



Schulinterner Lehrplan zum Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I

Sport

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
1. Aufgaben und Ziele des Faches Sport.....	3
1.1 Sportstättenangebot.....	3
1.2 Unterrichtsangebot.....	3
1.3 Schulsportfeste	4
1.4 Schulsportwettkämpfe	4
1.5 Weitere AG-Angebote	5
1.6 Sporthelfer	5
2. Schulinterner Lehrplan Sport für die Sekundarstufe I	6
2.1 Obligatorik und Freiraum.....	6
2.2 Zuordnung der Kompetenzerwartungen und inhaltlichen Schwerpunkte zu den Unterrichtsvorhaben der Jahrgangsstufen 5-9	6
2.2.1 Jahrgangsstufe 5 - Obligatorik: 95 Stunden gesamt (Freiraum: 18 Stunden).....	8
2.2.2 Jahrgangsstufe 6 - Obligatorik: 80 Stunden gesamt (Freiraum: 16 Stunden).....	10
2.2.3 Jahrgangsstufe 7 - Obligatorik: 70 Stunden gesamt (Freiraum: 8 Stunden).....	11
2.2.4 Jahrgangsstufe 8 - Obligatorik: 70 Stunden gesamt (Freiraum: 18 Stunden).....	13
2.2.5 Jahrgangsstufe 9 - Obligatorik: 70 Stunden gesamt (Freiraum: 18 Stunden).....	14
2.3 Übersicht.....	15
3. Leistungsbewertung.....	16
Anhang.....	17
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen.....	18
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen.....	26
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik.....	34
Bewegen im Wasser – Schwimmen.....	48
Bewegen an Geräten – Turnen	64
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste	81
Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele.....	87
Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootssport, Wintersport	104
Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport	110

Vorwort

Die Freude an Bewegung, Spiel und Sport zu erhalten und zu fördern ist das zentrale Ziel der Fachschaft Sport des Hüffertgymnasiums Warburg. Wir wollen die Schülerinnen und Schüler dazu befähigen und motivieren, dass Sport ein fester Bestandteil ihres Lebens wird. Unser Doppelauftrag „Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport“ sowie „Erschließung der Bewegungs-, Spiel-, und Sportkultur“ ist Ausgangspunkt unseres Handelns. Eine Kooperation mit den Sportvereinen im Umfeld des Hüffertgymnasiums ist dabei wünschenswert. Über den Schulsport hinaus können unseren Schülerinnen und Schülern auf diese Weise Zugangsmöglichkeiten zu Sportvereinen und somit zum lebenslangen Sporttreiben ermöglicht werden.

Bei der Entwicklung unseres schulinternen Curriculums hatten wir daher die Leitidee, den Schülerinnen und Schülern vielfältige sportliche Grunderfahrungen und Kenntnisse zu ermöglichen. Die Fachschaft Sport hat dabei für alle Jahrgangsstufen Unterrichtsvorhaben entwickelt, die den Schülerinnen und Schülern einen stetigen und vertiefenden Aufbau von Bewegungs-, Wahrnehmungs-, Methoden- und Urteils Kompetenzen ermöglicht.

Darüber hinaus soll Sport ein wichtiger Bestandteil unserer Schulgemeinschaft sein und auch zukünftig den Zusammenhalt zwischen Schülern, Lehrern und Eltern fördern. Neben dem vorgeschriebenen Schulsport wollen wir daher auch zukünftig unseren Schülerinnen und Schülern Schulsportfeste, Arbeitsgemeinschaften und Schulsportwettkämpfe anbieten.

Für die Fachschaft Sport

Thomas Tönepöhl

1. Aufgaben und Ziele des Faches Sport

1.1 Sportstättenangebot

Sportstätten der Schule:

- Dreifachsporthalle
- Altbausporthalle
- Sportplatz mit Laufbahn, Sprunggrube und Hochsprunganlage

Sportstätten im Umfeld der Schule

- Städtisches Hallenbad
- Städtisches Freibad
- Waldgelände mit Trimpfad

1.2 Unterrichtsangebot

Der Sportunterricht wird in allen Klassenstufen auf der Grundlage der verbindlichen Stundentafel erteilt. Für den Regelunterricht in der Sekundarstufe I gilt folgende Verteilung:

Jahrgangsstufe	Wochenstunden
5.1	3
5.2	3
6.1	2,5
6.2	2
7.1	2
7.2	2
8.1	2
8.2	2
9.1	2
9.2	2
Gesamt	22,5

1.3 Schulsportfeste

Einen besonderen Stellenwert im Schulalltag haben unsere vielfältigen und abwechslungsreichen Schulsportfeste in den Jahrgangsstufen 5 bis 9. Hierbei steht neben dem gemeinsamen Erleben eines sportlichen Ereignisses besonders der Wettkampfcharakter zwischen einzelnen Klassen im Vordergrund.

- In der Jahrgangsstufe 5 und 6 wird ein leichtathletischer Vielseitigkeitswettkampf durchgeführt. Im Mittelpunkt steht der Mannschaftsgedanke. Mädchen und Jungen starten gemeinsam, alle Wettkampfübungen werden von der gesamten Klasse durchgeführt. Zu den Disziplinen gehören die 40m Pendelstaffel, Zonenweitsprung, Hochsprung, Medizinballstoß, Moosgummiring-Weitwurf und der Ausdauerlauf (8 min).
- In den Jahrgangsstufen 7 – 9 werden unsere Schülerinnen und Schüler auf das Deutsche Sportabzeichen vorbereitet. An einem Sporttag werden die einzelnen Disziplinen bei den Klassen 7 und 8 abgenommen. Die Klassen 9 sind maßgeblich bei der Durchführung des Wettbewerbs und der Betreuung der einzelnen Klassen eingebunden.

1.4 Schulsportwettkämpfe

Viele unserer Schülerinnen und Schüler haben ein hervorragendes sportliches Talent und erbringen herausragende sportliche Leistungen. Mit der Teilnahme an Schulsportwettkämpfen wollen wir diesen Schülerinnen und Schülern die Chance bieten dieses Talent weiter zu stärken und einen Beitrag zur Entdeckung und Förderung sportbegabter Jungen und Mädchen leisten. Zudem wollen wir mit den Schulsportwettkämpfen das Hüffertgymnasium nach Außen präsentieren und zu einer positiven Entwicklung der Schulgemeinschaft beitragen.

Unsere Schwerpunktsportarten sind dabei momentan Fußball, Basketball, Volleyball und Tischtennis.

Neben der Teilnahme an den Wettkämpfen wollen wir uns auch weiterhin Ausrichter solcher Turniere engagieren.

1.5 Weitere AG-Angebote

Neben dem Schulsport wollen wir den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit geben, sich in Sport-Arbeitsgemeinschaften einzubringen. In den vergangenen Schuljahren wurden eine Basketball-AG und eine Fußball-AG angeboten. Zudem findet im aktuellen Schuljahr ein Football-AG statt. Sofern es die räumlichen Gegebenheiten erlauben, sind weitere Arbeitsgemeinschaften in Planung. Seit dem Schuljahr 2015/16 wurde ein Kooperationsvertrag mit den Sportfreunden Warburg geschlossen.

1.6 Sporthelfer

Seit dem Schuljahr 2015/2016 hält die Fachschaft Sport ein ganz besonderes Angebot für sportinteressierte Schülerinnen und Schüler des Hüffertgymnasiums bereit. An vier Tagen wird in Kooperation mit dem Sportkreis Höxter die Ausbildung zum Sporthelfer als Kompaktveranstaltung durchgeführt. Die Ausbildung ist Teil eines Modellprojektes des Landessportbundes.

Das gemeinsame Lernen und Sporttreiben, das Zusammensein mit Freunden und dabei Spaß haben, prägen das Leben junger Menschen. Freude am Sport und das Vermitteln sportlicher Fähigkeiten treiben jugendliche Sportler an. Die Ausbildung von Sporthelferinnen und Sporthelfern verbindet diese Interessen.

Ziel dieser Ausbildung ist es, Kenntnisse und Fähigkeiten zu erwerben, die es den Sporthelferinnen und Sporthelfern ermöglichen, mit Kindern und Jugendlichen sportliche Aktivitäten in der Schule, in der SV sowie im Verein mitzugestalten.

Sporthelferinnen und Sporthelfer erwerben neben sportspezifischen Fachwissen auch die Fähigkeiten zu kommunizieren, zu vermitteln und zu organisieren.

Dies bedeutet nicht nur Spaß und Verantwortung, sondern bietet weitere Vorteile: Sporthelferinnen und Sporthelfer haben bessere Chancen beim Start ins Berufsleben.

Unser Angebot richtet sich bei diesem Modellprojekt an Schülerinnen und Schüler der Klassen 9, EF und Q1.

2. Schulinterner Lehrplan Sport für die Sekundarstufe I

2.1 Obligatorik und Freiraum

Die Fachkonferenz trifft Absprachen über die fachliche Ausgestaltung des Unterrichtsfreiraums im Umfang von ca. 33 Prozent des Unterrichtsvolumens auf der Grundlage des Leitbildes sowie der Rahmenbedingungen der Schule. Die Berechnung des Freiraums geht von vollständig erteiltem Unterricht gemäß Stundentafel (APO-Sek. I) aus. Durch im Einzelfall entstehende und unverzichtbare Unterrichtskürzungen bzw. –ausfälle entfällt der Freiraum.

Der Kernlehrplan Sport ist so ausgerichtet, dass für den Kompetenzerwerb ca. zwei Drittel der Stundentafel des MSW (bei 15 Wochenstunden im Verlauf der Sekundarstufe I) benötigt werden. Der schulinternen (Sport-) Stundentafel sind Obligatorik und Freiraum zu entnehmen. Ist der Freiraum in den unteren Jahrgangsstufen zunächst noch geringer, so gewinnt er mit zunehmendem Alter der Schülerinnen und Schüler sowie sich zunehmend ausbildenden individuellen sportlichen Interessen und Neigungen mehr an Bedeutung.

Der Freiraum soll bevorzugt für die Interessen und Neigungen der Schülerinnen und Schüler sowie der Lehrkraft entsprechenden individuellen Bewegungs- und Sportangebote genutzt werden.

2.2 Zuordnung der Kompetenzerwartungen und inhaltlichen Schwerpunkte zu den Unterrichtsvorhaben der Jahrgangsstufen 5-9

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

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

Für die jeweilige Lehrkraft gibt es hierzu einzelne Unterrichtskarten die über die o.g. Informationen (Vorderseite) auf der Rückseite die didaktischen und methodischen

Schwerpunkte sowie mögliche Aufgabenformate und Aussagen zu Lernerfolgsüberprüfungen und zur Leistungsbewertung als gemeinsame Absprache in der Fachkonferenz zum Unterrichtsvorhaben verbindlich festschreiben.

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

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

2.2.1 Jahrgangsstufe 5 - Obligatorik: 95 Stunden gesamt (Freiraum: 15 Stunden)

1. „Einfach drauf los!“ – Gut vorbereitet auf sportliche Aktivitäten. Allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen
2. Kleine Spiele entdecken – Welche Spiele machen am meisten Spaß?
3. Mal schnell, mal langsam – Laufen in seiner Vielfalt erleben und anwenden
4. „Der Ball muss nach vorne“ – Individuelle Fähigkeiten in Mannschaftsspielen (Basketball) taktisch sicher und regelgerecht bewältigen
5. Kugelrund und Kerzengerade - Mit Rad, Rolle und Handstand grundlegende Bewegungsfertigkeiten erlangen und erste Hilfe- und Sicherheitsstellungen kennenlernen.
6. Zirkusreif! – Gestaltung einer Gruppenkür im Bodenturnen mit differenzierten Aufgaben.
7. Kunststücke im Wasser- grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen
8. Vom Rücken auf den Bauch- beim Erlernen der Wechselzugschwimmart (Kraul) die eigene Wassersicherheit verbessern
9. Vielseitigkeit des Wasserspringens entdecken und eigene Grenzen erkennen
10. Tauchen!- sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen
11. Fit und leistungsstark- in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können
12. Let´s dance – Die Erarbeitung einfacher technisch-koordinativer Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation zur traditionellen Söckchenfete
13. Höher, schneller, weiter – Vorbereitung auf den Vielseitigkeitswettkampf
14. Kräfte spüren, Kräfte messen – Die spielerische Entwicklung von Regeln als Grundlage für ein verantwortungsbewusstes Miteinander im Gegeneinander
15. Mit der Gatame zum Ippon – Eine kooperative Erarbeitung verschiedener Festhaltetechniken zur erfolgreichen Beendigung des Bodenkampfes

Die letztgenannten Unterrichtseinheiten 14 und 15 können bei Bedarf (s. o. Unterrichtskürzung bzw. Hallenbedarf) auch in der Klasse 6 durchgeführt werden, da Jahrgang 5 und 6 als didaktische Einheit gesehen werden.

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
1	1.1	A,D,F	4	1, 3	1	1	1, 2			1		
2	2.1	E F	4	1, 2	1	1	1, 2				1, 2, 3, 4	
3	3.1	A D F	6	1, 3	1	1	1			1, 2, 3		2
4	7.1	E	10	1,2,3,4	1, 2		1,2				1,2	
5	5.1	A C F	4	1,2,3,4	1, 2		1, 2, 3		2, 3			1
6	5.2	B E	5	1, 2, 3, 4	1, 2	1	1	1, 2, 3		3	1, 2	1
7	4.1	A C F	3	1	1	1	1		2			1
8	4.2	A	7	2	1		2, 3					
9	4.3	A C	2	4	1, 2	1	1		1, 2			
10	4.4	A C	3	1, 4	1, 2	1	1, 3		2, 3			
11	4.5	D F	2	3	1	1			1, 2, 3			2, 3
12	6.1	A B	12	1	1, 2	1	1	1, 3				
13	9.1	A E F	3	1, 2		1	1				3	1
14	9.2	E	3	1, 2	1, 2	1					1	
15	3.2	A D F	12	1, 2, 3, 4	1, 2	2	1,		1			2

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

2.2.2 Jahrgangsstufe 6 - Obligatorik: 80 Stunden gesamt (Freiraum: 16 Stunden)

16. „Keep moving!“ – Vorbereitung auf Ausdauerleistungen (z.B. Oktoberwochenlauf) durch Intervallmethoden
17. Fair, systematisch und strukturiert spielen lernen
18. Federleicht miteinander spielen?! – vielfältige technische und koordinative Grundlagen in einem Rückschlagspiel entwickeln und anwenden
19. Das Wave-Board als Rollbrett kennenlernen
20. Bezwing den Bock – Grätsche und Hocke mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen.
21. Dschungeltraining – An den Schaukelringen im Langhang sachgerecht und situationsbezogen turnen.
22. It´s showtime – Eine Choreographie unter Berücksichtigung der Parameter Musik, Bewegung und Material (z.B. Klanghölzer, Tücher etc.) entwickeln und präsentieren
23. Das Runde muss ins Eckige – grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch –kognitive Fähigkeiten erlernen, anwenden und erläutern.
24. Noch, höher, noch schneller, noch weiter – Möglichkeiten der Leistungssteigerung in verschiedenen leichtathletischen Disziplinen

BF	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
16	1.2	A,F,E	4	2	1	1				1, 2, 3	1, 2	3
17	2.2	E,F	8	1, 2, 3	1	1	1, 2				1, 2, 3, 4	
18	7.2	E	10	1,2,3,4	2	1	1,2				1,2	
19	8.1	A,C,F	3	1	1	1	1, 2, 3		1, 2, 3	1		
20	5.3	A C F	3	1, 2, 3, 4	1, 2		1, 2, 3		1			1
21	5.4	A, C	2	1, 2, 3, 4	1, 2	1	1, 2, 3		1, 2, 3	1		1
22	6.2	A, B	12	2, 3	1, 2	1	2	1, 2				
23	7.3	E	14	1, 2,3,4	1	1	1, 2				1, 2	
24	3.3	ADF	10	1, 2,3,4	1, 2	2	1			1, 2, 3		2

