Umfeld der Schule:

Nutzung des Lehrschwimmbeckens, 6 Stunden wöchentlich

Waldgelände im unmittelbaren Umfeld der Schule

Nutzung der Sporthalle der Ganztagschule (je nach Kapazitäten)

1.4 Unterrichtsangebot

Der Sportunterricht wird in allen Klassenstufen auf der Grundlage der verbindlichen Stundentafel erteilt:

Regelunterricht der Klassen 5 - 9: 3-stündig

Einführungsphase der GOST: 3-stündig

Qualifikationsphase der GOST Grundkurs: 3-stündig

Für den Regelunterricht in der Sekundarstufe I gelten die Kernlehrpläne Sport SekI am Gymnasium in der Fassung vom 01.08.2011.

In der gymnasialen Oberstufe findet der Sportunterricht im Rahmen des Pflichtunterrichts in der Einführungsphase 3-stündig statt.

In der Jahrgangsstufe 8 wird eine Klassenfahrt mit sportlichem Schwerpunkt durchgeführt. Sportlicher Schwerpunkt ist das Skilaufen. Ansprechpartner für das Skiprojekt sind Herr Beinborn, Herr Thiesbrummel und Frau Schäfer.

1.5 Fächerverbindender/ fachübergreifender Unterricht

Das Fach Sport ist ein Unterrichtsfach das, auf Grund seiner ihm eigenen Struktur der Sachinhalte, zahlreiche Fachbereiche berücksichtigt:

Sportpsychologie, Sportpädagogik, Sportbiologie, Sportsoziologie u. v. m.

Diese Verpflichtung gilt nur begrenzt für den Sportunterricht, da viele theoriebezogene Inhalte des Faches ohnehin fachübergreifend sind.

Um die Dimension der Verbindung verschiedener Fachbereiche bewusst zu machen, zieht die Fachkonferenz eine engere Zusammenarbeit mit anderen Fächern im Rahmen des Wahlpflichtbereichs II in den Jahrgangsstufen 8 und 9 in Betracht.

Ein verbindliches fachübergreifendes / fächerverbindendes Projekt im Rahmen des Freiraums wird nicht beschlossen.

1.6 Außerunterrichtliches Sportangebot

Die Fachkonferenz empfiehlt der Schulkonferenz, Bewegung, Spiel und Sport im Schulprogramm zu verankern. Im Rahmen des außerunterrichtlichen Schulsports der Schule wird Schülerinnen und Schülern ein zusätzliches Angebot in verschiedenen Sportbereichen gemacht. Dabei ist eine Kooperation mit außerschulischen Partnerinnen und Partnern des Sports anzustreben. Ansprechpartner für Bewegung, Spiel und Sport in diesem Bereich ist Herr Wittmann.

Das AFG Halver unterstützt dabei besonders das zwischen dem Land NRW sowie dem Landessportbund verabschiedete „Bündnis für den Sport“.

Außerdem kooperiert das AFG Halver mit dem DFB.

Ziel ist die Herstellung einer Vernetzung zwischen dem DFB, dem AFG und ortsansässigen Sportvereinen, um somit die Schülerschaft auch im außerunterrichtlichen Bereich weiter zu fördern.

Ein weiteres Kernanliegen dieser AG ist eine sowohl quantitative als auch qualitative Verbesserung des Sports im Allgemeinen. Im Speziellen soll im Nachwuchsbereich ei-

ne Talentsichtung und Talentförderung stattfinden, um leistungsstarke Gruppen, welche an unterschiedlichen Wettkämpfen teilnehmen, zu bilden.

Das DFB-Stützpunkttraining legt ein besonderes Augenmerk auf den Aspekt der Koedukation.

1.6.1 Schulsportwettkämpfe

Für die Organisation, Koordination, Auswahl und Förderung des schulsportlichen Wettkampfwesens ist Herr Wittmann verantwortlicher Ansprechpartner.

Für die Schulmannschaften kann ein Vorbereitungstraining stattfinden, das dem Aushang am „Sportbrett“ zu entnehmen ist.

Benefiz-Lauf: In der Jahrgangsstufe 9 wird für die gesamte Schule in Abständen von 2 Jahren von Schulsportthelferinnen und -helfern in Abstimmung mit der Lehrkraft ein Benefiz-Lauf geplant, organisiert und umgesetzt. Der Erlös wird einem gemeinnützigen Zweck zur Verfügung gestellt.

In den Jahrgangsstufen 5 – 7 werden Bundesjugendspiele in der Leichtathletik durchgeführt.

1.6.2 AG-Angebote

Seit vielen Jahren werden am AFG Tanz AGs für die unterschiedlichen Jahrgangsstufen angeboten. In den Klassen 5 – 7 hat es sich bewährt das Konzept „Schüler unterrichten Schüler“ anzuwenden. Weiterhin wird den Schülerinnen und Schülern der Klassen 9 die Möglichkeit gegeben, in Zusammenarbeit mit einer ADTV-Tanzschule, einen Tanzkurs zu besuchen. Dieser Kurs beinhaltet zehn Doppelstunden Tanzunterricht und ein drei doppelstündiges Umgangsformenseminar. Der Abschluss des Kurses bildet ein Abschlussessen in einem Restaurant sowie der Abschlussball in der Tanzschule. Auch dem Abiturjahrgang wird die Möglichkeit gegeben, in einem 10 bzw. 12- stündigen Tanzkurs, Tanzschritte aufzufrischen bzw. neu zu erlernen. Der fächerübergreifende Aspekt des Faches Sport wird bei den regelmäßig stattfindenden Musicalaufführungen sehr deutlich. Die Sparte „Tanz“ kooperiert hier in besonderer Weise mit den Fächern Kunst, Musik und Literatur (hier: Theater). Ansprechpartnerin ist Frau Dunkel.

Arbeitsgemeinschaften, außer der von Frau Dunkel organisierten Form der Tanz AGs und der oben beschriebenen Fußball AG, werden nicht angesetzt.

1.7 Handlungsprogramm zur Förderung des Schwimmens

Schwimmen können ist wichtiger Bestandteil unserer Kultur. Schwimmen lernen und Schwimmen können bedeutet nicht nur die Fähigkeit sich und andere vor dem Ertrinken zu bewahren, sondern bedeutet insbesondere auch den Zugang zu vielen Bewegungs- und Lebensbereichen (Urlaub am Meer oder am Badensee, Wassersport, Besuch im Schwimmbad).

Die Fachkonferenz Sport verpflichtet sich deshalb zu einem umfangreichen Maßnahmenpaket:

- Die Fachkonferenz vereinbart, dass möglichst alle Schülerinnen und Schüler am Ende der Jahrgangsstufe 6 das Schwimmabzeichen in Bronze oder Silber erwerben.
- In der Klasse 8 wird dann auf das Schwimmabzeichen in Gold vorbereitet. Die Schwimmabzeichen sind im jeweiligen Personalblatt der Schülerin oder des Schülers zu dokumentieren und im Zeugnis festzuhalten. (Bemerkung z.B.: Britta hat das Schwimmabzeichen in Silber erworben).
- Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur regelmäßigen Informationsbeschaffung und Aufklärung der Schulleitung über die Situation des Schwimmens an der Schule.
- Die Fachkonferenz benennt Herrn Wittmann als Ansprechpartner zur Koordination des Schwimmens in der Schule und meldet sie der Schulleitung. Der Ansprechpartner verpflichtet sich zur regelmäßigen Fortbildung im Bereich Schwimmen und zur aktiven Umsetzung des Förderprogramms zur Stärkung des Schwimmens im Schulsportprogramm.
- Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur regelmäßigen Teilnahme an Fort- und/oder Qualifizierungsmaßnahmen für Lehrkräfte im Schwimmen.
- Die Fachkonferenz verpflichtet sich, die geschlechterspezifischen Bedürfnisse von Mädchen und Jungen im Schwimmunterricht in gleicher Weise zu berücksichtigen.
- Für Nichtschwimmer wird kein gesondertes Programm angeboten, weil die

Fachkonferenz davon ausgeht, dass alle Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 6 schwimmen können. Aus diesem Grund wird in der Stufe 5 eine Abfrage über die Schwimmfähigkeit der Schülerinnen und Schüler durchgeführt. Nichtschwimmer erhalten die Auflage, innerhalb der Stufe 5 das Schwimmen zu erlernen.

2 Schulinterner Lehrplan Sport für die Sekundarstufe I

Die Fachkonferenz Sport hat zur Sicherung des Kompetenzerwerbs in den beiden Kompetenzstufen einen schulinternen Lehrplan auf der Grundlage des Kernlehrplans Sport SekI erstellt. Dazu hat sie – unter Berücksichtigung der Schwerpunkte im Schulsportprogramm – die Obligatorik der Unterrichtsvorhaben in der Sekundarstufe I festgelegt und ein Übersichtsraaster über Unterrichtsvorhaben (UV) erstellt. Die einzelnen Bewegungsfelder bzw. Sportbereiche sind jeweils farblich markiert, so dass die Zugehörigkeit der UV zu den Bewegungsfeldern erkennbar ist.

1.	Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen
2.	Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen
3.	Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik
4.	Bewegen im Wasser - Schwimmen
5.	Bewegen an Geräten - Turnen
6.	Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste
7.	Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele
8.	Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootssport, Wintersport
9.	Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport

Die UV werden für die jeweilige Jahrgangsstufe festgelegt und sind verbindlich. Sie enthalten Ausführungen zu den jeweils angebahnten Kompetenzerwartungen sowie zu den zentralen Inhalten auf der Grundlage der leitenden pädagogischen Perspektiven. Des Weiteren werden den einzelnen Unterrichtsvorhaben methodische Entscheidungen sowie Bausteine zur Leistungsbewertung zugeordnet.

2.1 Grundsätze zur Schul- und Unterrichtsorganisation

Die Fachkonferenz empfiehlt der Schulleitung den Oberstufenunterricht aus kursorganisatorischen Gründen in den Nachmittagsbereich zu integrieren.

Die Fachkonferenz empfiehlt bei einer Dreistündigkeit das Modell „zwei plus eins“, d. h. in der Woche werden zwei Unterrichtseinheiten angeboten, bestehend aus einer Doppelstunde sowie einer Einzelstunde.

Die Fachkonferenz unterstützt die Zielsetzung der Schulleitung ausdrücklich, Arbeitsgemeinschaften sowie außerunterrichtliche Schulsportangebote durch Lehrkräfte erst dann anzubieten, wenn der Sportunterricht vollständig gemäß Stundentafel erteilt wird.

Ausnahme bilden die Tanz AG bei Frau Dunkel sowie die Fußball AG bei Herrn Wittmann.

Unterrichtskürzungen bei gleichzeitigem sportlichem Zusatzangebot werden von der Fachschaft abgelehnt.

Unterrichtskürzungen in den Jahrgangsstufe 5 - 9 sowie in der gymnasialen Oberstufe sind unbedingt zu vermeiden. Falls auf Grund schulstruktureller und/oder aktueller Gegebenheiten ausnahmsweise Unterrichtskürzungen unvermeidbar sind, müssen Ausgleichsmöglichkeiten geschaffen werden.

Die Fachkonferenz vereinbart, dass Ganztagesprojekte, die in den Lehrplan integriert werden bzw. eine einwöchige Klassenfahrt mit sportlichem Schwerpunkt, eine Ganzjahressportstunde ersetzen können (bisher Stufe 8 Skiexkursion nach St. Martin).

Sportunterricht ist gemäß Schulgesetz NRW dem Prinzip reflexiver Koedukation bei der Organisation und Gestaltung des Unterrichts verpflichtet. Die Fachschaft verpflichtet sich dazu, das Miteinander der Geschlechter bei Bewegung, Spiel und Sport zu fördern und entsprechend didaktisch zu reflektieren.

Eine zeitweise - auf einzelne Unterrichtsvorhaben beschränkte – geschlechts-homogene Gestaltung des Unterrichts kann für besondere didaktische Zielsetzungen unter Berücksichtigung reflexiver Koedukation erfolgen.

2.2 Obligatorik und Freiraum

Neben Basketball, als verbindlich festgelegte Mannschaftssportart im Rahmen der Obligatorik, hat die Fachkonferenz für die Gestaltung des Freiraums den weiteren Schwerpunkt Volleyball als zusätzliche Mannschaftssportart vereinbart. Beide Sportarten sind kontinuierlich und vertieft Gegenstand des Unterrichts. Als Partnerspiel wurde Badminton als verbindlich ausgewählt.

2.3 Ziele des Sportunterrichts in den beiden Kompetenzstufen

Der Sportunterricht in der Jahrgangsstufe 5 des Gymnasiums knüpft an die im Sportunterricht der Grundschule gewonnenen Erfahrungen an. Vorrangige Aufgabe in der Jahrgangsstufe 5 ist es, eigene Stärken zu entdecken und lernhinderliche und lernförderliche Faktoren beim sportlichen Lernprozess zu erkennen und zu verstehen. Es ist Aufgabe der Sportlehrkräfte, Schülerinnen und Schüler hierbei intensiv zu unterstützen und ggf. Eltern eingehend zu beraten. Dazu ist es erforderlich, kleine Aufgabenstellungen selbstständig oder in kleinen Gruppen zu erarbeiten sowie eigenverantwortlich durchzuführen. Dazu gehört z. B. das Aufwärmen, kleinere Präsentationen sowie „Kleine Spiele“ oder Pausenspiele selbst organisiert durchzuführen oder altersangemessen in der Schule, aber auch eigenverantwortlich organisiert, ihre konditionellen Voraussetzungen zu entwickeln und zu fördern.

Vorrangiges Ziel des Sportunterrichts in den Jahrgangsstufen 5 und 6 ist die Förderung der Wahrnehmungsfähigkeit sowie der Kooperations- und Teamfähigkeit. Leitende pädagogische Perspektiven im Sport der Erprobungsstufe sind dementsprechend die Perspektive „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungs-erfahrungen erweitern“ (A) sowie die Perspektive „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ (E). Unter diesen Perspektiven geht es einerseits darum, noch unbekannte Bewegungen zu erfahren und kennen zu lernen, aber auch die eigene Wahrnehmungsfähigkeit zu verbessern und Bewegung, Spiel und Sport und seine positiven Auswirkungen auf junge Menschen erfahrbar zu machen. Darüber hinaus ermöglicht sportliches Handeln, dass unter der Perspektive A Spannung und Genuss, Freude und Entspannung beim Sport erfahren werden können, aber auch negative Emotionen auftreten können, die es zu bewältigen gilt.

Außerdem soll das gemeinsame Mit- und Gegeneinander beim sportliche Handeln einerseits einen Beitrag dazu leisten, miteinander zu kooperieren und gemeinsam Sport zu treiben, andererseits aber auch beim Wettkämpfen fair und rücksichtsvoll miteinander umzugehen und teamorientiert zu handeln.

Im Sportunterricht der Jahrgangsstufen 7-9 sollen sich die Schülerinnen und Schüler zunehmend mit gesundheitlichen Wirkungsweisen des Sporttreibens auseinandersetzen und ihre Wahrnehmungsfähigkeit in diesem Bereich weiter differenzieren. Darüber hinaus ist die intensive Auseinandersetzung mit dem Leistungsbegriff in den verschiedenen Bewegungsfeldern und Sportbereichen von Bedeutung. So ist es eine wichtige Aufgabe des Sportunterrichts in diesen Jahrgangsstufen, die Lern- und Leistungsbereitschaft und -fähigkeit zu entwickeln und kontinuierlich auszubauen. Lehrkräfte am AFG sehen es als ihre pädagogisch herausfordernde Aufgabe an, die Leistungsbereitschaft zu fördern, andererseits aber auch weniger leistungsstarke Schülerinnen und Schüler in ihrem Selbstwertgefühl zu stärken und ihnen Bereiche des Sports zu erschließen, die es ihnen ermöglichen, individuelle Sinnperspektiven und eigene Vorlieben sportlichen Handelns zu entdecken und zu nutzen.

Die Fachschaft Sport hat für alle Jahrgangsstufen sowie für alle Bewegungsfelder und Sportbereiche Unterrichtsvorhaben entwickelt, die einen kontinuierlichen und vertieften Aufbau von Bewegungs- und Wahrnehmungs-, Methoden- und Urteilskompetenz vor dem Hintergrund inhaltlicher Schwerpunkte aus den Inhaltsfeldern ermöglichen.

Im Folgenden werden diese Übersichten dargestellt, welche die Dauer des Unterrichtsvorhabens, seine intentionale Ausrichtung durch pädagogische Perspektiven sowie damit einhergehende inhaltliche Zielsetzungen verdeutlichen. Die Kompetenzerwartungen sowie die konkreten inhaltlichen Schwerpunkte werden im Einzelnen in einer Übersicht dargestellt.

Für die jeweilige Lehrkraft soll es hierzu einzelne Unterrichtskarten geben, die über die oben genannten Inhalte (Vorderseite) informieren. Auf der Rückseite werden die didaktischen und methodischen Schwerpunkte sowie mögliche Aufgabenformate, Aussagen zu Lernerfolgsüberprüfungen und zur Leistungsbewertung als gemeinsame Absprache in der Fachkonferenz zum Unterrichtsvorhaben festgeschrieben werden.

Die unterschiedlichen Farben markieren die einzelnen Bewegungsfelder und Sportbereiche, die dem jeweiligen UV zu Grunde liegen.

