

Helmholtz Gymnasium Bonn

**Schulinterner Lehrplan
Sport - Sekundarstufe 1**

Vorbemerkungen

Der vorliegende Lehrplan ist an die Rahmenbedingungen unserer Schule, des Helmholtz-Gymnasiums Bonn, angepasst. Dennoch ist eine inhaltlich variierende Schwerpunktsetzung zum Beispiel auf Grund der spezifischen Hallensituation, schulorganisatorisch bedingter Stundenreduktionen oder der Vorbereitung von Schülern auf Schulveranstaltungen (wie Benefiz-Tanzgala, Sportfest/Sponsorenlauf...) möglich.

Leitbild für das Fach Sport

Bewegungsfreude, gesunde Lebensführung und Kooperation im Sport sind die Grundpfeiler, auf denen sich unser Leitbild im Fach Sport stützt.

Der Schulsport trägt zur Ausbildung einer mündigen Persönlichkeit bei, indem im Sportunterricht und durch außerunterrichtliche Angebote die Handlungs- und Urteilsfähigkeit im Sport sowie der verantwortungsvolle Umgang mit Körper und Gesundheit gefördert bzw. verbessert werden.

Unsere Fachschaft möchte demnach den Schülerinnen und Schülern

- genügend Bewegungserfahrungen und Erfolgserlebnisse ermöglichen, um die eigenen Stärken zu entdecken und die Bewegungsmotivation zu entfalten
- Möglichkeiten des Sporttreibens eröffnen und Anlässe zu einer individuellen Gestaltung des Freizeitsports geben
- sowohl über kooperative Lernformen als auch über einen gesunden Wettkampf soziale Fähigkeiten vermitteln
- die Bedeutung von Prävention im und durch Sport nahebringen
- Wissen über Sport, Regeln, Körper und Gesundheit vermitteln
- Möglichkeiten zur Anwendung erlernter kognitiver und motorischer Fähigkeiten bieten (z.B. selbstverantwortliches Aufwärmen, Unterrichtseinheiten bzw. Sequenzen planen und durchführen)

Besondere Sportangebote bzw. -projekte bereichern das sportliche, gemeinschaftliche und kulturelle Schulleben wie z.B. Sporttage, Kooperation mit Vereinen, Schulmannschaften im Fußball und Turnen sowie Tanzprojekte mit Auftritten. (vgl. Schulprogramm, S. 37)

Somit leistet unser Sportunterricht u.a. einen Beitrag zur Förderung von Teamfähigkeit, Toleranz, selbstständigem Lernen und Leistungsbereitschaft. (s. Schulprogramm, S. 4f)

Qualitätsentwicklung und -sicherung

Qualitätsentwicklung und -sicherung sollen die Verwirklichung der o.g. Ziele im Sportunterricht gewährleisten sowie den Stellenwert des Sports in der Schulgemeinschaft auszubauen.

Qualitätsentwicklung und -sicherung soll demnach zum einen durch regelmäßige Evaluation schulinterner Lehrpläne und durch die Teilnahme an internen und externen Fortbildungen stattfinden.

Zum anderen legt die Fachkonferenz jedes Jahr die Schwerpunkte außerunterrichtlichen Sportangebots (Sporttage, Projekte, Schulmannschaften, Sport im Ganztage) fest und schlägt diese der Schulleitung bzw. Schulkonferenz vor.

Unterrichtsvorhaben/Themen in der Sekundarstufe I

Unsere ausgewählten Unterrichtsvorhaben sind nach den Gegebenheiten und Möglichkeiten unserer Schule ausgearbeitet und beziehen sich demnach auf bestimmte Sportarten.

Als Mannschaftssportart haben wir für die Sekundarstufe I Basketball und als Partnerspiel Badminton ausgewählt. Die Sporthalle bietet dafür die jeweils besseren Voraussetzungen (Markierungen, Anzahl der Körbe, Netz).

Im Bereich Tanz behalten wir uns vor, anstatt der angegebenen Inhalte mit den Klassen ein Tanzprojekt mit anschließender Aufführung auf der Benefiztanzshow durchzuführen. Dieses Projekt würde somit an die Stelle des jeweils angegebenen Unterrichtsvorhabens treten und auch in die Leistungsbewertung einfließen.

In den Jahrgangstufen 5 und 6 findet jeweils über ein Halbjahr Schwimmunterricht statt. Voraussetzung für die aktive Teilnahme am Schwimmunterricht ist das Schwimmbzeichen in Bronze.

Jahrgangsstufe 5

Hinweis:

Die Unterrichtsvorhaben (mit Ausnahme des Bewegungsfeldes 4 - Bewegen im Wasser – Schwimmen - werden aufgrund der Hallensituation NICHT in einer vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt. Die Reihenfolge erfolgt in Absprache der in der Jahrgangsstufe 5 unterrichtenden Kollegen und Kolleginnen.

Jahrgangsstufe 5 - Obligatorik: 96 Stunden/ Freiraum: 24 Stunden (davon 20 Stunden Fahrzeit)

1. Sich zusammen anstrengen und Spaß haben – bewegungsintensive Lauf- und Staffelspiele spielen, Belastungssituationen erkennen und verstehen
2. Fangspiele / Abwurfspiele: Chinesische Mauer, Virusspiel, Einer- (Zweier-, etc.)-Haschen, Platzwechselspiele mit räuml. Bewegungseinschränkungen (Brückenbau)
3. Laufen über Stock und Stein – Laufen in seiner Vielfalt anwenden
4. Rolle, Handstand, Rad – grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen
5. Laufen, Hüpfen und Springen – Gymnastische Grundelemente in Verbindung mit Musik und Rhythmikgeräten tänzerisch vernetzt.
6. Vorbereitende Spiele/-formen zur Einführung des Basketballspiels
7. Große Sprünge machen – Springen in seiner Vielfalt anwenden
8. Spielerische Wassergewöhnung über und unter Wasser – grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen.
9. „Ich will besser werden!“ – in Brustschwimmtechnik mit Wende sicher und schnell schwimmen können
10. Vom Bauch auf den Rücken – bei Erlernen des Rückenschwimmens die eigene Wassersicherheit verbessern
11. Weitwerfen ... gar nicht so schwer! – wie weites Werfen gelingen kann
12. Fairer Zweikampf: Kampfspiele mit Verständigungsregeln

U	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	5	1, 2, 3	1	1	1		1		1, 2, 3	1
3	3.1	A B	6	1, 2	1, 2	1	1, 2	1				
4	6.1	A B	12	1, 2, 3	1, 2	1	1, 2	1, 2				
5	5.1	A B	8	1, 2,	1, 2	1	1, 3	1				
6	7.1	A E	10	1, 2, 3	1	1	1, 2, 3				4	

7	3.2	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
8	4.1	A	6	1	1		1, 2, 3					
9	4.2	A D	8	1, 2		1	1, 2, 3					
10	4.3	A	8	1, 2	1		1		1, 2, 3			
10	3.3	A B	6	1, 2	1, 2	2	1, 3	1, 2				
11	9.1	A E	5	1, 2	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)

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

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 im BF 1
(Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen)**

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche - auch kooperative - Lauf- und Staffelspiele mit & ohne Zusatzaufgaben bzw. zusätzlichem Material (z.B. Bälle) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Konzentrationsfähigkeit • Koordination • Schnelligkeit 	<p>Erproben & Reflektieren: Anforderungen verschiedener Lauf- und Staffelspiele durch Erprobung erkennen & benennen; Lösungsstrategien entwickeln, Absprachen treffen und sich an diese halten.</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • s. didakt. Entscheidungen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anstrengungsbereitschaft - Konzentrationsfähigkeit - Koordination - Schnelligkeit - Einhalten von Absprachen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <p style="text-align: center;">-</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich: 2.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	EF	5	5	BF 7	2

Fangspiele / Abwurfspiele (Chinesische Mauer, Virusspiel, Einer- (Zweier-, etc.)-Haschen, Platzwechselspiele mit räuml. Bewegungseinschränkungen (Brückenbau))

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)

Absprachen der Fachkonferenz zu did.-meth. Entscheidungen im BF 2 (Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen)

Thema des UV (2.1): „Fangspiele / Abwurfspiele (Chinesische Mauer, Virusspiel, Einer- (Zweier-, etc.)-Haschen, Platzwechselspiele mit räuml. Bewegungseinschränkungen (Brückenbau))“ (5 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einer- /Zweierhaschen • Platzwechselspiele • Brückenbau <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbezeichnungen • Spielregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende spielübergreifende taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (6 BWK 2.1) • kleine Spiele, Spiele im Gelände, sowie einfache Pausenspiele - auch eigenverantwortlich - fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern. (6 BWK 2.2) • kleine Spiele gemäß vorgegebener Spielideen und Regeln - orientiert an Raum, Zeit, Spielerinnen und Spielern sowie am Spielmaterial - selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. • (6 BWK 2.3) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielregeln 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bälle, Bänke, Matten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbezeichnungen • Spielregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Sich auf Unbekanntes einlassen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Planen des - Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Disziplinen zeigen - angemessenes Spielverhalten zeigen - Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • normorientierte Bewertung des individual- und gruppentaktischen Spielverhaltens nach den von den SuS festgelegten Regel/Vereinbarungen

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.1	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg. -Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. des UV</i>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	A B	5	6	BF 1.1 - 1.3	3

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 Lauftempo bei einer Mittelzeitausdauerleistung an Hand wahrgenommener Körperreaktionen beurteilen (1)*

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**
- **Bewegungsstrukturen (2)**

Bewegungsgestaltung (b)

Variationen von Bewegung (z. B. räumlich, zeitlich, dynamisch) (1)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF 3 (Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik)

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

(6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Anforderungen beim Laufen: Tempo-, Zeit- und Rhythmusgefühl • Phasierung des Laufschriffs • Bewegungsmerkmale bei schnellem/ ausdauerndem Laufen • Körperreaktionen bei schnellem/ ausdauerndem Laufen • unterschiedliche Formen des Laufens <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen, Bewegungsmerkmale • Körperreaktionen beim schnellen/ausdauernden Laufen: Herzfrequenz, Gesichtsrötung, Schwitzen ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernaufgabe: Erproben verschiedener Laufformen und Entwickeln von Laufübungen im Hinblick auf allgemeines und funktionales Aufwärmen • Erstellen einer Mind Map zur Systematisierung unterschiedlicher Laufformen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Erproben (Schüler-/Lehrerinfo) • Mind Map (Schüler-/ Lehrerinfo) • Startkommando beim Laufen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Formen des Laufens: ausdauerndes Laufen - Sprinten • Laufen auf unterschiedlichen Boden- und Geländebeschaffenheiten • Laufen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen • Laufen über Hindernisse <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf - ABC 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zum Lauf-ABC beschreiben und systematisieren • selbstständige Nutzung des Lauf ABC zum Aufwärmen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Lauf-ABC <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Übungen des Lauf-ABC <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.1	<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>
Bewegen an Geräten - Turnen	A B	5	12	BF 6.1	4

Rolle, Handstand, Rad - grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen.