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

2.2.3 Jahrgangsstufe 7 - Obligatorik: 70 Stunden gesamt (Freiraum: 8 Stunden)

25. Kleine Spiele teamorientiert und sicherheitsbewusst spielen
26. Hauptsache Volley- Volleyball regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.
27. „Wir Kämpfen auf dem sanften Weg“ – Einblicke in die traditionellen und technischen Prinzipien des Judo und ihre Umsetzung im Bodenkampf
28. Das Fallen wagen, den Wurf verantworten – Die Erarbeitung der Fallschule (als Voraussetzung für die Wurftechniken) und das Erlernen erster Würfe
29. Von David, Goliath und Hans guck in die Luft – Die Erarbeitung taktisch-kognitiver Fähigkeiten (z.B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) zur Beendigung des Kampfes im Stand
30. Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten- sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen - den Leistungserfolg beurteilen
31. Sich selbst retten können- Gefahren im Wasser sicher begegnen
32. Erlerntes sichern, Neues erfahren- in Kraul- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende sicher schwimmen können
33. „Zum Sport gehört auch Entspannung!“ – Nach Anstrengung kommt auch Entspannung
34. Mit Sicherheit! – Grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Reck und Barren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen.
35. Spielerisch lernen – Taktische Probleme im Fußball oder Basketball erkennen und lösen.
36. Laufen mit Hindernissen – Laufen mit zusätzlichen Bewegungsaufgaben
37. Ab in die Pedale – Mit dem Rad auf Touren kommen (Das Rad als Fortbewegungsmittel auf der Insel Borkum [Klassenfahrt])

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
25	2.3	A, E	9	1, 2	1	1	1, 2				1, 2, 3, 4	
26	7.4	E	12	1, 2, 3, 4	1, 2	1, 2	1, 2				1, 2	
27	9.3	E F	4	2	1						1, 3	3
28	1.4	A F	4	2	2	1	1					1
29	5.3	A C F	3	1, 2, 3, 4	1, 2		1, 2, 3		1			1
30	4.6	D F	6	1, 3	1	1				1, 2, 3		2, 3
31	4.7	A F	4	4		1	1					1, 2, 3
32	4.8	A D	6	1, 2			2, 3			1, 2		
33	1.3	A, F	4	3	2	2	1					1, 2
34	5.5	A, B	8	1, 2, 4	1, 2		1, 2, 3		1, 2, 3	1, 2, 3		1, 2, 3
35	7.5	E	12	1, 2, 3, 4	1	1	1, 2				1, 2	
36	3.6	A D F	5	3	2	1	1			1, 2, 3		2, 3
37	8.3	A C D	2	1, 2, 3	1	1	1, 2, 3		1, 2, 3	1		

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

2.2.4 Jahrgangsstufe 8 - Obligatorik: 70 Stunden gesamt (Freiraum: 18 Stunden)

38. Miteinander spielen? – Wie spielt man eigentlich woanders?

39. Schlau wie ein Fuchs – Taktik und Spielfreude am und durch Handball lernen

40. „Wer bremsen kann, gewinnt – einen selbst erstellten Parcours mit dem Waveboard sicherheitsbewusst bewältigen“

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

42. Hoch hinaus – Erfahrung unterschiedlicher Hochsprungvarianten

43. Knallhart oder Federleicht? – Spielsituationen im ausgewählten Rückschlagspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch- kognitiv angemessen handeln.

44. Wie läuft´s – Verbesserung der Ausdauer und allgemeinen Fitness

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
38	2.4	E,F	3	1, 2, 3	1	1	1, 2				1, 2, 3, 4	
39	7.6	E	12	1,2,3,4	1, 2	1,2	1, 2				1,2	
40	8.2	A,C,F	5	1, 2	1	1	1, 2, 3		1, 2, 3	1		
41	5.6	A B	6	1, 2, 3	1		1	1, 2, 3	1, 2, 3	1, 3		1
42	3.5	A,B, D	6	1, 2	1, 2	1	1, 2, 3	1, 2	3			
43	7.7	E	12	1, 2,3,4	1, 2,3	1,2	1, 2				1, 2, 4	
44	3.6	A D F	8	3	2	1	1			1, 2, 3		2, 3

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

2.2.5 Jahrgangsstufe 9 - Obligatorik: 70 Stunden gesamt (Freiraum: 18 Stunden)

45. „Wo bin ich? Sich im Raum und in der Gruppe orientieren – Wie bin ich?

Gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige KÖRPERIDEALE und Verhaltensweisen beurteilen

46. Den Gegenspieler überlisten – komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel (Basketball) wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln.

47. Klassisch bis Trendy – Die Entwicklung einer Choreographie in Gruppen unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien Raumwege, Gruppierungsform und Raumdimension

48. Eine Klasse auf dem Höhenflug – Eine Hinführung zur Rotation um die Breitenachse.

49. Miteinander gegeneinander- einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten

UV	BF	PP	Std.	BWK	MK	UK	IF (a)	IF (b)	IF (c)	IF (d)	IF (e)	IF (f)
45	1.4	A F	6	2	2	1	1					1
46	7.8	E	12	1,2,3,4	1,2,3	1,2	1,2				1, 2, 4	
47	6.3	B	12	1,2,3,4	1	1, 2		1, 2				
48	5.7	A B	8	3	1		1, 2, 3		1, 2, 3	1, 3		1
49	3.7	D E	14	1, 4	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)

2.3 Übersicht

Jg.-stufe → U – Woche	5		6		7		8		9					
1	BF 1.1 (4 Std.)	BF 4.1 (3 Std.)	BF 1.2 (4 Std.)		BF 2.3 (9 Std.)		BF 2.4 (3 Std.)		BF 1.4 (6 Std.)					
2			A F		A E		E F							
3	BF 2.1 (4 Std.)				BF 7.4 (12 Std.)		BF 7.6 (12 Std.)				BF 7.8 (12 Std.)			
4			BF 2.2 (8 Std.)		D E									
5	BF 3.1 (6 Std.) A B				Freiraum									
6			BF 7.2 (10 Std.)		A E									
7			E		BF 8.2 (5 Std.)									
8	BF 7.1 (10 Std.)	BF 4.2 (7 Std.)	BF 8.1 (3 Std.)		BF 9.3 (4 Std.)	BF 4.6 (6 Std.)	A C F		BF 6.3 (12 Std.)					
9			A C F		A E		A C F							
10	BF 5.1 (4 Std.)						BF 5.6 (6 Std.)							
11	A B		4.3	BF 5.3 (3 Std.)			BF 9.4 (4 Std.)	BF 4.7 4 Std./AF			A B		A B	
12			(2 Std.)	A C			Freiraum				Freiraum			
13		A C	BF 6.2 (12 Std.)		BF 1.3 (4 Std.)	BF 4.8 (6 Std.)	BF 3.5 (6 Std.)		Freiraum					
14	BF 6.1 (12 Std.)	4.4	A B		BF 5.5 (8 Std.)		A B		BF 5.7 (8 Std.)					
15		(3 Std.)		Freiraum			BF 7.7 (12 Std.)		A B					
16	A B	A C			Freiraum		A E		Freiraum					
17		4.5					A E		Freiraum					
18	BF 9.1 (3 Std.)	BF 4.5 (2 Std.)			BF 7.5 (12 Std.)		BF 7.7 (12 Std.)		BF 3.7 (14 Std.)					
19	A E					E		Freiraum						
20	BF 9.2 (3 Std.)		A C	BF 7.3 (14 Std.)		BF 3.4 (9 Std.)	BF 7.7 (12 Std.)							
21				D E		A B	A E							
22				Freiraum		BF 8.3 (2 Std.)	BF 3.6 (8 Std.)							
23	Freiraum (7 Std.)					A B								
24						A B								
25	BF 3.2 (12 Std.)					A B								
26	A B		BF 3.3 (10 Std.)			A B								
27			A B			A B								
28						A B								
29						A B								
30						A B								
31						A B								
32						A B								
33						A B								
34						A B								
35						A B								

3. Leistungsbewertung

Auf der Grundlage von § 48 SchulG hat die Fachkonferenz im Einklang mit dem im Schulprogramm verankerten allgemeinen Leistungsbewertungskonzept (s. a. „Allgemeine Bewertungskriterien der sonstigen Mitarbeit“) die nachfolgenden Grundsätze zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen.

Bewertet wird, wie der Schüler

1. sein Bewegungskönnen zeigt (u. a. technisches, taktisches, konditionelles, kreativgestalterisches Können),
2. sich auf Unterrichtssituationen einlässt,
3. Beiträge zur gemeinsamen Planung und Gestaltung von Lern-, Übungs-, Spiel- und Wettkampfsituationen einbringt,
4. Erfahrungen, Kenntnisse strukturiert wiedergibt,
5. Zusammenhänge sachgerecht und kritisch reflektiert erläutern kann,
6. motorische Grundeigenschaften funktionell erweitert hat,
7. sportliches Können weiterentwickeln kann und
8. sportliches Handeln zusammen mit anderen regeln kann

Verbindliche und mögliche Absprachen über Lernerfolgskontrollen im Bereich „Sonstige Mitarbeit“:

1. Sportmotorische Leistungen in den Bewegungsfeldern/Sportbereichen werden quantitativ und qualitativ bewertet.
2. Die einem Bewegungsfeld/Sportbereich zugehörigen konditionellen und koordinativen Fähigkeiten müssen in die Bewertung einbezogen werden.
3. Überprüft und bewertet werden Lernerfolge hinsichtlich fachspezifisch wichtiger Schlüsselqualifikationen (Beharrlichkeit, Leistungsbereitschaft, Kreativität, etc.).
4. Überprüft und bewertet werden fachliche Kenntnisse und methodische Fähigkeiten.

Anhang

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

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/F	5	4	3.1 7.1	

Thema des Unterrichtsvorhabens: „Einfach drauf los!“ – Gut vorbereitet auf sportliche Aktivitäten. Allgemeines Aufwärmen funktionsgerecht und strukturiert durchführen.

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- sich sachgerecht allgemein aufwärmen und grundlegende funktionsgymnastische Übungen ausführen sowie die Intensität des Aufwärmprozesses an der eigenen Körperreaktion wahrnehmen und steuern (6 BWK 1.1).
- eine grundlegende Entspannungstechnik (z.B. Phantasiereise) angeleitet ausführen sowie den Aufbau und die Funktion beschreiben (6 BWK 1.3).

Methodenkompetenz:

- allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden (6 MK 1.1).

Urteilskompetenz:

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen (6 UK 1.1).

Inhaltsfelder/ inhaltliche Schwerpunkte:

- Sensibilisierungsphase: Wahrnehmung und Körperspannung erfahren (z.B. durch eine Phantasiereise).

Spiel- und Übungsformen: Partner führen sich wechselseitig durch die Halle. A führt, B schließt dabei die Augen. Variation: Führung durch akustische Signale.

Lauf-ABC: Armkreisen, Hopslerlauf, Sidesteps, Einbezug der Koordinationsleiter,...

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 1

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Thema des UV (1.1.): Einfach drauf los - Gut vorbereitet auf sportliche Aktivitäten (Dauer des UV: 4 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungen zum allgemeinen Aufwärmen • Entwickeln eines Übungspools zum Aufwärmen • Aufwärmen im Sportunterricht und vor Wettkämpfen im Vergleich... (z. B vor punktuellen LEK) → Umgang mit Nervosität... <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeines Aufwärmen (Definition: Einbezug von 1/3 Gesamtmuskulatur zur Reizung des Herzkreislaufsystems ; keine max. Belastung) • Herzfrequenz (Pulskontrolle) • Verletzungsprohylaxe (Sehnen, Muskulatur, Bänder) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernaufgabe: Erproben verschiedener Aufwärmübungen • Entwickeln und Kombinieren der Übungen • Lernen am Modell <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Erproben (Schüler-/Lehrerinfo) • Beurteilen und Anpassen einer Übungsfolge (Evaluation) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Formen des Laufens: • Individuell: Laufen, Zeitlaufen, Linienlauf • In Gruppen: Schattenlaufen, 2er-Lauf • Geschichtenlaufen • Laufspiele: Kettenfangen, Parteiball, Pendelstaffeln mit Ausdaueraspekten... • Koordinationsübungen (u. a. auch mit Koordinationsleiter...) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf - ABC • Koordination: Aufbauend - konditionelle Faktoren (Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit...) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsformen zum Lauf-ABC beschreiben und systematisieren • selbstständige Nutzung des erarbeiteten Übungspools • Beobachtungskriterien: • Sinnvolle Kombination unterschiedlicher Aufwärmübungen • Nutzung vielfältiger und abwechslungsreicher Übungen • <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durchführung des Aufwärmens für die gesamte Gruppe in Partnerarbeit

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/E	6	4	3.3 3.4	

Thema des Unterrichtsvorhabens: „Keep moving“ – Vorbereitung auf Ausdauerleistungen (z.B. Oktoberwochenlauf) durch Intervallmethoden

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- in sportbezogenen Anforderungssituationen psycho-physische Leistungsfähigkeit (z.B. Anstrengungsbereitschaft, Konzentrationsfähigkeit, Koordination, Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen in Spiel-, Leistungs- und Kooperationsformen nachweisen und grundlegend beschreiben (6 BWK 1.2).

Methodenkompetenz:

- allgemeine Aufwärmprinzipien allein und in der Gruppe anwenden (6 MK 1.1).

Urteilskompetenz:

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen einschätzen und anhand ausgewählter vorgegebener Kriterien ansatzweise – auch mit Blick auf Eigenverantwortung – beurteilen (6 UK 1.1).

Inhaltsfelder/ inhaltliche Schwerpunkte:

- Wiederholung des Lauf-ABCs (s. Klasse 5)
- Mobilisierung und Funktionsgymnastik
- Pulsmethode
- Partner- und Gruppencoaching (leistungsheterogene Gruppen bilden mit wechselndem Pace-Setter)
- Gruppenmotivation/Kooperation

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 1

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Thema des UV (1.2): **Keep moving - Vorbereitung auf Ausdauerleistung** (Dauer des UV: 4 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spezifische Vorbereitung auf einen Wettkampf: Oktoberwochenlauf(individuelle Ziele verfolgen - Laufabzeichen erwerben) • Die eigenen Kräfte einschätzen und damit haushalten • S. o. - aufbauend auf 1.1 <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervalltraining • Phasierung eines Ausdauerlaufs (Einteilung der Kräfte...) • Partnercoaching und Pace-Setting 	<ul style="list-style-type: none"> • Belastungsgrenzen erfahren und von dieser Bewertung aus künftiges Training individualisiert anpassen • Anwendung unterschiedlicher Ausdauerlaufübungen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (Schüler-/Lehrerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zielform (15 bzw. 30-Minutenlauf...) durchhalten • Objektivierte Ermittlung der individuell adäquaten Laufgeschwindigkeit: Zeitläufe mit festgelegter Strecke, kontrollier z. B. über Zeittakte und Pylonenstrecken; Dreiecksläufe, konzentrische Kreise...) • Intervallläufe • Pace-Setting • Tempowechselläufe • Unterscheidung von Laufen und Gehen (Flugphase...) (Thematisierung „Walking“) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • S. o. 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Umsetzung der Vorgaben... s.o. .Finden des individuell angemessene Lauf tempos <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampf: bestanden??? (15- oder 30er-Lauf; Durchhalten des Laufes als Grundkriterium... → bessere Bewertung der längeren Strecke...)

Bewegungsfeld/Sportbereich: 1.3	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	7	4	9.3 9.4 9.5	

Thema des Unterrichtsvorhabens: „Zum Sport gehört auch Entspannung!“ – Nach Anstrengung kommt auch Entspannung

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine komplexere Entspannungstechnik (z.B. progressive Muskelentspannung) ausführen und deren Funktion und Aufbau beschreiben (9 BKW 1.3).

Methodenkompetenz:

- 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 (9 MK 1.2).

Urteilskompetenz:

- Gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige Körperideale und Verhaltensweisen beurteilen (9 UK 1.2).

Inhaltsfelder/ inhaltliche Schwerpunkte:

- Progressive Muskelentspannung (vor allem nach Jacobson) als Entspannungsmethode, effektive Dehnung und Körpererfahrungsmethoden verstehen und bewusst einsetzen lernen.