2.4 Zuordnung der Kompetenzerwartungen sowie der inhaltlichen Schwerpunkte zu den neun Bewegungsfeldern und Sportbereichen

Die Zuordnung der Unterrichtsvorhaben verdeutlicht einerseits den kumulativ aufgebauten Kompetenzzuwachs, andererseits die Anzahl der UV und deren intentionale Ausrichtung nach pädagogischen Perspektiven.

Die Fachkonferenz Sport des AFG Halver hat die Vereinbarung getroffen, nicht alle Bewegungsfelder und Sportbereiche in gleicher Quantität zu unterrichten. Dem Gedanken eines Kernlehrplans folgend wurden ganz bewusst qualitative und quantitative Entscheidungen zu Gunsten einzelner Bewegungsfelder und Sportbereiche getroffen.

2.4.1 Jgs. 5 Obligatorik

1. Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele erproben, Belastungssituationen erkennen und verstehen
2. Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden
3. Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden
4. Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden
5. Weitwerfen gar nicht so schwer – wie weites Werfen gelingen kann
6. Ganz schön aus der Puste – Mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können
7. Rolle, Handstand, Rad – grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden erwerben und in einer Kür verbinden
8. Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet entwickeln und bewältigen
9. Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen – einfache technisch-koordinative Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation nutzen

10. Hip-Hop, Breakdance und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen

11. Das Rollbrett als Spiel-, Sport- und Freizeitgerät – Bewegungsräume und Bewegungsvielfalt mit dem Rollbrett (wieder-)entdecken

12. Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen

(99 Stunden)

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
1	1.1	A D	5	2			1, 2			1		
2	2.1	E F	6	1, 2, 3	1	1					1, 2, 3	1
3	3.1	A B	6	1, 2	1, 2	1	1, 2	2				
4	3.2	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
5	3.3	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
6	3.4	ADF	6	3	1, 2	1	1			1, 2, 3		2
7	5.1	A B	12	1, 2, 3	1, 2	1	1, 3	1				
8	7.1	A E	12	1, 2, 3, 4	1, 2		1, 2, 3				1	
9	6.1	A B	8	1, 2	1, 2	1	1, 2	1, 2				
10	6.2	BEF	12	1, 2, 3	1, 2	1		1, 3			1, 2	3
11	8.1	ACF	10	1, 2	1	1	1		1, 2			1
12	3.5	ACD	10	4	1, 2	2	1		1, 2, 3	3		

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

2.4.2 Jgs. 6 Obligatorik

13. Kunststücke im Wasser – Grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen

14. Vom Bauch auf den Rücken – beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern

15. Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten
16. Tauchen – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen
17. Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können
18. Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten - allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen
19. Mit dem Partner spielen – allgemeine Spielfähigkeit in Partnerspielen in Spielformen mit und gegeneinander regelgeleitet entwickeln und bewältigen
20. Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen
21. Systematisch und strukturiert spielen lernen - grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeit in Kleinen Spielen anwenden
22. Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen – Zweikämpfe spielerisch vorbereiten und beim Gegeneinander kooperieren
23. Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? – Stärken und Schwächen psychophysischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen

(93 Stunden)

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
13	4.1	A	8	1	1		1, 2, 3					
14	4.2	A	12	1, 2	1		1, 2, 3					
15	4.3	A C	6	4	1	1	1		1,2,3			
16	4.4	AC	6	1, 4	1, 2	1	1, 3		2, 3			
17	4.5	DF	8	3		1				1, 2, 3		2, 3
18	1.2	A F	8	1	1		1					1
19	7.2	A E	12	1, 2, 3, 4		1	1, 2, 3				1	
20	5.2	A C	10	1, 2, 4	1, 2		1, 2		2, 3			
21	2.2	AEF	10	1, 2	1	1	1, 3				1, 2, 3, 4	1
22	9.1	A E	8	1, 2	1, 2	1	1				1, 3	

23	1.3	A D	5	2, 3		1	1, 2			1		
----	-----	-----	---	------	--	---	------	--	--	---	--	--

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

2.4.3 Jgs. 7 Obligatorik

24. Die gegnerischen Spieler überlisten – komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln
25. Sport ist so vielseitig! – Anforderungsspezifische Aufwärmphasen erarbeiten und durchführen
26. Mit Sicherheit! – Die Sprunghocke am Kasten sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen
27. Akrobatische Kunststücke – Eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten
28. Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen
29. Festhalten und Befreien – Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und im kontrollierten Kampf anwenden
30. „Fit in Form“ - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen
(70 Stunden)

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
24	7.3	E	12	1, 2	1, 2	1					1, 2, 3, 4	
25	1.4	A F	8	1, 2	1, 2		1, 2					1
26	5.3	A F	10	1, 2, 4	1, 3		1, 2, 3					1
27	5.4	A B	10	3	1, 2, 3	2	1, 2, 3	1, 2				
28	3.6	A	10	1, 2	2		1, 2, 3					
29	9.2	A E	8	1, 2	1, 2	1, 2	1				1, 2, 3, 4	
30	6.3	B F	12	1, 2, 4	1	1		1, 2				2,3

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die

Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

2.4.4 Jgs. 8 Obligatorik

31. Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen
32. Was macht die Unterschiede der Spiele aus – Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern
33. Sicher auf Ski und Piste – beim Skifahren vielfältige Herausforderungen sicher und geschickt meistern
34. Komplexere Anforderungen im ausgewählten Partnerspiel bewältigen – Spielsituationen wahrnehmen und technisch-koordinativ sowie taktisch – kognitiv angemessen handeln
35. Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten
36. Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen
37. Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen
38. „Ich will besser werden!“ – in Kraul- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende schwimmen können

(70 Stunden)

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
31	7.4	D E	8	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	
32	2.3	A E	8	1, 2	1		1				1, 2, 3, 4	
33	8.2	A F	8	1, 2	1	1, 2	1, 2					1, 2
34	7.5	A E	14	1, 2	1, 2	1	1, 2, 3				1, 3, 4	
35	3.7	D E	12	1, 4	1, 2	1				1, 2, 3	4	
36	4.6	F D	10	1, 2, 3	1	1				1, 2		2, 3
37	4.7	A F	4	4		1	1					1, 2, 3
38	4.8	A D	6	1, 2			1, 2, 3			1, 2		

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

2.4.5 Jgs. 9 Obligatorik

39. Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – einfache Tests und Grundprinzipien des Trainings sowie eine weitere Entspannungstechnik kennen lernen und anwenden

40. Wie spielt man denn eigentlich woanders? – Spiele anderer Kulturen erproben und verstehen

41. Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden

42. Schwitzen mit Seil und Musik – tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitnessgymnastik angemessen nutzen

43. Wir planen ein Turnier für die Klasse(n) und erproben es! – ein Turnier (für die eigene Klasse oder Jahrgangsstufe) sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren

44. Fit und gesund! – Ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

(60 Stunden)

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
39	1.5	ADF	12	2, 3	1, 2	1, 2	1, 2			1, 2		1
40	2.4	A E	8	3	1	1	1				1, 2, 3, 4	
41	5.5	A C	10	2	2, 3	1	1, 2		1, 2, 3			
42	6.4	B F	12	1, 2, 3, 4	1	1, 2		1, 2, 3				2, 3
43	7.6	E	10	1, 2	3	2					1, 2, 4	
44	3.8	ADF	8	3	2	1	1			1, 2, 3		2, 3

Legende: UV = Unterrichtsvorhaben; BF = Bewegungsfeld/ Sportbereich; PP = Pädagogische Perspektiven; Std. = Stunden; BWK = Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz; MK = Methodenkompetenz; UK = Urteilskompetenz; IF (a – f) = Inhaltsfelder (die Kleinbuchstaben verkörpern die Inhalte der Pädagogischen Perspektiven; die Kleinbuchstaben sind inhaltlich dementsprechend analog zu den Pädagogischen Perspektiven zu verstehen)

2.5 Übersicht nach Bewegungsfeldern / Sportarten

(Legende zu den Tabellen vgl. 2.4)

Bewegungsfeld 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

1. Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele erproben, Belastungssituationen erkennen und verstehen
2. Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten - allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen
3. Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? – Stärken und Schwächen psychophysischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen
4. Sport ist so vielseitig! – Anforderungsspezifische Aufwärmphasen erarbeiten und durchführen
5. Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – einfache Tests und Grundprinzipien des Trainings sowie eine weitere Entspannungstechnik kennen lernen und anwenden

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
1	1.1	AD	5	2			1, 2			1		
18	1.2	A F	8	1	1		1					1
23	1.3	A D	5	2, 3		1	1, 2			1		
Ende Jahrgangsstufe 9												
25	1.4	A F	8	1, 2	1, 2		1, 2					1
39	1.5	ADF	12	2, 3	1, 2	1, 2	1, 2			1, 2		1

Bewegungsfeld 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

6. Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden
7. Systematisch und strukturiert spielen lernen - grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeit in Kleinen Spielen anwenden
8. Was macht die Unterschiede der Spiele aus – Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern

9. Wie spielt man denn eigentlich woanders? – Spiele anderer Kulturen erproben und verstehen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6:												
2	2.1	E F	6	1, 2, 3	1	1					1, 2, 3	1
21	2.2	AEF	10	1, 2	1	1	1, 3				1, 2, 3, 4	1
Ende Jahrgangsstufe 9:												
32	2.3	A E	8	1, 2	1		1				1, 2, 3, 4	
40	2.4	A E	8	3	1	1	1				1, 2, 3, 4	

Bewegungsfeld 3: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

10. Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden
11. Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden
12. Weitwerfen gar nicht so schwer! – Wie weites Werfen gelingen kann
13. Ganz schön aus der Pustel!? – Mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können
14. Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen
15. Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen
16. Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten
17. Fit und gesund! – Ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
3	3.1	A B	6	1, 2	1, 2	1	1, 2	2				
4	3.2	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
5	3.3	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				

6	3.4	ADF	6	3	1, 2	1	1			1, 2, 3		2
12	3.5	ACD	10	4	1, 2	2	1		1, 2, 3	3		
Ende Jahrgangsstufe 9												
28	3.6	A	10	1, 2	2		1, 2, 3					
35	3.7	D E	12	1, 4	1, 2	1				1, 2, 3	4	
44	3.8	ADF	8	3	2	1	1			1, 2, 3		2, 3

Bewegungsfeld 4: Bewegen im Wasser - Schwimmen

18. Kunststücke im Wasser – Grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen
19. Vom Bauch auf den Rücken – beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern
20. Wasserspringen ohne Angst und Übermut – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten
21. Tauchen – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen
22. Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können
23. Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen
24. Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen
25. Ich will besser werden – in Kraul- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende schwimmen können

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
13	4.1	A	8	1	1		1, 2, 3					
14	4.2	A	12	1, 2	1		1, 2, 3					
15	4.3	A C	6	4	1, 2	1	1		1, 2, 3			
16	4.4	AC	6	1,4	1, 2	1	1,3		2,3			

17	4.5	DF	8	3		1				1, 2, 3		2, 3
Ende Jahrgangsstufe 9												
36	4.6	F D	10	1, 2, 3	1	1				1, 2		2, 3
37	4.7	A F	4	4		1	1					1, 2, 3
38	4.8	A D	6	1, 2			1, 2, 3			1, 2		

Bewegungsfeld 5: Bewegen an Geräten - Turnen

26. Rolle, Handstand, Rad – grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden erwerben und in einer Kür verbinden

27. Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen

28. Mit Sicherheit! - Die Sprunghocke am Kasten sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen

29. Akrobatische Kunststücke – Eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten

30. Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
7	5.1	A B	12	1, 2, 3	1, 2	1	1, 3	1				
20	5.2	A C	10	1, 2, 4	1, 2		1, 2		2, 3			
Ende Jahrgangsstufe 9												
26	5.3	A F	10	1, 2, 4	1, 3		1, 2, 3					1
27	5.4	A B	10	3	1, 2, 3	2	1, 2, 3	1, 2				
41	5.5	A C	10	2	2, 3	1	1, 2		1, 2, 3			

Bewegungsfeld 6: Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste

31. Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen – einfache technisch-koordinative Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation nutzen

32. Hip-Hop, Breakdance und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen

33. „Fit in Form“ - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen

34. Schwitzen mit Seil und Musik – tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-gymnastik angemessen nutzen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
9	6.1	A B	8	1, 2	1, 2	1	1, 2	1, 2				
10	6.2	BEF	12	1, 2, 3	1, 2	1		1, 3			1, 2	3
Ende Jahrgangsstufe 9												
30	6.3	B F	12	1, 2, 4	1	1		1, 2				2,3
42	6.4	B F	12	1, 2, 3, 4	1	1, 2		1, 2, 3				2, 3

Bewegungsfeld 7: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

35. Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet entwickeln und bewältigen

36. Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Partnerspielen taktisch sicher und regelgerecht entwickeln und bewältigen

37. Die gegnerischen Spieler überlisten – komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln

38. Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen

39. Komplexere Anforderungen im ausgewählten Partnerspiel bewältigen – Spielsituationen wahrnehmen und technisch - koordinativ sowie taktisch – kognitiv angemessen handeln

40. Wir planen ein Turnier für die Klasse(n) und erproben es! – ein Turnier (für die eigene Klasse oder Jahrgangsstufe) sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
8	7.1	A E	12	1, 2, 3, 4	1, 2		1, 2, 3				1	
19	7.2	A E	12	1, 2, 3, 4		1	1, 2, 3				1	
Ende Jahrgangsstufe 9												
24	7.3	E	12	1, 2	1, 2	1					1, 2, 3, 4	
31	7.4	D E	8	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	
34	7.5	A E	14	1, 2	1, 2	1	1, 2, 3				1, 3, 4	
43	7.6	E	10	1, 2	3	2					1, 2, 4	

Bewegungsfeld 8: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport

41. Das Rollbrett als Spiel-, Sport- und Freizeitgerät – Bewegungsräume und Bewegungsvielfalt mit dem Rollbrett (wieder-)entdecken
42. Sicher auf Ski und Piste – beim Skifahren vielfältige Herausforderungen sicher und geschickt meistern

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
11	8.1	ACF	10	1, 2	1	1	1		1, 2			1
Ende Jahrgangsstufe 9												
33	8.2	A F	8	1, 2	1	1, 2	1, 2					1, 2

Bewegungsfeld 9: Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

43. Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen – Zweikämpfe spielerisch vorbereiten und beim Gegeneinander kooperieren
44. Festhalten und Befreien – Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und im kontrollierten Kampf anwenden

<i>UV</i>	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
Ende Jahrgangsstufe 6												
22	9.1	A E	8	1, 2	1, 2	1	1				1, 3	
Ende Jahrgangsstufe 9												
29	9.2	A E	8	1, 2	1, 2	1, 2	1				1, 2, 3, 4	

2.6 Ausführliche Darstellung der Unterrichtsvorhaben

Zur besseren Übersicht und zur sinnvollen Anwendung für den Alltag, sind die Unterrichtsvorhaben im Folgenden nach Jahrgangsstufen sortiert.

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 1.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<i>A D</i>	<i>5.1</i>	<i>5</i>	<i>BF 3.1</i>	<i>1</i>

Sich zusammen anstrengen und Spaß haben - bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssymptome erkennen und verstehen

Kompetenzerwartungen: BWK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, d 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)*

Leistung (d)

- *Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (1)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 1.1: Sich zusammen anstrengen und Spaß haben - bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssymptome erkennen und verstehen (5 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuelle Leistungsfähigkeit wahrnehmen und einschätzen • Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauerleistungsfähigkeit • Kraft • Schnelligkeit 	<p>Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Training als Merkmal der Leistungsverbesserung • Lauf ABC 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Runden-, Streckenläufe, Kurze Sprintläufe • Zeitläufe • Staffelläufe (z.B.: 1-2-3-4-5 - Rundenstaffeln) 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufgeschwindigkeit <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen ohne Unterbrechung • Kreativität der Spielentwicklung

Bewegungsfeld/Sportbereich 2.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>	EF	5.2	6	BF 7	2

Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden

Kompetenzerwartungen BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten ausprägen und situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden (1)*
- *kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele - auch eigenverantwortlich - fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern (2)*
- *kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln - orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial - selbständig spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen (3)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) - auch außerhalb der Sporthalle - initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern (1)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: e 1, e 2, e 3, f 1

Kooperation und Konkurrenz

- **Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)**
- **soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen, (2)**
- **(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)**

Gesundheit (f)

Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Thema des UV 2.1: Welche (Pausen-)Spiele machen am meisten Spaß? - verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen, Regeln sinnvoll variieren und Lieblingsspiele (er-)finden (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen der fünf koordinativen Fähigkeiten nach Hirtz in kleinen Spielen • Eigenständige Entwicklung von Kriterien für ein gutes Spiel • Gruppeninterne Entwicklung und Erprobung eines Pausenspiels entsprechend der zugeteilten koordinativen Fähigkeiten • Reflexion über entwickelte und erprobte Spiele sowie Überarbeitung der Spiele hinsichtlich der koordinativen Fähigkeit, aber auch der Umsetzbarkeit, des Spaßfaktors und der Sicherheit (bzw. weiterer Kriterien s.o.) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reaktions-, Gleichgewichts-, Rhythmus-, räumliche Orientierungs- und kinästhetische Differenzierungsfähigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Zur Vorstellung der Spiele im Gruppenpuzzle • Wie erkläre wir anderen unser Spiel? - Herstellen von Spielbeschreibungen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenpuzzle 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele • Selbst entwickelte kleine Spiele unter Beachtung von Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial und Raum <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten der Variation von Spielidee, Spielregeln, Personenzahl (Ersatzspieler, Helfer), Spielmaterial und Raum 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitarbeit in der Gruppe / im Prozess der Spielentwicklung und -vorstellung • Eigenverantwortliche Durchführung des Spiels • Faires, teamorientiertes, sicherheitsbewusstes Spiel <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielpräsentation / Spielbeschreibung <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klarheit und Umsetzbarkeit der Spielbeschreibung / des Spiels