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, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben (2)
- am Boden, Sprunggerät und Ringen in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, 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)**

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF 5 (Bewegen an Geräten - Turnen)

Thema des UV (5.1): „Rolle, Handstand, Rad – grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Boden für die Gestaltung einer Kür nutzen.“ (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Körperkontakt anbahnen - Vertrauen aufbauen - Körperspannung erfahren - turnerische Elemente: Rolle, Handstand, Rad 	<ul style="list-style-type: none"> - Erproben - Lernaufgabe zum Erlernen der Technik - Stationenlernen - Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Helfergriffe, Hilfestellung, Oberschenkelklammergriff 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elemente und Helfergriffe erlernen - Eine Kür mit vorgegebenen Elementen und anhand gemeinsamer Kriterien erarbeiten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rad - Rolle (vw/rw) - Handstand - Hilfestellungen - Helfergriffe: Klammergriff am Oberschenkel 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich auf Unbekanntes einlassen - Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der vorgegebenen Elemente zeigen - angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen - Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewertung der Präsentationen anhand der gemeinsam erarbeiteten Bewertungskriterien - Klammergriff beim Handstand demonstrieren

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	A B	5	8	BF	5

Laufen, Hüpfen und Springen - Gymnastische Grundelemente in Verbindung mit Musik und Rhythmikgeräten tänzerisch vernetzt.

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Rhythmikgerät 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)*

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 im BF 6
(Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste)**

Thema des UV (6.1): Laufen, Hüpfen und Springen -

Gymnastische Grundelemente in Verbindung mit Musik und Rhythmikgeräten tänzerisch vernetzt. (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - vorgegebene Rhythmen in Bewegung umsetzen - Raumwege in der Halle variieren - Tempovariationen durch verschiedene Musikauswahl - Klatschübungen mit der Lerngruppe zur Rhythmikschulung - Rhythmen erzeugen durch Stampfen, Hüpfen, Springe, etc. - Einsatz verschiedener Rhythmikgeräte wie Rassel, Tamburin, Trommeln, Klöppel (Orff-Instrumente) <p>Fachbegriffe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kontrolle der Bewegungsabläufe durch: <ol style="list-style-type: none"> 1. Spiegel 2. Videoaufnahmen 3. Partneranalysen - Kontrolle der Rhythmik durch Tonaufnahmen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rassel, Tamburin, Trommeln, Klöppel (Orff-Instrumente) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herkunft der verwendeten Musik 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mitarbeit und Engagement - Einsatzbereitschaft und Zuverlässigkeit <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität (technische Ausführung, Raum, Weite, Hoch- und Tiefbewegungen, Flexibilität etc.) - Ausdruck und Rhythmik

Bewegungsfeld/Sportbereich: 7.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV	
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	AE	5	10	BF 7	6	

Vorbereitende Spiele/-formen zur Einführung des Basketballspiels

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 (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)

Gesundheit (f)

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

**Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF 7
(Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele)**

Thema des UV (7.1): „Vorbereitende Spiele/-formen zur Einführung des Basketballspiels“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Ballspiele als Vorbereitung zum Basketballspiel <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbezeichnungen • Spielregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Einfache Übungsformen (Dribbeln, Passen, Werfen) • Einfache techn. u. takt. Übungsformen anwenden • über kleine Spiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst zum Basketball hinführen. <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbezeichnungen • Spielregeln 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bälle, Spielfeldmarkierungen, Körbe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfache, allgemeine Schiedsrichterzeichen • Spielregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Kenntnisse u. Fertigkeiten übertragen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anstrengungsbereitschaft und Motivation bei der Spieldurchführung u. Planung - angemessenes Spielverhalten zeigen - Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • normorientierte Bewertung des individual- und gruppentaktischen Spielverhaltens nach den eingeführten Regeln

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.2	<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>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	A B	5	6	BF 1.1 - 1.3	7

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 Fertigniveau 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 im BF 3 (Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik)

Thema des UV (3.2): „Große Sprünge machen – Springen vielfältig anwenden“ (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Springens • unterschiedliche Anforderungen beim Springen: weit springen, hoch springen, hoch und weit springen • Phasierung von Sprungbewegungen • Bewegungsmerkmale bei weitem und hohem Springen 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren: Erproben verschiedener Sprungformen und Entwickeln von Sprungübungen und -variationen - auch in Verbindung mit dem Laufen - im Hinblick auf allgemeines und funktionales Aufwärmen • Erstellen einer Übersicht zur Systematisierung des Springens <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (Schüler-/Lehrerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Formen des Springens: weit springen, hoch springen, hoch-weit springen, vorwärts-/rückwärts-/seitwärtsspringen, dreispringen • Springen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprung - ABC • Bewegungsphasen: Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung • Bewegungsmerkmale 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zum Sprung-ABC demonstrieren und beschreiben • selbstständige Nutzung des Lauf und Sprung - ABC zum Aufwärmen • Beobachtungskriterien: • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Lauf- und Sprung -ABC <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Übungen des Lauf- und Sprung - ABC <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität - Variation und Kombination

Bewegungsfeld/Sportbereich 4.1	<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>
Bewegen im Wasser - Schwimmen	A	5	6	BF 1 BF 2	8

Spielerische Wassergewöhnung über und unter 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-koordinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen (1)*

Methodenkompetenz (MK)

- *einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen 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 im BF 4 (Bewegen im Wasser - Schwimmen)
Thema des UV (4.1): „Spielerische Wassergewöhnung über und unter dem Wasser – grundlegende Erfahrung zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen nutzen“ (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erfahren der physikalischen Wirkung des Wassers auf den Körper in verschiedenen Situationen - Physikalische Besonderheiten der Bewegung im und unter Wasser - Erproben unterschiedlicher Formen des Spielens, Tauchens und Schwimmens - Gestalten verschiedener Bewegungskunststücke im Wasser <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auf- und Antrieb - Wasserwiderstand 	<ul style="list-style-type: none"> - Differenzierter Einsatz von Schwimmhilfen (Bretter, Nudeln, Pull-Buoy) und geeigneten Spielgeräten zur Förderung der Motivation und Überwindung von Ängsten - Selbstständiges Üben und Trainieren allein oder in der Gruppe <p>Fachbegriffe</p> <p style="text-align: center;">-</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gleitaufgaben: <ul style="list-style-type: none"> a) mit Schwimmbrett abstoßen und möglichst lange gleiten lassen b) von Partner ziehen lassen und mit Beinen Schwimmbewegung ausführen - Von Beckenrand ins schultertiefe Wasser springen - Gegenstände im schulertiefen Wasser ertauchen - Durch Reifen oder Partner tauchen - Unter Wasser Gegenstände erkennen und benennen / Blasen pusten - Über die Beckenlänge (16,5, m) schwimmen - Wasserball und andere Ballspiele im Wasser <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gleiten - Tauchen - Spielregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soziale Kompetenz <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faires Verhalten in der Partner- und - Gruppenarbeit <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <p style="text-align: center;">-</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 4.2	<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>
Bewegen im Wasser - Schwimmen	A D	5	8	BF 1 4.1	9

„Ich will besser werden!“ – in Brustschwimmtechnik mit Wende sicher und schnell schwimmen können.

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauchlage sicher anwenden (1)*
- *eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechnik beschreiben können (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Verhaltensweisen in und am Wasser unter sicherheitsbezogenen Aspekten beurteilen (1)*

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:

Thema des UV (4.2): „Ich will besser werden“ – in Brustschwimmtechnik mit Wende sicher und schnell schwimmen können (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erfahren des Vortriebs bei der Stoßgrätsche - Sensibilisierung für die Schwunggrätsche - Wirksamkeit des Armzugs entdecken - Sportliches Schwimmen mit Ausatmung ins Wasser - Ökonomischer Bewegungsablauf schaffen: rhythmische Verbindung von Armen und Beinen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausatmen / Einatmen - Beinschlag / Armzug - Vortrieb 	<ul style="list-style-type: none"> - Trockenübungen auf der Bank oder am Beckenrand - Schwimmtechnik mit Schwimmhilfen (Brett und Pull-Buoy) verbessern - Üben in Kleingruppen mit gegenseitiger Unterstützung - Einsatz von Technikleitbildern oder Phasenbildern <p>Fachbegriffe</p> <p style="text-align: center;">-</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Beinbewegung:</u> <ul style="list-style-type: none"> -- Schwimmen nur mit Beinstößen in Bauch- und Rückenlage -- Schwimmen mit Brett in Vorhalte in Bauch- u. Rückenlage (Brett o. Pull-Buoy zwischen den Schenkeln) - <u>Armzug:</u> <ul style="list-style-type: none"> -- im Gehen durchs Wasser ziehen -- Vorwärtsziehen nur mit Armzügen (Unterstützung durch Brett o. Pull-Buoy zwischen den Beinen) - <u>Atmung:</u> <ul style="list-style-type: none"> -- Beinstöße mit Brett in Vorhalte und kräftiges Ausblasen ins Wasser -- Armzüge mit Brett zwischen den Beinen und rhythmisches Ausblasen zwischen den Armzügen - <u>Koordination Arme-Beine-Atmung:</u> <ul style="list-style-type: none"> -- lange Züge über Wasser und unter Wasser (Tauchzug) -- kurze, schnelle Züge -- eine Bahn mit möglichst wenig Zügen -- Kombination Brustarmzug mit Kraulbeinschlag -- verschiedene Rhythmen ausprobieren: z.B. 1 Armzug / 2 Beinschläge oder 2 Armzüge / 1 Beinschlag <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anfersen / Schwunggrätsche - Vortriebsphase - Abdruck des Wassers spüren 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p style="text-align: center;">-</p> <p>Beobachungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engagement und Mitarbeit <p>punktuell:</p> <p>Beobachungskriterium:</p> <p style="text-align: center;">-</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 4.3	<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>
Bewegen im Wasser - Schwimmen	A	5	8	BF 1 4.1	10

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)
- Rückenkraultechnik einschließlich Start und Wende auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau ausführen (2)

Methodenkompetenz (MK)

- einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen 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**

im BF 4 (Bewegen im Wasser – Schwimmen)

**Thema des UV (4.3): Vom Bauch auf den Rücken – beim Erlernen des Rückenschwimmens die
eigene Wassersicherheit verbessern**

(14 Stunden)