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 1

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Thema des UV (1.3.): „Zum Sport gehört auch Entspannung – Nach Anstrengung kommt auch Entspannung (Dauer des UV: 4 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erlernen einer grundlegenden Entspannungstechnik (z. B. PMR nach Jacobson) • Cool-Down-Übungen • Atemkontrolle als Entspannungsschlüssel • <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • PMR • Cool-Down • Grundbegriffe Stoffwechsel: Stoffwechsel, Ausschwämmen von Abbauprodukten...) 	<p>Erproben und Experimentieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperreize wahrnehmen und adäquate Entscheidungen daraus ableiten • Informations- und Arbeitsblätter zur PMR <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethoden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • S. o. 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung der PMR-Methode (und Phantasiereise) • Mobilisierungsgymnastik • Auslaufen (z. B. Sockenlauf / Barfußlauf) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • S. o. 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • UG: Bewertung der Beiträge zur PMR • Umsetzung der Entspannungstechniken • Bereitschaft zur Umsetzung • Ernsthaftigkeit im Umgang mit den Übungen und dem Partner <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referate zur PMR • Referate zu anderen Entspannungstechniken • Variation

Bewegungsfeld/Sportbereich: 1.4	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	9	4		

Thema des Unterrichtsvorhabens: „Wo bin ich? Sich im Raum und in der Gruppe orientieren – Wie bin ich? Gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige KÖRPERIDEALE und Verhaltensweisen beurteilen

Kompetenzerwartungen:

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- ausgewählte Faktoren psycho-physischer Leistungsfähigkeit (u.a. Anstrengungsbereitschaft, Ausdauer) gemäß den individuellen Leistungsvoraussetzungen weiterentwickeln und dies in sportbezogenen Anforderungssituationen – auch unter Druck – zeigen (9 BWK 1.2).

Methodenkompetenz:

- 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 (9 MK 1.2).

Urteilskompetenz:

- ihre individuelle psycho-physische Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Belastungssituationen – auch unter dem Aspekt der Eigenverantwortung – beurteilen (9 UK 1.1).

Inhaltsfelder/ inhaltliche Schwerpunkte:

- Orientierungs- und Wahrnehmungsspiele
- Schrittfolgen im Feld, z.B. Basketball (Zweierkontakt, Power-Move)
- Mit geschlossenen Augen Entfernungen und Bewegungen abschätzen (Linienbewegung, Center-Bewegung), Drills, Moves, Finten...

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 1

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Thema des UV (1.4): „Wo bin ich? Sich im Raum und in der Gruppe orientieren - Wie bin ich? Gesundheitlich vertretbare und gesundheitlich fragwürdige KÖRPERIDEALE und Verhaltensweisen beurteilen (Dauer des UV: 4 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konditionsfaktor Kraft erfahren • Übungsformen zum Kraftaufbau erproben und reflektieren • Fitnessboom und Körperkult reflektieren • Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die des Partners oder der Gruppe entwickeln • <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Isometrische / statische Kraftübungen • Dynamisch-progressive Formen • 	<ul style="list-style-type: none"> • Expertengruppen (zu verschiedenen Muskelgruppen bzw. Trainingsformen...) • Erproben unterschiedlicher Übungen und Reflexion zur individuellen Anpassung einer Übungsfolge (Erstellen eines individuellen Krafttrainingsprogramms) • Exkursion in Fitnessstudios... Bewertung des Angebots und der Beratung... <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen (Schülerinfo) • Entwicklung eines Fragebogens zur Bewertung von Körperidealen • Untersuchung von Werbebotschaften... eventuell fächerübergreifende Arbeit (Verknüpfung mit Biologie etc.) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Circuit • Arbeit mit eigenem Körpergewicht // Partnerübungen zur Kraftsteigerung • Variationen von Krafttrainings-formen (s. o. dynamisch, statisch, isometrisch...) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen • Qualität der Zusammenstellung der Übungen • <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referate zu den o. g. Themen • Präsentation einer Abschlussequenz zu einer bestimmten Muskelgruppe

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Bewegungsfeld/Sportbereich:2.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>	5	5	4		2

Thema des UV: *Kleine Spiele entdecken – Welche Spiele machen am meisten Spaß?*

Kompetenzerwartungen:6 BWK 2.1 und 2.2; 6 MK 2.1; 6 UK 2.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

Grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in kleinen Spielen anwenden.(1)

Kleine Spiele, Spiele im Gelände sowie einfache Pausenspiele auch eigenverantwortlich, fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern.(2)

Methodenkompetenz:

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:

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

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

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)

Spielregeln und deren Veränderungen (3)

Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (4)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 2

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Thema des UV 2.1: Kleine Spiele entdecken - Welche Spiele machen am meisten Spaß?

(Dauer des UV: 4 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Rahmenbedingungen und Anforderungen für Kleine Spiele • Verschiedene Spielideen kriteriengeleitet einschätzen • Regeln sinnvoll variieren • Lieblingsspiele (er-)finden <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielidee • Spielregeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und entwickeln von Kleinen Spielen • Darstellen der Regeln • Mind map zur Entwicklung und als Übersicht unterschiedlicher Spielideen und Variationen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Erproben (Schüler-/Lehrerinfo) • Mind Map (Schüler-/ Lehrerinfo) • Spielleiter 	<ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Kleine Spiele: Kennenlernspiele, Laufspiele, Fang - und Abtreffspiele, Aufwärmspiele • Spielen auf dem Schulhof und in der Sporthalle <p>• Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laufspiel • Fang- und Abtreffspiel • Kennenlernspiel 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielvariationen beschreiben und umsetzen • Spielideen kombinieren • Spielideen erklären und Mitschüler anleiten <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele selbständig leiten • Präsentation von selbstentwickelten Spielen

Bewegungsfeld/Sportbereich:2.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>		6	8		18

Thema des UV: Fair, systematisch und strukturiert spielen lernen

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 2.1,2.2 und2.3; 6 MK 2.1; 6 UK 2.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

Grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten 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/ Spielern sowie am Spielmaterial – selbstständig spielen und situationsbezogen an veränderte Rahmenbedingungen anpassen.(3)

Methodenkompetenz:

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:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2 e.3, e.4

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)

Spielregeln und deren Veränderungen (3)

Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (4)

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Thema des UV 2.2: Fair, systematisch und strukturiert spielen lernen

(8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in Kleinen Spielen anwenden • Kleine Spiele fair und eigenverantwortlich miteinander spielen (auch in den Pausen) • Kleine Spiele orientiert an Raum, Zeit, Anzahl der Spieler und Spielmaterial selbständig spielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren: Auswirkungen von verschiedenen Rahmenbedingungen auf den Spielablauf • Systematisierung grundlegender Spielfertigkeiten und -fähigkeiten in Kleinen Spielen <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 Kleine Spiele: Variationen der Mannschaftsspiele wie Völkerball, Brennball, Zehnerball..... • Spiele im Hinblick auf unterschiedliche Materialien verändern, mit ihnen experimentieren <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materialkunde 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielformen demonstrieren und beschreiben • selbstständige Nutzung verschiedener Materialien , sich Einlassen auf ungewohnte Materialien • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Planen und Umsetzen der Spielvarianten <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schiedsrichtertätigkeit • Präsentation von selbstentwickelten Spielen

Bewegungsfeld/Sportbereich:2.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>		7	9		24

Thema des UV: *Kleine Spiele teamorientiert und sicherheitsbewusst spielen*

Kompetenzerwartungen: **9 BWK 2.1, 2.2; MK 2.1; UK 2.1**

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

Spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden.(1)

In unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln.(2)

Methodenkompetenz:

Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, -regel, -material, Personenzahl, Raum) - auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern. (1)

Urteilskompetenz: 9 UK 2.1

Bewegungsspiele - auch aus anderen Kulturen – hinsichtlich ihrer Werte, Normen sowie inhaltlichen Schwerpunkte, Aufgaben und Ziele beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2, e.3, e.4

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)

Spielregeln und deren Veränderungen (3)

Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (4)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundideen und Strukturen verschiedener Kleiner Spiele analysieren, vergleichen und verändern • Spielregeln neu erstellen zur Gewährleistung der Chancengleichheit/Teamfähigkeit • Regelbereiche erkennen und variieren • Kommunizieren und sich verständigen: Kleine Spiele teamorientiert in Gruppen erstellen und verändern <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teamfähigkeit • Spielanalyse 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten im Spielgeschehen • Erstellen eines Bewertungssystems für neu entwickelte Spiele • Sach- und Sicherheitsgerechtes Aufbauen/Nutzen der Spielfelder <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren • Beobachtungsbogen (Fremdbeobachtung) • 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Mannschaftsspiele/Gruppenspiele teamorientiert und kooperativ spielen • Möglichkeiten der Kommunikation während des Spiels umsetzen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und angemessenes Übungsverhalten zeigen • Präsentation von Spielen zur Förderung der Kooperation/Teamfähigkeit <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielleitung übernehmen • Normierte Bewertung der Kleinen Spiele nach den von den Schülern festgelegten Bewertungsgrundlagen

Bewegungsfeld/Sportbereich:2.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen</i>		8	3		32

Thema des UV: *Miteinander spielen? – Wie spielt man eigentlich woanders?*

Kompetenzerwartungen: **9 BWK 2.1,2.2; 9 MK 2.1; 9 UK 2.1**

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

Spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten sowie taktisch-kognitive Fähigkeiten weiter entwickeln und situationsgerecht in Bewegungs- und Sportspielen anwenden.(1)

In unterschiedlichen Spielen mit- und gegeneinander technisch wie taktisch situationsgerecht handeln.(2)

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

Methodenkompetenz:9 MK 2.1

Bewegungsspiele bezogen auf unterschiedliche Rahmenbedingungen (u. a. Spielidee, -regel, -material, Personenzahl, Raum) - auch außerhalb der Sporthalle – initiieren, eigenverantwortlich durchführen und zielgerichtet verändern.(1)

Urteilskompetenz: 9 UK 2.1

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2, e.3, e.4

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)

Spielregeln und deren Veränderungen (3)

Organisation von Spiel- und Sportgelegenheiten (4)

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

Thema des UV 2.4: Miteinander spielen? – Wie spielt man den eigentlich woanders?

(3 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Spiele aus anderen Kulturen spielen und verstehen • In unterschiedlichen Spielen mit und gegeneinander situationsgerecht handeln <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation • Konkurrenz 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherche nach Spielen aus anderen Kulturen • Spiele aus anderen Kulturen analysieren und mit bekannten Spielen vergleichen • Spielkartei erstellen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyse • Beobachtungsbogen • Recherche 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Spiele aus anderen Kulturkreisen • Spielkartei 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft und Motivation • Sich auf Unbekanntes einlassen • Teamgeist und Hilfsbereitschaft • Umsetzung und Einhaltung neuer Regeln <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schiedsrichtertätigkeit • Vorstellen, Anleiten, Leiten von Spielen anderer Kulturen

Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Bewegungsfeld/Sportbereich: 3.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik 5/6	A D F	5.1			

Thema des UV: Mal schnell, mal langsam – Laufen in seiner Vielfalt erleben und anwenden

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten (Lauf-, Sprung- und Wurf-ABC) der leichtathletischen Disziplinen ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen. (1)
- 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:

- leichtathletische Übungs- und Wettkampfanlagen sicherheitsgerecht nutzen. (1)

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a 1,d 1, d2, d3, f2

Angabe des 1. Inhaltsfeldes (a - f)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

ggf. Angabe des 2. Inhaltsfeldes (a - f)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 3

Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 3.1: Mal schnell, mal langsam - Laufen in seiner Vielfalt erleben und anwenden (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 <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Erproben (Schüler-/Lehrerinfo) • Startkommando beim Laufen • Pulsmessung 	<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 (normiert und nicht normiert) <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 <ul style="list-style-type: none"> • 8 - Minuten - Lauf (WK 4)

Bewegungsfeld/Sportbereich: 3.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik 5/6</i>	<i>D A F</i>	<i>5.2</i>			

Thema des UV: Höher, schneller, weiter – Vorbereitung auf den Vielseitigkeitswettkampf

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- 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)
- beim Laufen eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Minuten) gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen sowie grundlegend körperliche Reaktionen bei ausdauerndem Laufen beschreiben. (3)
- einen leichtathletischen Dreikampf unter Berücksichtigung grundlegenden Wettkampfverhaltens durchführen. (4)

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen. (6 UK 3.2)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d 1, a 1, f2

Angabe des 1. Inhaltsfeldes (a - f)

- Leistung

ggf. Angabe des 2. Inhaltsfeldes (a - f)

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

Thema des UV 3.2: „Höher, schneller, weiter - Vorbereitung auf den Vielseitigkeitswettkampf“ (???) Stunden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Springens, Laufens und Werfens • unterschiedliche Anforderungen beim Springen: weit springen, hoch springen, hoch und weit springen • Phasierung von Sprungbewegungen • Bewegungsmerkmale bei weitem und hohem Springen • unterschiedliche Anforderungen beim Werfen: Wurfbewegungen variieren • grundlegende Unterscheidung des Werfens und Stoßens • Phasierung von Wurfbewegungen • Bewegungsmerkmale beim Werfen • unterschiedliche Anforderungen beim Laufen: ausdauernd, schnell, um und über Hindernisse • Bewegungsmerkmale beim schnellen und ausdauernden Laufen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen: Anlauf-Auftakt • Abwurf-Stoßen; • Flugphase • Landung • Bewegungsmerkmale 	<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 • Experimentieren mit unterschiedlichen Wurfgeräten - Erproben verschiedener Wurf- und Stoßformen • Experimentieren mit unterschiedlichen Laufformen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (Schüler-/Lehrerinfo) • Partnerarbeit/Gruppenarbeit 	<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 • unterschiedliche Formen des Werfens und Stoßens: weit werfen und stoßen, hoch werfen, hoch-weit werfen, vorwärts-/rückwärts werfen • Werfen und Stoßen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen • unterschiedliche Formen des Laufens: schnell laufen, ausdauernd laufen, vorwärts, rückwärts, seitwärts • Laufen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf- und Sprung - ABC • Wurf - 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 • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Lauf- und Sprung -ABC • Übungsformen zum Wurf-ABC demonstrieren und beschreiben • selbstständige Nutzung des Lauf-, Sprung- und Wurf ABC zum Aufwärmen • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Wurf -ABC <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Übungen des Lauf- und Sprung - ABC <p style="padding-left: 20px;">Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität - Variation und Kombination <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Übungen zum Wurf - ABC <p style="padding-left: 20px;">Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität

Bewegungsfeld/Sportbereich: 3.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik 5/6	D A F	6.2			

Thema des UV: Noch höher, noch schneller, noch weiter – Möglichkeiten der Leistungssteigerung in verschiedenen leichtathletischen Disziplinen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

- die eigene disziplinspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen. (6 UK 3.2)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: d 1, d2, d3, a1, f2

Angabe des 1. Inhaltsfeldes (a - f)

- Leistung

ggf. Angabe des 2. Inhaltsfeldes (a - f)

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

Thema des UV 3.3: „Noch, höher, noch schneller, noch weiter – Möglichkeiten der Leistungssteigerung in verschiedenen leichtathletischen Disziplinen“ (???) Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Formen des Springens, Laufens und Werfens • unterschiedliche Anforderungen beim Springen: weit springen, hoch springen, hoch und weit springen • Phasierung von Sprungbewegungen • Bewegungsmerkmale bei weitem und hohem Springen • unterschiedliche Anforderungen beim Werfen: Wurfbewegungen variieren • grundlegende Unterscheidung des Werfens und Stoßens • Phasierung von Wurfbewegungen • Bewegungsmerkmale beim Werfen • unterschiedliche Anforderungen beim Laufen: ausdauernd, schnell, um und über Hindernisse • Bewegungsmerkmale beim schnellen und ausdauernden Laufen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen: Anlauf-Auftakt • Abwurf-Stoßen; • Flugphase • Landung • Bewegungsmerkmale 	<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 • Experimentieren mit unterschiedlichen Wurfgeräten - Erproben verschiedener Wurf- und Stoßformen • Experimentieren mit unterschiedlichen Laufformen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (Schüler-/Lehrerinfo) • Partnerarbeit/Gruppenarbeit 	<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 • unterschiedliche Formen des Werfens und Stoßens: weit werfen und stoßen, hoch werfen, hoch-weit werfen, vorwärts-/rückwärts werfen • Werfen und Stoßen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen • unterschiedliche Formen des Laufens: schnell laufen, ausdauernd laufen, vorwärts, rückwärts, seitwärts • Laufen im Rahmen leichtathletischer Disziplinen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lauf- und Sprung - ABC • Wurf - 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 • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Lauf- und Sprung -ABC • Übungsformen zum Wurf-ABC demonstrieren und beschreiben • selbstständige Nutzung des Lauf-, Sprung- und Wurf ABC zum Aufwärmen • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen zum Wurf -ABC <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Übungen des Lauf- und Sprung - ABC <p style="padding-left: 20px;">Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsqualität – Variation und Kombination <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von Übungen zum Wurf - ABC <p style="padding-left: 20px;">Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsqualität

Bewegungsfeld/Sportbereich: 3.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik 7	A, C, F	7.1			

Thema des UV: Laufen mit Hindernissen – Laufen mit zusätzlichen Bewegungsaufgaben

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- 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:

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

Urteilskompetenz:

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2, a3, c1, f2

Angabe des 1. Inhaltsfeldes (a - f)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

ggf. Angabe des 2. Inhaltsfeldes (a - f)

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

Thema des UV 3.4: „Laufen mit Hindernissen - Laufen mit zusätzlichen Bewegungsaufgaben“ (9 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Merkmale der Disziplin in ihrer Funktion erläutern • Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampfregeln Messverfahren sachgerecht anwenden • Staffellauf 	<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 • Startkommando • Normierte/ nichtnormierte Leistungsmessung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hürdenlauf <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 Disziplin zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen <p>punktuell:</p> <p style="padding-left: 20px;">Techniküberprüfung - Merkmale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grobkoordination - Bewegungsfluss (grundlegend) - Bewegungsdynamik - Bewegungsrhythmus

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.5	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	A B D	8	6	BF 3.2/3.3	5

Hoch hinaus – Erfahrung unterschiedlicher Hochsprungvarianten

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten im Hochspringen entwickeln und ausführen sowie für das Aufwärmen nutzen (1)*
- *leichtathletischen Hochsprungvarianten (z.B. Schersprung , Flop, Straddle) auf grundlegendem Fertigkeitensniveau individuell oder teamorientiert sowie spiel- und leistungsbezogen ausführen / eine neu erlernte Sprungvariante in der Grobform ausführen(2)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Übungs- und Wettkampfanlage für den Hochsprung sicherheitsgerecht nutzen (1)*
- *grundlegende Messverfahren im Hochsprung sachgerecht anwenden (2)*

Urteilskompetenz (UK)

- *die eigene und fremde hochsprungspezifische Leistungsfähigkeit grundlegend beurteilen (1)*

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

Bewegungsgestaltung (b)

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

Leistung (d)

- **Differenzierung im Leistungsverständnis (z.B. relative/absolute - normierte /nicht normierte Leistungsmessung und -beurteilung)**

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

Thema des UV 3.5: „Hoch hinaus- Erfahrung unterschiedlicher Hochsprungvarianten“

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Merkmale verschiedener Hochsprungvarianten (z. B. Schersprung, Flop, Straddle) kennen und erläutern • Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampfregeln im Hochsprung kennen und anwenden • Messverfahren sachgerecht anwenden (normiert /nicht normierte Leistungsmessung und -beurteilung) 	<ul style="list-style-type: none"> • selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) • Individuelle Vorbereitung auf eine Hochsprungleistung (z.B. Aufwärmen) • Wettkampfstätten sach- und sicherheitsgerecht herrichten • Lernaufgaben zum Erlernen spezieller Hochsprungstechniken sowie zur Recherche über Hochsprungstechniken bewältigen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Wettkampfregeln im Hochsprung • Bewegungsablauf 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Varianten im Hochsprung nach Abstimmung mit der Lerngruppe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wettkampfregeln • Bewegungsphasen 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sich auf Unbekanntes einlassen • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Erlernen und Üben der Hochsprungvarianten demonstrieren • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist offenbaren <p>punktuell:</p> <p style="padding-left: 20px;">Techniküberprüfung - Merkmale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grobkoordination - Bewegungsfluss (grundlegend) - Bewegungsdynamik - Bewegungsrhythmus

Bewegungsfeld/Sportbereich 3.6	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	A D F	8	8	BF 3.1 u. BF 3.3	

„Wie läuft´s“ – Verbesserung der Ausdauer und allgemeinen Fitness

Kompetenzerwartungen: BWK 3, MK 2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- beim Laufen eine Langzeitausdauerleistung gesundheitsorientiert – ohne Unterbrechung, in gleichförmigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit – erbringen / allgemeine Fitness durch auf Vielseitigkeit angelegte Trainingsmöglichkeiten (z.B. Circuittraining , Step Aerobic) erweitern (3)

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

- den eigenen Leistungsstand beurteilen und mit anderen vergleichen (1)

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Körpererfahrung und Körperempfindung (1)

Leistung (d)

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

Gesundheit (f)

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

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

Thema des UV 3.6: "Wie läuft's - Verbesserung der Ausdauer und allgemeinen Fitness"

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • individuelle anaerobe/ aerobe Belastungen wahrnehmen und die eigene Leistungsfähigkeit einschätzen • Anpassung der Laufgeschwindigkeit an die individuelle Leistungsfähigkeit • Merkmale körperlicher Reaktionen bei ausdauerndem Laufen benennen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • anaerob - aerob 	<ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen: auf der Suche nach sinnvollen eigenen Zielen • Individualisierung des Unterrichts: auf der Suche nach sinnvollen eigenen Zielen • Beobachtungsbogen zu körperlichen Merkmalen beim ausdauernden Laufen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stationen Lernen (Schülerinfo) • Beobachtungsbogen (Selbst- und Fremdbeobachtung) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Runden-, Streckenläufe • Zeitläufe • Staffelläufe (z.B.: 1-2-3-4-5 - Rundenstaffeln) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anstrengungsbereitschaft • Durchhaltevermögen <p>punktuell:</p> <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 3.7	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Laufen, Springen, Werfen – Leichtathletik</i>	D E	9	14	BF 3.2/3.5	

Miteinander gegeneinander – 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 didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 3 Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik

Thema des UV 3.7: „Miteinander gegeneinander- einen leichtathletischen Mannschaftswettkampf planen, durchführen und auswerten“

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Einen altersgerechten und chancengleichen leichtathletischen Mannschaftswettkampf aus bekannten Disziplinen (ggfs. kombiniert mit einer anderen Sportart) originell zusammenstellen, erproben und durchführen • Die Wettkampffregeln für die geplanten Teildisziplinen erstellen und ein Bewertungssystem dazu entwickeln • Sicherheitsbestimmungen und grundlegende Wettkampffregeln in den genannten Disziplinen berücksichtigen • Messverfahren sachgerecht anwenden • Eigenverantwortliches Üben und Trainieren (ggfs. 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 • Individuelle Vorbereitung auf eine Trainingsleistung (z.B. Aufwärmen) • Wettkampfstätten sachgerecht herrichten • Schriftlich den Wettkampf angemessen vorbereiten (u.a. Wettkampffregeln, Organisation, Bewertungssystem, Formatvorlagen für Bewertungsraster übernehmen bzw entwickeln) <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Wettkampffregeln zu den genannten Disziplinen • Startkommando 	<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"> • Wettkampffregeln 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Engagement, Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Planen des Wettkampfes und beim Erlernen und Üben der Disziplinen zeigen • angemessenes Übungs- und Trainingsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) demonstrieren • Hilfsbereitschaft und Teamgeist entwickeln <p>punktuell:</p> <p>normorientierte Bewertung des Wettkampfes nach den von den SuS festgelegten Bewertungsgrundlagen</p>

Bewegen im Wasser - Schwimmen

Bewegungsfeld/Sportbereich: 4.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegung im Wasser- Schwimmen	A C F	5 1.Hj. 2.Q	4	-	4.1

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

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.1, 6 MK 4.1, 6 UK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- 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-koodinative Fertigkeiten beim Schwimmen ausführen.

Methodenkompetenz:

- Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten.

Urteilskompetenz:

- Verhaltensweise am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogen Aspekten beurteilen

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

Inhaltsfeld/er:

Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Wagnis und Verantwortung (c)

Emotionen (2)

Gesundheit (f)

Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

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

Thema des UV 4.1: „Kunststücke im Wasser – grundlegende Erfahrungen zur Wasserbewältigung als Voraussetzung für sicheres Schwimmen“ (4 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmbadspezifischer Organisationsrahmen • Vermittlung von Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen • Einwirkung des Mediums Wasser auf Körperbewegung und Körperreaktion feststellen und variieren • Schulung von grundlegenden technisch-koordinativen Fertigkeiten beim Schwimmen • Bedeutung der Atmung und Körperspannung für das Verhalten im Wasser feststellen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitskriterien • Orientierungsfähigkeit im Wasser • Bewegungsmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen zum Aufbau einer sicherheitsbewussten Unterrichts Atmosphäre • Vertrauensbildende Übungen zur bewussten Wahrnehmung des Elementes Wasser • Differenzierte Bewegungsaufgaben und Spielformen zum Sammeln von Körpererfahrungen im und unter Wasser <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmethode: Erproben und selektieren von Bewegungsausführungen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Schwimmen • Anforderungsdifferenzierte Übungen zur Körperwahrnehmung und Körpererfahrung • Bewegungsaufgaben und Spiele zum Erlernen von Koordination zwischen Atmung, Körperspannung und Technik <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleiten • Auftrieb • Abtrieb • Wasserwiderstand • Körperachsen • Rotation • Schweben 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel • Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen • Einhaltung der Sicherheitsvorschriften <p>Beobachtungskriterien: -</p> <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium: -</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich: 4.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegung im Wasser- Schwimmen	A	5 1.Hj. 2.Q	10		4.2

Thema des UV: Vom Rücken auf den Bauch- beim Erlernen der Wechselzugschwimmart (Kraul) die eigenen Wassersicherheit verbessern.

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.2, 6 MK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine Wechselzug- oder eine Gleichzugtechnik einschließlich Atemtechnik, Start und Wende auf technisch-kordinativ grundlegendem Niveau ausführen (2)

Methodenkompetenz:

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

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

Inhaltsfeld/er

Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

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

Thema des UV 4.2: „Vom Rücken auf den Bauch – beim Erlernen der Wechselzugschwimmart (Kraul) die eigene Wassersicherheit verbessern“

(10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmbadspezifischer Organisationsrahmen • Einwirkung des Mediums Wasser auf Körperbewegung und Körperreaktion feststellen und variieren • Schulung von Grundkomponenten der Wechselzugtechnik Kraul in Bauch- und Rückenlage (Armzug, Beinschlag, Start, Wende) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Warum weitere Schwimmtechniken? • Orientierungsfähigkeit im Wasser • Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahren des spezifischen Verhaltens im Wasser als Einzelner und in der Gruppe • Erproben und vergleichen einzelner Komponenten der Koordination • Wahrnehmen und reflektieren von physikalischen Gesetzmäßigkeiten beim Schwimmen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmethode: Erproben und selektieren von Bewegungsausführungen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Schwimmen • Abwechslungsreiches Bewegen im Wasser zum allgemeinen Aufwärmen • Ausdauerndes Schwimmen • Wechselzugtechnik: Rückenkraul, Brustkraul, Starts, Wenden <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wechselzug • Gleichzug • Auftrieb • Wasserwiderstand • Schwimmlage • Atemtechnik 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel • Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen • Einhaltung der Sicherheitsvorschriften <p>Beobachtungskriterien: -</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kraultechnik • Jugendschwimabzeichen <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsgenauigkeit

Bewegungsfeld/Sportbereich: 4.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegung im Wasser- Schwimmen	A C	5 2.Hj. 1.Q	2		4.3

Thema des UV: Vielseitigkeit des Wasserspringens entdecken und eigene Grenzen erkennen.

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.4, 6 MK 4.1, 6 MK 4.2, 6 UK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

- Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen und Springen einhalten.
- Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen und Springen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden.

Urteilskompetenz:

- Verhaltensweise am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen.

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

Inhaltsfeld/er:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wagnis und Verantwortung (c)

Schwerpunkte:

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Spannung und Risiko (1)

Emotionen (2)

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

Thema des UV 4.3: „Vielseitigkeit des Wasserspringens entdecken und eigene Grenzen erkennen“ (2 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmbadspezifischer Organisationsrahmen • Vermittlung von Baderegeln und Sicherheitsmaßnahmen beim Springen • Eröffnen von Möglichkeiten zur individuellen Emotionsbewältigung • Erlernen von Sprungvarianten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitskriterien • Emotion • Angst 	<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierte Übungs- und Spielformen zur Schaffung einer sicherheitsbewussten Atmosphäre beim Wasserspringen • Spielerischer Umgang mit verschiedenen Sprungvarianten zur Angstbewältigung • Normiertes Springen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprungphasen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Springen • Anforderungsdifferenzierte Übungen zur Körperwahrnehmung und Körpererfahrung • Bewegungsaufgaben und Spiele zum Erlernen von Koordination zwischen Atmung, Körperspannung und Technik • Individuelles Springen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung • Rotation (Längsachse, Querachse) • Fußwärts, kopfwärts • Startsprung 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel • Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen • Einhaltung der Sicherheitsvorschriften <p>Beobachtungskriterien: -</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Startsprung <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsgenauigkeit • Ausführungsqualität

Bewegungsfeld/Sportbereich: 4.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegung im Wasser - Schwimmen	A C	5 2. Hj. 1.Q	2		4. 4

Thema des UV: Tauchen – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen.

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.1, 6 BWK 4.4, 6 MK 4.1, 6 MK 4.2, 6 UK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

- Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen und Tauchen einhalten.
- Strategien zur Steuerung von Emotionen beim Schwimmen und Tauchen (z. B. zur Bewältigung von Angstsituationen) anwenden

Urteilskompetenz:

- Verhaltensweise am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogen Aspekten beurteilen.

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

Inhaltsfeld/er :

Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

Wagnis und Verantwortung (c)

Emotionen (2)

Handlungssteuerung (3)

Thema des UV 4.4: „Tauchen – sich unter Wasser orientieren und zunehmend sicher bewegen“ (2 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmbadspezifischer Organisationsrahmen • Vermittlung von Baderegeln und Sicherheitsmaßnahmen beim Tauchen • Eröffnen von Möglichkeiten zur individuellen Emotionsbewältigung • Erlernen von Tauchvarianten • Grundlegende technisch - koordinative Fertigkeiten beim Tauchen erlernen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitskriterien • Emotion • Angst 	<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierte Übungs-und Spielformen zur Schaffung einer sicherheitsbewussten Atmosphäre beim Tauchen • Spielerischer Umgang mit verschiedenen Tauchvarianten zur Angstbewältigung und zur Verbesserung der Kondition • Wahrnehmen und reflektieren von physikalischen Gesetzmäßigkeiten beim Tauchen • Normiertes Tauchen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauchzug 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Tauchen • Umgang mit Angst beim Tauchen • Bewegungslernen und Erlernen der Atemtechnik beim Strecken - und Tieftauchen • Individuelles Tauchen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auftrieb • Absinken • Vortrieb • Rotation • Längs- und Querachse 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel • Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen • Einhaltung der Sicherheitsvorschriften <p>Beobachtungskriterien: -</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indirekte Überprüfung der Tauchtechnik durch Messen der Distanz bzw. des Herausholens eines Gegenstandes aus der Tiefe <p>Beobachtungskriterium: -</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich: 4.5	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegung im Wasser - Schwimmen	D F	5 2. Hj. 1. Q	2		4. 5

Thema des UV: Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen können.

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 4.3, 6 MK 4.1, 6 UK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Eine Mittelzeitausdauerleistung (MZA I bis zu 10 Min.) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert (ohne Unterbrechung, in gleichmäßigem Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit) erbringen.

Methodenkompetenz:

- Einen schwimmbadspezifischen Organisationsrahmen und grundlegende Regeln beim Schwimmen, Springen und Tauchen einhalten.

Urteilskompetenz:

- Verhaltensweise am und im Wasser unter sicherheits- und gesundheitsbezogenen Aspekten beurteilen

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

Inhaltsfeld/er:

Schwerpunkte:

Leistung (d)

Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)

Methoden zur Leistungssteigerung (am Beispiel ausgewählter Bewegungsfelder und Sportbereiche) (2)

Differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative, absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)

Gesundheit (f)

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

Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitliche Perspektive (3)

Thema des UV 4.5: „Fit und leistungsstark – in einer selbst gewählten Schwimmtechnik ausdauernd schwimmen“ (2 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmbadspezifischer Organisationsrahmen • Vermittlung von Baderegeln und Sicherheitsmaßnahmen • Beratung bei der Festlegung einer individuell passenden Ausdauerschwimmtechnik (Festlegung darf nicht zu früh erfolgen) • Bedeutung des regelmäßigen ausdauernden Schwimmens für die Gesundheit erfahren und begreifen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuelles, gleichförmiges Tempo • Rhythmische, ruhige Atmung • Ökonomische Bewegungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierte Übungen und Spielformen zur Schaffung einer sicherheitsbewussten Atmosphäre • Übungen zur Erlangung ökonomischer Bewegungen in verschiedenen Schwimmlagen • Teilstrecken in unterschiedlichem Tempo schwimmen und das individuelle Tempo für ausdauerndes Schwimmen finden <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trainingsmethoden 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Schwimmen • Eine individuell passende Ausdauerschwimmtechnik erproben und festlegen • Ausgewählte Schwimmtechnik verbessern • Systematisch üben und Belastungen kontrollieren <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervalltraining • Dauerleistungsmethode 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel • Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen • Einhaltung der Sicherheitsvorschriften • Umgang mit dem Trainingsplan <p>Beobachtungskriterien: -</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 Minuten Dauerschwimmen <p>Beobachtungskriterien:-</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich: 4.6	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegung im Wasser - Schwimmen</i>	<i>D, F</i>	<i>7 1. Hj. 2.Q</i>	<i>8</i>		<i>4.6</i>

Thema des UV: Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen – den Leistungserfolg beurteilen.