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. des UV
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	A B	<i>5.3</i>	<i>6</i>	<i>BF 1.1 - 1.3</i>	<i>3</i>

Laufen über Stock und Stein - Laufen in seiner Vielfalt anwenden

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf- ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen (1)*
- *leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)*
- *grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die individuelle Gestaltung des Lauf tempos bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, b 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)***

Bewegungsgestaltung (b)

Variationen von Bewegung (z. B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - LA

Thema des UV 3.1: Laufen über Stock und Stein - Laufen in seiner Vielfalt anwenden (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Individuelle anaerobe / aerobe Belastungen wahrnehmen und die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen • Anpassung der Laufgeschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit • Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anaerob / aerob • Puls / Herzfrequenz • Kreislauf 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen als Übungsformen auch zur Leistungssteigerung • Beobachtungsbögen, Selbstversuche zu körperlichen Merkmalen beim ausdauernden und schnellen Laufen • Kleine Wettkämpfe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • relative + normierte Leistungsmessung et al. • Beobachtungsbögen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Runden-, Streckenläufe • Zeitschätzläufe, Zeitungslauf • Staffelläufe • Vielfältige Laufspiele <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf ABC 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsdienliches Verhalten • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 Minuten Ausdauerlauf <p>Kriterium: Laufen ohne Unterbrechung</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	A B	5.4	6	BF 1.1 - 1.3	4

Große Sprünge machen - Springen in seiner Vielfalt anwenden

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK 2, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf- ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen (1)*
- *leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)*
- *grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, b 1, b 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

Bewegungsgestaltung (b)

- **Gestaltungsformen und Kriterien (1)**
- **Variationen von Bewegung (z. B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)**

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik

Thema des UV 3.2: Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Die individuelle Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit anderer wahrnehmen und einschätzen können • Bewegungsablauf des Weitsprungs erlernen • Absprünge mit Absprunghilfe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kraft, Schnelligkeit • Physis • Hocksprung und Hangtechnik 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielformen als Übungsformen zur Leistungssteigerung • Gruppenarbeit zur Kriterienfindung für Leistungsbewertung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit • Training als Merkmal von Leistungsverbesserung 	<ul style="list-style-type: none"> • Vielfältige Sprintsprünge (z.B. aus dem Sitzen, Liegen, Stehen... heraus) • Sprungspiele, bzw. Spiele zur Kräftigung der Beinmuskulatur (ggf. überlappend und kombiniert mit Sprintsprünge) • Springen mit variierenden Anläufen • Ausdauerlauf 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsdienliches Verhalten • Anstrengung • Durchhaltevermögen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weitsprung <p>Anmerkungen: Die punktuellen Leistungsbewertungen können variieren, je nach Arbeitsergebnissen (Diff. in J/M,)</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	A B	5.5	6	BF 1.1 - 1.3	5

Weitwerfen ... gar nicht so schwer! - Wie weites Werfen gelingen kann

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK 2, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf- ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen (1)*
- *leichtathletische Disziplinen (u. a. Sprint, Weitsprung, Ballwurf) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)*
- *grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, b 1, b 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

Bewegungsgestaltung (b)

- **Gestaltungsformen und Kriterien (1)**
- **Variationen von Bewegung (z. B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)**

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 3.3: Weitwerfen ... gar nicht so schwer! - Wie weites Werfen gelingen kann (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Anforderungen beim Werfen: Wurfbewegungen variieren • grundlegende Unterscheidung des Werfens und Stoßens • Phasierung von Wurfbewegungen • Bewegungsmerkmale beim Werfen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen: Anlauf, Auftakt, An gleiten; Abwurf-Stoßen; Flugphase; Lan dung • Bewegungsmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren: Experi mentieren mit unterschiedlichen Wurfge räten - Erproben verschiedener Wurf- und Stoßformen • Erstellen einer Übersicht zur Systemati sierung des Werfens und Stoßens <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethode</p> <p>Erproben und Experimentieren</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Werfens und Stoßens: weit werfen und stoßen, hoch werfen, hoch-weit werfen, vorwärts- / rückwärts werfen, aus der Drehbewe gung werfen • Werfen und Stoßen im Rahmen leichtath letischer Disziplinen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurf - ABC 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zum Wurf-ABC demonstrieren und beschreiben • selbstständige Nutzung des Lauf-, Sprung- und Wurf-ABCs zum Aufwärmen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Wurf -ABC <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation - Wurf - ABC <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsqualität • Variation

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	A D F	5.6	6	BF 4.5 u. 4.6	6

Ganz schön aus der Pustel!? - mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können

Kompetenzerwartungen: BWK 3, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben (3)*

Methodenkompetenz (MK)

- *leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)*
- *grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die individuelle Gestaltung des Lauftempos bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, d 1, d 2, d 3, f 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**

Leistung (d)

- *Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)*
- *Methoden zur Leistungssteigerung (2)*
- *Differenziertes Leistungsverständnis (relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)*

Gesundheit (f)

- *Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)*

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 3.4: Ganz schön aus der Puste - mit Freude und ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • individuelle anaerobe/ aerobe Belastungen wahrnehmen und die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen • Anpassung der Laufgeschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit • Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • anaerob - aerob 	<p>Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen: auf der Suche nach sinnvollen gemeinsamen Zielen • Beobachtungsbogen zu körperlichen Merkmalen beim Sprinten/ bzw. ausdauerndem Laufen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen- Staffelspiele (Schülerinfo) • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Runden-, Streckenläufe • Zeitläufe • Staffelläufe (z.B.: 1-2-3-4-5 - Rundenstaffeln) 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportliches Engagement • Durchhaltevermögen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine nicht - normierte MZA I (bis 10 Minuten) erbringen <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufen ohne Unterbrechung

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	A B	5.7	12	BF 6.1	7

Rolle, Handstand, Rad - grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden erwerben und in einer Kür verbinden

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *eine für das Turnen grundlegende Muskel- und Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (1)*
- *technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (u. a. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (2)*
- *am Boden, Sprunggerät, Reck oder Barren, Bank oder Balken in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, balancieren, springen, hängen und schwingen sowie Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen verbinden (3)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben (1)*
- *sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *turnerische Präsentationen einschätzen und nach ausgewählten Kriterien (z. B. Schwierigkeit, Ausführungsqualität) bewerten (1)*

Inhaltsfeld/er - Inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, b 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

Bewegungsgestaltung (b)

- Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 5 Bewegen an Geräten - Turnen

Thema des UV 5.1: Rolle, Handstand, Rad - grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden erwerben und in einer Kür verbinden (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen für motorische Fähigkeiten erarbeiten • Bewegungserlebnis erfahren • Motivation und Freude am Können hervorrufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Indirekte bzw. technische Bewegungshilfen • Richtige Griffart • Aufbau und Sicherung der Geräte • Einschätzung der eigenen Fähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherer Umgang mit gefahrenträchtigen Situationen • Fähigkeiten visuelle Informationen in Handlungsabläufe umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Rollen aus der Bauch- oder Rückenlage, Knie- oder Hockstand • Handstand evtl. auch Handstandabrollen • Rad • Standwaage als Zwischenelement • Erstellen einer Kür mit den erlernten Elementen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Radschlag • Standwaage • Schrittsprung • Nachstellschritt • Abrollen 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfsbereitschaft während der Übungsphasen • Grad der Anstrengung • Umsicht beim Auf - und Abbau der Geräte • Unterrichtsdienliches Verhalten <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine selbst erstellte Kür turnen (Rolle, Handstand, Rad) <ol style="list-style-type: none"> 1. Körperspannung 2. Schwierigkeitsgrad 3. Ästhetik

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (hier: Basketball)</i>	<i>A E</i>	<i>5.8</i>	<i>12</i>	<i>BF 2</i>	<i>8</i>

Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! - einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet entwickeln und bewältigen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, BWK 4, MK 1, MK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern (1)*
- *sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern, taktisch angemessen verhalten (2)*
- *grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären (3)*
- *ein großes Mannschaftsspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden (1)*
- *grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, e 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)***
- ***Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)***

Kooperation und Konkurrenz (e)

- Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV 7.1: Ich kann im Team mit- und gegeneinander spielen! - einfache Aufgaben in Mannschaftsspielen taktisch sicher und regelgeleitet entwickeln und bewältigen (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Hinführung zum Zielspiel Basketball (UV 21) auf spielerischem Weg • Förderung des selbstbewussten Auftretens und Durchsetzungsvermögens der SuS sowohl in der Kleingruppe, als auch vor der Klasse 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel (Parteiballspiel) ohne Zielrichtung frei spielen lassen, einzige Vorgabe: Spielfeld und Spielidee • Königsball (Schüler auf Kasten als Zielpunkt)→ SuS sollen Regeln entwickeln (Dribbeln, Schritte, von wo Zuspiel zum König) • Königsball mit Basketballkörben→ Taktiken, evtl. Basketballregeln einführen • Netball 	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele vom Lehrer vorgegeben • Kleine Spiele durch Regeln von SuS entwickelt <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regelfindung nach Diegel 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsdienliches Verhalten • Absprachefähigkeit • Hilfsbereitschaft • Teamfähigkeit • Spielfähigkeit unter Berücksichtigung der selbstentwickelten Regeln

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 6.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	A B	5.9	8	BF 5.1	9

Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen - einfache technisch-koordinative Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation nutzen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben (1)*
- *grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen (1)*
- *einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, b 1, b 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)***

Bewegungsgestaltung (b)

- ***Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)***

- Variationen von Bewegung (z.B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Thema des UV 6.1: Gymnastisches Laufen, Hüpfen und Springen – einfache technisch-koordinative Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation nutzen (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Alternative anbieten: a) Gymnastik mit dem Band b) Ballkorobics • in beiden Angeboten: Gestaltung einer Kür als Ziel • in beiden Angeboten: Konditionsaspekte • unterrichtsbegleitende gegenseitige Beobachtung der Kür nach vorgeschriebenen Kriterien mit dem Ziel der Verbesserung 	<ul style="list-style-type: none"> • Indirekte bzw. technische Bewegungshilfen (z.B. Abbildungen von Bewegungsabläufen, Techniken) • Entscheidung zwischen Einzelkür mit Band oder Ballkorobic/ Band -Kür in Kleingruppen • Reduktion bei Ballkorobic auf überschaubare Anzahl 	<p>Gegenstände für Ballkorobic</p> <ul style="list-style-type: none"> • beidfüßig, einbeinig, alternierend • am Ort, in Bewegung, vw., sw, rw • großen Ball, kleinen Ball etc. • ggf. auch Partnerarbeit mit 1 oder 2 Bällen <p>Gegenstände für das Band</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführung nach Musik, • Armarbeit • Beinarbeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beats 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfsbereitschaft • Grad der Anstrengung • Unterrichtsdienlichkeit <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine selbst erstellte Kür präsentieren • Ballgefühl • Koordination <p>Kriterien je nach Alternative: Schwierigkeit, Anzahl, Übergänge, Synchronität, usw.</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	B E F	5.10	12	---	10

Hip-Hop, Breakdance und Co. - gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben (1)*
- *grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden (2)*
- *grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben (3)*

Methodenkompetenz (MK)

- *durch zielgerichtetes Erproben und Experimentieren einfache Bewegungs- oder Gestaltungsaufgaben lösen (1)*
- *einfache ästhetisch-gestalterische Bewegungsgestaltungen präsentieren (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *einfache ästhetisch-gestalterische Präsentationen nach ausgewählten Kriterien bewerten (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: b 1, b 3, e 1, e 2, f 3

Bewegungsgestaltung (b)

- **Gestaltungsformen und Kriterien (1)**
- **Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte (3)**

Kooperation und Konkurrenz (e)

- **Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)**
- **soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)**

Gesundheit und Gesundheitsverständnis (f)

- **unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)**

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 6 Gestalten, tanzen, darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste

Thema des UV 6.2: Hip-Hop, Breakdance und Co. – gemeinsam Musik und Rhythmus in Bewegung umsetzen (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • eine kurze Hip-Hop Choreographie mit unterschiedlichen Grundelementen, mit dem Partner oder in einer Gruppe erlernen und aufführen können • einfache Übungen zur Rhythmusschulung kennenlernen • sinnvolles und variantenreiches Bewegen zur Musik <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Liedanalyse und Gruppentanz • Rhythmus • Anzahl der Takte 	<ul style="list-style-type: none"> • Partnerarbeit • Gruppenarbeit • Musikanalyse und Taktanalyse <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Musikanalyse und Taktanalyse 	<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen von Bewegungsräumen (vorne/hinten, hoch/tief+Bewegungsrichtungen, Formationen) • Einfache Tanzschritte • Präsentation <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rhythmus • Takt 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grad der Anstrengung • Unterrichtsdienlichkeit • Tänzerische Bewegungselemente differenziert nach Geschlechtern beobachten und beurteilen können. <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • technisch richtige Ausführung • Körperspannung, -haltung • Synchronität <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation einer Tanzchoreographie <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • technische Elemente • Schwierigkeitsgrad • Umsetzung der Musik • Flüssigkeit / Körperspannung • Synchronität

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 8.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Gleiten, Fahren, Rollen</i>	<i>A C F</i>	<i>5.11</i>	<i>10</i>	<i>---</i>	<i>11</i>

Das Rollbrett als Spiel-, Sport und Freizeitgerät - Bewegungsräume und Bewegungsvielfalt mit dem Rollbrett (wieder-) entdecken

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sich mit Gleit- oder Fahr- oder Rollgeräten fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen (1)*
- *Bewegungsabläufe beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter ökonomischen und gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten (1)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - Inhaltliche Schwerpunkte: a 1, c 1, c 2, f 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Wagnis und Verantwortung (c)

- *Spannung und Risiko (1)*
- *Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)*

Gesundheit (f)

- *Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 8 Gleiten, Fahren, Rollen

Thema des UV 8.1: Das Rollbrett als Spiel-, Sport und Freizeitgerät - Bewegungsräume und Bewegungsvielfalt mit dem Rollbrett (wieder-) entdecken) (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Handlings mit den Rollbrettern • Erarbeiten der Sicherheitsaspekte im Umgang mit den Rollbrettern • Vertiefen der Fahrtechniken • Gefahrensituationen mit dem Rollbrett erkennen und im Notfall adäquat reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Stationsbetrieb, Kreisel, Slalom, enge Gasse • Parcour • In Partnerarbeit Bewegungsabläufe kennenlernen • Einsatz von Musik • Führerscheinprüfung zum Umgang mit dem Rollbrett, inklusive Theorieprüfung über die Sicherheitsregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefen der Fahrtechniken anhand eines Parcours • Vom Rollen auf dem Rollbrett zum Gleiten auf den Teppichfliesen <p>Fachbegriffe siehe Schläge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rollen • Gleiten 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhalten der Sicherheitsregeln während der Übungsaufgaben • Grad der Anstrengung und Wiederholungen • sachgerechter Umgang mit den Rollbrettern • Mithilfe bei Auf- und Abbau des Parcours <p>punktuell</p> <p>Überprüfung des Umgangs mit den Rollbrettern durch eine „Führerscheinprüfung“ inkl. Theorieprüfung der Sicherheitsregeln</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.5	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	A C D	5.12	10	<i>BF 3.7 und 7.6</i>	12

Höher, schneller, weiter - einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen

Kompetenzerwartungen: BWK 4, MK 1, MK 2, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen (1)*
- *grundlegende leichtathletische Messverfahren sachgerecht anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, c 1, c 2, c 3, d 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**

Wagnis und Verantwortung (c)

- **Spannung und Risiko (1)**
- **Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)**
- **Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)**

Leistung und Leistungsverständnis (d)

- **Differenziertes Leistungsverständnis (relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)**

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 3.5: Höher, schneller, weiter - einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten und gemeinsam durchführen (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsablauf des Tiefstarts und des Sprints • Absprünge aus der Zone und Schrittweitsprung • Würfe aus dem Lauf (mind. 3 Anlaufschritte) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kraft, Schnelligkeit, Ballenlauf • Sprung-, Schwungbeineinsatz • Schrittweitsprung/ Schlagwurf 	<ul style="list-style-type: none"> • Reaktionsübungen • Laufen und Springen in einem Sprungparcours • Sicheres Nutzen der Leichtathletikanlagen • Arbeiten in der Gruppe • Eigenständiges Messen und Stoppen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit • Training als Merkmal der Leistungssteigerung 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Start • Sprint • Schlagballweitwurf • Schrittweitsprung 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Kooperationsfähigkeit • Regelkenntnisse • Benennen methodischer Reihen • Bewegungsfluss <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leichtathletik 3 Kampf • 50m Lauf/ Weitsprung / Ballwurf 200gr

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser - Schwimmen</i>	<i>A</i>	<i>6.1</i>	<i>8</i>	<i>BF 1.1</i>	<i>13</i>

Kunststücke im Wasser - grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)*
- *Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV (4.1): Kunststücke im Wasser - grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres

Schwimmen nutzen (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausatmen gegen Wasserdruck; Tauchen ohne Nase zuhalten; Öffnen der Augen • Gezielte Steuerung des Körpers um Auftrieb und Schwebestände im Wasser zu erreichen • Wasserwiderstand über die taktile Wahrnehmung bewusst erfahren und kinästhetische Rückmeldungen über Krafteinsatz und Antriebswirkung bewusst beobachten und reflektieren <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Archimedisches Gesetz • Statischer Auftrieb • Körperschwerpunkt, Volumenschwerpunkt • Druckausgleich 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Auseinandersetzung zur Wassergewöhnung • Experimentieren / Ausprobieren - Kontrastübungen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kontrastübung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unter Wasser tauchen und sich orientieren (Auftreiben, Absinken) • Im Wasser schweben und gleiten • Sich im Wasser antreiben (Arm- und Beinbewegungen, Ganzkörperbewegungen) • Rotationen im Wasser • Baderegeln 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Einhalten der Übungsaufgaben • Mitarbeit bei Reflexionsphasen • Einhaltung der Baderegeln <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überprüfung der Baderegeln und der Gesetzmäßigkeiten bzw. Sicherheitsvorschriften zum Auftrieb, Tauchen und Antrieb im Wasser in Form einer kurzen schriftlichen Abfrage

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser - Schwimmen</i>	A	6.2	12	BF 3.6	14

Vom Bauch auf den Rücken - beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1)*
- *eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)***
- ***Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)***

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 4 Bewegungen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 4.2: Vom Bauch auf den Rücken- beim Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern

(12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • körperliche Belastungen wahrnehmen, richtig einschätzen und verbessern • Anpassung der Schwimgeschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit • Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Schwimmen benennen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreislauf • Puls/ Herzfrequenz im Wasser 	<ul style="list-style-type: none"> • Rücksicht beim Schwimmen in Bahnen • Beobachtungsbogen, Selbstversuche zu körperlichen Merkmalen beim ausdauernden und schnellen Schwimmen sowie zur Technikschiung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) • Relative und normierte Leistungsmessung 	<ul style="list-style-type: none"> • Startsprung, Wende • Rückenkraultechnik inkl. Wende <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Armzug, Beinschlag • Unterwasserzug • Startsprung/Wende 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengung • Durchhaltevermögen • Mitarbeit bei Partnerarbeit <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Techniküberprüfung einzelner Elemente: z.B. Startsprung, Tauchzug, Rückenkraultechnik, Wende

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.3</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser - Schwimmen</i>	<i>A C</i>	<i>6.3</i>	<i>6</i>	<i>BF 4.4 und 5.5 u. 5.2</i>	<i>15</i>

Wasserspringen ohne Angst und Übermut! - durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten

Kompetenzerwartungen: BWK 4, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)*
- *Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, c 1, c 2, c 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Wagnis und Verantwortung (c)

- *Spannung und Risiko (1)*
- *Emotionen (z.B. Freude, Frustration, Angst) (2)*
- *Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 4.3: Wasserspringen ohne Angst und Übermut! - durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Tauchen und Springen in seiner Vielfalt kennen lernen • Gesetzmäßigkeiten beim Schwimmen, Springen und Tauchen (DLRG Regeln) • Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Springen und Tauchen entwickeln und erproben 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Lerntafeln mit den Sprungtechniken und den Gesetzmäßigkeiten beim Springen und Tauchen • Partnerarbeit/ Gruppenarbeit • individuelles Niveau beim Tauchen und Springen beachten 	<ul style="list-style-type: none"> • Formen des Springens (vom Einfachen zum Komplexen) → Gruppensprünge einzeln, zu zweit und in der Gruppe, synchron, nach bestimmten Abfolgernustern • ABC des Rettungsschwimmens • Sprungvarianten • Kopfsprünge, auch über Hindernisse • Schwungvolles Springen mit anschließendem Tauchzug • Staffelschwimmen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauchzug • Kopfsprung • Baderegeln 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grad der Anstrengung • Unterrichtsdienlichkeit • Mitarbeit bei Partnerarbeit/Gruppenarbeit • Mitarbeit bei Rettungsübungen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprungtechniken • Synchronsprung, nach bestimmten Abfolgernustern • Kopfsprung mit anschließendem Tauchzug • Schwimmstaffel.

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.4</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser - Schwimmen</i>	<i>A C</i>	<i>6.4</i>	<i>6</i>	<i>BF 4.3 und 5.5 u. 5.2</i>	<i>16</i>

Tauchen! – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 4, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *das unterschiedliche Verhalten des Körpers bei Auftrieb, Absinken, Vortrieb und Rotationen (um die Längs-, Quer- und Tiefenachse) im und unter Wasser wahrnehmen, dazu elementare Gesetzmäßigkeiten erläutern sowie grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1)*
- *das Springen und Tauchen in unterschiedlichen Situationen (u. a. Sportschwimmen, Rettungsschwimmen) funktionsgerecht durchführen und dabei Baderegeln und grundlegende Sicherheitsmaßnahmen situationsgerecht umsetzen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten (1)*
- *Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen, Springen und Tauchen (z.B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, c 2, c 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)***

Wagnis und Verantwortung (c)

- *Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)*
- *Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 4.4: Tauchen! - sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Ängste und körperliche Belastungen wahrnehmen und richtig einschätzen • Flachwasser: unter Hindernissen hertauchen; kopfüber untertauchen und Gegenstand holen; auf den Grund setzen; als Flipper abtauchen und durch einen großen Ring unter Wasser tauchen...; Tauchen durch Slalom - Parcours • Tiefwasser: Abtauchen fußwärts (evtl. mit Schnorchel), kopfwärts (auch in Kombination mit „orientiertem“ Auftauchen z. B. durch einen großen Ring der auf dem Wasser aufliegt); „Geräte“ unter Wasser zusammen bauen... • Streckentauchen: Tunneltauchen; Immer größere Strecken überwinden • Tauchstaffel: Schüler erfinden eigenen Parcours und führen diesen unter Beachtung erarbeiteter Sicherheitsvorschriften durch; anschließende Beurteilung des Aufbaus und der Durchführung anderer Gruppen) <p>Fachbegriffe - Kenntnisse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Sicherheits-, Gesundheitshinweise zum Tauchen • Sicherheitshinweise zum Tieftauchen (Druckausgleich, keine kleine Schwimmbrille...) • Sicherheitshinweis zum Streckentauchen: nicht Hyperventilieren! 	<ul style="list-style-type: none"> • Zunächst erproben und durchführen vorgegebener Übungen • Gruppenarbeit: Erfinden, erproben und durchführen einer/s Tauchparcours(-staffel) • Beurteilung der jeweiligen Gruppenarbeit durch eine andere Gruppe <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriteriengeleitete Überprüfung eines Stationsaufbaus sowie dessen Durchführung hinsichtlich sicherheits- und gesundheitsrelevanter Aspekte 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauchen im Flachwasser • Tauchen im Tiefwasser • Steckentauchen • Abschluss: Tauchparcours(-staffel) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • ABC - Ausrüstung 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Bereitschaft eigene Ängste zu überwinden • Bereitschaft / Engagement im Team zu agieren und Gruppenaufgabe zu lösen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitsgerechter Aufbau und Durchführung des Tauchparcours sowie dessen Beurteilung <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die erarbeiteten Kriterien werden bei Aufbau und Durchführung eingehalten • Bei der Beurteilung wird auf korrekte und nicht korrekte Aspekte hingewiesen und ggfs. Verbesserungsvorschläge gemacht

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.5</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser - Schwimmen</i>	D F	6.5	8	BF 1.3, 3.8, 1.5	17

Fit und leistungsstark - in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können

Kompetenzerwartungen: BWK 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen (3)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, d 3, f 2, f 3

Leistung (d)

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)**
- **Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)**
- **Differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)**

Gesundheit (f)

- **Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)**
- **unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)**

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 4.5: Fit und leistungsstark - in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gesundheitsbewusstes Schwimmen, sportliches Schwimmen • Gleichzug- von Wechselzugtechniken unterscheiden • Gesetzmäßigkeiten sowie gesundheits- und sicherheitsbezogene Aspekte des Schwimmens beurteilen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Lerntafeln mit den Kriterien des Gesundheitsbewusstens Schwimmens • Gruppenarbeit • individuelles Niveau beim Tauchen und Springen beachten • MZA I durch Üben verbessern 	<ul style="list-style-type: none"> • Feinform Brustschwimmen und Kraulschwimmens wiederholen, incl. Start und Wende • ABC des Rettungsschwimmens <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phrasierung der Schwimmtechniken wiederholen • Unterwasserzug • Anschlag • MZA I 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grad der Anstrengung • Unterrichtsdienlichkeit • Mitarbeit bei Gruppenarbeiten • Mitarbeit bei Diagnose usw. <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verhaltensweisen am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten • eine Mittelzeitausdauerleistung von 10 min in beliebiger Stilart, individuell erbringen (nur durchhalten ohne Pause)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 1.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	A F	6.6	8	Alle	18

Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten - allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sich sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen und steuern (1)*

Methodenkompetenz (MK)

- *allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, f 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Gesundheit (f)

- *Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Thema des UV 1.2: Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten - allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundsätze zur Gestaltung einer Aufwärmphase • Geschicklichkeit und Gewandtheit verbessern • Erklärung des Begriffs Beweglichkeit • Sportverletzungen vorbeugen • Differenzierung des allgemeinen Begriffs "Aufwärmen" • Kleine Aufwärmspiele und ihre Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelarbeit und Partnerarbeit mit anschließendem Erproben der gesamten Klasse • Routiniertes Durchführung des Aufwärmens zu Beginn jeder Stunde • Konzentration auf den eigenen Körper 	<ul style="list-style-type: none"> • Dehnübungen für jede Körperpartie • Grundsätze zur Gestaltung einer Aufwärmphase • Erstellen eines Spielekatalogs • Fehleranalyse- sportliche Belastung nachbereiten- Möglichkeiten eines Cool Downs <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Erwärmung • Dehnung 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigenständiges Üben • Reflektieren und beurteilen der durchgeführten Aufwärmspiele/Übungen • Unterrichtsdienliches Verhalten • Leiten eines Aufwärmprogramms

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<i>A E</i>	<i>6.7</i>	<i>12</i>	<i>BF 7.5</i>	<i>19</i>

Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen! - einfache Aufgaben in Partnerspielen taktisch sicher und regelgerecht entwickeln und bewältigen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, BWK 4, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern (1)*
- *sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern, taktisch angemessen verhalten (2)*
- *grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären (3)*
- *ein großes Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, e 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)***
- ***Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)***

Kooperation und Konkurrenz (e)

- ***Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)***

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen

Thema des UV 7.2: Mit dem Partner mit- und gegeneinander spielen! – einfache Aufgaben in Partnerspielen taktisch sicher und regelgerecht entwickeln und bewältigen (Vom Federball zum Badminton) (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Reduktion der Anzahl der Schläge, mit denen eine erste Spielfähigkeit hergestellt wird: hoher Aufschlag, Überkopfclear, Netzdrop, Unterhandclear • Wahrnehmung eines badmintonspezifisch anfliegenden Balles und koordinativ richtige und zeitgerechte Ausführung des Schlages • Weg vom Miteinander, wie beim Federball, und hin zum Gegeneinander, indem zunehmend bewusst neben oder hinter/vor den Gegner gespielt wird • das eigene Spiel regelgerecht ausführen und zählen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsdemonstration, Zeitlupe • viel Partnerarbeit – oft auch Vierergruppen für Beobachtungsaufgaben • viel Wert legen auf das systematische Üben des hohen Aufschlages mit viel Schwung • Stellung zum Ball als Seitgrätschstellung mit Dreiecksbildung, oder die Schwungschleifen mithilfe von Partnerkorrekturen schulen • hohe Bewegungsintensität auch beim Üben erzeugen, damit die koordinativen Prozesse geschult werden <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Endlosschleife im Übungsprozess • Rundlauf 	<ul style="list-style-type: none"> • Die o.a. Schlagtechniken in der Grobform erlernen und anwenden • die Orientierung im Feld • die Zählweise • das Spiel „kurz-lang“ <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • shake-hand-Griff • hoher Aufschlag • Überkopfclear, vh • Unterhandclear, vh, rh • Netzdrop, vh, rh • Aufschlagfeld u. a. Linien • ZP 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhalten der Übungsaufgaben • Grad der Anstrengung und Wiederholungen • sachgerechter Umgang mit den Gerätschaften • Mithilfe bei Auf- und Abbau der Anlage <p>punktuell</p> <p>Überprüfung der Spielfähigkeit anhand einer Praxisprüfung: „kurz-lang auf $\frac{1}{2}$ Feld“</p> <ul style="list-style-type: none"> • richtige Schlägerhaltung auch während des Spiels • Treibe den Gegner mit deiner Angabe nach hinten • Stelle deinen Gegner mit Bällen neben/vor/hinter ihn vor ein Problem • versuche selbst, möglichst viele Bälle zu erreichen.

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	A C	6.8	10	BF 1 und 4.3 und 5.5	20

Schwingen, Stützen und Springen - an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 4, MK 1, MK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *eine für das Turnen grundlegende Muskel- und Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten (1)*
- *technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (u. a. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (2)*
- *in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Turngeräte sicher auf- und abbauen, den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten sowie kooperativ beim Bewegen an Geräten Hilfen geben (1)*
- *sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen (2)*

Inhaltsfeld/er - Inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, c 2, c 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)*

Wagnis und Verantwortung (c)

- *Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)*
- *Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 5 Bewegen an Geräten - Turnen

Thema des UV 5.2: Schwingen, Stützen und Springen - an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Über spielerische Aufgabenstellungen zu den normierten Turntechniken • Sichern und Helfen an den Geräten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reck: Schub- Drehhilfe, Schultergriff, Brötchengriff 	<ul style="list-style-type: none"> • Indirekte bzw. technische Bewegungshilfen • Techniken anhand von Bilderreihen+ • Aufbau und Sicherung der Geräte • Einschätzung der eigenen Fähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phrasierung von Bewegungen • Sicherheits- und Hilfestellung 	<ul style="list-style-type: none"> • Schwungübungen an den Ringen erlernen • Auf- Umschwung und Unterschwung am Reck durchführen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vor- und Rückschaukeln mit Schwungverstärkung • Schaukeln mit Langhang mit einer halben Drehung • Sturzhang • Aufschwung • Umschwung • Unterschwung • Rist- und Kammgriff 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreibung von Übungselementen • Anstrengungsbereitschaft • Mithilfe beim Sichern und Helfen sowie beim Auf- und Abbau <p>Punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ringe- und Reckkür <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwierigkeitsgrad • Bewegungsfluss

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 2.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>	A E F	6.9	10	BF 7	21

Systematisch und strukturiert spielen lernen - grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeit in Kleinen Spielen anwenden

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten ausprägen und situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden (1)*
- *kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele - auch eigenverantwortlich - fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einfache Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) - auch außerhalb der Sporthalle - initiieren, eigenverantwortlich durchführen und verändern (1)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Rahmenbedingungen hinsichtlich ihrer Eignung für die Organisation und Durchführung kleiner Spiele für sich und andere sicher bewerten (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 3, e 1, e 2, e 3, e 4, f 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

- *Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)*
- *soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)*
- *(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)*
- *Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u.a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)*

Gesundheit (f)

- *Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Thema des UV 2.2: Systematisch und strukturiert spielen lernen - grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeit in Kleinen Spielen anwenden (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Reduktion des komplexen Handballspiels auf einfache Kleingruppensituationen • Erlangung eines grundlegenden Regel- und Spielverständnisses • Entwicklung von Taktiken im Spielverlauf • Spezifische Erwärmung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fairplay • Körperloses Spiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Regelkenntnisse über die Kleinen Spiele erwerben • Abbildungen von handballspezifischen Bewegungen beschreiben • Beobachtungsbögen zum Verlauf eines Handballspiels • Arbeit mit Skizzen für Gruppentaktik <p>Fachbegriffe / Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiele wie Endlinienball o.ä. • Einfache Übungsformen zum Passen und Fangen • Handballspezifische Techniken, Passen und Fangen, Schlagwurf, (Sprungwurf) • Spiel 1:1, 2:2, 3:3,4:4 , +Schaffen von Überzahlsituationen • Spezifische Erwärmung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlagwurf • Stemmschritt • (Sprungwurf) • Stoßbewegung • Angriff - Verteidigung 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Verbesserung • Teilnahme und Fairplay in Spielsituationen • Beharrlichkeit beim Üben • Unterrichtsdienliches Verhalten <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchlaufen eines kleinen Technikparcours • Demonstration der Spielfähigkeit in einer Spielsituation • Schiedsrichtertätigkeit als Zusatzangebot.