- Didaktische Entscheidungen	- Methodische Entscheidungen	- Gegenstände/ Fachbegriffe	- Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> - Inhalte - Wechselwirkung des Wasserwiderstandes und der eigenen Lage (Brust u. Rücken) im Wasser wahrnehmen - Körperstreckung / Körperspannung erfahren - Orientierung in Rückenlage mit geöffneten Augen - Erproben von Drehungen um Breiten- und Längsachse - Finden einer optimalen Wasserlage durch die Stabilisierung des Körpers - Fachbegriffe - Vortrieb - Wechselzug - Rotation um Quer- und Längsachse 	<ul style="list-style-type: none"> - Berücksichtigung der individuellen Lern- und Leistungsvoraussetzungen der Schüler - Stationsbetrieb mit differenzierten Bewegungsaufgaben - Zusatzaufgaben für leistungsstärkere Schüler - Einsatz von Flossen für leistungsschwächere Schüler - Einsatz von Technikleitbildern oder Phasenbildern 	<p>Gegenstände: Übungsformen mit und ohne Schwimmhilfen</p> <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wechselbeinschlag und -armzug - Kopfsteuerung - Bewegungsansatz: Hüfte 	<ul style="list-style-type: none"> - unterrichtsbegleitend: - in Rückenlage verschiedene Aufgaben erfüllen - Beobachtungskriterien: - Körperspannung - Körperspannung - Wasserlage - punktuell: - 25 - m - Streckenschwimmen - Beobachtungskriterium: - Technik - Zeit

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.3	<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>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	A B	5	6	BF 1.1 - 1.3	11

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 Fertigniveau 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 (2)**

Bewegungsgestaltung (b)

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im 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
<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Anforderungen beim Werfen: Wurfbewegungen variieren • Phasierung von Wurfbewegungen • Bewegungsmerkmale beim Werfen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen: Anlauf-Auftakt-Abwurf • Bewegungsmerkmale 	<p>Erproben und Experimentieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentieren mit unterschiedlichen Wurfgeräten - Erproben verschiedener Wurfformen <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethoden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (Schüler-/Lehrerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Werfens: weit werfen, hoch werfen, hoch-weit werfen, vorwärts-/ rückwärts werfen, aus der Drehbewegung werfen • Werfen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wurf - ABC 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zum Wurf-ABC demonstrieren und beschreiben • selbstständige Nutzung des Lauf-, Sprung- und Wurf ABC zum Aufwärmen • Beobachtungskriterien: • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Wurf -ABC <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Übungen zum Wurf - ABC <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität - Variation

Bewegungsfeld/Sportbereich 9.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport</i>	A E	5	8	BF 2.2	12

„Fairer Zweikampf: Kampfspiele mit Verständigungsregeln“

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)*

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF 9 (Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport)

Thema des UV (9.1): „Fairer Zweikampf: Kampfspiele mit Verständigungsregeln“ (5 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kräfte spüren, Kräfte messen - Regeln erarbeiten, Vertrauen aufbauen, Körperkontakt anbahnen - Rituale einführen, Stoppsignal, Gruppenkämpfe, Kämpfe um Gegenstände, Zieh- und Schiebekämpfe - Kämpfe zu zweit - Haltetechniken - Kämpfe zu zweit - Angriffstechniken (Bauch- und Banklage) 	<ul style="list-style-type: none"> - Proben und Experimentieren: Wie kann ich einen Partner am Boden halten/in die Rückenlage zwingen? - Individuelles Üben und Trainieren 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Formen des Körperkontakts - Kämpfe in unterschiedlichen Körperlagen (Stehen, Knien, Sitzen, Liegen, Bankstellung...) - Fairness <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fairness - Bankstellung - Ritual 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich an Regeln halten können - mit dem Partner Techniken erproben und beschreiben - Techniken demonstrieren <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fairness - Schülerfeedback/Reflexion zum Einhalten der Regeln, ggf. Ergänzung - Beiträge zum UG <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - eine „Kata“ (Übungsform in japanischen Kampfsportarten, die aus stilisierten Kämpfen besteht) selbst erarbeiten und präsentieren

Jahrgangsstufe 6

Hinweis:

Die Unterrichtsvorhaben (mit Ausnahme des Bewegungsfeldes 4 - Bewegen im Wasser – Schwimmen - werden aufgrund der Hallensituation NICHT in einer vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt. Die Reihenfolge erfolgt in Absprache der in der Jahrgangsstufe 6 unterrichtenden Kollegen und Kolleginnen.

Jahrgangsstufe 6 - Obligatorik: 83 Stunden / Freiraum: 37 Std. (davon 20 Fahrzeit)

13. Gut vorbereitet für sportliche Aktivitäten – allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen
14. Ganz schön fit!? – mit Freude ohne Unterbrechung ausdauernd laufen können
15. Spielen mit unterschiedlichen Geräten nach selbst entwickelten Regeln
16. Schwingen, Stützen und Springen – an unterschiedlichen Turngeräten sicher turnen
17. Von Band bis Ball – Gymnastische Handgeräte vielseitig einsetzen.
18. Wo sind meine persönlichen konditionellen Stärken? - Stärken und Schwächen psycho-physischer Leistungsfähigkeit erkennen, langfristig verbessern sowie Entspannung lernen
19. Fit und leistungsstark – über das Erlernen der Brustkraultechnik einschließlich Start und Wende die eigene Wassersicherheit verbessern.
20. Wasserspringen ohne Angst und Übermut! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten
21. Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können.
22. Höher, schneller, weiter – einen leichtathletischen Wettkampf individuell vorbereiten u. gemeinsam durchführen
23. Grundfertigkeiten des Badmintonspiels erlernen und im Spiel „Miteinander“ anwenden

U	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
13	1.2	A F	8	1	1		1					1
14	3.4	ADF	6	3	1, 2	1	1			1, 2, 3		2
15	2.2	A E	5	1, 2, 3, 4		1	1, 2, 3				1	
16	5.2	A C	10	1, 2, 4	1, 2		1, 2		2, 3			
17	6.2	BEF	10	1, 2, 3	1, 2	1		1, 3			1, 2	3
18	1.3	A D	5	2, 3		1	1, 2			1		
19	4.4	A D	7	1, 2	1		1, 2, 3			1, 2		
20	4.5	A C	4	4	1, 2	1	1		1, 2, 3			
21	4.6	D F	4	3	1	1				1, 2		2, 3
22	3.5	ACD	10	4	1, 2	2	1		1, 2, 3	3		
23	7.2	ED	8	1, 2	1, 2	1					1, 2, 3, 4	

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)

Bewegungsfeld/Sportbereich 1.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A F	6.1	8	Alle	14

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 im 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/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warm-up • Dehnen • Kräftigen • Cool-down • Protagonist • Antagonist 	<p>Die SuS lernen unter Anleitung des Lehrers/der Lehrerin, zunehmend selbstständig ein Aufwärmprogramm (schriftlich) zu planen, mit der Lerngruppe durchzuführen und kriteriengeleitet zu evaluieren.</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf-ABC als Quelle für die warm-up Phase • Geeignete Spielformen für die warm-up Phase • Dehnübungen für die Hauptmuskelgruppen • Kräftigungsübungen insbes. für die Rumpfmuskulatur • Möglichkeiten des Cool-downs 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anstrengungsbereitschaft - Konzentrationsfähigkeit - Einhalten von Absprachen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funktionsgerechtigkeit des durch Kleingruppen geplanten, durchgeführten und evaluierten Aufwärmprogramms

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.4	<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>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik 5/6	A D F	6.2	6	BF 4.5 u. 4.6	15

Ganz schön fit!? - 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 gleichmäßigem 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 Lauftempo 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)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF 3 (Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik)

Thema des UV (3.4): „Ganz schön fit – 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 	<ul style="list-style-type: none"> Individualisierung des Unterrichts: auf der Suche nach sinnvollen eigenen Zielen Beobachtungsbogen zu körperlichen Merkmalen beim ausdauernden Laufen Coopertest 	Gegenstände <ul style="list-style-type: none"> Runden-, Streckenläufe Zeitläufe Staffelläufe (z.B.: 1-2-3-4-5 - Rundenstaffeln) 	unterrichtsbegleitend: <ul style="list-style-type: none"> Anstrengungsbereitschaft Durchhaltevermögen punktuell: <p>eine nicht - normierte MZA I (bis 10 Minuten) erbringen</p> <p>Kriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laufen ohne Unterbrechung

Bewegungsfeld/Sportbereich: 2.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	EF	6	5	BF 7	15

Spiele mit unterschiedl. Geräten nach selbst entwickelten Regeln

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)**

**Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF 2
(Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen)**

Thema des UV (2.2): „Spielen mit unterschiedlichen Geräten nach angepassten Regeln“ (5 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerspiele • Gruppenspiele • Mannschaftsspiele mit vereinfachten Regeln (Basketball, Tschoukball, Softball, Fußball/Futsal) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbezeichnungen • Spielregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende spielübergreifende taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (6 BWK 2.1) • über kleine Spiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst zu großen Spielen hinführen. • Die Spiele gemäß entwickelter Spielideen und Regeln - orientiert an Raum, Zeit, Spielerzahl sowie am Spielmaterial - spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbezeichnungen • Spielregeln 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bälle, Schlag- u. Fanggeräte, Spielfeldmarkierungen, Ziele <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfache, allgemeine Schiedsrichterzeichen • Spielregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Kenntnisse u. Fertigkeiten übertragen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anstrengungsbereitschaft und Motivation bei der Spieldurchführung u. Planung - angemessenes Spielverhalten zeigen - Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen - normorientierte Bewertung des individual- und gruppentaktischen Spielverhaltens nach den eingeführten Regeln <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> •

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegen an Geräten - Turnen	A C	6.4	10	BF 1 und 4.3 und 5.5	17

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 im 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/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • sicherer Auf- und Abbau von Geräten • Gerätegewöhnung: Ringe Reuterbrett, Kasten, Minitrampolin kennenlernen • turnerische Elemente an den Ringen: Tippschwingen, halbe Drehung, Überdrehen rw • turnerische Elemente am Sprung: vom Aufhocken zum Überhocken 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben • Lernaufgabe zum Erlernen der Technik • Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <p>- Helfergriffe, Hilfestellung</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemente und Helfergriffe erlernen • Aufbau einer Übungsreihe: vom Einfachen zum Komplexen • Bewegungsmerkmale beschreiben <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überdrehen rw • Tippschwingen • Aufhocken/Überhocken • Helfergriffe: Klammergriff am Oberarm 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der vorgegebenen Elemente zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abnahme: Technik der Elemente • Klammergriff bei der Hocke demonstrieren

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>	A B	6	10	BF	?

Von Band bis Ball - Gymnastische Handgeräte vielseitig einsetzen.