Kompetenzerwartungen: 9 BWK 4.3, 9 BWK 4.1 , 9 MK 4.1, 9 UK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Eine Langzeitausdauerbelastung (LZA I bis 30 Minuten) in einer beliebigen Schwimmtechnik gesundheitsorientiert (ohne Unterbrechung, in gleichförmigen Tempo, unter Berücksichtigung individueller Leistungsfähigkeit) erbringen.
- *Technisch- koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden.*

Methodenkompetenz:

- Grundlegende Merkmale ausdauernden Schwimmens erläutern und sich auf eine zu erbringende leistungs- oder gesundheitsbezogene Ausdauerfähigkeit beim Schwimmen mit Unterstützung der Lehrkraft vorbereiten.

Urteilskompetenz:

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

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

Inhaltsfeld/er:

Leistung (d)

Schwerpunkte:

Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (1)

Methoden zur Leistungssteigerung (2)

Differenziertes Leistungsverständnis (3)

Gesundheit (f)

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

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

Thema des UV 4.6: „Das eigene Schwimmtraining individuell gestalten – sich Ausdauerziele setzen und diese beharrlich verfolgen – den Leistungserfolg beurteilen“ (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmbadspezifischer Organisationsrahmen • Einwirkung des Mediums Wasser auf Körperbewegung und Körperreaktion feststellen und variieren • Schulung im Hinblick auf das Zeitmanagement <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technik • Ausdauerleistung • Zeitplan • Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahren des spezifischen Verhaltens im Wasser als Einzelner und in der Gruppe • Erproben und vergleichen einzelner Komponenten der Koordination und der Kondition • Wahrnehmen und reflektieren von eigener Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Schwimmtechniken <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmethode: Erstellen eines individuellen Trainingsplans 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Schwimmen • Ausdauerndes Schwimmen • Wechselzugtechnik Kraul in Brust- und Rückenlage, Starts, Wenden oder Gleichzugtechnik in Brust- und /oder Rückenlage <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wechselzug/Gleichzug • Kondition • Auftrieb • Wasserwiderstand • Schwimmlage • Atemtechnik 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel • Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen • Einhaltung der Sicherheitsvorschriften • Umgang mit dem Trainingsplan <p>Beobachtungskriterien: -</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausdauerleistung 30 Minuten • Trainingsplan <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausarbeitung des Trainingsplans

Bewegungsfeld/Sportbereich: 4. 7	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Bewegung im Wasser - Schwimmen	A, F	7. 1.Hj. 2. Q- 2. Hj. 1. Q	4		4.7

Thema des UV: Sich selbst retten können – Gefahren im Wasser sicher begegnen.

Kompetenzerwartungen: 9 BWK 4.4, 9 UK 4.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Maßnahmen zur Selbstrettung und einfache Formen der Fremdrettung benennen, erläutern und anwenden.

Urteilskompetenz:

- Die eigenen Ausdauerleistungsfähigkeit beim Schwimmen nach ausgewählten Kriterien (z. B. Gesundheitsaspekt, Leistungsaspekt) beurteilen.

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

Inhaltsfeld/er:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Gesundheit (f)

Schwerpunkte:

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

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

unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweise unter gesundheitliche Perspektive (3)

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

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

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einwirkung des Mediums Wasser auf Körperbewegung und Körperreaktion feststellen und variieren • Sensibilisieren für das Erkennen von Gefahren im Wasser • Schulung der Selbstrettung und einfacher Formen der Fremdrettung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientierungsfähigkeit im Wasser • Rettung • Ausdauerleistung • Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahren des spezifischen Verhaltens im Wasser in Risikosituationen • Wahrnehmen und reflektieren von physikalischen Gesetzmäßigkeiten beim Schwimmen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmethode: Erproben von Maßnahmen zur Selbstrettung- und einfacher Formen der Fremdrettung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Schwimmen und Retten • Ausdauerndes Schwimmen • Transportschwimmen • Befreiungsgriffe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auftrieb / Wasserwiderstand • Schwimmlage • Atemtechnik • Transportschwimmen • Rettungsgriffe 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel • Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen • Einhaltung der Sicherheitsvorschriften • Rettungsmaßnahmen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsgenauigkeit beim Transportschwimmen und bei den Befreiungsgriffengriffen <p>punktuell:</p> <p>Beobachtungskriterium: -</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich: 4.8	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegung im Wasser - Schwimmen</i>	A , D	7 2.Hj. 1. Q	8		4.8

Thema des UV: Erlerntes sichern, Neues erfahren- in Kraul- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende sicher schwimmen können.

Kompetenzerwartungen: 9 BWK 4.1, 9 BWK 4.2

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- Technisch- koordinative Elemente des Schwimmens in der Bauch- und Rückenlage sicher anwenden.
- Eine Wechselzug- und eine Gleichzugtechnik unter Berücksichtigung der Atemtechnik einschließlich Start und Wende sicher ausführen sowie Bewegungsmerkmale der ausgewählten Schwimmtechniken beschreiben, einzelnen Phasen zuordnen und in ihrer Funktion erläutern.

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

Inhaltsfeld/er:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Schwerpunkte:

Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegung (2)

Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)

Leistung (d)

Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (1)

Methoden zur Leistungssteigerung (2)

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

Thema des UV 4.8: „Erlertes sichern, Neues erfahren – in Kraul- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende sicher schwimmen können“

(8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmbadspezifischer Organisationsrahmen • Einwirkung des Mediums Wasser auf Körperbewegung und Körperreaktion feststellen und variieren • Festigung der Grundkomponenten und Verbesserung der Kraul- und Brustschwimmtechnik mit Start und Wende <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technik • Baderegeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Erfahren des spezifischen Verhaltens im Wasser als Einzelner und in der Gruppe • Differenzierte Übungsformen zur Verbesserung einzelner Komponenten der Koordination und Kondition • Wahrnehmen und reflektieren von eigener Leistungsfähigkeit in unterschiedlichen Schwimmtechniken <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsmethode: Erproben und selektieren von Bewegungsausführungen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportartspezifische Sicherheitsaspekte beim Schwimmen • Wechselzugtechnik Kraul in Bauch- und Rückenlage, Gleichzugtechnik in Bauch- und Rückenlage, Starts, Wenden <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wechselzug/Gleichzug • Kondition • Koordination • Auftrieb • Wasserwiderstand • Schwimmlage • Atemtechnik 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausführungsqualität der motorischen Anweisungen mit und ohne Hilfsmittel • Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen • Einhaltung der Sicherheitsvorschriften <p>Beobachtungskriterien: -</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eine Schwimmtechnik mit Startsprung und Wende <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsgenauigkeit

Bewegen an Geräten - Turnen

Bewegungsfeld/Sportbereich: 5.1	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten – Turnen KL. 5/6</i>	A, C, F	5.1			

Thema des UV: Kugelrund und Kerzengerade – Mit Rad, Rollen und Handstand grundlegende Bewegungsfertigkeiten erlangen und erste Hilfe- und Sicherheitsstellung kennenlernen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. (1)
- technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. (2)
- am Boden, Sprunggerät, Reck oder Barren, Bank oder Balken in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, balancieren, springen, hängen und schwingen sowie Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen verbinden. (3)
- in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. (4)

Methodenkompetenz:

- 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: a1, a2, a3, c2, c3, f1

Angabe des 1. Inhaltsfeldes (a - f)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

ggf. Angabe des 2. Inhaltsfeldes (a - f)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 5

Bewegen an Geräten - Turnen

Thema des UV 5.1: Kugelrund und Kerzengerade - Mit Rad, Rollen und Handstand grundlegende Bewegungsfertigkeiten erlangen und erste Hilfe- und Sicherheitsstellungen kennenlernen

Dauer des UV: 4 Stunden

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gerätekunde • Erlernen bzw. Wiederholen von grundlegenden Turnelementen • Sicherheitsstellung • Helfergriffe • Reflexion über Hilfe- und Sicherheitsstellung sowie eigene Leistungsfähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale • Helfergriffe • Gerätesicherheit - Sicherheitskriterien, gerätespezifisch 	<ul style="list-style-type: none"> • Erlernen der Hilfe- und Sicherheitsstellung am Geräte - Übernahme von Verantwortung • Fortgeschrittene als Experten zum Demonstrieren • Differenzierte Angebote • Vertrauensbildende Übungen zum Aufbau einer sicherheitsbewussten Unterrichts Atmosphäre (angefasst werden, selbst anfassen) • Übungen zur Körperspannung • Sicherer Auf- und Abbau • Partnerbeobachtung <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Formen des Rollens • Stehen auf den Händen • Rad • Helfergriffe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turnspezifische Fachbegriffe 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beachten von Sicherheitsregeln • Situationsgerechtes Anwenden von Sicherheits- und Hilfestellung • Mitarbeit in Gesprächs- und Gruppenarbeitsphasen • Individueller Lernzuwachs • Mitarbeit bei Auf- bzw. Abbau der Geräte <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von grundlegenden Elementen <p style="padding-left: 20px;">Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität - Hilfestellung

Bewegungsfeld/Sportbereich 5.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	B/E	6	5	1	3

THEMA DES UV: Zirkusreif! Gestaltung einer Gruppenkür im Bodenturnen mit differenzierten Aufgaben

Kompetenzerwartungen: BWK; MK; UK

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- Eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten.
- Technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z.B. Rollen, Stützen, Springen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben.
- Am Boden in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, springen sowie Bewegungsfertigkeiten verbinden.
- In turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits – und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden.

Methodenkompetenz (MK)

- Turngeräte sicher auf- und abbauen sowie den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten.
- Sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen.

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, b1,2,3, d3, e1, 2, f1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

a.1 Wahrnehmung und Körpererfahrung

Bewegungsgestaltung (b)

b.1 Gestaltungsformen und –kriterien (individuell und gruppenspezifisch)

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

b.3 Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und Gestaltungsobjekte

Leistung (d)

d.3 Differenziertes Leistungsverständnis (z.B. relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und –bewertung)

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

e.2 Soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen

Gesundheit (f)

f.1 Unfall- und Verletzungsprophylaxe

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 5

Bewegen an Geräten - Turnen

Thema des UV 5.2: Zirkusreif! Gestaltung einer Gruppenkür im Bodenturnen mit differenzierten Aufgaben (5 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gerätekunde • Festigung von grundlegenden Turnelementen • Sicherheitsstellung • Helfergriffe • Reflexion über Hilfe- und Sicherheitsstellung sowie eigene Leistungsfähigkeit • Erstellen einer Bewegungsfolge <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale • Helfergriffe • Gerätesicherheit - Sicherheitskriterien, gerätespezifisch • Gestaltungskriterien 	<ul style="list-style-type: none"> • Festigen der Hilfe- und Sicherheitsstellung am Geräte - Übernahme von Verantwortung • Fortgeschrittene als Experten zum Demonstrieren • Differenzierte Angebote • Vertrauensbildende Übungen zum Aufbau einer sicherheitsbewussten Unterrichts Atmosphäre (angefasst werden, selbst anfassen) • Übungen zur Körperspannung • Sicherer Auf- und Abbau • Partnerbeobachtung • Gestaltung einer individuellen Kür <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Formen des Rollens • Stehen auf den Händen • Rad • Helfergriffe • Gestaltungskriterien <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turnspezifische Fachbegriffe • Gestaltungskriterien 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beachten von Sicherheitsregeln • Situationsgerechtes Anwenden von Sicherheits- und Hilfestellung • Mitarbeit in Gesprächs- und Gruppenarbeitsphasen • Individueller Lernzuwachs • Mitarbeit bei Auf- bzw. Abbau der Geräte • Entwickeln und erproben einer selbst erstellten Kür • Bewerten von Präsentationen nach ausgewählten Kriterien <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von grundlegenden Elementen in Form einer Kür <p style="padding-left: 20px;">Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität - Hilfestellung

Bewegungsfeld/Sportbereich: 5.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten – Turnen KL. 5/6</i>	A, C, F	5.2			

Thema des UV: *Bezwing den Bock – Grätsche und Hocke mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen*

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten. (1)
- technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (z. B. Rollen, Stützen, Balancieren, Springen, Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben. (2)
- am Boden, Sprunggerät, Reck oder Barren, Bank oder Balken in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen rollen, stützen, balancieren, springen, hängen und schwingen sowie Bewegungsfertigkeiten an Turngeräten oder Gerätekombinationen verbinden. (3)
- in turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits- und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden. (4)

Methodenkompetenz:

- 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: *a1, a2, a3, c1, f1*

Angabe des 1. Inhaltsfeldes (a - f)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung

ggf. Angabe des 2. Inhaltsfeldes (a - f)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 5

Bewegen an Geräten - Turnen

Thema des UV 5.3: Bezwing den Bock - Grätsche und Hocke mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen (3Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gerätekunde • Erlernen bzw. Wiederholen Turn- bzw. Sprungelementen • Sicherheitsstellung • Helfergriffe • Reflexion über Hilfe- und Sicherheitsstellung sowie eigene Leistungsfähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale • Helfergriffe • Gerätesicherheit - Sicherheitskriterien, gerätespezifisch 	<ul style="list-style-type: none"> • Erlernen der Hilfe- und Sicherheitsstellung am Geräte - Übernahme von Verantwortung • Fortgeschrittene als Experten zum Demonstrieren • Differenzierte Angebote • Vertrauensbildende Übungen zum Aufbau einer sicherheitsbewussten Unterrichts Atmosphäre (angefasst werden, selbst anfassen) • Übungen zur Körperspannung • Sicherer Auf- und Abbau • Partnerbeobachtung <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grätsche und Hocke über den Bock • Helfergriffe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turnspezifische Fachbegriffe 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beachten von Sicherheitsregeln • Situationsgerechtes Anwenden von Sicherheits- und Hilfestellung • Mitarbeit in Gesprächs- und Gruppenarbeitsphasen • Individueller Lernzuwachs • Mitarbeit bei Auf- bzw. Abbau der Geräte <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation von grundlegenden Sprungelementen <p style="padding-left: 20px;">Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität - Hilfestellung

Bewegungsfeld/ Sportbereich 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>
<i>Bewegen an Geräten – Turnen</i>	<i>A/C</i>	<i>6</i>	<i>2</i>		<i>4</i>

THEMA DES UV: Dschungeltraining – An den Schaukelringen im Langhang sachgerecht turnen

Kompetenzerwartungen: BWK; MK

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- Eine für das Turnen grundlegende Körperspannung aufbauen und aufrecht erhalten.
- Technisch-koordinative und ästhetisch-gestalterische Grundanforderungen (Hängen, Schwingen) bewältigen und ihre zentralen Merkmale beschreiben.
- An den Ringen in der Grobform spielerisch oder leistungsbezogen hängen u. schwingen.
- In turnerischen Wagnissituationen für sich und andere umsichtig und verantwortungsbewusst handeln sowie Kriterien für sicherheits – und gesundheitsförderliches Verhalten benennen und anwenden.

Methodenkompetenz (MK)

- Turngeräte sicher auf- und abbauen sowie den Unterrichts- und Übungsprozess beim Turnen durch sicherheitsbewusstes Verhalten aufrecht erhalten.
- Sich in turnerischen Lern- und Übungsprozessen auf fachsprachlich grundlegendem Niveau verständigen.