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 9.1</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport</i>	<i>A E</i>	<i>6.10</i>	<i>8</i>	<i>BF 2.2</i>	<i>22</i>

Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen - Zweikämpfe spielerisch vorbereiten und beim Gegeneinander kooperieren

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen und sich auf die individuellen Voraussetzungen von Partnerin oder Partner, Gegnerin oder Gegner einstellen (1)*
- *sich regelgerecht und fair in Kampfsituationen verhalten und grundlegende Regeln dafür erläutern (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *grundlegende Regeln, Strategien und Verfahren in Kampfsituationen zielgerichtet anwenden (1)*
- *durch kooperatives Verhalten der Partnerin bzw. dem Partner beim Erlernen von Techniken zum Erfolg verhelfen (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *einfache Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, e 1, e 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

- *Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)*
- *(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

Thema des UV 9.1: Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen - Zweikämpfe spielerisch vorbereiten und beim Gegeneinander kooperieren (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau von Körperkontakt, Vertrauen zum Partner wecken mit anschließender Reflexion über Empfinden / Vorfälle • Einhaltung der Stopp-Regel!!! • Partnerkämpfe: Zieh- und Schiebekämpfe • Boden: Kämpfen um Gegenstände in der Gruppe oder paarweise; Zweikampfformen zur Verbesserung der Halte- und Stützkraft • Entwicklung, Erprobung und Vorstellung eines eigenen Partnerwettkampfes am Boden (vor allem: Festlegung von Regeln) • Durchführung eines kleinen Turniers mit selbst entwickelten Partnerwettkämpfen (besondere Bedeutung: Rolle des Schiedsrichters) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siegen durch Nachgeben 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielerischer Aufbau von Körperkontakt/Vertrauen • Bodenkämpfe ohne Würfe auf Turnmatten und Weichböden intuitiv durchführen • Partner- und Kleingruppenkämpfe • Mattenschiedsrichter sein • Kämpfen in „Gewichtsklassen“ <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Rolle/Aufgaben des Schiedsrichters 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertrauensübungen • Verschieden Kämpfe mit dem Partner • Vorbereitende Kampfformen (Spiele) am Boden • Entwicklung eines Partnerwettkampfes und deren Anwendung auch im Turnier <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stopp-Regel • Begrüßungsrituale vor und nach dem Kampf <p>Hinweise:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hygiene • Kleidung • Schmuck 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsdienliches Verhalten • Anstrengungsbereitschaft • Faires Verhalten / Einhaltung der Regeln beim Kämpfen • Mitarbeit bei der Entwicklung eines Partnerkampfes • Mitarbeit in Reflexionsphasen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung und Vorführung des erarbeiteten Partnerwettkampfes unter Einhaltung der Regeln • Schiedsrichtertätigkeit

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 1.3</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<i>A D</i>	<i>6.11</i>	<i>5</i>	<i>BF 3.1 - 3.4</i>	<i>23</i>

Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? - Stärken und Schwächen psycho-physischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen

Kompetenzerwartungen: BWK 2, BWK 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben (2)*
- *eine grundlegende Entspannungstechnik (z. B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben (3)*

Urteilskompetenz (UK)

- *ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, d 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)*

Leistung (d)

- *Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (1)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Thema des UV 1.3: Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? - Stärken und Schwächen psycho-physischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen (5 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> - Ausdauersport in der Halle und Draußen - individuelle anaerobe/ aerobe Belastungen wahrnehmen und die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen - Anpassung der Laufgeschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit - Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen - Auswirkungen von Ausdauersport auf den körperlichen Organismus kennen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • anaerob - aerob • Ruhepuls- Maximalpuls - Ausdauerpuls 	<ul style="list-style-type: none"> • Individualisierung des Unterrichts: auf der Suche nach sinnvollen eigenen Zielen • Beobachtungsbogen zu körperlichen Merkmalen beim ausdauernden Laufen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Runden-, Streckenläufe; in der Jgs. 6 • Intervalle aus Laufen und Gehen • Walking im Vergleich • Ausdauerparcours in der Halle erarbeiten, ausprobieren und vergleichen • Auswirkungen von Ausdauersport auf die Gesundheit thematisieren • Aufwärmen und Entspannungstechnik erlernen und erklären (Phantasiereise) 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grad der Anstrengung • Durchhaltevermögen • Kontinuierliches Erfassen der eigenen Laufleistung (Pulswerte, Strecke, Rundenzeiten) <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • die für Jgs. 6 vorgesehene Laufstrecke mit Zeitmessung laufen • Kriterien: Laufen ohne Unterbrechung

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.3</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	E	7.1	12	BF 7.4	24

Die gegnerischen Spieler überlisten - komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern (1)*
- *spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: e 1, e 2, e 3, e 4

Kooperation und Konkurrenz (e)

- ***Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)***
- ***soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)***
- ***(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)***
- ***Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)***

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

Thema des UV 7.3: Die gegnerischen Spieler überlisten – komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Reduktion des komplexen Basketballspiels auf einfache Kleingruppensituationen • Basketballspezifische Techniken: Passen und Fangen, Korbleger, Korbwürfe etc. • Festigung des grundlegenden Regel- und Spielverständnisses <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fairplay 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Regelkenntnisse wiederholen über die Kleinen Spiele erwerben • Einstandsdiagnose zur Feststellung der Vorerfahrungen und des Leistungsniveaus der Schüler in Stationsarbeit • Abbildungen von basketballspezifischen Bewegungen beschreiben • Beobachtungsbögen zum Verlauf des Basketballspiels <p>Fachbegriffe / Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele wie Burgball, Kastenball u.ä. wiederholen • Handlungssituationen aus dem Basketballspiel in Stationen bewältigen • Einfache Übungsformen zum Passen und Fangen • Positionswürfe und Korbleger als Wurftechniken <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korbleger • Doppeldribbling • Zone 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Verbesserung • Teilnahme und Fairplay in Spielsituationen • Beharrlichkeit beim Üben • Unterrichtsdienliches Verhalten <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchlaufen eines kleinen Technikparcours • Demonstration der Spielfähigkeit in einer Spielsituation

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 1.4</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	<i>A F</i>	<i>7.2</i>	<i>8</i>	<i>alle</i>	<i>25</i>

Sport ist so vielseitig! – Anforderungsspezifische Aufwärmphasen erarbeiten und durchführen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sich selbstständig funktional - allgemein und sportartspezifisch - aufwärmen und entsprechende Prozesse funktionsgerecht planen (1)*
- *ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen - auch unter Druckbedingungen - zeigen (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten (1)*
- *grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung dieser Leistungsfaktoren (u. a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Scherpunkte: a 1, a 2, f 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)***

Gesundheit (f)

- ***Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)***

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 1 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Thema des UV 1.4: Sport ist so vielseitig! – Anforderungsspezifische Aufwärmphasen erarbeiten und durchführen (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsübungen, die die Körpererfahrung erweitern • <i>Geschicklichkeit</i> und <i>Gewandtheit</i> verbessern • Erhalten der Beweglichkeit • Körperspannung • Sportverletzungen vorbeugen • Funktionsgymnastische Übungen • Kleine Aufwärmspiele und ihre Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzelarbeit und Partnerarbeit • Regelmäßiges Üben anregen • Konzentration auf den eigenen Körper 	<ul style="list-style-type: none"> • Dehnübungen für jede Körperpartie • Dynamische und statische Übungen • Aufbau eines Erwärmungsprogramms • Intensität der Erwärmung wahrnehmen • Aufwärmspiele ohne Gerät <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine und spezielle Erwärmung • Dehnung • Kräftigung 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigenständiges Üben • Gegenseitiges Helfen und Unterstützen • Unterrichtsdienliches Verhalten • Leiten eines Aufwärmprogramms

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	A F	7.3	10	<i>BF 5.5 und 8.2</i>	26

Mit Sicherheit! - Die Sprunghocke am Kasten sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 4, MK 1, MK 3

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *Am Kasten turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden (1)*
- *an ihre individuelle Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen (2)*
- *Zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert, sozial verträglich üben sowie für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Lern- und Übungsprozess übernehmen (1)*
- *sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situationsangemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern (3)*

Inhaltsfeld/er - Inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, f 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

Gesundheit und Gesundheitsverständnis (f)

- **Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)**

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 5 Bewegungen an Geräten - Turnen

Thema des UV 5.3: Mit Sicherheit! - Die Sprunghocke am Kasten sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Einstieg: Bild von Sprunghocke → Was müsste gegeben sein, damit ihr euch die Hocke über den Kasten traut? • Schwerpunkte bei der Vermittlung der Bedeutung der Sicherung bei Sprüngen durch einen Partner • Schwerpunkt bei der Information über die Bedeutung der Stützphase bei Sprüngen über den Kasten • Anlauf und Absprungverhalten <p>Fachbegriffe - Kenntnisse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfeleistung, Sicherheitsstellung, sicherer Aufbau, Kenntnis des Bewegungsablaufs (Stützphase, 1. und 2. Flugphase) 	<ul style="list-style-type: none"> • Notwendigkeit der Sicherung durch einen Partner bei der Sprunghocke erfahren und erkennen • und durch gemeinsames Erproben und Anwenden bei dem immer schneller werdenden Bewegungsablauf festigen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klammengriff • Brötchengriff 	<ul style="list-style-type: none"> • Erlernen der Helferaufgaben zur Sprunghocke über den Kasten • Auf- und Abhocken mit und ohne Anlauf • Vom Aufhocken zum Überhocken • Die Sprunghocke über den quer stehenden Kasten • Sprunghocke über Längskasten oder auch andere Gegenstände wie Bock oder Pferd • Alternative Sprungmöglichkeiten und deren Sicherheitsstellungen und Hilfeleistungen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufhocken, Abhocken, Sprunghocke • Kasten, Pferd, Bock 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen • sicherer Auf- und Abbau der Geräte • Einhalten der Sicherheitsabsprachen im Unterrichtsverlauf und beim Turnen • Kooperatives Verhalten <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprünge über den Kasten nach Schwierigkeits- und Ausführungsgrad differenziert (vgl. Gegenstände) • Korrekte Anwendung der Sicherheitsstellung und Helferaufgaben <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sauberkeit der Bewegungsausführung • Wird z. B. nur Aufhockt oder ist das Ziel „Überhocken“ erreicht

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	A B	7.4	10	BF 6.3	27

Akrobatische Kunststücke - eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten

Kompetenzerwartungen: BWK 3, MK 1, MK 2, MK 3, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen (3)*

Methodenkompetenz (MK)

- *in Gruppen selbstständig, aufgabenorientiert und sozial verträglich üben und für sich und andere verantwortlich Aufgaben im Lern- und Übungsprozess übernehmen (1)*
- *Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren (2)*
- *sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situationsangemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern (3)*

Urteilskompetenz (UK)

- *eine Präsentation - allein oder in der Gruppe - nach ausgewählten Kriterien bewerten (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, b 1, b 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**
- **Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)**

Bewegungsgestaltung (b)

- *Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)*
- *Variationen von Bewegung (z. B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 5 Bewegungen an Geräten - Turnen

Thema des UV 5.4: *Akrobatische Kunststücke - eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten (10 Stunden)*

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwerpunkt ist das Einüben und Präsentieren von Partner- bzw. Gruppenpyramiden • Bewegungserlebnis und Körpererfahrung erweitern • Körperspannung erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> • Partner- und Gruppenarbeit, im Umgang mit Partner (n) kooperieren, etwas Wagen und Vertrauen entwickeln • Gestaltungskriterien bei der Erarbeitung der Kür beachten • Sicherheitsrelevante Aspekte verinnerlichen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufstiegstechniken am Partner erlernen • Abstiege • Figuren bauen • Stütz-, Haltekraft und Gleichgewicht entwickeln und verbessern • Sicherheitsgriff <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griffarten • Hand in Hand • Handgelenksgriff • Ellenbogengriff • Stützgriff 	<p>Prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigenständiges Üben • Eigeneinschätzung bei der Auswahl der Übungen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerbalanceübungen • Pyramiden/ Kür vorführen

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 3.6</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	<i>A</i>	<i>7.5</i>	<i>10</i>	<i>BF 4.2</i>	<i>28</i>

Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativen Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern (1)*
- *eine neu erlernte leichtathletische Disziplin (z. B. Hochsprung, Kugelstoßen) in der Grobform ausführen (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)*
- *Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik; BF 1

Thema des UV 3.6: Das hab ich noch nie gemacht! - Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderungen annehmen (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Komponenten des „hoch“-Springens, des Kugelstoßens und des Hürdenlaufens erarbeiten und erproben • Individuelle psychische Grenzen überwinden und physisch umsetzen • Individuell beste Problemlösungen finden • Merkmale körperlicher Reaktion auf verlagerte KSPs benennen (Hochsprung) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fosbury-Flop, Straddle, Wälzer, Schersprung • Biomechanik (angewendet auf KSP-Verhalten) 	<ul style="list-style-type: none"> • Vom Schersprung zum Flop - vom Einfachen zum Schweren, von vorwärts zu rückwärts, von der Schnur zur Latte • Videoanalysen (Selbst + Fremd) zur Umsetzung der richtigen Technik <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videoanalyse 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen zur Verbesserung der Sprungkraft, Stoßtechnik und des Überwindens der Hürden • Kurvenläufe • Testen versch. Sprungtechniken bzw. Stoßtechniken • Üben, üben, üben • Fitness <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impulsschritt • Sprungbein • Schwungbein • L-Haltung 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sozialverhalten • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hochsprungprüfung mit beliebiger regelkonformer Technik, die Höhe zählt (relative Messung in Abhängigkeit von der Körpergröße) • Kugelstoßprüfung • Hürdenläufe <p><i>Anmerkung</i></p> <p>Die Kriterien für die Höhenmessung werden klassenintern festgelegt, orientieren sich an den Eckpunkten der Fachschaft</p>

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 9.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</i>	<i>A E</i>	<i>7.6</i>	<i>8</i>	<i>---</i>	<i>29</i>

Festhalten und Befreien - Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und im kontrollierten Kampf anwenden

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK 2, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *grundlegende technisch-kordinative Fertigkeiten (z. B. Techniken zum Fallen, Halten und Befreien) und taktisch-kognitive Fähigkeiten (z. B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) beim Ringen und Kämpfen anwenden und in ihrer Funktion erläutern (1)*
- *mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten (1)*
- *kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen (1)*
- *Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikämpfen beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, e 1, e 2, e 3, e 4

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Körpererfahrung und Körperempfindung (1)*

Kooperations- und Konkurrenzverhalten (e)

- ***Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)***
- ***soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)***
- ***(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)***
- ***Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerb) (4)***

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 9 Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

Thema des UV 9.2: Festhalten und Befreien - Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und im kontrollierten Kampf anwenden (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsame Regelerarbeitung: Verhalten bei Kämpfen • Häufigere Partnerwechsel bieten sich an, um vielfältige Bewegungserfahrungen zu sammeln (stärkeren Partnern können Handicaps auferlegt werden, z. B. mit Fäusten kämpfen) • Zeit des Haltens festlegen, max. Kampfzeit • Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten • Abschließende Reflexion über die Umsetzung des Turniers, auch in Bezug auf die Anwendungsmöglichkeiten der erlernten Halte- und Befreiungsmöglichkeiten sowie faires Verhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Zunächst intuitives „Umdrehen und Festhalten“ am Boden, darauf aufbauend die Kriterien des Haltens / Haltegriffe und Möglichkeiten des Befreiens definieren • Kriteriengeleitetes Partnerfeedback für Haltegriffe und Befreiungsmöglichkeiten • Eigenständige Festlegung der SuS von Modus und Anzahl der Kämpfe im Turnier <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungslernen mit Hilfe von Bildern • Kriteriengeleitetes Partnerfeedback • Wie organisiere ich ein Klassenturnier? / Was ist zu beachten? 	<ul style="list-style-type: none"> • Wdhl. Verschiedene Kampfspiele in der Gruppe oder paarweise • Umdrehen und Festhalten (auch in Verbindung) am Boden • Übungskämpfe in Bodenlage mit dem Partner oder zu dritt • Bodenkämpfe in Turnierform • Planung und Durchführung eines Bodenkampfturniers <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stopp-Regel • Begrüßungsrituale vor und nach dem Kampf • Haltegriffe (Gruppen: Kesa-gatame, Kami-shiho-gatame, Yoko-shiho-gatame, Tate-shiho-gatame) 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterrichtsdienliches Verhalten • Anstrengungsbereitschaft • Faires Verhalten / Einhaltung der Regeln /Übernahme von Verantwortung beim Kämpfen • Mitarbeit bei der Entwicklung und Durchführung des Bodenkampfturniers • Mitarbeit in Planungs- und Reflexionsphasen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeweils einen Haltegriff und eine Befreiungsmöglichkeit aus den vier Haltegriffgruppen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dauer des Haltens und Befreiens • Korrekte Anwendung der Halte- und Befreiungstechnik

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	B F	7.7	12	BF 1.5	30

„Fit in Form“ - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 4, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens - auch in der Gruppe - strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern (1)*
- *in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) - auch in der Gruppe - anwenden und zielgerichtet variieren (2)*
- *eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen Kompositionen kriteriengeleitet - allein oder in der Gruppe - entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern (1)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: b 1, b 2, f 2, f 3

Bewegungsgestaltung (b)

- **Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)**
- **Variationen von Bewegung (z. B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (2)** *Gesundheit (f)*
- **Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)** *unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Thema des UV 6.3 : „Fit in Form“ - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitness-Gymnastik nutzen (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Alternative anbieten: <ul style="list-style-type: none"> a) Step aerobic oder b) Rope Skipping • in beiden Angeboten: Gestaltung einer Kür als Ziel • aus vorgegebenen und selbstständig entwickelten Elementen eine Kür zusammenstellen • in beiden Angeboten: Konditionsaspekte 	<ul style="list-style-type: none"> • Indirekte bzw. technische Bewegungshilfen (z.B. Abbildungen von Schrittfolgen, Bewegungsabläufen) • Entscheidung zwischen Einzelkür mit Ropes oder Step aerobic-Kür in Kleingruppe • Reduktion bei Aerobic auf überschaubare Anzahl 	<p>Gegenstände für Aerobic</p> <ul style="list-style-type: none"> • Step front, end, on the tops, straddle... vgl. Anlage • Ausführung nach Musik, • Armarbeit <p>Gegenstände für Rope Skipping</p> <ul style="list-style-type: none"> • beidfüßig, einbeinig, alternierend • am Ort, in Bewegung, vw., sw, rw • langes Seil, halbes Seil usw. • ggf. auch Partnerarbeit mit 1 oder 2 Seilen • Details vgl. Anlage <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je nach gewählter Sportart: Begriffe zu verschiedenen Techniken und Materialien 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfsbereitschaft • Grad der Anstrengung • Unterrichtsdienlichkeit • Beobachtung und Beurteilung anderer Kürvorstellungen nach vorgegebenen Kriterien <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine selbst erstellte Kür präsentieren <p>Kriterien je nach Alternative: Schwierigkeit, Anzahl, Übergänge, Synchronität, usw.</p>