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit 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) bevorzugt in der Gruppe anwenden (2)*

Methodenkompetenz (MK)

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

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 im BF 6
(Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste)**

Thema des UV (6.2): Von Band bis Ball – Gymnastische Handgeräte vielseitig einsetzen. (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorgabe eines Pflichtteils (Reproduktives arbeiten) • Choreographischer Teil unter Vorgabe eines Themenschwerpunktes wie z.B. <ul style="list-style-type: none"> — rumpfbetonte Übungen mit dem Gymnastikstab — Bewegungen durch den Raum mit dem Gymnastikball • Tempovorgabe durch eine entsprechende Musikauswahl • vorgegebene Bewegungsformen mit den Handgeräten übernehmen und so das Bewegungsrepertoire erweitern • Fertigkeiten im Umgang mit einem Handgerät erwerben <p>Fachbegriffe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partnerarbeit oder Gruppenarbeit • Kontrolle der Bewegungsabläufe durch: <ul style="list-style-type: none"> — Spiegel — Videoaufnahmen — Partneranalysen • Auch „ungewöhnliches“ Handgerät wie z.B. Frisbeescheibe, Tuch, etc. in ihrer spezifischen Eigendynamik erfahren und anwenden • Gelegenheiten zur Präsentation von Gestaltungen bei passenden schulischen Veranstaltungen nutzen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Handgeräte wie Gymnastikstab, Gymnastikball, Reifen, Band oder Keule • „ungewöhnliches“ Handgerät wie z.B. Frisbeescheibe, Tuch, etc. <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eigenschaften und Nutzungsmöglichkeiten des Handgerätes • Kenntnis einfacher choreografischer Gestaltungsmöglichkeiten 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Mitarbeit und Engagement – Einsatzbereitschaft und Zuverlässigkeit – Teamfähigkeit <p>punktuell:</p> <p>Beobachungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsqualität (technische Ausführung, Raum, Weite, Hoch- und Tiefbewegungen, Flexibilität etc.) – Kreativität, Motivation und Engagement bei eigener Choreographie – Ausdruck und Rhythmik – synchrones Bewegen in der Gruppe oder mit dem Partner

Bewegungsfeld/Sportbereich 1.3	<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>
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	A D	6	5	BF 3.1 - 3.4	21

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 im 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.“ (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Circuittraining mit Stationen, die die unterschiedlichen konditionellen Fähigkeiten fordern (Kraft, Ausdauer, Beweglichkeit, Schnelligkeit) • Eine Entspannungstechnik (z.B. Phantasiereise) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kondition (Kraft, Ausdauer, Koordination, Schnelligkeit) • Zirkeltraining 	<p>Zirkeltraining/Trainieren an Stationen;</p> <p>Rückmeldung über Stärken und Schwächen psycho-physischer Leistungsfähigkeit anhand von Beobachtungsbögen zur Selbst- und Partnerbeobachtung</p> <p>Workout Kraft/Ausdauerlauf</p> <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbogen • Selbstbeobachtung • Partnerbeobachtung 	<p>Gegenstände</p> <p>s. didakt. Entscheidungen</p> <p>Fachbegriffe</p> <p style="text-align: center;">-</p>	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Sich-Einlassen auf die Entspannungstechnik • Verantwortungsbereitschaft (Selbst- und Partnerbeobachtung) • Rückmeldung der Ergebnisse der Beobachtung • Teilnahme an Unterrichtsgesprächen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <p style="text-align: center;">-</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 4.4	<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>
Bewegen im Wasser - Schwimmen	A D	6	7	BF 1 4.1/4.3/4.5	?

Fit und leistungsstark - über das Erlernen der Brustkraultechnik einschließlich Start und Wende die eigene Wassersicherheit verbessern.

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *technisch-koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauchlage sicher anwenden (1)*
- *eine Wechselzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechnik beschreiben können (2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *grundlegende Merkmale der Brustkraultechnik erläutern (1)*

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 im BF 4 (Bewegen im Wasser - Schwimmen)

Thema des UV (4.4): Fit und leistungsstark – über das Erlernen der Brustkraultechnik einschließlich Start und Wende die eigene Wassersicherheit verbessern (7 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfahren des Vortriebs beim Wechselarmzug • Finden der optimalen Wasserlage durch Stabilisierung des Körpers und Drehung um die Längsachse • Rhythmische Verbindung von Wechselarmzug und Beinschlag • Erproben von Drehungen um die Breitenachse zur Hinführung Kippkraulwende • Startsprung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wechselzug • Kippwende • Startsprung 	<ul style="list-style-type: none"> • Komplexer Bewegungsablauf in funktionelle Teilbewegungen unterteilen und separat in verschiedenen Lernschritten vermitteln • Jede neu erlernte Teilbewegung möglichst früh in die bereits gekonnten oder bekannten Bewegungsschemata des Kraulschwimmens einbauen bzw. mit ihnen kombinieren • Differenzierter Einsatz von Schwimmhilfen (Schwimmbrett / Pull-Buoy) • Einsatz von Flossen für leistungsschwächere Schüler • Einsatz von Phasenbildern / Arbeitskarten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Kraularmzug</u> <ul style="list-style-type: none"> -- im VW-Gehen ohne Atmung durchs Flachwasser ziehen -- mit Brett ohne Atmung-mehrere Beinschläge pro Armzug -- mit Brett ohne Atmung - direkter Griffwechsel -- mit Brett mit seitlicher Atmung nach jedem 2. oder 3. Armzug -- ohne Brett und Atmung über kurze Distanz • <u>Wechselbeinschlag</u> <ul style="list-style-type: none"> -- mit Brett in Bauch- u. Rückenlage -- mit gestreckten Armen vor dem Kopf • <u>Koordination Arme-Beine-Atmung</u> <ul style="list-style-type: none"> -- Grobform ohne Atmung auf kurzen Bahnen im Flachwasser -- 2-er- bzw. 3-er-Rhythmus mit Atmung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziehen und Drücken der Arme • Hoher Ellbogen • Ausatmung durch Mund und Nase • Bewegungsansatz: Hüfte • Startsprung /Kippwende 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mitarbeit und Engagement <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 25 - m - Streckenschwimmen <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Technik - Start und Wende - Zeit

Bewegungsfeld/Sportbereich 4.5	<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>
Bewegen im Wasser - Schwimmen	A C	6	4	BF 5	4.2, 4.3, 4.4

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 in unterschiedlichen Situationen funktionsgerecht durchführen und dabei 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 im BF 4 (Bewegen im Wasser – Schwimmen)

**Thema des UV (4.5): Wasserspringen ohne Angst und Übermut ! – durch vielfältige Sprünge seine Grenzen ausloten
(4 Stunden)**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erfahren neuer Bewegungsformen zur Förderung der Motivation und Überwindung von Ängsten • Forderung von Selbstständigkeit, Mitgestaltung und Organisation der Rahmenbedingungen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>• Berücksichtigung der individuellen Lern- und Leistungsvoraussetzungen der Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationsbetrieb mit differenzierten Bewegungsaufgaben • Zusatzaufgaben für leistungsstärkere Schüler (Artistik- oder Partnersprünge) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fußsprünge vom Beckenrand, Startblock, 1-m (3-m-Brett) • Startsprung • Normierte und freie Sprünge <p>Fachbegriffe z.B. :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strecksprung • Drehsprung • Hocksprung • Kopfsprung 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachungskriterien:</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strecksprung vom 1-m-Brett • Hock- oder Drehsprung vom 1-m-Brett <p>Beobachungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Angehen – Körperspannung – Ausführung

<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>	D F	6	4	4.2./4.3/4.4	?

Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten - in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können.

Kompetenzerwartungen: BWK 3, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- eine Mittelzeitausdauerbelastung (MZA 1 bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert - ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit - erbringen (3)

Methodenkompetenz (MK)

- grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern (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 im BF 4 (Bewegen im Wasser – Schwimmen)

Thema des UV (4.6): Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – in einer selbstgewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können (4 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erspüren und Bewerten von Stimmigkeiten und Unstimmigkeiten in Bewegungsabläufen (Brust - Kraul - Rückenkraul) • Die richtige Schwimmart für ausdauerndes Schwimmen bei rhythmischer ruhiger Atmung und ökonomischer Bewegung erkennen und durch Üben verbessern • Einsicht für das Üben der ausgesuchten Schwimmart entwickeln und sich selbst Übungsziele setzen 	<ul style="list-style-type: none"> • Berücksichtigung der individuellen Lern- und Leistungsvoraussetzungen der Schüler • Gruppen mit gleicher Schwimmart bilden um Selbstverantwortung der Schüler zu fordern • Üben in Kleingruppen mit gegenseitiger Kontrolle (Zeitmessung) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Eine individuell passende Schwimmart finden</u> -- in verschiedenen Schwimmarten zu ökonomischen Bewegungen gelangen -- die körperlichen Belastungen in den verschiedenen Schwimmarten erproben • <u>Die ausgewählte Schwimmart verbessern</u> -- gleitend schwimmen und ruhig atmen -- Schwimmtechnik mit Schwimmhilfen verbessern -- Teilstrecken mit unterschiedlichem Tempo schwimmen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soziale Kompetenz <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Faires Verhalten in der Partner- und Gruppenarbeit <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 200 m in 8 Minuten <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zeit (nach Jugendschwimmabzeichen Bronze und Silber)
<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 	

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.5	<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>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	A C D	6	10	BF 3.7 und 7.6	23

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 im 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/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Unterscheidung von Übungs- und Wettkampfverhalten und entsprechendes zeigen • Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampfregeln in den genannten Disziplinen • Messverfahren sachgerecht anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) • Individuelle Vorbereitung auf eine Wettkampfleistung (z.B. Aufwärmen, Anlaufstrecke individuell festlegen) • Wettkampfstätten wettkampfgerecht herrichten • ggf. Sporttage, Bundesjugendspiele <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Wettkampfregeln zu den genannten Disziplinen • Startkommando 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprint oder Ausdauerleistung • Weitsprung • Schlagball- oder Vollball-Wurf <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampfregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • angemessenes Trainings- und Wettkampfverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Anstrengungsbereitschaft, Willensstärke und Motivation zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <p style="padding-left: 40px;">(normierter) Dreikampf</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.2	<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>
Spiele in und mit Regelstrukturen - Badminton	E, D	6	8	BF 7.3	24

Grundfertigkeiten des Badmintonspiels erlernen und im Spiel miteinander anwenden

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 über didaktisch-methodische Entscheidungen
zu BF „Spielen in und mit Regelstrukturen“**

Thema UV (7.2): Grundfertigkeiten des Badmintonspiels erlernen und im Spiel miteinander anwenden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spieltechnische Grundlagen des Badmintonspiels • Schulung der Phasenstruktur: <ul style="list-style-type: none"> - Wurf- und Schlagbewegung - Stellung zum Ball • Bewegungsausführung (Impulsübertragung) • Spielidee und Grundregeln • Erfolge bei der situationsgerechten Anwendung erfahren 	<ul style="list-style-type: none"> • Die unterschiedlichen Grundfertigkeiten der Schläge (Clear, Drop, Smash) in Partnerübungen anwenden • Mit „Ballmaschine“ arbeiten/üben • Partner- und Gruppenarbeit im Stationsbetrieb durchführen • Erarbeiten der einzelnen Fertigkeiten mit reduzierten/vereinfachten Spielsituationen (Schlagen des Balles über die Schur in ein Ziel/spielen im Klein-/Halbfeld) • Erkennen von Fehlern und reflektierende Verbesserung der eigenen Technik 	<p>Materialien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildreihen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundschläge Vorhand, Rückhand • Clear (-formen), Drop, Smash • Spielfeldmarkierungen • Grundregeln beim Einzelspiel • Turnierformen • Taktik • Stationenlernen 	<p><u>Beobachungskriterien:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsatzbereitschaft und individueller Lernfortschritt • Lerntempo • Arbeit im Team • Hilfsbereitschaft • Einhalten von Unterrichtsregeln <p>punktuell</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuspield in Partnerarbeit • Erfolgsquote beim Zuspield • Richtige Ausführung der Bewegungsabläufe • Anwendung in vereinfachter Spielformen

Jahrgangsstufe 7

Hinweis:

Die Unterrichtsvorhaben werden aufgrund der Hallensituation NICHT in einer vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt. Die Reihenfolge erfolgt in Absprache der in der Jahrgangsstufe7 unterrichtenden Kollegen und Kolleginnen.