Inhaltsfelder – inhaltliche Schwerpunkte: a1,2,3, c1,2,3, d1, f1

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- a.1 Wahrnehmung und Körpererfahrung
- a.2 Informationsaufnahme und –verarbeitung bei sportlichen Bewegungen
- a.3 Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Wagnis und Verantwortung (c)

- c.1 Spannung und Risiko

c.2 Emotionen (z.B. Freude, Frustration, Angst)

c.3 Handlungssteuerung (u.a. Regeln und Verfahren zum Umgang mit Risiken bzw. zur Risikovermeidung oder –minderung)

Leistung (d)

d.1 Faktoren sportl. Leistungsfähigkeit (u.a. physische Leistungsvoraussetzung wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination)

Gesundheit (f)

f.1 Unfall- und Verletzungsprophylaxe

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

Thema des UV 5.4: Dschungeltraining - An den Schaukelringen im Langhang sachgerecht turnen

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gerätekunde -Reflexion über Sicherheit und eigene Leistungsfähigkeit -Erlernen der Sicherung -Gewöhnung an das Gerät -Erlernen grundlegender Bewegungsfertigkeiten <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gerät -Bewegungsmerkmale -Sicherheitskriterien -Griffe 	<ul style="list-style-type: none"> -Spielerische Gewöhnung an Körperkontakt (Sicherung) und an das Einhalten von Körperspannung -Gewöhnung an den Langhang mit Schaukeln in kleiner Amplitude und zugleich Einführung der Sicherung -Fortgeschrittene als Experten -Mitschüler beobachten und Rückmeldung zu ausgewählten Kriterien geben <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Geräte -Bewegungsmerkmale -Sicherung -Beobachtungskriterien 	<ul style="list-style-type: none"> -Schwingen im Langhang an den Schaukelringen ohne und mit 1/2 Drehung an den Umkehrpunkten <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> -zu den Ringen und dem Aufbau der Anlage, z.B. Ringseile, Kette, Kettenbefestigung, Kettensicherung -zur Handhaltung: Ballengriff -zur Bewegungsrichtung: vorwärts, rückwärts, abwärts, aufwärts; Schwunglinie - zur Sicherung: Gleichgewichtshilfe, ganzer Klammergriff an Bauch und Rücken; Gleitschritt seitwärts 	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Beachtung von Sicherheitsregeln -Mitarbeit bei der Sicherung -Mitarbeit in Gesprächsphasen -Individueller Lernzuwachs -Mitarbeit beim Auf- und Abbau -Engagement beim Erlernen/Üben der turnerischen Bewegungen <p>Punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Techniküberprüfung -Bewegungsqualität

Bewegungsfeld/Sportbereich 5	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	A / B	7-9	10		5.5

THEMA DES UV: Mit Sicherheit! - Grundlegende Bewegungsfertigkeiten am Reck und Barren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen.

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- An Turngeräten (u. a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden (1)
- an ihre individuelle Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen (2)
- Zwischen Sicherheitsstellung und Hilfeleistung unterscheiden, diese situationsgerecht anwenden und deren Funktionen erläutern (4)

Methodenkompetenz (MK)

- 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)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)
 - Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)
 - Bewegungsstrukturen und grundlegende Aspekte des motorischen Lernens (3)
- 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 (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)
- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)
- grundlegende Aspekte der Gesundheitsförderung und gesundheitliche Auswirkungen des Sporttreibens (2)
- unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)

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

Thema des UV 5.5: Mit Sicherheit! - Grundlegende Bewegungsfertigkeiten an Reck und Barren sachgerecht und situationsbezogen mit Sicherheits- und Hilfestellung turnen (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gerätekunde - Reflexion über Sicherheit und eigene Leistungsfähigkeit - Erlernen der Sicherung und der Hilfestellung -Gewöhnung an das Gerät -Erlernen grundlegender Bewegungsfertigkeiten am Reck und am Barren <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Geräte -Bewegungsmerkmale -Sicherheitskriterien -Griffe 	<ul style="list-style-type: none"> -Spielerische Gewöhnung an Körperkontakt (Sicherung, Hilfestellung) und an das Einhalten von Körperspannung -Vorbereitende Übungen am Gerät zur Gewöhnung an dessen Eigenschaften und zur Einführung der Sicherung und Hilfestellung -Einsatz von Geräten (z.B. Kasten- deckel) zur Unterstützung der Bewegung -Fortgeschrittene als Experten -Differenzierte, stationsgebundene Bewegungsaufgaben -Mitschüler beobachten und Rückmeldung zu ausgewählten Kriterien geben <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Geräte -Bewegungsmerkmale -Hilfestellung und Sicherung -Beobachtungskriterien 	<ul style="list-style-type: none"> -Elementares Turnen, am Reck z.B. Felgaufschwung (=Hüftaufschwung), Felgumschwung, Felgunterschwung, und am Barren z.B. Schwingen im Stütz und Einnehmen des Grätsch-sitzes, Flanken/Kehren ohne und mit Drehung <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> -zu den Geräten, z.B. Holme, Reckstange, Recksäulen - zur Position des Turners zum Gerät, z.B. vorlings, rücklings, seitlings - zur Bewegungsrichtung, z.B. vorwärts, rückwärts, seitwärts, abwärts, aufwärts -zur Handhaltung des Turners, z.B. Ristgriff, Speichgriff -zur Sicherung, z.B. Klammergriff, Stützgriff 	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Beachtung von Sicherheitsregeln -Mitarbeit bei der Sicherung und Hilfestellung -Mitarbeit in Gesprächsphasen -Individueller Lernzuwachs im Verlauf der Stunden -Mitarbeit beim Auf-und Abbau -Engagement beim Erlernen/Üben der turnerischen Bewegungen <p>Punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Techniküberprüfung - Bewegungsqualität -Anzahl der turnerischen Elemente -Maß an Hilfestellung

Bewegungsfeld/Sportbereich 5	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	A / B	7-9	5		5.6

THEMA DES UV: Le Parcours – Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden.

Kompetenzerwartungen: BWK 1,2,3; MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *An Turngeräten (u. a. Boden, Sprunggerät, Reck oder Stufenbarren, Balken oder Parallelbarren) oder Gerätekombinationen turnerische Bewegungen auf technisch-koordinativ grundlegendem Niveau normungebunden oder normgebunden ausführen und verbinden (1)*
- *an ihre individuelle Leistungsvoraussetzungen angepasste Wagnis- und Leistungssituationen bewältigen sowie grundlegende Sicherheits- und Hilfestellungen situationsbezogen wahrnehmen und sachgerecht ausführen (2)*
- *eine turnerische oder akrobatische Gruppengestaltung kooperations- und teamorientiert entwickeln, einüben und präsentieren sowie dazu Ausführungs- und Gestaltungskriterien benennen (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)*

Urteilskompetenz (UK)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- *Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)*

Bewegungsgestaltung (b)

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

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

Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und Gestaltungsobjekte (3)

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 (d)

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

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

Gesundheit (f)

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

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

Thema des UV 5.6: Le Parkour - Hindernisse kreativ, schnell und sicher überwinden (6 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gerätekunde • Grundlagen des Springens, Rollens und Landens • Grundtechniken Le Parkour • Effizientes, geradliniges Überwinden von Hindernissen • Sturzverhalten • Erstellen eines Parcours • Individuelle Parcours-Bewältigung • Reflexion über Sicherheitsaspekte und eigene Leistungsfähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale • Helfergriffe • Sicherheitskriterien (gerätespezifisch) 	<ul style="list-style-type: none"> • Angefasst werden und Anfassen in Bezug auf Helfergriffe • Erlernen der Hilfestellung und Sicherung am Gerät • Übernahme von Verantwortung für sich und andere • Fortgeschrittene als Experten • Stationenlernen anhand differenzierter Bewegungsaufgaben • Vertrauensbildende Übungen (Körperkontakt/Körperspannung) • Erproben und Experimentieren: Erproben verschiedener Sprungformen und Entwickeln von Sprungübungen und -variationen • Allgemeines und funktionales Aufwärmen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Erproben • Partnerkontrolle • Sicherer Auf- und Abbau der Geräte • Hilfestellung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überwinden von Hindernissen (auf Hindernisse hinauf, über Hindernisse, von Hindernissen herunter) • Unterschiedliche Formen des Springens, Rollens und Landens • Sicherheitsbezogene Selbsteinschätzung der eigenen Fertigkeiten • Helfergriffe (z.B. Klammergriff, Stützgriff, Klammergriff als Drehgriff) • Situationsgerechte Anwendung der Hilfestellung <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benennung der Grundtechniken Le Parkour • Bewegungsmerkmale • Gerätenamen • Helfergriffe 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beachten der Sicherheitsregeln • Situationsgerechte Anwendung der Hilfestellung • Mitarbeit in Gesprächs- und Gruppenarbeitsphasen • Individueller Lernzuwachs • Mitarbeit beim Auf- und Abbau der Geräte <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Grundtechniken des Le Parkour <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität - Variation und Kombination

Bewegungsfeld/Sportbereich 5	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Bewegen an Geräten - Turnen</i>	A / B	7-9	5		5.7

THEMA DES UV: Eine Klasse auf dem Höhenflug – eine Hinführung zur Rotation um die Breitenachse

Kompetenzerwartungen: BWK 3; MK 1

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)

- *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)*

Urteilskompetenz (UK)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

- Faktoren sportlicher Leistungsfähigkeit (u. a. physische Leistungsvoraussetzungen wie Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Koordination) (1)
 - *Differenziertes Leistungsverständnis (relative und absolute, normierte und nicht normierte Leistungsmessung und -bewertung) (3)*
- Gesundheit (f) Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

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

Thema des UV 5.7: Eine Klasse auf dem Höhenflug - eine Hinführung zur Rotation um die Breitenachse (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gerätekunde • Basissprünge • unterschiedliche Formen der Rotation um die Breitenachse • Phasierung von Rotationen um die Breitenachse • Bewegungsmerkmale von Rotationen um die Breitenachse • Reflexion über Sicherheitsaspekte und eigene Leistungsfähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale • Helfergriffe • Sicherheitskriterien (gerätespezifisch) 	<ul style="list-style-type: none"> • Angefasst werden und Anfassen in Bezug auf Helfergriffe • Erlernen der Hilfestellung und Sicherung am Gerät • Übernahme von Verantwortung für sich und andere • Fortgeschrittene als Experten • Stationenlernen anhand differenzierter Bewegungsaufgaben • Vertrauensbildende Übungen (Körperkontakt/Körperspannung) • Erproben und Experimentieren: Erproben verschiedener Sprungformen und Entwickeln von Sprungübungen und -variationen • Allgemeines und funktionales Aufwärmen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben • Partnerkontrolle • Sicherer Auf- und Abbau der Geräte • Hilfestellung 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basissprünge: Fußsprünge, Strecksprünge • Unterschiedliche Formen der Rotation um die Breitenachse: Salto vorwärts, Handstütz-Überschlag, Rolle vorwärts/rückwärts • Helfergriffe (z.B. Klammergriff, Stützgriff, Klammergriff als Drehgriff) • Sicherheitsbezogene Selbsteinschätzung der eigenen Fertigkeiten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen: Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung • Bewegungsmerkmale • Gerätenamen • Helfergriffe 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beachten der Sicherheitsregeln • Situationsgerechte Anwendung der Hilfestellung • Mitarbeit in Gesprächs- und Gruppenarbeitsphasen • Individueller Lernzuwachs • Mitarbeit beim Auf- und Abbau der Geräte <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation ausgewählter Rotationen um die Breitenachse <p style="padding-left: 20px;">Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität

Gestalten, Tanzen, Darstellen - Gymnastik/ Tanz, Bewegungskünste

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	B, A	5	10	-	

Let´s dance – Die Erarbeitung einfacher technisch-koordinativer Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation zur traditionellen Söckchenfete

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- *technisch-koordinative Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens mit und ohne Handgerät anwenden und beschreiben (1)*

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a 1, b 1, b3

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**

Bewegungsgestaltung (b)

- **Gestaltungsformen und -kriterien (individuell und gruppenspezifisch) (1)**
- **Gestaltungsanlässe, Gestaltungsthemen und -objekte (3)**

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

Thema des UV 6.1: „Let's dance - die Erarbeitung einfacher technisch-koordinativer Grundformen für eine ästhetisch-gestalterische Präsentation zur traditionellen Söckchenfete“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> Schulung der Grundbewegungsarten zur Musik Unterschiedliche Möglichkeiten im Umgang mit Handgeräten entdecken Einen individuell als stimmig erfahrenen Bewegungsablauf passend zur Musik auswählen Gestaltungsansätze bewusst machen Spannung und Entspannung bewusst erleben 	<ul style="list-style-type: none"> Erproben und Experimentieren: spielerischer Umgang mit Rhythmus -erproben der Grundbewegungen auch in Verbindung mit Handgeräten Gruppenarbeit: Sich auf einen Bewegungsablauf einigen und diesen durch Variation und Weiterentwicklung gestalten Erstellen einer Übersicht möglicher Gestaltungsaspekte <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Erproben und Experimentieren Choreographie 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Hüpfen, Laufen, Gehen, Federn, Springen, etc. Rhythmisierung, auch mit Gegenständen (Fachspezifisch oder Alltagsgegenstände) Grundbewegungen bewusst mit Spannung und Entspannung durchführen Raum ausnutzen (Raumwege) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Rhythmus Raumwege 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreativität bei der Gestaltung der Choreographie Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ausführungsqualität <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Präsentation eines Bewegungsablaufs passend zur Musik <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ausführungsqualität Rhythmus Kreativität
<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Grundbewegungsarten Spannung und Entspannung 			

Bewegungsfeld/Sportbereich 6.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	B, A	6	10	-	

It´s showtime – Eine Choreographie unter Berücksichtigung der Parameter Musik, Bewegung und Material (z.B. Klanghölzer, Tücher etc.) entwickeln und präsentieren

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- grundlegende Merkmale von Bewegungsqualität (u. a. Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Raumorientierung) wahrnehmen und in Bewegungsgestaltungen (u. a. Gymnastik und Tanz oder Pantomime) allein oder in der Gruppe anwenden (2)
- grundlegende Aufstellungsformen und Formationen anwenden und beschreiben (3)

Methodenkompetenz:

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

Urteilskompetenz:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a 2,b 1, b2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

Bewegungsgestaltung (b)

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

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

Thema des UV 6.2: „It´s showtime - Eine Choreographie unter Berücksichtigung der Parameter Musik, Bewegung und Material (z. B. Klanghölzer, Tücher etc.) entwickeln und präsentieren“ (10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> Form, Formationen und Raumgestaltung als Parameter des Tanzens kennenlernen Musik in ihrer formalen Dimension erfahrbar machen Musik - im Sinne von Rhythmik - selber machen (Klangskulpturen erstellen...) Abstrakta und Konkreta aus der Erfahrungswelt der Kinder mittels Klanghölzer darstellen (Feuer, Wasser, Erde, Luft als Klangskulptur...) Rhythmen in Echoübungen erlernen Vertiefung der Schulung der Grundbewegungsarten zur Musik Vertiefung der Bewusstmachung von Spannung und Entspannung 	<ul style="list-style-type: none"> Präsentation einer geeigneten Darstellungsform der Klangpartitur Graphische Notation einer Klangskulptur in Gruppenarbeit (s. o. Feuer, Erde... aber auch Gewitter, Erdbeben, Gefahr) Sich in Gruppenarbeit auf eine Arbeitsform einigen und durchführen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Beat, Puls, Takt, Pattern, Intro, Strophe, Chorus, Grundbetonung, Synkope, staccato vs. legato... Choreographie 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Isolationsübungen (Schulter - Hüfte - Beine) Vorgegebene Schrittfolgen Rotationen: Schrauben und Drehungen mit und ohne Handgerät; Formationen: Reihe, Riege, Kreis, Dreieck... Wiederholung von Hüpfen, Laufen, Gehen, Federn, Springen, etc. Rhythmisierung, auch mit Gegenständen (Fachspezifisch oder Alltagsgegenstände) Wiederholung: Raum ausnutzen (Raumwege) Zeitdimension berücksichtigen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Pattern, Formationen Raumwege 	<p>prozessbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Einlassen auf fernöstliche Zugangswege zur Bewegung und musikalisch-tänzerische Aspekte des Sportunterrichts Fähigkeit, Rhythmen zu adaptieren Variationsbreite der durch die Impulse eingeführten Bewegungsmuster und Patterns Kreativität bei der Gestaltung der Choreographie Konstruktive Mitarbeit auch in den Gesprächsphasen <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Einhaltung der vorgegebenen Rhythmen und Ausführungsqualität <p>punktuell: Präsentation der erarbeiteten Choreographie - begleitet durch die eigene Klangskulptur (Übereinstimmung von Rhythmus und Musik...)</p> <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ausführungsqualität Formation Kreativität Fluss der Bewegungen und Übergänge der Formationen Stimmigkeit von Klang und Bewegung
<p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Takt Rhythmus 			

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	8	10	-	

Klassisch bis trendy – Die Entwicklung einer Choreographie in Gruppen unter Berücksichtigung der Gestaltungskriterien Raumweg, Gruppierungsform und Raumdimension

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

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

Methodenkompetenz:

- 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:

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

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

Bewegungsgestaltung (b)

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

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

**Thema des UV 6.3: Klassisch bis trendy - Entwicklung einer Choreografie in Gruppen unter Berücksichtigung der
Gestaltungskriterien Raumweg, Gruppierungsform und Raumdimension (Dauer des UV: 10 Stunden)**