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.4</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	DE	8.1	8	BF 7.6	31

Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 2, MK 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschaftsspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)*
- *konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3)*

Methodenkompetenz (MK)

- *spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2)*
- *Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen (3)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, e 1, e 2

Leistung (d)

- *Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)*
- *Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

- *Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)*
- *soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)*

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV 7.4: Gegeneinander spielen und gewinnen wollen - das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Das komplexe Basketballspiel in Kleingruppen spielen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren • Basketballspezifische Techniken anwenden • Festigung des grundlegenden Regel- und Spielverständnisses <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fairplay 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Regelkenntnisse wiederholen und im komplexen Spiel 5:5 anwenden • Abbildungen von basketballspezifischen Angriffstaktiken beschreiben und praktisch erproben • Evaluation der unterschiedlichen Angriffstaktiken im Spiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Spieltaktiken aus dem Basketballspiel in Kleingruppen erproben • Positionswürfe und Korbleger als Wurftechniken wiederholen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schnellangriff • Positionsangriff • Aussperren • Rebound • Wurffinte • Blocken 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Verbesserung • Teilnahme und Fair-Play in Spielsituationen • Beharrlichkeit beim Üben • Unterrichtsdienliches Verhalten <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korbleger • Demonstration der Spielfähigkeit in einer Spielsituation

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 2.3</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>	<i>A E</i>	<i>8.2</i>	<i>8</i>	<i>BF 7</i>	<i>32</i>

Was macht die Unterschiede der Spiele aus? - Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden (1)*
- *in unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) - auch außerhalb der Sporthalle - initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, e 1, e 2, e 3, e 4

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

- ***Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)***
- ***soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)***
- ***(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)***
- ***Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)***

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 2 Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Thema des UV 2.3: Was macht die Unterschiede der Spiele aus? - Grundideen und Strukturen verschiedener Spiele analysieren, vergleichen und verändern (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Kennenlernen verschiedener Spiele • Was macht ein Spiel aus? • Kategorisierung von Spielen und Spieltypen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spieltypen: Spiele mit etwas (Objekt-, Umgangs-, Funktionsspiele), Spiele als etwas (Darstellungs-, Rollen-, Imitationsspiele), Spiele um etwas (Regel-, Wettkampf-, Kampfspiele) • Regel-/Wettkampfspiele (mit Bewegung): Kleine Spiele, Basisspiele, Große Sportspiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenständige Entwicklung, Erprobung und Veränderung eines Spiels je nach gewähltem Spieltyp <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum 	<ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele (z. B. Pantomime, Zehnerfang, Hahnenkampf, Kunststücke mit dem Ball) • Selbst entwickelte Spiel je nach Kategorie • Hier evtl. Aufgriff von Handball (Fortsetzung von 2.2) 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitarbeit in Gruppenprozessen • Mitarbeit in Erarbeitungs- und Reflexionsphasen • Technikumsetzung je nach Spiel <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das ausgewählte Spiel regelkonform, fair, technikgerecht und aktiv (mit spielen)

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 8.2</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Gleiten, Fahren, Rollen</i>	A F	8.3	8	---	33

Sicher auf Ski und Piste - beim Skifahren vielfältige Herausforderungen sicher und geschickt meistern

Kompetenzerwartungen BWK 1, BWK 2, MK 1, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Wahrnehmung der Auswirkungen und Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale erläutern (1)*
- *technisch - koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheits- und geländeangepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Beim Gleiten oder Fahren oder Rollen allein und in der Gruppe sportspezifische Vereinbarungen (z. B. Pistenregeln, Aufstellungsformen beim Skilaufen, Ruderkommandos, Straßenverkehrsregeln) erläutern und anwenden (1)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die situativen Anforderungen (z. B. durch Sportgerät, Raum, Gelände, Witterung) an das eigene Leistungsvermögen und das emotionale Empfinden beurteilen (1)*
- *Sinnzusammenhänge beim Gleiten oder Fahren oder Rollen in (z. B. als Freizeit- und Naturerlebnis, als Gruppenerlebnis, als Bewegungsgestaltung sowie unter Leistungs- bzw. Wagnisaspekten) unterscheiden und beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er - Inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, f 1, f 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)*

Gesundheit (f)

- *Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)*
- *Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 8 Gleiten,Fahren,Rollen - Skifahren

Thema des UV 8.2: Sicher auf Ski und Piste - beim Skifahren vielfältige Herausforderungen sicher und geschickt meistern (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> Einteilung der SuS in Lerngruppen je nach Könnensstand Je nach individuellem Könnenstand sammeln die SuS erste Erfahrungen mit Material bzw. gewöhnen sich wieder an dieses 	<ul style="list-style-type: none"> Bewegungslernen durch Demonstration Stärkere helfen Schwächeren (z.B. beim Liften) Phase des „trial and error“ Ski fahren mit Segeln oder auch Kurzskiern 	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen der komplexen Bewegungssituation beim Skifahren sowie zentrale Bewegungsmerkmale richtiges Ein- und Aussteigen am Lift Materialkunde, Pistenregeln Sicherheitsaspekte Helmpflicht Lawinenkunde <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Kurvenfahrt (Bogen, Schwungtechnik) Carven Berg und Talski Tiefschneefahren Schussfahrt... 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Befolgen der Anweisungen des Skilehrers Grad der Anstrengung und Durchhaltevermögens sachgerechter Umgang mit den Gerätschaften (Ski, Stöcke, Helm) <p>punktuell</p> <p>Überprüfung des Skifahrens in der Grobform.</p> <ul style="list-style-type: none"> Fahren eines Skiparcours in der jeweiligen Skigruppe <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Überprüfung des individuellen Lernzuwachses

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.5</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	<i>A E</i>	<i>8.4</i>	<i>14</i>	<i>BF 1 und 2 und BF 7.3</i>	<i>34</i>

Komplexere Anforderungen im ausgewählten Partnerspiel bewältigen – Spielsituationen wahrnehmen und technisch-koordinativ sowie taktisch-kognitiv angemessen handeln

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern (1)*
- *spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die Bewältigung von Handlungssituationen im Spiel kriteriengeleitet bewerten sowie die individuelle Spielfähigkeit beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, a 3, e 1, e 3, e 4

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*
- *Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)*
- *Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

- *Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)*
- *(Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)*
- *Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen

Thema des UV 7.5: Komplexere Anforderungen im ausgewählten Partnerspiel bewältigen – Spielsituationen wahrnehmen und technisch-koordinativ sowie taktisch-kognitiv angemessen handeln (14 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholung der grundlegenden Schlagtechniken für Spielfähigkeit und Weiterentwicklung zur Feinform • Einführung weiterer Schlag- sowie Lauftechniken • Erarbeitung grundlegender Einzeltaktik z.B. Spiel gegen den Laufweg oder in der Kooperation mit dem Partner im Doppel • das eigene Spiel regelgerecht ausführen und zählen - auch im Doppel • vom Einzel- zum Doppelspiel → Ziel des Turniers am Jahresende <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • ZP (zentrale Position) • harte Schläge und weiche Schläge • Doppelzählweise 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeit mit Bild- und Filmvorlagen • viel Partnerarbeit - oft auch Vierergruppen für Beobachtungsaufgaben • Drucksituationen simulieren - z.B. Schlägerwechsel nach dem eigenen Schlag, zur Verbesserung der Koordination • hohe Bewegungsintensität auch beim Üben erzeugen, damit die koordinativen Prozesse geschult werden • „Ballmaschine“ zum Erreichen von hohen Wiederholungszahlen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungs- bzw. Beobachtungskriterien • Aushol-, Schlag-, Ausschwingphase • „Ballmaschine“ • „Lauf, Jäger, lauf...“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Neue Techniken in Partnerarbeit erlernen: Netzdrops, Unterhandclear, kurzer Aufschlag, Smash, Rückhand sowie „right-hand; right leg“ für die Lauftechnik • Übungen zur Ausnutzung des Feldes • Spiel bis 5 um den schnellen Punkt zu erzwingen • Lösungen für die Rückhandseite • Doppel - was ist anders? (Feld, Regeln, Techniken und Taktik) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smash • kurzer Aufschlag • nebeneinander - hintereinander Aufstellung im Doppel • Rallypoint-Zählweise • Feld- und Aufschlagwechselregeln 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einhalten der Übungsaufgaben • Grad der Anstrengung und Wiederholungen • sachgerechter Umgang mit den Gerätschaften • Mithilfe bei Auf- und Abbau der Anlage <p>punktuell</p> <p>Überprüfung der Spielfähigkeit anhand einer Praxisprüfung im Doppel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • richtige Schlägerhaltung auch während des Spiels (hoch, shake hand) • Spielbeginn mit variablen Aufschlägen • „Stelle deine Gegner mit Bällen neben/vor/hinter sie vor ein Problem“ • „Nutze das Spielfeld in voller Größe“ • Grad der Zusammenarbeit und Kommunikation im Doppel • „Versuche selbst, möglichst viele Bälle zu erreichen“. • Aufstellung im Doppel

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.7	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	D E	8.5	12	BF 3.5	35

Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf - einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 4, MK 1, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *leichtathletische Disziplinen (Lauf, Sprung, Wurf oder Stoß) auf erweitertem technisch- koordinativen Fertigniveau ausführen und grundlegende Merkmale leichtathletischer Fertigkeiten in ihrer Funktion erläutern (1)*
- *einen weiteren leichtathletischen Mehrkampf (z. B. Biathlon, Triathlon) einzeln oder in der Mannschaft unter Berücksichtigung angemessenen Wettkampfverhaltens durchführen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *leichtathletische Wettkampfregeln erläutern und gemeinsam einen leichtathletischen Mehrkampf für die eigene Lerngruppe organisieren sowie dessen Umsetzung auswerten (1)*
- *selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, d 3, e 4

Leistung (d)

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)**
- **Methoden zur Leistungssteigerung (2)**
- **Differenziertes Leistungsverständnis (relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)**

Kooperation und Konkurrenz (e)

- **Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)**

Abspraken der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen- Leichtathletik

Thema des UV 3.7: Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf - einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Leistungsfähigkeit und die Leistungsfähigkeit anderer wahrnehmen • Wiederholung leichtathletischer Techniken <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kraft- Schnelligkeit • Hangtechnik/Schrittweitsprung • Stemmschritt 	<ul style="list-style-type: none"> • Methodische Übungsreihen zur Wiederholung der Techniken • Gruppenarbeit zur Kriterienfindung für die Leistungsbewertung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Training als Merkmal der Leistungsverbesserung • Gruppenarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprint und Start • Schlagballweitwurf • Weitsprung 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportliches Engagement • Mitwirken bei Gruppenarbeiten • Erläutern von Techniken und methodischen Reihen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Leistung im leichtathletischen Dreikampf

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.6</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser - Schwimmen</i>	<i>D F</i>	<i>8.6</i>	<i>10</i>	<i>BF 1.5, 3.8, 4.5</i>	<i>36</i>

Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten - sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden (1)*
- *eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern (2)*
- *eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen (3)*

Methodenkompetenz (MK)

- *grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen selbstständig vorbereiten (1)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d 2, f 2, f 3

Leistung (d)

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)**
- **Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)**

Gesundheit (f)

- **Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)**
- **unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)**

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 36: Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten - sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen in seiner Vielfalt kennen lernen: Gesundheitsbewusstes Schwimmen, sportliches Schwimmen, Tauchen, Springen • Gleichzug- von Wechselzugtechniken unterscheiden • Gesetzmäßigkeiten beim Schwimmen, Springen und Tauchen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Lerntafeln mit den Bewegungselementen • Partnerarbeit • Pulskontrolle • individuelles Niveau beim Tauchen und Springen beachten 	<ul style="list-style-type: none"> • Formen des Gleitens im Wasser • Feinform Wechselzugtechnik inkl. Start und Wende <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phrasierung der Schwimmtechniken • Unterwasserzug • Anschlag • Dreh- und Rollwende 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grad der Anstrengung • Unterrichtsdienlichkeit • Mitarbeit bei Partnerarbeit • Mitarbeit bei Diagnose usw. <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine Ausdauerleistung von 30 min in beliebiger Stilart, individuell, nur durchhalten ohne Pause • eine Technikprüfung in einer weiteren Schwimmtechnik incl. Start und Wende

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.7</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser - Schwimmen</i>	A F	8.7	4	---	37

Sich selbst retten können - Gefahren im Wasser sicher begegnen

Kompetenzerwartungen: BWK 4, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden (4)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die eigene Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, f 1, f 2, f 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Gesundheit (f)

- *Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)*
- *Grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)*
- *unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 4 Bewegen im Wasser - Schwimmen

Thema des UV 4.7: Sich selbst retten können - Gefahren im Wasser sicher begegnen (4 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Rettungsschwimmen in seiner Vielfalt kennen lernen • Gesundheitsbewusstes Schwimmen, sportliches Schwimmen, Tauchen, Springen • Gesetzmäßigkeiten beim Schwimmen, Springen und Tauchen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Lerntafeln mit den Rettungstechniken • Partnerarbeit • individuelles Niveau beim Tauchen und Springen beachten • 1. Hilfe Schulung 	<ul style="list-style-type: none"> • Transportschwimmen (Zug und Schubtechniken) • Kleidungsschwimmen • Tauchen • Sprungtechniken • Befreiungsrifftechniken • Durchführung einer kombinierten Übung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Druckausgleich • Schiebetchniken • Abschlepptechniken • HLW 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grad der Anstrengung • Unterrichtsdienlichkeit • Mitarbeit bei Partnerarbeit • Mitarbeit bei Diagnose usw. • Mitarbeit bei Rettungsübungen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anforderungen des DLRG Bronze Abzeichens

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 4.8</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen im Wasser - Schwimmen</i>	<i>A D</i>	<i>8.8</i>	<i>6</i>	<i>BF 4.2 und 3.6</i>	<i>38</i>

„Ich will besser werden!“ - in Kraul- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende sicher schwimmen können

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden (1)*
- *eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern (2)*

Inhaltsfeld/er - zentrale Inhalte: a 1, a 2, a 3, d 1, d 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)***
- ***Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)***

Leistung (d)

- ***Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)***
- ***Methoden zur Leistungssteigerung (2)***

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 4 Bewegen im Wasser- Schwimmen

Thema des UV 4.8: „Ich will besser werden!“ – in Kraul- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende sicher schwimmen können (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen für motorische Fähigkeiten erweitern • Bewegungserlebnis erfahren • Motivation und Freude am Können hervorrufen • Sportliches Schwimmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Lerntafeln mit den Bewegungselementen • Partnerkorrektur • Wdh. des Tauchzugs • Einschätzung der eigenen Fähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phrasierung der Schwimmtechniken Kraul und Brust • Fähigkeiten visuelle Informationen in Handlungsabläufe umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Feinform des Brustschwimmens mit Start und Wende • Feinform der Kraultechnik • Gleitphase (Unterwasserzug nach dem Start und der Wende) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wende • Gleitphase- Tauchzug- Auftauchphase 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfsbereitschaft • Durchhaltevermögen • Technikumsetzung <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • 200m Zeitschwimmen • Brusttechnik mit Start (Gleitphase) und Wende • Kraultechnik mit Start und Wende

Bewegungsfeld/Sportbereich 1.5	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen</i>	A D F	9.1	12	BF 4.6	39

Wie fit bin ich? -Wie werde ich besser? - seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine weitere Entspannungstechnik kennen und anwenden

Kompetenzerwartungen: BWK 2, BWK 3, MK 1, MK 2, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u. a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen - auch unter Druckbedingungen - zeigen (2)*
- *eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben (3)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einen Aufwärmprozess nach vorgegebenen Kriterien zielgerichtet leiten (1)*
- *grundlegende Methoden zur Verbesserung psycho-physischer Leistungsfaktoren benennen, deren Bedeutung für den menschlichen Organismus unter gesundheitlichen Gesichtspunkten beschreiben sowie einen Handlungsplan für die Verbesserung dieser Leistungsfaktoren (u. a. der Ausdauer) entwerfen und umsetzen (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen - auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung - beurteilen (1)*
- *gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte a 1, a 2, d 1, d 2, f 2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)**

Leistung (d)

- **Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (1)**
- **Methoden zur Leistungssteigerung (2)**

Gesundheit (f)

- **grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)**

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 1.5: Wie fit bin ich? -Wie werde ich besser? - seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine weitere Entspannungstechnik kennen und anwenden (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muskelfunktionstest -Wie ist es um meine Muskulatur bestellt? • Übungen zur Kraftausdauer für alle Hauptmuskelgruppen finden, erproben und Alternativen aufzeigen • Erwerb gesundheitlicher Kenntnisse, Einsichten und Fähigkeiten • Hinterfragung gängiger Schönheitsideale <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien des funktionalen Krafttrainings • Muskulatur und seine Funktionen (Stütz- und Haltemuskulatur) • Agonist, Antagonist • Kriterien funktionaler Muskularbeit 	<p>Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigenständige Durchführung und Reflexion über die Aussagekraft eines Muskelfunktionstests • Arbeit im Zirkeltraining • Exakte Beobachtung und Beschreibung von Bewegungsabläufen • Erproben und Experimentieren 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gezieltes, gesund-funktionales Muskelfitnessstraining in Form eines Kreisstrainings • Entspannungstechnik: Muskelrelaxation <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gesundheit / gesundheitsgerechtes Sporttreiben • Kraftausdauertraining • Muskelrelaxation 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen • Mitarbeit in Theoriephasen • Korrekte Umsetzung der Übungen im Zirkel <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schriftliche Lernerfolgskontrolle über die im Unterricht erarbeiteten theoretischen Inhalte