Jahrgangsstufe 7 - Obligatorik: 65 Stunden/ Freiraum: 15 Stunden

- 24 Basketball: Durch den Ausbau der Grundfertigkeiten Dribbeln, Passen, Fangen und Zielwurf die Grundidee des Basketballspiels erfahren
- 25 Sport ist so vielseitig! – sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten
- 26 Mit Sicherheit! - Felgbewegungen an Reck oder Barren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen
- 27 Die Grundfertigkeiten des Badmintonspiels ausbauen und im Wettspiel auf dem Kleinfeld anwenden
- 28 Das hab ich noch nie gemacht! – Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung annehmen
- 30 Fairness bei Gruppen-/Partnerkämpfen – Zweikämpfe spielerisch vorbereiten u. beim Gegeneinander kooperieren
- 31 Alles ist möglich – von Afro-Dance bis Zumba

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	--	1, 2	1, 2		1, 2					1
26	5.3	A F	10	1, 2, 4	1, 3		1, 2, 3					1
27	7.4	E	12	1, 2	1, 2	1					1, 2, 3, 4	
28	3.6	A B	10	1, 2	2		1, 2, 3					
29	9.2	A E	8	1, 2	1, 2	1	1				1, 3	
30	6.3	B E F	8	1, 2	1, 2			1, 3			1, 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)

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	E	7	12	BF 1.4	

Basketball: Durch den Ausbau der Grundfertigkeiten Dribbeln, Passen, Fangen und Zielwurf die Grundidee des Basketballspiels erfahren

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 Mannschafts- und 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)

- 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 im BF 7
(Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele)**

Thema des UV (7.3): Basketball - Durch Ausbau der Grundfertigkeiten Dribbeln, Passen, Fangen und Werfen die Grundidee des Basketballspiels erfahren. (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partnerspiele • Gruppenspiele • Mannschaftsspiele mit vereinfachten Regeln (Basketball) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbezeichnungen • Spielregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • grundlegende spielübergreifende taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden. (6 BWK 2.1) • über kleine Spiele fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst zum großen Spiel Basketball hinführen. • Spiel gemäß der Spielideen und Regeln - orientiert an Raum, Zeit, Spielerzahl spielen und an veränderte Rahmenbedingungen anpassen. <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbezeichnungen • Spielregeln 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bälle, Spielfeldmarkierungen, Ziele • Dribbeln • Passen • Positionswurf • Korbleger <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfache, allgemeine Schiedsrichterzeichen • Spielregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Kenntnisse u. Fertigkeiten übertragen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anstrengungsbereitschaft und Motivation bei der Spieldurchführung u. Planung - angemessenes Spielverhalten zeigen - Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • normorientierte Bewertung des individual- und gruppentaktischen Spielverhaltens nach den eingeführten Regeln

Bewegungsfeld/Sportbereich	päd. Perspektive	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV	Vernetzen mit UV	Laufende Nummer des UV
1.4 Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	leitend/ergänzend A F	7.4	Std. mit anderen Unterrichtsvorhaben	vernetzt	28

Sport ist vielseitig - sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten

Kompetenzerwartungen: BWK 1, BWK 2, MK1, MK 2

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 Schwerpunkte a 1, a 2, f 1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

Gesundheit (f)

- *Unfall und Verletzungsprophylaxe (1)*

**Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF 1
(Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen)**

**Thema des UV (1.4): „Sport ist vielseitig! – sich durch sachgerechtes Aufwärmen auf verschiedene Anforderungen vorbereiten“
(8 Stunden)**

didaktische Entscheidungen	methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Leistungsprognosen • allgemein/speziell/individuell • Formulierte Ziele der Unterrichtsstunde • Struktur des Aufwärmprozesses • Nachbereiten im Breiten/Leistungssport <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • warm up • cool down • Muskeltonus • Verschiedene Muskelgruppen • Auswahl sportmedizinischer Maßnahmen 	<p>Lernaufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überwindung des „toten Punkts“ • Vermeidung von Einseitigkeiten in der Belastungsgestaltung • Beispiele für richtig dosiertes Auf- und Abwärmen • Richtige Intensität beim Aufwärmen • Dehnen vor und nach ausdauerorientierten Sportarten • Dehnen vor und nach kraftorientierten Sportarten • Dehnen vor und nach schnelligkeits- und schnellkraftorientierten Sportarten <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wiederholungsmethode 	<p>Gegenstände:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuelles Aufwärmen • individuelles Abwärmen • Verbesserung der Beweglichkeit • Beeinflussung des muskulären Tonus • Steigerung der Durchblutung • Verletzungsprophylaxe • koordinative Gewinne <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufwärmeeffekt • Abwärmeeffekt 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pulsfrequenzprotokolle • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten zeigen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zielgerichtete Durchführung der gefundenen Bewegungsformen beim allgemeinen und sportartspezifischen Aufwärmens • richtige/falsche Dosierung beim Auf- und Abwärmen • Fehleranalyse • Sozialverhalten bei Partnerübungen • Qualität der Bewegungsausführung

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.3	<i>Päd. Perspektive leitend/ergänzend</i>	<i>Jahrg.-Stufe</i>	<i>Dauer des UV Std.</i>	<i>Vernetzen mit UV</i>	<i>Laufende Nr. des UV</i>
Bewegen an Geräten - Turnen	A F	7	10	BF 5.5	-

Mit Sicherheit! - Felgbewegungen an Reck und Barren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen.

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- An Turngeräten (Reck und Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-kordinativ 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 im BF 5 (Bewegen an Geräten - Turnen)

Thema des UV (5.3): „Mit Sicherheit! - Felgbewegungen an Reck und Parallelbarren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen.“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauen aufbauen • Körperspannung erfahren • sicherer Auf- und Abbau • turnerische Elemente: Aufschwung, Umschwung, Unterschwingung am Reck; Schwingen und Rückschwingen mit Grätschen vorne/hinten, Vierfüßlerstand, Abgang: Kehre oder Wende am Parallelbarren 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren: Wie kann ich unterschiedliche Geräte kreativ überwinden? • Lernaufgabe zum Erlernen der Technik • Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben und Trainieren(allein und in Gruppen) <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz: - Helfergriffe, Hilfestellung, Reck, Parallelbarren</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemente und Helfergriffe erlernen • Eine Kür mit vorgegebenen Elementen und anhand gemeinsamer Kriterien erarbeiten (Körperspannung, Reihenfolge, Übungsfluss...) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwingen • Aufschwung • Umschwung • Unterschwingung • Kehre • Wende • Hilfestellungen • Helfergriffe 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der vorgegebenen Elemente zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen und Aufbauen) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell: Beobachungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewertung der Präsentationen anhand der gemeinsam erarbeiteten Bewertungskriterien

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	E	7	12	BF 7.4	27

Die Grundfertigkeiten im Badmintonspiel ausbauen und im Wettspiel auf dem Kleinfeld anwenden

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 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)

- 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 im BF „Spielen in und mit Regelstrukturen - Badminton“

Thema UV (7.4): Die Grundfertigkeiten des Badmintonspiels ausbauen und im Wettspiel auf dem Kleinfeld anwenden (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • die technischen Elemente Clear, Drop, Smash verbessern • Rückhandschläge • den hohen, weiten Aufschlag als bedeutende Spieleröffnung erkennen • Bedeutung des Verteidigungsclears • Zentrale Position • Optimale Laufbewegung • Taktische Grundregeln (Einzel) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation und Konkurrenz • Einzeltaktik • Fachbegriffe der Grundtechniken <p>Verteidigungsclear : Angriffsclear Vorhandclear / Rückhandclear Hoher Aufschlag / kurzer Aufschlag Zentrale Position</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die unterschiedlichen Grundfertigkeiten (Clear, Drop, Smash) in Partnerübungen anwenden • Stationsbetrieb zur Verbesserung und Festigung der Grundschläge einsetzen • Verbessern der einzelnen Fertigkeiten unter erschwerten Spielsituationen (2 : 1) • Erkennen von Fehlern und reflektierende Verbesserung der eigenen Technik <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clearformen / Vorhand-, Überhand-, Unterhandschläge <p>Zentrale Position</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schlägerhaltung bei Vorhand- und Rückhandschlägen • Vorhandüberkopfschläge und Rückhandüberkopfschläge • Übungen zum Verbessern der Schlagtechnik • Erarbeitung der Zentralen Position durch angepasste Schlagtechniken • Optimierung der Laufwege für die jeweilige Schlagtechnik • Schlagtechnik mit Umsprung • Anwendung der Techniken in unterschiedlichen Spiel- und Übungsformen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundschläge Vorhand, Rückhand • Clear (-formen), Drop, Smash „unterschiedliche Flugkurven“ • Treffpunktverlagerung • Umsprung • Spielregeln beim Einzelspiel • Turnierformen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilderreihen zu den Techniken/Lehrfilm • Umsetzen der technischen Fertigkeiten in der jeweiligen Spielsituation • Einsatzbereitschaft • individueller Lernfortschritt • Zentrale Position • Schlagbewegung mit Umsprung / Treffpunktverlagerung • Ausführungsqualität der Schläge • taktisch richtige Auswahl der Schläge • Erfolgsquote beim Spiel • Erarbeiten von Bewertungskriterien <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuspiel in Partnerarbeit • Erfolgsquote beim Zuspiel • Anwendung unter erschwerten Übungsformen und Spielformen • Effektivität für das Spielgeschehen <p>korrekter Aufschlag</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.6	<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>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	A B	7.7	10	BF 4.2	

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- koordinativem 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 im BF 3 (Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik)

Thema des UV (3.6): „Das hab ich noch nie gemacht - Hochsprung, Kugelstoß oder Hürdenlauf als neue Herausforderung bewältigen“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Merkmale der genannten Disziplinen in ihrer Funktion erläutern • Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampfregeln in den genannten Disziplinen • Messverfahren sachgerecht anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) • Individuelle Vorbereitung auf eine Trainingsleistung (z.B. Aufwärmen) • Wettkampfstätten sachgerecht herrichten • Lernaufgabe zum Erlernen der Technik sowie zur Recherche über die Technik <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Wettkampfregeln zu den genannten Disziplinen • Startkommando 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hochsprung oder Kugelstoß oder Hürdenlauf nach Abstimmung mit der Lerngruppe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampfregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Disziplinen zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <p>Techniküberprüfung - Merkmale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grobkoordination - Bewegungsfluss (grundlegend) - Bewegungsdynamik - Bewegungsrhythmus