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Eigene Bewegungsgestaltung passend zur Musik und mit Einbezug der Bewegungsqualität Gundbewegungsarten ausführen und durch Erhöhung des Schwierigkeitsgrades oder Erhöhung der Komplexität verändern Bekannte Objekte in das Bewegungshandeln integrieren <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> Bewegungsqualität Gestaltungskriterien Komplexität ... 	<ul style="list-style-type: none"> Kriteriengeleitet, ausgehend von z.T. vorgegebenen Gestaltungsanlässen oder -themen, Kompositionen entwickeln Gruppenarbeit: Eine eigene Choreografie gemäß der Vorgaben gestalten Erstellen einer Übersicht mit verwendeten Gestaltungskriterien zur Beurteilung Präsentation einer Komposition Zentrale Ausführungskriterien beschreiben und erläutern <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> Komposition Ausführungskriterien (Synchronität, Bewegungsfluss) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> Thema für Bearbeitung und passende Musik wählen (Musikrichtung) Tanzstil zur Musik wählen (Tanzart) komplexe Bewegungsgestaltung gemäß der Bewegungsqualität <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Körperspannung, Bewegungsrhythmus, Bewegungsdynamik, Bewegungsweite, Bewegungstempo, Raumorientierung 	<p>Unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> Übersicht zur Planung und Gestaltung Kreativität bei der Choreografieentwicklung Konstruktive Mitarbeit in der Gruppe und während Unterrichtsgespräch <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ausführungsqualität Qualität und Quantität der Antworten <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> Präsentation der selbstständig entwickelten Choreografie passend zur Musik <p>Beobachtungskriterien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ausführungsqualität Beachtung der Gestaltungskriterien

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Bewegungsfeld/Sportbereich 7	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i>	E	5	10	-	7.1

THEMA DES UV: „Der Ball muss nach vorne“ – Individuelle Fähigkeiten in Mannschaftsspielen (Basketball) taktisch sicher und regelgerecht bewältigen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern (1)

sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern, taktisch angemessen verhalten (2)

grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären (3)

ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)

Methodenkompetenz (MK)

einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden (1)

- grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden (2)

Urteilskompetenz (UK)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (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 im BF: 7

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.1.): „Der Ball muss nach vorne“ - Individuelle Fähigkeiten in Mannschaftsspielen (Basketball) taktisch sicher und regelgerecht bewältigen (Dauer des UV: 10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Streetball- Spiel auf einen Korb • Individualtaktisches Angriffs- und Abwehrverhalten • Mannschaftstaktisches Verhalten: Mannverteidigung • Einfache Dribbelregeln; Foulregeln <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Streetball, Positionswurf, Dribbeln, Pass (direkt- indirekt), Brustpass; Rebound • Regeln: Doppeldribbling, Schrittfehler (einfach),Foul 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernaufgabe: Erproben und Üben der unterschiedlichen Bewegungsaufgaben • Mit Hilfe von Arbeitsblättern eigene Bewegungsausführungen reflektieren und korrigieren; • Partnerbeobachtung und Korrektur • Übungen zum spezifischen Aufwärmen erlernen, weiterentwickeln und reflektieren • Spielnahe Situation analysieren und verbessern <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Erproben (Schüler-/Lehrerinfo) • Regeln aufstellen, einhalten und befolgen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dribbelstaffeln (mit Handwechsel und Dribbelaufgaben) • Stoppen und auf einem Fuß drehen • Beidhändiger Positionswurf • Brustpass - Fangen • Freilaufen- (Cutten - Auftaktbewegung) • Wurfwettbewerbe (Wurf- und Reboundreihe) • Streetball- Wettbewerbe • Schiedsrichter • Regeln: Dribbling; Verteidiger darf den Ballführenden nicht berühren. <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • S.o. 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsintensität; Lernbereitschaft • Unterrichtsbeiträge • Einhalten der Übungsaufgaben • Schiedsrichtertätigkeit <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des Gelernten in Übungsfolgen; • Turnierdurchführung; • Bewegungsbeobachtung mit Hilfe von Arbeitsblättern („kranke“ Schüler)

Bewegungsfeld/Sportbereich 7	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i>	<i>E</i>	<i>6</i>	<i>10</i>	<i>-</i>	<i>7.2</i>

THEMA DES UV: Federleicht miteinander spielen?! - vielfältige technische und koordinative Grundlagen in einem Rückschlagspiel entwickeln und anwenden

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern (1)

sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern, taktisch angemessen verhalten (2)

grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären (3)

ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)

Methodenkompetenz (MK)

- grundlegende spieltypische verbale und nonverbale Kommunikationsformen anwenden (2)

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (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 im BF: 7

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV: Federleicht miteinander spielen?! - vielfältige technische und koordinative Grundlagen in einem Rückschlagspiel entwickeln und anwenden (Dauer des UV:10 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Materialgewöhnung (Schlägerhaltung), freies Ausprobieren • Grundlegend technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-koordinative Fähigkeiten anwenden • Grundlegende Spielregeln • Vorhand spielen, Rückhand erproben <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernaufgabe: Erproben verschiedener Schlagformen • Differenzierte Bewegungsaufgaben: korrekte Angabe, Zuspiel im Einzel/ Doppel, Erproben der Vorhand • Kooperation und Konkurrenz • Beobachtungsbogen: Partnerkorrektur <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimentieren und Erproben • Partnerkontrolle • Grundlegende verbale und nonverbale Kommunikationsformen nutzen • Spielsituationen beurteilen 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ähnliche Spielformen zum Kennenlernen • Anforderungsdifferenzierte Schlagtechniken • Grundhaltung des Körpers • Mit- und gegeneinander Spielen • Badminton als Wettkampf • Fehler erkennen und verbessern <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Langer Aufschlag, Vorhand Unterhand, Vorhand Überhand, Ballerwartungshaltung 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwenden der verschiedenen Schlagtechniken • Benennen der Techniken • Regeln beachten • Individueller Lernfortschritt: Grundlegende technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten anwenden <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation eines Spiels im Einzel <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität

Bewegungsfeld/Sportbereich 7	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i>	<i>E</i>	<i>6</i>	<i>14</i>	<i>-</i>	<i>7.3</i>

THEMA DES UV: Das Runde muss ins Eckige – grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten erlernen, anwenden und erläutern.

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern (1)

sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern, taktisch angemessen verhalten (2)

grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären (3)

ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)

Methodenkompetenz (MK)

- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden (1)

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (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: BF 7

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.3): Das Runde muss ins Eckige - grundlegende technisch- koordinative Fertigkeiten erlernen, anwenden und erläutern (14 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Individualtaktische Fertigkeiten im Fußball • Fußballregeln • Gruppentaktische Fertigkeiten erlernen und verbessern • Torabschluss • Koordinationsübungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) • Individuelle Vorbereitung auf eine Wettkampfleistung (z.B. allgemeines Aufwärmen, spezifische Aufwärmen) • Turniere vorbereiten und durchführen (2:2; 1:1 auf Hütchentore und Kleinfeldern) • Für den Anfänger gilt: nur der dribbelnde Spieler darf angegriffen werden; jeder darf seinen Ball annehmen dürfen; beim Torschuss nur blocken. <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turnierregeln; Schiedsrichtertätigkeit 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raumüberwindendes Dribbling mit Stoppen des Balles („auf den Ball treten“) • Dribbelstaffeln mit Fußwechsel, Hindernissen ausweichen • Passen des Balles (Seitstoß) • Ballannahme (flache Pässe, springende Bälle) • Abschirmen des Balles • Torschussspiele (11er König, Wer hat zuerst 20 Tore , Wettkampf IV) • Aufwärmübungen spezielles Aufwärmen • Koordinationsübungen (rhythmisch in Gruppen (Brasilianer, BvB, Koordinationsleiter) • Lauf ABC <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dribbling; • Schussvarianten • Fußflächen (Innenseite, Aussenseite, Sohle, Hacke, Spann (Innen-, Aussen-, Voll-)) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • angemessenes Trainings- und Übungsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Anstrengungsbereitschaft, Willensstärke und Motivation zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen • Lernbereitschaft und Lernausdauer zeigen • Verhalten gegenüber Schiedsrichter • Schiedsrichterleistung <p>punktuell:</p> <p style="padding-left: 20px;">spezifische Übungsfolge mit den erlernten Elementen überprüfen</p> <p style="padding-left: 20px;">Überprüfung im Spiel- Anwenden der erlernten Elemente</p>

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

THEMA DES UV: Hauptsache Volley – Volleyball regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen.

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschafts- 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)*
- *konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3)*
- *ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

- *Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen (1)*
- *den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2,

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (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: BF 7

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.4): Hauptsache Volley - Volleyball regelkonform sowie individual-, gruppen- und mannschaftstaktisch in einfachen Systemen angemessen spielen (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Individualtaktische Fertigkeiten und Kenntnisse im Volleyball • Volleyballregeln • Gruppentaktische Fertigkeiten erlernen und verbessern • Grundtechniken des Volleyballs: Pritschen, Baggern, Driveschlag, Aufschlag von unten • Ballgefühl und Koordinationsübungen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baggern, Pritschen, Drive, Aufschlag, Angriff, (Block) • Zuspieler/Steller • Offensive und Defensive • Rotation 	<ul style="list-style-type: none"> • angeleitetes Üben und Vertiefen der Grundtechniken • Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) • Individuelle Vorbereitung auf eine Wettkampfleistung (z.B. allgemeines Aufwärmen, spezifische Aufwärmen) • 1 mit 1 bis 3 gegen 3 • 4 gegen 4 <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Erproben • Turnierregeln; Schiedsrichtertätigkeit 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pritschen und Baggern • „Ball über die Schnur“ • Minivolleyball, Midivolleyball, Speedvolleyball • Aufwärmübungen spezielles Aufwärmen • Koordinationsübungen zur Schulung des Ballgefühls <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volley spielen • Pritschen, Baggern, Drive, Aufschlag 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • angemessenes Trainings- und Übungsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Anstrengungsbereitschaft, Willensstärke und Motivation zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen • Lernbereitschaft und Lernausdauer zeigen • Verhalten gegenüber Schiedsrichter • Schiedsrichterleistung • Auf- und Abbau des Spielfeldes <p>punktuell:</p> <p style="padding-left: 20px;">spezifische Übungsfolge mit den erlernten Elementen überprüfen</p> <p style="padding-left: 20px;">Überprüfung im Spiel- Anwenden der erlernten Elemente</p>

Bewegungsfeld/Sportbereich 7	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i>	E	7	8	-	7.5

THEMA DES UV: „Gemeinsam mit dem Partner“ gruppentaktische Probleme im Fußball oder Basketball erkennen und lösen

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

grundlegende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden, benennen und erläutern (1)

sich in einfachen Handlungssituationen über die Wahrnehmung von Raum und Spielgerät sowie Mitspielerinnen bzw. Mitspielern und Gegnerinnen bzw. Gegnern, taktisch angemessen verhalten (2)

grundlegende Spielregeln anwenden und ihre Funktion erklären (3)

ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)

Methodenkompetenz (MK)

- einfache grafische Darstellungen von Spielsituationen erklären und in der Praxis anwenden (1)

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2,

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (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: BF 7

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.5): „Gemeinsam mit dem Partner“ gruppentaktische Probleme im Fußball oder Basketball erkennen und lösen (8 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Individualtaktik als Voraussetzung für die Gruppentaktik Basketball: Hinführung zum Korbleger; Schrittfinten, Dribbelfinten, Verteidigerverhalten (bei Ballannahme; bei Ballbesitz, Angreifer ohne Ball) • Gruppentaktisches Angriffsverhalten: Basketball: Give and Go; Centeran- und abspiel, (Ball weiterspielen) Fußball: Anspielen des freien Partners, in den Laufspielen; Klatschen, Hinterlaufen) • Gruppentaktisches Verteidigerverhalten Basketball: Switchen (Helfen des ausgespielten Verteidigers) Fußball: (s.o) <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taktik 	<ul style="list-style-type: none"> • Erproben, Üben und Festigen der Bewegungsausführungen • Lösungsmöglichkeiten für gestellte Situationen erarbeiten, ausprobieren reflektieren • Im Team- sich auf den Gegner einstellen (Wer verteidigt wen, welche Aufgaben bei Ballbesitz) • Nach einem Spiel Verbesserungsvorschläge absprechen und beim nächsten Spiel anwenden • Filmanalyse <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (Schüler-/Lehrerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basketball: Korbleger 2er Kontakt, aus dem Stand (Kreuzschritt- Durchbruch), aus dem Dribbeln, Fangen des Balles im Sprung (Give and Go) - Dribbelfinten; (1:1) • Fußball: Dribbelfinten mit Torabschluss (Übersteiger, Zidan-; Matthew,- Beckenbauer usw.) • Basketball: Give and Go ; s.o. • Fußball s.o. <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • S.o. (Fachbegriffe in den Beschreibungen) • Kriterien einer Finte (Richtungs- und/oder Geschwindigkeitswechsel) • Bewegungsmerkmale 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verhalten in der Übungsgruppe • Intensität der Übungsausführung • Umgang mit den Partnern <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Überprüfung in einer Übungsfolge - Überprüfung im Spiel - Spielbeobachtung - Schiedsrichtertätigkeit

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.6	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i>	<i>E</i>	<i>8</i>	<i>12</i>	<i>-</i>	<i>7.6</i>

THEMA DES UV: *Schlau wie ein Fuchs – Taktik und Spielfreude am und durch Handball lernen.*

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschafts- 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)*
- *konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3)*
- *ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen (1)
den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen (2)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2,

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (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: BF 7

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.6): Schlau wie ein Fuchs - Taktik und Spielfreude am und durch Handball lernen (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Individualtaktische Fertigkeiten im Handball • Handballregeln • Gruppentaktische Fertigkeiten erlernen und verbessern • Torabschluss • Koordinationsübungen • Ballgefühl und Koordination • Überzahlspiel <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prellen, Schlagwurf, Sprungwurf • Regeln: Schrittfehler, Zweimal, Torraum 	<ul style="list-style-type: none"> • angeleitetes Üben und Vertiefen der Grundtechniken • Eigenverantwortliches und selbstständiges Üben und Trainieren (allein und in Gruppen) • Individuelle Vorbereitung auf eine Wettkampfleistung (z.B. allgemeines Aufwärmen, spezifische Aufwärmen) • Vom Parteiballspiel zum Zielspiel <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Turnierregeln; Schiedsrichtertätigkeit 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Passen und Fangen • Dribbelstaffeln mit Handwechsel • Parteiballspiele (Zehner-Ball, Hütchenball, Wandball, Mattenball) • Zweimal 3 gegen 3 • Verschiedene Wurfvarianten (Schlagwurf, Sprungwurf) • Aufwärmübungen spezielles Aufwärmen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prellen; • Wurfvarianten • Torraum 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • angemessenes Trainings- und Übungsverhalten (z.B. beim Aufwärmen) zeigen • Anstrengungsbereitschaft, Willensstärke und Motivation zeigen • Hilfsbereitschaft und Teamgeist zeigen • Lernbereitschaft und Lernausdauer zeigen • Verhalten gegenüber Schiedsrichter • Schiedsrichterleistung <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spezifische Übungsfolge mit den erlernten Elementen überprüfen • Überprüfung im Spiel- Anwenden der erlernten Elemente • situationsgerechter Einsatz der erlernten Techniken und Taktiken im Spiel

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.7	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i>	<i>E</i>	<i>8</i>	<i>12</i>	<i>7.2</i>	<i>7.7</i>

THEMA DES UV: Knallhart oder Federleicht? – Spielsituationen im ausgewählten Rückschlagspiel wahrnehmen und technisch – koordinativ und taktisch – kognitiv angemessen handeln.