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 2.4</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>	<i>A E</i>	<i>9.2</i>	<i>8</i>	<i>BF 7</i>	<i>40</i>

Wie spielt man denn eigentlich wo anders? - Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen

Kompetenzerwartungen: BWK 3; MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *Spiele aus anderen Kulturen vor dem jeweiligen kulturellen Hintergrund einordnen und spielen (3)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) - auch außerhalb der Sporthalle - initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern (1)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Bewegungsspiele - auch aus anderen Kulturen - hinsichtlich ihrer Werte, Normen, inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, e 1, e 2, e 3, e 4

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

- *Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)*
- *soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)*
- *(Spiel-) Regeln und deren Veränderungen (3)*
- *Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 2 Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Thema des UV 2.4: Wie spielt man eigentlich wo anders? - Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen (Flingo) (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Aufgreifen eines Sportspiels aus einer anderen Kultur • Einfache Spielidee 	<ul style="list-style-type: none"> • Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit zur Einführung in das Flingospiel • Fähigkeiten visuelle Informationen in Handlungsabläufe umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung der Spielfähigkeit • Die Wurftechniken sowie die Fangtechniken mithilfe des Tuchs erlernen • Hochstellen, Auffangen/ Zurückspielen des Balls • Entwicklung eines Flingospiels 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfsbereitschaft • Intensität der Mitarbeit während der Übungsphasen, um das Erlernte zu festigen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regelgerechte Ausführung der Techniken des Flingospiels • Spielnahe Übungen Miteinander: Annahme eines zugeworfenen Balls, Hochstellen, Auffangen/Zurückspielen des Balls

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 5.5</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	<i>A C</i>	<i>9.3</i>	<i>10</i>	<i>BF 4.3 u. 5.3</i>	<i>41</i>

Le Parkour - Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden

Kompetenzerwartungen: BWK 2, MK 2, MK 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BKW)

- *an ihre individuelle Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Bewegungsgestaltungen und -kombinationen zusammenstellen und präsentieren (2)*
- *sich in turnerischen Übungs- und Lernprozessen fachsprachlich situationsangemessen verständigen sowie grundlegende methodische Prinzipien des Lernens und Übens turnerischer Bewegungen erläutern (3)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Zusammenhänge zwischen Wagnissituationen und individueller technisch-koordinativer Leistungsfähigkeit beurteilen (1)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, a 2, c 1, c 2, c 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- ***Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)***
- ***Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)***

Wagnis und Verantwortung (c)

- *Spannung und Risiko (1)*
- *Emotionen (z. B. Freude, Frustration, Angst) (2)*
- *Handlungssteuerung (u. a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder -minderung) (3)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 5 Bewegen an Geräten - Turnen

Thema des UV 5.5: Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen für motorische Fähigkeiten erarbeiten • Bewegungserlebnis erfahren • Motivation und Freude am Können hervorrufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Indirekte Hilfestellung beim Entwickeln eigener Stationen • Richtige Sprungtechnik • Aufbau und Sicherung der Geräte • Einschätzung der eigenen Fähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherer Umgang mit gefahrenträchtigen Situationen • Fähigkeiten visuelle Informationen in Handlungsabläufe umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Sprungtechniken erproben durch Überwinden von Hindernissen • Landetechniken erproben und durch Differenzierbarkeit erweitern • Verbindungen der Sprung und Landetechniken durch Überwinden selbstentwickelter Hindernisse <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präzisionssprung • Vierpunktlandung • Roulade • Demi-Tour • Saut de chat • Saut de bras 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfestellung beim Überwinden der Hindernisse • Differenzierbarkeit der selbst entwickelten Station • Umsicht beim Auf - und Abbau der Geräte <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einen selbst entwickelten Parcours durchlaufen <ol style="list-style-type: none"> 4. Sprungtechnik 2. Differenzierbarkeit 3. Sicherheitsaspekte

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	BF	9.4	12	BF 1.5 u. 3.8	42

Schwitzen mit Seil und Musik - tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitnessgymnastik angemessen nutzen

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, BWK 3, BWK 4, MK 1, UK 1, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewege ns - auch in der Gruppe - strukturgerecht ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder durch Erhöhung der Komplexität verändern (1)*
- *in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) - auch in der Gruppe - anwenden und zielgerichtet variieren (2)*
- *Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren (3)*
- *Eine Fitnessgymnastik in der Gruppe nach vorgegebenen Kriterien präsentieren und grundlegende Merkmale und Formen erläutern (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *ausgehend von vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen Kompositionen kriteriengeleitet - allein oder in der Gruppe - entwickeln und präsentieren sowie zentrale Ausführungskriterien (z. B. Synchronität, Bewegungsfluss) beschreiben und erläutern (1)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die Bewegungs- und Gestaltungsqualität bei sich und anderen nach vorgegebenen Kriterien beurteilen (1)*
- *bewegungsbezogene Klischees (u. a. Geschlechterrollen) in diesem Bewegungsfeld beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: b 1, b 2, b 3, f 2, f 3

Bewegungsgestaltung (b)

- ***Grundprinzipien und Formen von Bewegung (1)***
- ***Gestaltungsformen und -kriterien (2)***
- ***Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte (3)***

Gesundheit (f)

- ***grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)***
- ***unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)***

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 6 Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Thema des UV 6.4: Schwitzen mit Seil und Musik – tänzerische und gymnastische Elemente für eine Fitnessgymnastik angemessen nutzen (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Rope Skipping</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestaltung einer Kür als Ziel aus vorgegebenen Elementen eigene Kür mit ggfs. komplexeren /schwierigeren Elementen entwickeln selbstständiges Entwickeln und Überprüfen von Merkmalen zur Bewegungsqualität und Gestaltungskriterien Rope Skipping als Tanz-Gymnastik - Form: Alternative zu klassischen Gymnastikformen (Klischees) Konditionsaspekte <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Grad der Anstrengung Unterrichtsdienlichkeit Synchronität, Kreativität Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung 	<ul style="list-style-type: none"> Indirekte bzw. technische Bewegungshilfen (z.B. Abbildungen von Schrittfolgen, Bewegungsabläufen) Entscheidung zwischen Einzelkür oder Gruppenkür Beobachtungsbögen 	<p>Gegenstände für das Rope Skipping</p> <ul style="list-style-type: none"> Versch. Sprungtechniken nach Schwierigkeitsgrad Ausführung nach Musik, beidfüßig, einbeinig, alternierend am Ort, in Bewegung, vw., sw, rw langes Seil, halbes Seil usw. ggf. auch Partnerarbeit mit 1 oder 2 Seilen Details vgl. Anlage <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Rope Versch. Sprungtechniken 8er-Rhythmus, Beats 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> Hilfsbereitschaft Grad der Anstrengung Unterrichtsdienlichkeit Selbst entwickelte Kriterien zur Leistungsbeurteilung bei anderen beurteilen <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> Eine selbst erstellte Kür präsentieren <p>Kriterien: Vgl. selbst entwickelte Kriterien der SuS</p>

<i>Bewegungsfeld/Sportbereich 7.6</i>	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. der UV</i>
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</i>	E	9.5	10	<i>BF 2.4, 3.7 und 7.4</i>	43

Wir planen ein Turnier für die Klasse(n) und erproben es! - ein Turnier (für die eigene Klasse oder Jahrgangsstufe) sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 3, UK 2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau regelgerecht und situativ angemessen sowie fair und mannschaftsdienlich spielen sowie dabei jeweils spielspezifisch wichtige Bedingungen für erfolgreiches Spielen erläutern (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen (3)*

Urteilskompetenz (UK)

- *den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: e 1, e 2, e 4

Kooperation und Konkurrenz (e)

- ***Mit- und Gegeneinander (in kooperativen und konkurrenzorientierten Sportformen) (1)***
- ***soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)***
- ***Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (u. a. Einzel- und Mannschaftswettbewerbe) (4)***

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 7 Spielen in und mit Regelstrukturen- Sportspiele

Thema des UV 7.6: Wir planen ein Turnier für die Klasse(n) und erproben es! - ein Turnier (für die eigene Klasse oder Jahrgangsstufe) sowie die Übernahme von Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Anwendung der erlernten Techniken im Spiel • Spielevaluation durchführen und eigene Problemlösungen finden • Aufgaben zur Durchführung des Turniers übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kombination aus Technikerweiterung- und Technikverbesserung sowie regelgerechtem Spiel in selbstentwickelten Turnierformen • Schiedsrichtern lernen • hohe Bewegungsintensität beim Turnier erzeugen, damit die koordinativen Prozesse verbessert werden 	<ul style="list-style-type: none"> • Technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten in Wettkampfsituationen erproben • Turnier organisieren, durchführen und evaluieren • Schiedsrichtertätigkeit selbst organisieren • Fitness <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluation • Fairness 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sozialverhalten • Anstrengungsbereitschaft • Hilfe beim Auf und Abbau des Spielfeldes <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organisation und Durchführung des selbstentwickelten Turniers • Evaluationsfähigkeit und Verbesserung des selbstentwickelten Turniers • Spielfähigkeit und Anwendung der Techniken und Taktiken im Badmintonspiel <p><i>Anmerkung</i></p> <p>Die Kriterien für die Planung des Turniers werden im Vorfeld mit der Klasse festgelegt</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.8	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik</i>	A D F	9.6	8	BF 1.3 u. BF 4.5 u. 4.6	44

Fit und gesund! - ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

Kompetenzerwartungen: BWK 3, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung (LZA I bis 30 Minuten) gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen (3)

Methodenkompetenz (MK)

- selbstständig für die Verbesserung der leichtathletischen Leistungsfähigkeit üben und trainieren sowie den Leistungszuwachs (z. B. tabellarisch, grafisch) erfassen (2)

Urteilskompetenz (UK)

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit für die Durchführung eines leichtathletischen Wettkampfes beurteilen (1)

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: a 1, d 1, d 2, d 3, f 2, f 3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Körpererfahrung und Körperempfindung (1)

Leistung (d)

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
- Methoden zur Leistungssteigerung (2)
- Differenziertes Leistungsverständnis (3)

Gesundheit (f)

- grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)
- unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 44: Fit und gesund! - ausdauerndes Laufen systematisch verbessern (8Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> - Ausdauersport in der Halle UND draußen - individuelle anaerobe/ aerobe Belastungen wahrnehmen und die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen - Anpassung der Laufgeschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit - Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen - Auswirkungen von Ausdauersport auf den körperlichen Organismus kennen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • anaerob - aerob • Ruhepuls- Maximalpuls - Ausdauerpuls 	<ul style="list-style-type: none"> • Individualisierung des Unterrichts: auf der Suche nach sinnvollen eigenen Zielen • Beobachtungsbogen zu körperlichen Merkmalen beim ausdauernden Laufen • Erfassung der eigenen Leistung und Leistungsverbesserung mithilfe von Statistik/Grafik <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Runden-, Streckenläufe; in der Jgs. 9 = 4000 m • Intervalle aus Laufen und Gehen • Walking im Vergleich • Ausdauerparcours in der Halle erarbeiten, ausprobieren und vergleichen • Auswirkungen von Ausdauersport auf die Gesundheit thematisieren • Aufwärmen und Entspannungstechnik erlernen und erklären 	<p>prozessbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grad der Anstrengung • Durchhaltevermögen • Kontinuierliches Erfassen der eigenen Laufleistung (Pulswerte, Strecke, Rundenzeiten) <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • die für Jgs. 9 vorgesehene Laufstrecke mit Zeitmessung laufen • Kriterien: Laufen ohne Unterbrechung

3 Leistungsanforderungen am Ende der Jahrgangsstufen 6 und 9

<u>Gute Leistungen</u> Ende 6	Leistungsanforderungen	<u>Ausreichende Leistungen</u> Ende 6
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz		
Schülerinnen und Schüler verfügen in grundlegenden sportlichen Handlungssituationen über insgesamt - den Anforderungen voll entsprechende - physische Leistungsvoraussetzungen zur angemessenen Bewältigung der Bewegungsaufgaben und dazu notwendiger konditioneller Fähigkeiten.	psycho-physisch (6 L 1)	Schülerinnen und Schüler verfügen insgesamt über physische Leistungsvoraussetzungen, die bereits altersbezogene Defizite aufweisen , die insgesamt aber noch grundlegendes sportliches Handeln ermöglichen; Einsicht und Wille zur Leistungsverbesserung sind vorhanden.
Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende technisch-koordinative Fähigkeiten in nahezu allen Bewegungsfeldern und Sportbereichen (u. a. Bewegungsgenauigkeit, -fluss, -dynamik, -rhythmus); der Gesamteindruck der Bewegungsausführungen wird auch bei kleinen Fehlern nicht beeinträchtigt.	technisch-koordinativ (6 L 2)	Schülerinnen und Schüler verfügen über mäßig ausgeprägte technisch-koordinative Fähigkeiten (u.a. Bewegungsgenauigkeit, -fluss, -dynamik, -rhythmus), die den Anforderungen zum Teil nicht mehr entsprechen; der Gesamteindruck der Bewegungsausführungen wird auf Grund von Fehlern etwas beeinträchtigt.
Schülerinnen und Schüler verhalten sich in den meisten sportlicher Handlungssituationen sowie in grundlegenden Spielhandlungen unter Berücksichtigung der Beurteilungskriterien taktisch-kognitiv situativ angemessen.	taktisch-kognitiv (6 L 3)	Schülerinnen und Schüler verhalten sich in sportlicher Handlungssituationen sowie grundlegenden Spielhandlungen situativ wenig angemessen ; einfache Handlungssituationen können selten taktisch-kognitiv angemessen bewältigt werden.
Schülerinnen und Schüler bewältigen ästhetisch- gestalterische Grundanforderungen entsprechend der Aufgabenstellung und	ästhetisch-gestalterisch (6 L 4)	Schülerinnen und Schüler bewältigen ästhetisch- gestalterische Grundanforderungen selten entsprechend der Aufgabenstellung und

berücksichtigen dazu geforderte Gestaltungs- und Ausführungskriterien jeweils situativ angemessen.		berücksichtigen dazu nur zum Teil die geforderten Gestaltungs- und Ausführungskriterien.
Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln in allen Inhaltsfeldern und können diese vor dem Hintergrund erlebter Praxis an ausgewählten Beispielen reflektiert anwenden und nutzen . Sie können jederzeit über ihr eigenes sportliches Handeln und das der anderen situativ angemessen reflektieren.	Fachliche Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln (6 L 5)	Schülerinnen und Schüler weisen bei den grundlegenden Kenntnissen zum eigenen sportlichen Handeln in Teilbereichen Lücken auf und verfügen nur über rudimentäre Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln in allen Inhaltsfeldern und können über ihr eigenes sportliches Handeln und das der anderen wenig sachgerecht reflektieren .
Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse zum sportlichen Handeln im sozialen Kontext. Sie verfügen über differenzierte und vertiefte Kenntnisse und Einsichten in den entsprechenden Inhaltsfeldern und können diese beim Mit- und Gegeneinander stets sozialadäquat und teamorientiert anwenden .	Fachliche Kenntnisse zum sportlichen Handeln im sozialen Kontext (6 L 6)	Schülerinnen und Schüler weisen bei den grundlegenden Kenntnissen zum sportlichen Handeln im sozialen Kontext in Teilbereichen Defizite auf. Sie verfügen nur über rudimentäre Kenntnisse und Einsichten in den entsprechenden Inhaltsfeldern und können ihre Kenntnisse beim Mit- und Gegeneinander nicht sozialadäquat anwenden .
Methodenkompetenz		
Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Fachmethoden sowie Methoden und Formen selbstständigen Arbeitens selbstständig und eigenverantwortlich an und nutzen die Kenntnisse hierfür situationsangemessen in anderen Sachzusammenhängen.	Methodisch-strategische Verfahren anwenden (6 L 8)	Schülerinnen und Schüler wenden grundlegende Fachmethoden sowie Methoden und Formen selbstständigen Arbeitens rudimentär und mit starker Unterstützung an. Sie können ihre schwach ausgeprägte Methodenkompetenz nicht immer situationsangemessen auf andere Sachverhalte übertragen.
Schülerinnen und Schüler verfügen in nahezu allen sportlichen Handlungssituationen über grundlegende Gruppenarbeits-, Gesprächs- und Kommunikations-	Sozial-kommunikative Verfahren anwenden (6 L 9)	Schülerinnen und Schüler verfügen beim sportlichen Handeln nur über unzureichende Gruppenarbeits-, Gesprächs- und Kommunikationstechniken . Sie nutzen diese beim

techniken und nutzen diese situativ beim gemeinsamen Sporttreiben.		gemeinsamen sportlichen Handeln nur selten situativ angemessen.
--	--	---

Urteilskompetenz		
Schülerinnen und Schüler schätzen ihre individuelle psychophysische Leistungsfähigkeit sowie ihre technisch-koordinativen, taktisch-kognitiven und ästhetisch-gestalterischen Fähigkeiten und die der Mitschülerinnen und Mitschüler mit Hilfe vorgegebener Kriterien selbstständig situationsangemessen ein.	eigenes sportliches Handeln und das der Mitschülerinnen und Mitschüler (6 L 10)	Schülerinnen und Schüler schätzen ihre individuelle psychophysische Leistungsfähigkeit sowie ihre technisch-koordinativen, taktisch-kognitiven und ästhetisch-gestalterischen Fähigkeiten und die der Mitschülerinnen und Mitschüler nur mit Hilfe grundlegend ein. Ihre Selbst- und Fremdwahrnehmung ist in nahezu allen Bereichen schwach ausgeprägt.
Schülerinnen und Schüler schätzen ihre eigenen Kenntnisse und die der Mitschülerinnen und Mitschüler über sportbezogene Sachverhalte und Rahmenbedingungen weitgehend angemessen ein.	Grundlegende Sachverhalte/ Rahmenbedingungen des eigenen sportlichen Handelns, des Handelns im sozialen Kontext (6 L 11)	Schülerinnen und Schüler schätzen ihre eigenen Kenntnisse und die der Mitschülerinnen und Mitschüler über sportbezogene Sachverhalte und Rahmenbedingungen sehr vereinfacht und sachlich nicht immer angemessen bzw. häufig nur unter starker Mithilfe.
Schülerinnen und Schüler schätzen die Anwendung und Nutzung methodisch-strategischer sowie sozial-kommunikativer Verfahren und Zugänge in Bewegung, Spiel und Sport bei sich selbst und anderen stets angemessen ein.	methodisch-strategische und sozial-kommunikative Verfahren und Zugänge bei Bewegung, Spiel und Sport (6 L 12)	Schülerinnen und Schüler schätzen die Anwendung und Nutzung methodisch-strategischer sowie sozial-kommunikativer Verfahren und Zugänge in Bewegung, Spiel und Sport bei sich selbst und anderen oft nicht angemessen ein.