Bewegungsfeld/Sportbereich 9.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</i>	A E	7	8	---	

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 im BF 9 (Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport)

Thema des UV (9.1): „Fairer Zweikampf: Kampfspiele mit Verständigungsregeln“ (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kräfte spüren, Kräfte messen - Regeln erarbeiten, Vertrauen aufbauen, Körperkontakt anbahnen - Rituale einführen, Stoppsignal, Gruppenkämpfe, Kämpfe um Gegenstände, Zieh- und Schiebekämpfe - Kämpfe zu zweit - Haltetechniken - Kämpfe zu zweit - Angriffstechniken (Bauch- und Banklage) 	<ul style="list-style-type: none"> - Erproben und Experimentieren: Wie kann ich einen Partner am Boden halten/in die Rückenlage zwingen? - Individuelles Üben und Trainieren: Halte- und Angriffstechniken perfektionieren 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Formen des Körperkontakts - Kämpfe in unterschiedlichen Körperlagen (Stehen, Knien, Sitzen, Liegen, Bankstellung...) - Fairness <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fairness - Bankstellung - Ritual 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich an Regeln halten können - mit dem Partner Techniken erproben und beschreiben - Techniken demonstrieren <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fairness - Schülerfeedback/Reflexion zum Einhalten der Regeln, ggf. Ergänzung - Beiträge zum UG <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ausgewählte Techniken demonstrieren

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	B E F	7	8	---	

Alles ist möglich - von Afro-Dance bis Zumba.

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- tänzerische Gestaltung mit reproduktiven und eigenen choreographischen Elementen anwenden und variieren (1)
- erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z.B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsweite, Bewegungstempo und Raumorientierung) in der Gruppe anwenden (2)

Methodenkompetenz (MK)

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

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

Bewegungsgestaltung (b)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (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 im BF 6
(Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste)**

Thema des UV (6.3): Alles ist möglich - Von Afro-Dance bis Zumba. (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanzstile? • Interessenschwerpunkte der Schülerinnen und Schüler durch freie Musikauswahl berücksichtigen • Kleingruppenarbeit von mindestens 4 Schülerinnen oder Schüler • Anreize setzen durch Präsentationen bei schulischen Veranstaltungen (Tanzshow, Musical, etc.) • Themenvorgabe/Musikvorgabe zur Spezifikation der choreographischen Arbeit • Zu Improvisationen anleiten, um die Schülerinnen und Schüler ihre Neigungen erkennen zu lassen • vorgegebene Tanzformen übernehmen und das Bewegungsrepertoire erweitern 	<ul style="list-style-type: none"> • im Plenum bekannte Tanzstile zusammenfassen z.B. Hip Hop, Jazz Dance, Folklore, Jumpstyle, • anhand von Videomaterial die Besonderheiten einer Choreographie bzw. choreographische Mittel herausarbeiten (Formationen, Effekte, ...) • Hilfestellungen über Videomaterial (Videoclips, Youtube, etc.) • Präsentationen von Teilergebnissen vor der Lehrkraft und der Lerngruppe • Kooperation mit dem Partner und/oder in der Kleingruppe 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kostüme oder tanztypische Accessoires • Videomaterial <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herkunft des Tanz-Stils und der verwendeten Musik • choreografische Gestaltungsmöglichkeiten: Effekte, Kettenreaktionen, Raumvarianten, ... 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mitarbeit und Engagement - Einsatzbereitschaft und Zuverlässigkeit - Teamfähigkeit <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <p>Nach gemeinsam erarbeiteten Kriterien bewerten</p>

Jahrgangsstufe 8

Hinweis:

Die Unterrichtsvorhaben werden aufgrund der Hallensituation NICHT in einer vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt. Die Reihenfolge erfolgt in Absprache der in der Jahrgangsstufe 8 unterrichtenden Kollegen und Kolleginnen.

Jahrgangsstufe 8 - Obligatorik: 60-62 Stunden/ Freiraum: 20-24 Stunden

- 32 Den Anforderungen eines Turniers gewachsen sein - Spielsituationen im ausgewählten Partnerspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln
- 33 Akrobatische Kunststücke – eine Gruppengestaltung erarbeiten, präsentieren und bewerten
- 34 Variationen von kleinen Spielen erfinden und experimentell erfahren
- 35 Aerobic: eine in Gruppen erarbeitete Choreografie präsentieren und bewerten
- 36 Basketball - das ausgewählte Mannschaftsspiel regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen
- 37 Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten
- 38 Festhalten und Befreien – Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
32	7.5	D E	8	1, 2, 3	2, 3	1				1, 2	1, 2	
33	5.4	A B	10	3	1, 2, 3	2	1, 2, 3	1, 2				
34	2.3	A E	8	1, 2	1		1				1, 2, 3, 4	
35	6.4	B F	12	1, 2, 4	1	1, 2		1, 2				2, 3
36	7.6	A E	14	1, 2	1, 2	1	1, 2, 3				1, 3, 4	
37	3.7	D E	10	1, 4	1, 2	3						
38	9.3	A E	2-8	1, 2	1, 2	1, 2	1				1, 2, 3, 4	

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)

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.7	<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>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	D E	9.7	12	BF 3.5	38

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-koordinativem Fertigkeitensniveau 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)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktischen und methodischen Entscheidungen im BF „Laufen, Springen, Werfen“

Thema des UV (3.7): Wir messen uns in einem selbst zusammengestellten Wettkampf – einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Einen altersgerechten und chancengleichen leichtathletischen Mannschaftswettkampf aus den bekannten Disziplinen kombiniert mit einer anderen Sportart originell zusammenstellen, erproben und durchführen • Die Wettkampfregeln für die Teildisziplinen erstellen und ein Bewertungssystem dazu entwickeln • Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampfregeln in den genannten Disziplinen berücksichtigen • Messverfahren sachgerecht anwenden • Eigenverantwortliches Üben und Trainieren ... ggf. auch außerhalb des Unterrichts und den Trainingsfortschritt in einem Protokoll festhalten 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) • Vorbereitung des Wettkampfes in Gruppen (ggf. ist ein/e verletzte SoS „Manager“) • Individuelle Vorbereitung auf eine Trainingsleistung (z.B. Aufwärmen) • Wettkampfstätten sachgerecht herrichten • Schriftlich den Wettkampf umfassend vorbereiten (u.a. Wettkampfregeln, Organisation, Bewertungssystem, Formatvorlagen für Bewertungsraster entwickeln) <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Wettkampfregeln zu den genannten Disziplinen <p>Startkommando</p>	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auswahl von leichtathletischen Disziplinen aus den Bereichen Lauf, Sprung, Wurf <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampfregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Planen des Wettkampfs • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Disziplinen zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <p>normorientierte Bewertung des Wettkampfes nach den von den SuS festgelegten Bewertungsgrundlagen</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.5	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.- Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (Badminton)	E	8	8	BF 7.4	32

Den Anforderungen eines Turniers gewachsen sein - Spielsituationen im ausgewählten Partnerspiel 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 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)

- 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 über didaktische und methodische Entscheidungen zu „Spielen in und mit Regelstrukturen- Badminton“

Thema der UV (7.5) : Den Anforderungen eines Turniers gewachsen sein - Spielsituationen im ausgewählten Partnerspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • die technischen Elemente Clear, Drop, Smash verbessern • Vorhand und Rückhandschläge • den hohen, weiten Aufschlag und den kurzen Aufschlag Spieleröffnung kennen • Bedeutung der Spieleröffnung • Zentrale Position • Optimale Laufbewegung • Taktische Grundregeln (Einzel- und Doppelspiel) • Doppelaufstellung im Angriff/in der Verteidigung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation und Konkurrenz • Einzel-, Doppeltaktik • Doppelaufstellung im Angriff/in der Verteidigung, „Kompass-Nadel-System“ • Hoher Aufschlag / kurzer Aufschlag 	<ul style="list-style-type: none"> • Die unterschiedlichen Grundfertigkeiten (Clear, Drop, Smash) in Spielformen anwenden • Stationsbetrieb zur Verbesserung der Grundschläge einsetzen • Verbessern der einzelnen Fertigkeiten unter erschwerten Spielsituationen (2 : 1) • Fehler erkennen und in Partnerarbeit / Gruppenarbeit eigenständig durchführen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clearformen / Vorhand-, Überhand-, Unterhandschläge • Zentrale Position 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorhandüberkopfschläge und Rückhandüberkopfschläge • Übungen zum Verbessern der Schlagtechnik • Verteidigung der Zentralen Position durch optimale Schlagtechniken • Optimierung der Laufwege des für die jeweilige Schlagtechnik • Schlagtechniken mit Umsprung • Anwendung der Techniken in unterschiedlichen Spiel- und Übungsformen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundschläge Vorhand, Rückhand • Formen von Clear, Drop, Smash • Umsprung • Spielregeln beim Einzelspiel • Turnierformen • Übungen zum Erlernen unterschiedlicher Aufschlagformen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilderreihen zu den Techniken/Lehrfilm • Umsetzen der technischen Fertigkeiten in der jeweiligen Spielsituation • individueller Lernfortschritt • Zentrale Position • Schlagbewegung mit Umsprung • taktisch richtige Auswahl der Schläge • Erfolgsquote beim Spiel • Erarbeiten von Bewertungskriterien <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zuspiel in Partnerarbeit • Erfolgsquote beim Zuspiel • Anwendung unter erschwerten Übungsformen und Spielformen • Effektivität für das Spielgeschehen • korrekter Aufschlag

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.4	<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>
Bewegen an Geräten - Turnen	A B	8	10	BF 6.3	-

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 im BF 5 (Bewegen an Geräten - Turnen)

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> * Körperkontakt anbahnen * Vertrauen aufbauen * Körperspannung erfahren * Regeln und Techniken in der Akrobatik (sicherer Auf- und Abbau von Pyramiden) * akrobatische Elemente: grundlegende Partner- und Gruppenpyramiden 	<ul style="list-style-type: none"> * Erproben und Experimentieren (vorgegebene und eigene Pyramiden erproben und entwickeln) * Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben und Trainieren (in Gruppen) * Wichtig: Fokus auf Sicherheitsregeln! 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pyramiden mit Partner oder in der Gruppe * Eine Akrobatikvorführung mit vorgegebenen Elementen und anhand gemeinsamer Kriterien erarbeiten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> * Bankstellung 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Sich auf Unbekanntes einlassen * Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Pyramiden zeigen * angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (v.a. Einhalten der Sicherheitsregeln und Absprachen untereinander) zeigen * Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewertung der Präsentationen anhand der gemeinsam erarbeiteten Bewertungskriterien

Bewegungsfeld/Sportbereich: 2.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	EF	8	5	BF 7	34

Variationen von kleinen Spielen erfinden und experimentell erfahren

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 (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)

Gesundheit (f)

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

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

Thema des UV (2.4): „Variationen von kleinen Spielen erfinden und experimentell erfahren“ (5 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele • Spiele im Gelände • einfache Pausenspiele <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielbezeichnungen • Spielregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden • Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u.a. Spielidee, Spielregel, Personenzahl, Spielmaterial oder Raum) - auch außerhalb der Sporthalle - initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielregeln 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bälle, Bänke, Matten <p>Fachbegriffe</p>	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Planen des Spiels - Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben - angemessenes Spielverhalten - Hilfsbereitschaft und Teamgeist <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • normorientierte Bewertung des individual- und gruppentaktischen Spielverhaltens nach den von den SuS festgelegten Regel/Vereinbarungen

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.4	Päd. Perspektive	Jahrg. -Stufe	Dauer des	Vernetzen	Laufende Nr.
---------------------------------------	-------------------------	----------------------	------------------	------------------	---------------------

	<i>leitend/ergänzend</i>		<i>UV Std.</i>	<i>mit UV</i>	<i>der UV</i>
<i>Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste</i>	B E	8	8	---	?