Beobachtbares Verhalten		
Schülerinnen und Schüler unterstützen einen geordneten Unterrichtsablauf und zeigen in verschiedenen sportlichen Hand-	Selbst- und Mitverantwortung (6 L 13)	Schülerinnen und Schüler unterstützen den geordneten Unterrichtsablauf nur auf ausdrückliche Anweisung und

<p>lungssituationen Verantwortungsbereitschaft für sich selbst und andere. Sie unterstützen weitgehend selbstständig das Herrichten und Aufrechterhalten der Sportstätte.</p>		<p>zeigen in verschiedenen sportlichen Handlungssituationen kaum Verantwortungsbereitschaft für sich selbst und andere. Sie unterstützen das Herrichten und Aufrechterhalten der Sportstätte nur auf ausdrückliche Aufforderung.</p>
<p>Schülerinnen und Schüler zeigen in Lern-, Übungs-, Trainingsprozessen kontinuierlich eine hohe Bereitschaft, die Ziele des Unterrichts zu erreichen; das bezieht sich sowohl auf sportbezogene kognitive wie auch auf kognitive Prozesse. Sie zeigen hohe Anstrengungsbereitschaft.</p>	<p>Leistungswille, Leistungsbereitschaft, Anstrengungsbereitschaft (6 L 14)</p>	<p>Schülerinnen und Schüler zeigen in Lern-, Übungs-, Trainingsprozessen eine geringe Bereitschaft, die Ziele des Unterrichts zu erreichen; das bezieht sich sowohl auf sportbezogene kognitive wie auch auf kognitive Prozesse. Sie zeigen von sich aus kaum Anstrengungsbereitschaft.</p>
<p>Schülerinnen und Schüler setzen sich im Sportunterricht situationsangemessen eigene Ziele und verfolgen diese weitgehend selbstständig bis zur Zielerreichung.</p>	<p>Selbstständigkeit (6 L 15)</p>	<p>Schülerinnen und Schüler setzen sich im Sportunterricht situationsangemessen selten eigene Ziele und müssen im Lern- Übungs- und Trainingsprozess vom Lehrer zur Zielerreichung eng geführt werden.</p>
<p>Schülerinnen und Schüler kennen die bewegungsfeld- und sportbereichsspezifischen Organisations- und Sicherheitsbedingungen und wenden diese allein und in der Gruppe unter Aufsicht der Lehrkraft sachgerecht an.</p>	<p>Mitgestaltung und Organisation von Rahmenbedingungen (6 L 16)</p>	<p>Schülerinnen und Schüler kennen die bewegungsfeld- und sportbereichsspezifischen Organisations- und Sicherheitsbedingungen nur teilweise und wenden diese nur auf ausdrückliche Aufforderung des Lehrers und unter seiner Anleitung sachgerecht an.</p>
<p>Schülerinnen und Schüler haben ein auf Gerechtigkeit ausgerichtetes Werteverständnis und kooperieren in sportlichen Handlungssituationen alters- und situationsadäquat. Sie nehmen Rücksicht auf andere und zeigen Konfliktfä-</p>	<p>Fairness, Kooperationsbereitschaft und -fähigkeit (6 L 17)</p>	<p>Schülerinnen und Schüler verhalten sich in einfachen Spielhandlungen sowie in sportlichen Handlungssituationen häufig situativ unangemessen. Sie haben überwiegend den eigenen Vorteil im Blick und zeigen sich wenig einsichtig im Blick</p>

higkeit und Empathie. Darüber hinaus können sie ihr eigenes Verhalten sowie das Verhalten der anderen in Wettkampf- und Spielsituationen angemessen reflektieren.		auf die Wertevorstellungen und Lösungsmöglichkeiten anderer. Darüber hinaus können sie kaum kritische Distanz zu ihrem eigenen sportlichen Handeln entwickeln.
---	--	--

Gute Leistungen Ende 9	Leistungsanforderungen	Ausreichende Leistungen Ende 9
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz		
Schülerinnen und Schüler zeigen eine dauerhaft hohe Leistungs- und Anstrengungsbereitschaft sowie einen individuell förderlichen Leistungswillen ohne Rücksicht auf individuelle sportliche Interessen und Neigungen. Darüber hinaus zeigen sie die Bereitschaft, diese auch weiterhin zu verbessern.	psycho-physisch (9 L 1)	Schülerinnen und Schüler zeigen häufig eine geringe Leistungs- und Anstrengungsbereitschaft sowie einen nur gering ausgeprägten Leistungswillen. Die psycho-physische Belastbarkeit ist schwach entwickelt. Es ist häufig ein Vermeidungsverhalten zu beobachten. Einsicht und Wille zur Leistungssteigerung sind wenig ausgeprägt.
Schülerinnen und Schüler verfügen in komplexen technisch- koordinative Anforderungen (u.a. Bewegungsgenauigkeit, -fluss, -dynamik, -rhythmus) in nahezu allen Bewegungsfeldern und Sportbereichen über ausgeprägte technisch- koordinative Fertigkeiten; der Gesamteindruck der Bewegungsausführungen ist sicher und zeigt hohe Bewegungsqualität.	technisch-koordinativ (9 L 2)	Schülerinnen und Schüler weisen technisch- koordinative Mängel auf (u.a. bei Bewegungsgenauigkeit, -fluss, -dynamik, -rhythmus), die den Anforderungen kaum entsprechen; der Gesamteindruck der Bewegungsausführungen wird auf Grund von Fehlern in der Bewegungsausführung qualitativ gemindert. Der Bewegungsfluss muss unterbrochen werden.
Schülerinnen und Schüler verhalten sich in den meisten sportlichen Handlungssituationen sowie in grundlegenden Spielhandlungen taktisch-kognitiv situativ stets an-	taktisch-kognitiv (9 L 3)	Schülerinnen und Schüler verhalten sich in den meisten sportlichen Handlungssituationen sowie in grundlegenden Spielhandlungen taktisch-kognitiv situativ selten an-

gemessen. Eine ausgeprägt differenzierte Selbst- und Fremdwahrnehmung führt auch unter Druckbedingungen zu sachgerechten und situativ angemessenen taktisch-kognitiven Entscheidungen.		gemessen. Eine fehlerhafte Selbst- und Fremdwahrnehmung führt oftmals – bereits bei geringen Druckbedingungen - zu fehlerhaften taktisch-kognitiven Entscheidungen.
Schülerinnen und Schüler bewältigen auch komplexe ästhetisch-gestalterische Anforderungen entsprechend der Aufgabenstellung. Sie berücksichtigen dazu geforderte Gestaltungs- und Ausführungskriterien stets situativ angemessen.	ästhetisch-gestalterisch (9 L 4)	Schülerinnen und Schüler bewältigen komplexe ästhetisch-gestalterische Anforderungen selten entsprechend der Aufgabenstellung und berücksichtigen dazu nur zum Teil die geforderten Gestaltungs- und Ausführungskriterien.
Schülerinnen und Schüler verfügen über weitreichende Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln in allen Inhaltsfeldern und können diese vor dem Hintergrund erlebter Praxis souverän reflektiert anwenden und nutzen. Sie können jederzeit über ihr eigenes sportliches Handeln und das der anderen situativ angemessen differenziert reflektieren.	Fachliche Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln (9 L 5)	Schülerinnen und Schüler weisen kaum angemessene Grundkenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln auf. Sie weisen in weiten Bereichen Lücken auf. Sie verfügen nur über rudimentäre Kenntnisse zum eigenen sportlichen Handeln in allen Inhaltsfeldern und können über ihr eigenes sportliches Handeln und das der anderen nicht immer sachgerecht reflektieren.
Schülerinnen und Schüler verfügen über vertiefte Kenntnisse zum sportlichen Handeln im sozialen Kontext. Sie weisen sehr differenzierte Kenntnisse und Einsichten in den entsprechenden Inhaltsfeldern nach und können diese beim Mit- und Gegeneinander auch unter hohen Druckbedingungen sozialadäquat und teamorientiert anwenden.	Fachliche Kenntnisse zum sportlichen Handeln im sozialen Kontext (9 L 6)	Schülerinnen und Schüler weisen schwach ausgeprägte Grundkenntnisse zum sportlichen Handeln im sozialen Kontext in nahezu allen Bereichen vor. Sie weisen lückenhafte Kenntnisse und Einsichten in den entsprechenden Inhaltsfeldern nach und können diese beim Mit- und Gegeneinander auch nicht in Standardsituationen sozialadäquat und teamorientiert anwenden.
Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse zum Sport als Teil der gesellschaft-	Fachliche Kenntnisse zum Sport als Teil der gesellschaftlichen	Schülerinnen und Schüler verfügen kaum über angemessenes Grundlagenwissen im Bereich des Sports als

lichen Wirklichkeit. Sie können einfache gesellschaftliche Phänomene des Sports sachgerecht einordnen und für eigene sportliche Werthaltungen und Einstellungen nutzen.	Wirklichkeit (9 L 7)	Teil der gesellschaftlichen Wirklichkeit. Sie können nicht einmal grundlegende gesellschaftliche Phänomene des Sports sachgerecht einordnen und für eigene sportliche Werthaltungen und Einstellungen nutzen.
---	-------------------------	---

Methodenkompetenz		
Schülerinnen und Schüler wenden vielfältige Fachmethoden sowie Methoden und Formen selbstständigen Arbeitens selbstständig und eigenverantwortlich an. Sie können diese mühelos auf andere Sachverhalte übertragen. Sie weisen dabei hohe Selbststeuerungskompetenz auf.	Methodisch-strategische Verfahren anwenden (9 L 8)	Schülerinnen und Schüler wenden Fachmethoden sowie Methoden und Formen selbstständigen Arbeitens kaum selbstständig und eigenverantwortlich an und können diese auch nicht ohne starke Unterstützung auf andere Sachverhalte übertragen und anwenden. Sie weisen nur sehr geringe Selbststeuerungskompetenzen auf.
Schülerinnen und Schüler verfügen in nahezu allen sportlichen Handlungssituationen über differenzierte Gruppenarbeits-, Gesprächs- und Kommunikationstechniken und nutzen diese situativ angemessen beim gemeinsamen Sporttreiben.	Sozial-kommunikative Verfahren anwenden (9 L 9)	Schülerinnen und Schüler verfügen beim sportlichen Handeln oft nicht über sachgerechte Gruppenarbeits-, Gesprächs- und Kommunikationstechniken. Sie lassen diese beim gemeinsamen sportlichen Handeln ungenutzt.

Urteilskompetenz ...		
Schülerinnen und Schüler beurteilen ihre sportbezogene Handlungskompetenz und die der Mitschülerinnen und Mitschüler selbstständig, differenziert – auch unter Druckbedingungen - situationsangemessen ein.	eigenes sportliches Handeln und das der Mitschülerinnen und Mitschüler (9 L 10)	Schülerinnen und Schüler beurteilen ihre sportbezogene Handlungskompetenz und die der Mitschülerinnen und Mitschüler kaum sachgerecht ein. Ihre Selbst- und Fremdwahrnehmung ist nur sehr schwach ausgeprägt.
Schülerinnen und Schüler beurteilen	Grundlegende Sachver-	Schülerinnen und Schüler nutzen

len ihre eigenen Kenntnisse und die der Mitschülerinnen und Mitschüler über sportbezogene Sachverhalte und Rahmenbedingungen auch unter Druckbedingungen sachgerecht und differenziert	halte/ Rahmenbedingungen des eigenen sportlichen Handelns, des Handelns im sozialen Kontext (9 L 11)	ihre eigenen Kenntnisse und die der Mitschülerinnen und Mitschüler über sportbezogene Sachverhalte und Rahmenbedingungen kaum/wenig sachlich. Ihre Selbst- und Fremdwahrnehmung ist schwach ausgeprägt.
Schülerinnen und Schüler beurteilen die Anwendung und Nutzung methodisch-strategischer sowie sozial-kommunikativer Verfahren und Zugänge im Sport bei sich und anderen stets eigenverantwortlich und differenziert.	methodisch-strategische und sozial-kommunikative Verfahren und Zugänge bei Bewegung, Spiel und Sport (9 L 12)	Schülerinnen und Schüler beurteilen die Anwendung und Nutzung methodisch-strategischer sowie sozial-kommunikativer Verfahren und Zugänge im Sport bei sich und anderen unsachgerecht/ lückenhaft.

Beobachtbares Verhalten		
Schülerinnen und Schüler unterstützen einen geordneten Unterrichtsablauf und übernehmen Verantwortung für sich und andere. Sie unterstützen das Herrichten und Aufrechterhalten der Sportstätte selbstständig.	Selbst- und Mitverantwortung (9 L 13)	Schülerinnen und Schüler unterstützen einen geordneten Unterrichtsablauf nur auf Anweisung und übernehmen kaum Verantwortung für sich und andere. Sie unterstützen das Herrichten und Aufrechterhalten der Sportstätte nur nach Anweisung.
Schülerinnen und Schüler zeigen in Lern-, Übungs-, Trainingsprozessen eine hohe Bereitschaft, Unterrichtsziele zu erreichen; das bezieht sich auf sportbezogene - wie auch auf Reflexionsphasen; die Anstrengungsbereitschaft ist hoch.	Leistungswille, Leistungsbereitschaft, Anstrengungsbereitschaft (9 L 14)	Schülerinnen und Schüler zeigen sich in Lern-, Übungs-, Trainingsprozessen wenig interessiert und bemüht, Unterrichtsziele zu erreichen; das bezieht sich auf sportbezogene - wie auch auf Reflexionsphasen. Die Anstrengungsbereitschaft ist gering.
Schülerinnen und Schüler setzen sich situationsangemessen eigene Ziele, wählen sachgerecht fachliche Kenntnisse und Fachmethoden bzw. Methoden und Formen selbstständigen Arbeitens situati-	Selbstständigkeit (9 L 15)	Schülerinnen und Schüler setzen sich selten situativ angemessene eigene Ziele und müssen im Lern- Übungs- und Trainingsprozess von der Lehrkraft zur Zielerreichung stark angeleitet werden. Sie verfol-

<p>ons- und altersangemessen aus und verfolgen avisierte, realistische Ziele eigenständig bis zur Zielerreichung.</p>		<p>gen Unterrichtsziele oftmals erst nach mehrfacher Aufforderung.</p>
<p>Schülerinnen und Schüler kennen die Bewegungsfeld - und Sportbereich - spezifischen Organisations- und Sicherheitsbedingungen und wenden diese allein und in der Gruppe sachgerecht an.</p>	<p>Mitgestaltung und Organisation von Rahmenbedingungen (9 L 16)</p>	<p>Schülerinnen und Schüler kennen die Bewegungsfeld - und Sportbereich - spezifischen Organisations- und Sicherheitsbedingungen nur teilweise und wenden diese nur auf ausdrückliche Aufforderung der Lehrkraft sachgerecht an.</p>
<p>Schülerinnen und Schüler haben ein auf Gerechtigkeit ausgerichtetes Werteverständnis, kooperieren und kommunizieren alters- und situationsadäquat. Sie nehmen sie Rücksicht auf andere und zeigen Konfliktfähigkeit und Empathie. Darüber hinaus können sie ihr eigenes Verhalten sowie das Verhalten anderer in sportlichen Konfliktsituationen angemessen reflektieren.</p>	<p>Fairness, Kooperationsbereitschaft und - Kooperationsfähigkeit (9 L 17)</p>	<p>Schülerinnen und Schüler verhalten sich häufig situativ unangemessen und können die Leistungen anderer kaum anerkennen und wertschätzen. Außerdem können sie kaum kritische Distanz zu ihrem eigenen sportlichen Handeln entwickeln. Es gelingt ihnen kaum, ihr eigenes Verhalten sowie das Verhalten anderer in sportlichen Konfliktsituationen angemessen zu reflektieren.</p>