Aerobic-Power - eine in Gruppen erarbeitete Choreographie gestalten und mit der Klasse durchführen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens strukturgerecht ausführen und in der Komplexität verändern (1)*
- in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) anwenden und zielgerichtet variieren (2)*
- Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren (3)*

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 reflektieren (1)*

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

Bewegungsgestaltung (b)

- Grundprinzipien und Formen von Bewegung (1)*
- Gestaltungsformen und -kriterien (2)*

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

**Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen (Gestalten, Tanzen, Darstellen -
Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste)**

Thema des UV (6.4): Aerobic-Power - eine in Gruppen erarbeitete Choreographie Gestaltung und mit der Klasse durchführen. (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aerobic-Arten: Cardio-Aerobic, Dance-Aerobic, Ballcorobics usw. • Aerobis-Schritte zur Initiierung von Gestaltungsprozessen in der Gruppe nutzen • Gestaltungskriterien wie Einbau von Armbewegungen, Richtungsvarianten, kontrastierende Gestaltungselemente • Choreographische Bewertungskriterien von den Schülerinnen und Schülern entwickeln lassen • SuS als Instruktoren 	<ul style="list-style-type: none"> • Erlernen von Grundsritten aus dem Aerobic unter Anleitung oder an Stationen • Kriteriengeleitete Gruppenaufgaben: z.B. Aerobic Choreografie mit besonderer Berücksichtigung von Armbewegung entwickeln • SuS als Instruktoren in der Klasse • Vermittlung von Aerobic-Choreographien nach der Add-On Methode • Kooperation mit dem Partner und/oder in der Kleingruppe 	<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aerobic-Techniken: March, Kneelift.... • Add-On-Methode 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitarbeit und Engagement • Einsatzbereitschaft und Zuverlässigkeit • Teamfähigkeit <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung der Gestaltungs- und Präsentationsaufgabe

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.6	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. -Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Spiele in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	E, D	8	8	BF 7.5	36

Basketball: 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 im BF 7
(Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele)**

**Thema des UV (7.6): Basketball: das ausgewählte Mannschaftsspielregelkonform
sowie individual, gruppen- und mannschaftstaktisch angemessen spielen (8 Stunden)**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte: technische Grundfertigkeiten ausbauen Korbleger</p>	<p>Übungsformen zum Erlernen des Korblegers Übungs- und Spielformen zur Verbesserung der Ballkontrolle Spielformen zur Verbesserung der Spielübersicht und gruppentaktischer Handlungsfähigkeit Spiel- und Turnierformen zur Anwendung spielerischer Grundlagen</p>	<p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweiterte Spielregeln: Freiwurf, Einwurf, Sekundenregel, offensives bzw. defensives Foulspiel • Korbleger 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einsatzbereitschaft • Lerntempo • Auffassungsgabe • Mündliche Beiträge <p>Punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abnahme Korbleger • Spielüberprüfung: Ballbeherrschung, Regelkenntnisse, Spielübersicht

Bewegungsfeld/Sportbereich 9.3	<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>
Ringens und Kämpfens - Zweikampfsport	A E	8.6	2-8*	5.4	37

* abhängig von der Verfügbarkeit von Experten

Festhalten und Befreien - Lösungen für (Boden-)Zweikampfsituationen gemeinsam entwickeln und für den kontrollierten Kampf nutzen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- grundlegende technisch-koordinative 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 im Bewegungsfeld 9 (Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport)

Thema des UV (9.3): „Fairer Zweikampf: Kampfspiele mit Verständigungsregeln“ (2-8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kräfte spüren, Kräfte messen • Regeln erarbeiten, Vertrauen aufbauen, Körperkontakt anbahnen • Rituale einführen, Stoppsignal, Gruppenkämpfe, Kämpfe um Gegenstände, Zieh- und Schiebekämpfe • Boden- und Standkämpfe - Befreiung aus Haltegriffen - Kämpfe zu zweit - Fallschule und Wurfchule (Hüftwurf) 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren: Wie kann ich einen Partner aus dem Stand auf den Boden werfen? • Individuelles Üben und Trainieren: Techniken des Fallens und Werfens einüben 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hüftwurf • Fallen: seitwärts, rückwärts, vorwärts • Kämpfe am Boden und im Stand • Fairness <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fallschule • Judorolle • Hüftwurf • Abschlagen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sich an Regeln halten können • mit dem Partner Techniken erproben und beschreiben • Techniken demonstrieren <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fairness • Schülerfeedback/Reflexion zum Einhalten der Regeln, ggf. Ergänzung • Beiträge zum UG <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abnahme: Technikdemonstration Hüftwurf und Falltechniken, evtl. als "Kata"

Jahrgangsstufe 9

Hinweis:

Die Unterrichtsvorhaben werden aufgrund der Hallensituation NICHT in einer vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt. Die Reihenfolge erfolgt in Absprache der in der Jahrgangsstufe 9 unterrichtenden Kollegen und Kolleginnen.

2.4.5 Jahrgangsstufe 9 - Obligatorik: 60 Stunden/ Freiraum: 60 Std.

- Wie fit bin ich? – Wie werde ich besser? – seine Fitness testen und Grundprinzipien des Trainings sowie eine weitere Entspannungstechnik kennen und anwenden
- Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden
- Step-Aerobic: von einfachen Grundschritten zur komplexen Choreographie
- Ein Basketballturnier planen und durchführen sowie die Übernahme von Coach- und Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren
- Turniervarianten im Badminton auf dem Großfeld kennenlernen, durchführen, vergleichen und evaluieren
- 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)
39	1.5	ADF	12	2, 3	1, 2	1, 2	1, 2			1, 2		2
41	5.5	A C	10	2	2, 3	1	1, 2		1, 2, 3			
42	6.5	B	12	1, 2, 3	1	1		1, 2				
43	7.7	E	10	1, 2	3	2					1, 2, 4	
44	7.8		10									
45	3.8	ADF	8	3		1				1, 2,		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)

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.8	<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>
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	D E	9.7	12	BF 3.5	38

Fit und gesund! - ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

Kompetenzerwartungen: BWK 3, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- Beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung gesundheitsorientiert (ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit) erbringen und einzelne Belastungsgrößen beim Ausdauertraining benennen sowie Auswirkung auf die Gesundheit beschreiben

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er - inhaltliche Schwerpunkte: d1, d2, f2

Leistung (d)

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

Gesundheit (f)

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktischen und methodischen Entscheidungen

im BF 3 „Laufen, Springen, Werfen“

Thema des UV (3.8): Fit und gesund! - ausdauerndes Laufen systematisch verbessern

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p><i>Intervallmethode</i></p> <p><i>Ganzheitsmethode</i></p> <p><i>Herzfrequenzmessung, Pulsmessung</i></p> <p><i>Lauf in Teams</i></p> <p><i>Geländelauf</i></p> <p><i>Trimm-dich Pfad</i></p> <p><i>Physiologische Grundlagen: aerob, anaerob</i></p>	<p><i>Anleitung zum ausdauernden Laufen</i></p> <p><i>Individuelle Teilziele entwickeln und in Gruppen einteilen üben und trainieren</i></p>	<p><i>Herzfrequenz, Pulsmessung</i></p>	<p><i>Leistungsbereitschaft</i></p> <p><i>Leistungsfortschritte</i></p> <p><i>Arbeit im Team</i></p> <p><i>Verantwortungsvolles Sporttreiben</i></p> <p><i>Mündliche Beiträge</i></p> <p><i>Punktuell:</i></p> <p><i>Zeit-Streckenmessung</i></p>

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	

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, Kraftausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen (z.B. Zirkeltraining)- auch unter Druckbedingungen - zeigen (2)
eine komplexere Entspannungstechnik (z. B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben (3)*

Methodenkompetenz (MK)

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 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 didakt. -meth. Entscheidungen

* im BF 1: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeit ausprägen

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche individuelle Voraussetzungen im Bereich der Kraftausdauer und Schnelligkeit ermitteln und berücksichtigen • durch körperliche Aktivitäten die allgemeine körperliche Fitness steigern und verbessern • eine Entspannungstechnik (z.B. progressive Muskelrelaxation) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Def. Fitness als körperliche Fitness, die von den sportmotorischen Fähigkeiten -Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Beweglichkeit und Koordination abhängig ist . • Def. Kraftausdauer und Schnelligkeit • individuelle Leistungsfähigkeit • progressive Muskelrelaxation 	<ul style="list-style-type: none"> • Feststellen der individuellen Stärken und Schwächen im Bereich der Kraftausdauer und Schnelligkeit <ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung eines Trainingsplans - Stationen lernen, Zirkeltraining <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trainingsplan • Stationen lernen, Zirkeltraining: Kriterien für gute Übungen (Auswahl der Muskelgruppen, Durchführbarkeit der Übungen, Kontrolle, Funktionalität etc.), Ablauf und Durchführung • progressive Muskelrelaxation 	<p>Gegenstände</p> <p>durch gezielte Übungen/Tests zu den unterschiedlichen Anforderungen im Bereich der Kraftausdauer und Schnelligkeit verschiedene Übungen zu unterschiedlichen Stationen/ Zirkeln zusammensetzen</p> <p>angeleitete Entspannungstechnik</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>von einfachen zu komplexeren Übungen integrierte Laufübungen</p> <p>Muskelgruppen: Bauch, Rücken, Brust, Schultern, Arme, Beine, Po</p>	<p>unterrichtsbegleitend</p> <ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Stationen/ Zirkel <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anstrengungsbereitschaft - individueller Leistungsfortschritt - Qualität der Ausführung <p>punktuell</p> <p>Abschlusszirkel mit vorher gemeinsam festgelegten Übungen und nach festgelegten Kriterien</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quantität und Qualität der ausgeführten Übungen - individueller Leistungsfortschritt

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.5	<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>
Bewegen an Geräten - Turnen	A C	9	10	BF 5.3	-

(Synchron) Turnen an einer Gerätebahn/-kombination

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: Turnen
Thema des UV (5.5): „Le Parkour – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden.“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln und Techniken • Geräteaufbau und Sicherheitschecks • Grundtechniken z.B. an Parallelbarren, Ringen, Boden, Sprungbock; Kasten • Ausbau der Grundtechniken • Aufbau einer Kombination (unterschiedliche Schwierigkeitselemente) • Flüssige Übergänge schaffen • Synchron Turnen, Absprachen treffen • Flüssige Übergänge gestalten • 	<ul style="list-style-type: none"> • Vorgegeben Grundformen an verschiedenen wiederholen/erlernen/üben • Hilfestellungen nutzen • Partnerarbeit beim Synchronturnen 	<p>Helfergriffe</p> <p>Schwingen, Grätsche, Sturzhang usw.</p>	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Durchläufe zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (v.a. Einhalten der Sicherheitsregeln und Absprachen untereinander) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen • verantwortungsbewusstes Verhalten → Risikoabwägung! <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewertung der Präsentationen anhand der gemeinsam erarbeiteten Bewertungskriterien

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.5	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	9	10	BF	?

Step-Aerobic: von einfachen Grundschritten zur komplexen Choreographie

Kompetenzerwartungen: BWK 1, MK 1, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- ausgewählte Grundtechniken ästhetisch-gestalterischen Bewegens strukturgerecht ausführen und in der Komplexität verändern (1)
- in eigenen Bewegungsgestaltungen erweiterte Merkmale von Bewegungsqualität (z. B. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung) anwenden und zielgerichtet variieren (2)
- Objekte oder Materialien in das ästhetisch-gestalterische Bewegungshandeln integrieren (3)

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: Gestalten, Tanzen, Darstellen –
Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste**

Thema des UV (6.5): Step-Aerobic: von einfachen Grundschritten zur komplexen Choreographie

(10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • besondere Merkmale des Step-Aerobic: Koordination + Kräftigung • bekannte Aerobic-Techniken auf ein Medium (Step) übertragen • Regeln im Umgang mit dem Step • Raumkriterium (Formation) bei der Gestaltungsaufgabe 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundschritte erarbeiten (unter Anleitung) • Langsam aufbauende Gestaltung in Gruppen • Formation der Steps als Ausgangspunkt für Richtungs-/Raumvariationen. Welche Möglichkeiten bietet mir der Umbau der Steps in eine Kreisform, Reihe oder Sternform usw. 	<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundschritte im Step-Aerobic: V-Step, Tap up and down, Turnstep, L-Step, Over the Top.... • Regeln: ganzer Fuß auf das Step, nicht vorwärts ab oder rückwärts auf... 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <p>- Kreativität, Motivation und Engagement bei eigener Choreographie</p> <p>punktuell:</p> <p>Gestaltung nach gemeinsam erarbeiteten Kriterien bewerten</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.7	<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>Spielen in und mit Regelstrukturen - Basketball</i>	B F	9	10	BF	?

Ein Basketballturnier planen und durchführen sowie die Übernahme von Coach- und Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren

Kompetenzerwartungen: *BWK 2+3 , MK 3, MK 2,*

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *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*

Methodenkompetenz (MK)

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

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

im BF „Spielen in und mit Regelstrukturen - Basketball“

Thema der UV (7.7): Ein Basketballturnier planen und durchführen sowie die Übernahme von Coach- und Schiedsrichtertätigkeiten organisieren, erproben und evaluieren (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/Fachbegriffe	Leistungsbewertung
Rahmenbedingungen eines Turniers Regelwerk Schiedsrichterzeichen Schiedsrichtertätigkeiten Aufgaben eines Coaches Spielerische Grundlagen	Anleitung zur Spielbetreuung: Über Spielformen den Blick für Spielsituationen schärfen und angemessen reagieren sowie gesteuertes Ein- und Auswechseln üben In Gruppen Turnierpläne entwickeln Regelwerk visualisieren, Funktion einordnen und Regeln ggf. ändern	Schiedsrichterzeichen Begriffe und Bestimmungen aus dem offiziellen Regelwerk	Unterrichtsbegleitend: Leistungsbereitschaft Arbeit im Team Übernahme von Verantwortung Mündliche Beiträge Regelkenntnisse bei Schiedsrichtertätigkeiten

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.8	<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>Spielen in und mit Regelstrukturen - Badminton</i>	B F	9	10	BF	?

Turniervarianten im Badmintonspiel kennenlernen, vergleichen und evaluieren

Kompetenzerwartungen: *BWK 2+3 , MK 3, MK 2,*

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *das jeweils ausgewählte Partnerspiel 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*

Methodenkompetenz (MK)

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

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
im BF „Spielen in und mit Regelstrukturen - Basketball“**

Thema der UV (7.8): Turniervarianten im Badmintonspiel kennenlernen, vergleichen und evaluieren

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Regelkunde: Einzel- und Doppelspiele</p> <p>Turnierformen: von „Jeder gegen jeden“ bis zum Teamwettbewerb</p> <p>Wiederholung und Verbesserung der spielerischen Fertigkeiten, des Spieltempos ...</p>	<p>Gruppenarbeit: Turnierformen entweder selbst entwickeln oder Vorgaben vorstellen</p> <p>Arbeitsteilige Gruppenarbeit: Regelkunde</p> <p>Übungsformen zur Verbesserung der Technik</p> <p>Visualisierung: „Vergleich der Turnierformen“</p>	<p>Offizielle Regeln im Doppelspiel</p> <p>Offizielle Regeln im Einzelspiel</p>	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <p>Leistungsbereitschaft</p> <p>Arbeit im Team</p> <p>Übernahme von Verantwortung</p> <p>Mündliche Beiträge</p> <p>Regelkenntnisse</p> <p>Eigenverantwortliche Spielleitung</p> <p>Punktuell:</p> <p>Spielabnahme: z.B. Schnelle und taktisch angemessene Spielweise</p>

Einführungsphase

Jgst. 10

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.5	<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>
Bewegen an Geräten - Turnen	A C	EF	10	BF 5.3	-

Le Parcours

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: Turnen
Thema des UV (5.5): Le Parcours (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln und Techniken • Geräteaufbau und Sicherheitschecks • Philosophie von LeParkour: (u.a.: jeder macht nur das, was er sich zutraut → Risikoabwägung) • Le Parkour-Elemente aus den Kategorien: <ul style="list-style-type: none"> - passement - saut de fond - saut de précision - saut de bras - tic-tac 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (vorgegebene und eigene Überwindungsarten erproben und entwickeln) • Gruppenpuzzle zum Erlernen von vorgegebenen Sprüngen • Einzeldurchlauf und Gruppendurchlauf (evtl. als „Story“ inszeniert) • Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben und Trainieren (einzeln und in Gruppen) • evtl. Videodreh 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • effiziente Überwindung von Hindernissen: direkter Weg von A nach B • Eine Le-Parkour-Vorführung mit vorgegebenen Elementen und anhand gemeinsamer Kriterien erarbeiten (und evtl. filmen) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> - passement - saut de fond - saut de précision - saut de bras - tic-tac 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Durchläufe zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (v.a. Einhalten der Sicherheitsregeln und Absprachen untereinander) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen • verantwortungsbewusstes Verhalten → Risikoabwägung! <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewertung der Präsentationen (Einzeldurchlauf und Gruppendurchlauf) anhand der gemeinsam erarbeiteten Bewertungskriterien

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.5	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg. - Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	BF	EF	10		-

Thema: Bewegung rhythmisch gestalten: Gestaltung einer Bewegungskomposition in der Gruppe unter Berücksichtigung erarbeiteter Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Kontraste) am von Ropeskipping.

BF/SB Gymnastik/Tanz

Inhaltsfeld b: Bewegungsgestaltung

Inhaltsfeld a: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

Inhaltlicher Schwerpunkt

- Gestaltungskriterien (b)
- Prinzipien und Konzepte motorischen Lernens (a)

Sachkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Merkmale von ausgewählten Gestaltungskriterien (u.a. Rhythmisierung, Raum, Ebenen, Kontraste) erläutern. (b)
- Unterschiedliche Lernwege (z.B. analytisch-synthetische Methode und Ganzheitsmethode) in der Bewegungslehre beschreiben (a)

Methodenkompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Aufstellungsformen und Raumwege strukturiert schematisch darstellen. (b)
- Unterschiedliche Hilfe (z.B. akustische Signale → hier: laut zählen) beim Erlernen und Verbessern von sportlichen Bewegungen zielgerichtet anwenden. (a)

Urteilskompetenz:

Die Schülerinnen und Schüler können

- eine Gruppenchoreographie anhand von zuvor entwickelten Kriterien bewerten.

- den Einsatz unterschiedlicher Lernwege im Hinblick auf die Zielbewegung qualitativ beurteilen.

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

Bewegung rhythmisch gestalten: Gestaltung einer Bewegungskomposition in der Gruppe unter Berücksichtigung erarbeiteter Gestaltungskriterien (Raum, Zeit, Kontraste) am von Ropeskipping.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Fachbegriffe, Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Gestaltungsprinzipien Raum, Zeit und Dynamik besonders im Hinblick auf kontrastierende Momente kennenlernen: Kettenreaktionen, Aufteilungen, zeitlich versetzte Einsätze, unterschiedliche Ebenen, Spiegelbildlich bewegen, in unterschiedliche Richtungen bewegen, Effekte</p> <p>Choreographische Stilmittel bei der Gestaltung einer Ropeskipping Sequenz einsetzen</p>	<p>Umgang mit Rope-Skipping Seil, Gymnastikseil</p> <p>Schwungelemente erproben: einfach schwingen, Doppelschwingen, gekreuztes schwingen, um den Arm wickeln...</p> <p>Sprungelemente: beidfüßig, einfüßig, mit oder ohne Zwischenfedern, gelaufen....</p> <p>In Partnerarbeit Sprung- und Schwungelemente verknüpfen und synchron ausführen</p> <p>In GA Sprung- und Schwungelemente unter Berücksichtigung vieler choreographischer Stilmittel (Raum, Zeit, Dynamik, Kontraste) verbinden</p> <p>Bewertungskriterien festlegen</p>	<p>Rope-Skipping, Gymnastikseile, Musik</p> <p>kontrastierende Bewegungsmöglichkeiten</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Durchläufe zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (v.a. Einhalten der Sicherheitsregeln und Absprachen untereinander) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen • verantwortungsbewusstes Verhalten → Risikoabwägung! <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium: Bewertung der Präsentationen anhand der gemeinsam erarbeiteten Bewertungskriterien</p>