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschafts- 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)*
- *konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3)*
- *ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern (1)*
- *spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2)*
- *Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen (3)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen (1)*
- *den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2, e4

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 7

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV: Knallhart oder Federleicht? - Spielsituationen im ausgewählten Rückschlagspiel wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln: (Dauer des UV:12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-koordinative Fähigkeiten situationsangemessen anwenden • Regelgerechtes und situativ angemessenes Spiel • Regeln besprechen und situationsangemessen verändern • Einführung verschiedener Schlagtechniken • Körperreaktionen bei schnellem Wechsel • Reflexion über eigene Leistungsfähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernaufgabe: Erproben verschiedener Schlagformen • Differenzierte Bewegungsaufgaben: korrekte Angabe, präzises Zuspiel, Schlägerhaltung, Erproben verschiedener Schlagtechniken, Spielen im Doppel • Fortgeschrittene als Experten hinzuziehen • Beobachtungsbogen: Partnerkorrektur • Kooperation und Konkurrenz <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abbildungen erläutern • Spielsituationen beurteilen • Partnerkontrolle • Verbale Kommunikationsformen anwenden 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unterschiedliche Techniken kennenlernen • Anforderungsdifferenzierte Schlagtechniken • Grundhaltung des Körpers • Einzel, Doppelerfahrung • Badminton als Wettkampf • Fehler erkennen und verbessern <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Langer + kurzer Aufschlag, Rückhand, Vorhand, Drop, Clear, Smash 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwenden der verschiedenen Schlagtechniken • Benennen der Techniken • Mündliche Mitarbeit • Regeln beachten, Schiedsrichtertätigkeiten • Individueller Lernfortschritt <p>Beobachtungskriterien:</p> <p style="padding-left: 20px;">technisch u taktisch angemessen spielen</p> <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation eines Spiels im Doppel <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation einer Technik (Individuell wählbar)

Bewegungsfeld/Sportbereich 7.8	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Spiele in und mit Regelstrukturen – Sportspiele</i>	E	9	12	-	7.8

THEMA DES UV: Den Gegenspieler überlisten – komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel (BB od. FB) wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch –kognitiv angemessen agieren.

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

- *sportspielspezifische Handlungssituationen differenziert wahrnehmen sowie im Spiel technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen agieren (1)*
- *das jeweils ausgewählte große Mannschafts- 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)*
- *konstitutive, strategische und moralische Regeln grundlegend unterscheiden, Funktionen von Regeln benennen und Regelveränderungen gezielt anwenden (3)*
- *ein großes Mannschaftsspiel und ein Partnerspiel in vereinfachten Formen mit und gegeneinander sowie fair und mannschaftsdienlich spielen (4)*

Methodenkompetenz (MK)

- *Abbildungen von Spielsituationen (z. B. Foto, Film) erläutern (1)*
- *spieltypische verbale und non-verbale Kommunikationsformen anwenden (2)*
- *Sportspiele und Spielwettkämpfe selbstständig organisieren, Spielregeln situationsangemessen verändern sowie Schiedsrichtertätigkeiten übernehmen (3)*

Urteilskompetenz (UK)

- *Spielsituationen anhand ausgewählter Kriterien (z. B. Spielidee, Regeln, Vereinbarungen) beurteilen (1)*
- *den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen (2)*

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: a1, a2; e1, e2, e4

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen (2)

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

soziale und organisatorische Aspekte von Gruppen- und Mannschaftsbildungsprozessen (2)

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 7

Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele

Thema des UV (7.8): Den Gegenspieler überlisten - komplexe Spielsituationen im ausgewählten Mannschaftsspiel (BB oder FB) wahrnehmen und technisch- koordinativ und taktisch - kognitiv angemessen agieren (12 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Verbesserung des gruppentaktischen Angriffs- und Verteidigungsverhaltens • Verbesserung der sportartspezifischen Techniken im Angriffs- und Abwehrverhalten • Verbesserung der konditionellen Fähigkeiten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale • Bewegungsphasen 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernen und Üben taktisches Verhaltensweisen nach Skizzen, • Üben und verbessern der sportartspezifischen Fertig- und Fähigkeiten • Selbst- und Partnerkontrollen • Filmanalysen <p>Fachbegriffe - Arbeitsmethoden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (Schüler-/Lehrerinfo) 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kontinuumübungen (mehrmaliges Wiederholen einer Übungsfolge (das Übungsende führt wieder zur Anfangssituation) in unterschiedlicher Intensität • BB: einarmiger Positionswurf, sicheres Beherrschen des Korblegers; • FB: Dribbling(raumüberwindendes und fintierendes); Torschuss, Pass und Ballannahme • BB: Block; Pick and roll; Moves, • FB: Doppelpass, Klatschen, Hinterlaufen, Doppeln • BB: Spielpositionen festigen, Centerspiel verbessern; Schüsse aus der Nah- Mittel- und Ferndistanz, Verteidigerverhalten (ballnah und ballfern), • FB: Verbesserung des Angriffsspiels mit Doppelpass und weiteren taktischen Möglichkeiten; Verteidigerverhalten (s. BB (Absinken; Doppeln) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • S.o Beschreibung Gegenstände 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Übungsausführungen, • Gruppenverhalten • Anstrengungsbereitschaft • Mündliche Beiträge zum Unterricht • Individuelle Korrekturen geben bzw. annehmen und umsetzen • Usw. <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Übungsfolgen ausführen, Techniken vorführen - Spielbewertung - Schiedsrichterleistung - Turnierplanung und -durchführung

Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport, Bootssport, Wintersport

Bewegungsfeld/Sportbereich:8	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Gleiten, Fahren, Rollen -Rollsport, Bootssport, Wintersport</i>		6	3		19

Thema des UV: Wave-Board als Rollbrett kennenlernen

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 8.1;6 MK 8.1; 6 UK 8.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz

Sich mit einem Rollgerät fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen.(1)

Methodenkompetenz (MK)

Grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Rollen beschreiben und verlässlich einhalten.

Urteilskompetenz (UK)

Gefahrenmomente beim Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen.(1)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

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 (d)

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

Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport

Thema des UV: Wave-board als Rollbrett kennenlernen

(Dauer des UV: 3 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Materialkunde • Schonende Behandlung von Material und Ausrüstung • Reflexion über Sicherheitsaspekte • Gewöhnung an das Wave-Board incl. Sturzverhalten • <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsphasen, Bewegungsmerkmale • Sicherheitskriterien 	<ul style="list-style-type: none"> • Vertrauensbildende Übungen zum Aufbau einer sicherheitsbewussten Unterrichtsatmosphäre • Fortgeschrittene als ‚Experten‘ bei Erstgewöhnung • <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln und Erproben (Schüler-/Lehrerinfo) • Partnerhilfe und -kontrolle 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf- und Absteigen mit Partnerhilfe • Wave-Board beschleunigen und rollen • Richtungsänderungen durchführen • Eigene <i>Geschwindigkeit</i> richtig einschätzen (Vermeiden von Unfällen) <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheitsausrüstung • Kurvenstopp (Kippstopp) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individueller Lernfortschritt • Grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Rollen beschreiben und verlässlich einhalten • Hilfsbereitschaft <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf dem Wave-Board eine vorgegebene Strecke zurücklegen <p>Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsqualität – <i>Geschwindigkeit</i> – Sicherer Stand und Verlassen

Bewegungsfeld/Sportbereich:8	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
Gleiten, Fahren, Rollen -Rollsport, Bootssport, Wintersport		7	7		26

Thema des UV: „Wer bremsen kann gewinnt – einen selbst erstellten Parcours sicherheitsbewußt bewältigen“

Kompetenzerwartungen: 6 BWK 8.1 und 8.2; 6 MK 8.1; 6 UK 8.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

Sich mit einem Fahr- oder Rollgerät fortbewegen, Hindernisse geschickt umfahren sowie situations- und sicherheitsbewusst beschleunigen und bremsen. Bewegungsabläufe beim Fahren oder Rollen unter ökonomischen oder gestalterischen Aspekten ausführen sowie dabei eigene Fähigkeiten und Grenzen berücksichtigen.

Methodenkompetenz (MK)

Grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen beschreiben und verlässlich einhalten.

Urteilskompetenz (UK)

Gefahrenmomente beim Gleiten oder Fahren oder Rollen für sich und andere situativ einschätzen und anhand ausgewählter Kriterien beurteilen.

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

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 (d)

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen: BF 8:

Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport

Thema des UV 8.2: „Wer bremsen kann gewinnt – einen selbst erstellten Parcours sicherheitsbewußt bewältigen“ 7 Std.

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materialkunde • Beschleunigungs- und Bremstechniken • Festigung des sicheren Fahrverhaltens • Erstellen eines Parcours • Individuelle Parcours-Bewältigung • Reflexion über Sicherheitsaspekte und eigene Leistungsfähigkeit <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmerkmale • Sicherheitskriterien 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortgeschrittene als Experten • Differenzierte, stationsgebundene Bewegungsaufgaben: Erlernen / Festigen/Verbessern des Fahrverhaltens in Zusammenhang mit Koordinations- und Gleichgewichtsschulung in Partnerarbeit • Erstellung einer Übersicht: Auswahl und Kombinationskriterien für eine sicherheitsbewusste Parcours-Erstellung • Kooperative Parcours-Erstellung in Gruppenarbeit <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erproben und Experimentieren (Schüler-/Lehrerinfo) • Partnerkontrolle 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wave-Board-Fahren nach individuellen und gemeinschaftlichen Kriterien • Anforderungsdifferenzierte Wave-Board-Parcours • Sicherheitsbezogene Selbsteinschätzung des Fahrverhaltens <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parcours • Sportbezogenen Fachbegriffe orientiert an den Bewegungsaufgaben 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln Übungsformen für einen Parcours • selbstständige Nutzung eines vorgegebenen Parcours nach individueller Leistungsfähigkeit • Hilfsbereitschaft und Kooperationsbereitschaft • Vielfalt der gefundenen Bewegungsformen • Grundlegende Organisations- und Sicherheitsvereinbarungen beim Rollen beschreiben und verlässlich einhalten <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des entwickelten Parcours <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsvielfalt: Variation/Kombination - Anpassung an verschiedene Leistungsfähigkeiten - Sicherheitsaspekte • Durchfahren eines selbstgewählten Parcours: <p style="margin-left: 20px;">Beobachtungskriterium:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bewegungsqualität :zügig, sicher

Bewegungsfeld/Sportbereich:8	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Gleiten, Fahren, Rollen -Rollsport, Bootssport, Wintersport</i>		7	3		19

Thema des UV: Ab in die Pedalen - Radfahren

Kompetenzerwartungen: 9BWK 8.1, 8.2, 8,3; 9 MK 8.1; 9 UK 9.1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (BWK)

Sich in komplexen Bewegungssituationen beim Gleiten oder Fahren oder Rollen unter Wahrnehmung der Auswirkungen und Anforderungen von Material, Geschwindigkeit, Raum oder Gelände im dynamischen Gleichgewicht fortbewegen und zentrale Bewegungsmerkmale erläutern.

Technisch-koordinative Fertigkeiten beim Gleiten oder Fahren oder Rollen sicherheits- und geländeangepasst ausführen, Sicherheitsaspekte beschreiben und Möglichkeiten der Bewegungshilfe und Bewegungssicherung erläutern.

Methodenkompetenz (MK)

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

Urteilskompetenz (UK)

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte:

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

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

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 (d)

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

Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport, Bootsport, Wintersport

Thema des UV 8.3: „Ab in die Pedalen – Radfahren“

(3 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände/ Fachbegriffe	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Materialkunde • Sicherheitsaspekte: Helm, StVO... • Geländeangepasste Fahrweisen • <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teamfähigkeit • Sicherheitskriterien • Fachsprache bei Fahrrädern 	<p>Erproben und Experimentieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fahrrad auf Sicherheits- und Verkehrstüchtigkeit überprüfen • Aussuchen geeigneter Fahrstrecke nach Leistungsstärke der Gruppe, Gelände • Fahren in der Gruppe 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fahrradtour <p>Fachbegriffe</p> <p>Verkehrstüchtigkeit</p>	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sicherheits- und verantwortungsbewusstes Verhalten in der Gruppe zeigen • Hilfsbereitschaft und Kooperation • Engagement, Leistungsbereitschaft und angemessener Umgang mit dem Fahrrad • Umgang mit situativen Wetterbedingungen

Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport

Bewegungsfeld/Sportbereich 9.1	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, F	5	3	9.2	

Kräfte spüren, Kräfte messen – Die spielerische Entwicklung von Regeln als Grundlage für ein verantwortungsbewusstes Miteinander im Gegeneinander

Kompetenzerwartungen: BWK 1,2, UK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- *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)*

Urteilskompetenz:

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

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

Bewegungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- **Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)**

Kooperation und Konkurrenz (e)

- (Spiel-)Regeln und deren Veränderungen (3)

Gesundheit (f)

- Unfall- und Verletzungsprophylaxe (1)

Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport

Thema des UV: Kräfte spüren, Kräfte messen - Die spielerische Entwicklung von Regeln als Grundlage für ein verantwortungsbewusstes Miteinander im Gegeneinander (Dauer des UV:3 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Vertrauensspiele; Vertrauen aufbauen und auf individuelle Voraussetzungen des Partners oder Gegners einstellen • Miteinander- und gegeneinander Kräfte messen • Regelgerechtes und faires Verhalten in Kampfsituationen • Gemeinsam Regeln vereinbaren und einhalten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stopp-Regeln • Partner und Gegner 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielerisches Auseinandersetzen mit Kräften • Gruppen- und Partnerarbeit: gemeinsam Möglichkeiten der Kräftemessung entwickeln und ausprobieren <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfache Kampfsituationen bewerten • normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen • individuelle Voraussetzungen des Partners beachten • fair verhalten 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kräfte messen: schieben, ziehen, widerstehen • Wahrnehmung und Körpererfahrung • Regeln und deren Veränderungen • Sicherheitskommandos zur Unfall- und Verletzungsprophylaxe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperspannung • Unfall- und Verletzungsprophylaxe • Fairness 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faires Mit- und Gegeneinander • Regeln beachten • Individueller Lernfortschritt: sich trauen, Körperkontakt zulassen, Kraft einsetzen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kampfsituationen hinsichtlich der Einhaltung von Vereinbarungen und Regeln bewerten • Regelgerecht und fair kämpfen

Bewegungsfeld/Sportbereich 9.2	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport</i>	E	(wie oben)	2	9.1	

Mit der Gatame zum Ippon – Eine kooperative Erarbeitung verschiedener Festhaltetechniken zur erfolgreichen Beendigung des Bodenkampfes

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

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- *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:

- *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:

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

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: e 1

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 9

Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport

Thema des UV: Mit der Gatame zum Ippon - Eine kooperative Erarbeitung verschiedener Festhaltetechniken zur erfolgreichen Beendigung des Bodenkampfes (Dauer des UV: 2 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Miteinander- und gegeneinander mithilfe von gezielten Festhaltetechniken Kräfte messen • Regelgerechtes und faires Verhalten in Kampfsituationen • Gemeinsam Regeln vereinbaren und einhalten <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festhaltetechniken (Gatame) • Sieg (ganzer Punkt = Ippon) 	<ul style="list-style-type: none"> • Techniken gemeinsam erarbeiten und gegeneinander anwenden • Gruppen- und Partnerarbeit: Gemeinsam induktiv Möglichkeiten zur Fixierung des Gegners erarbeiten, ausprobieren und optimieren • Anwendung der erlernten Techniken in einfachen Kampfsituationen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festhalteregeln • normungebunden mit- und gegeneinander kämpfen • individuelle Voraussetzungen des Partners beachten • fair verhalten 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kräfte messen: Den Gegner am Boden fixieren und sich aus Festhaltetechniken befreien • Wahrnehmung und Körpererfahrung • Regeln und deren Veränderungen • Sicherheitskommandos zur Unfall- und Verletzungsprophylaxe <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festhaltetechniken: <ul style="list-style-type: none"> - Schärpenfesthalte - Festhalte vom Kopf - Seitvierer - Reitvierer - Haltekreis 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faires Mit- und Gegeneinander • Regeln beachten • Zielgerichtetes Anwenden von Regeln, Strategien und Techniken in Kampfsituationen • Kooperatives Verhalten beim Erlernen von Techniken • Individueller Lernfortschritt: Beherrschung verschiedener Festhaltetechniken <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festhaltetechniken einzeln oder verbunden im Haltekreis

Bewegungsfeld/Sportbereich 9.3	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport</i>	E, F	7	2	9.4,5	

„Wir kämpfen auf dem sanften Weg“ – Einblicke in die traditionellen und technischen Prinzipien des Judo und ihre Umsetzung im Bodenkampf

Kompetenzerwartungen: BWK 2, MK 1

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz:

- mit Risiko und Wagnis beim Kämpfen situationsangepasst umgehen sowie regelgerecht und fair miteinander kämpfen (2)

Methodenkompetenz:

- Regeln für chancengleiches und faires Miteinander im Zweikampf erstellen und einen Zweikampf nach festgelegten Regeln leiten (1)

Inhaltsfeld/er – inhaltliche Schwerpunkte: e 1, e 3, f 3

Kooperation und Konkurrenz (e)

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

Gesundheit (f)

- unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen unter gesundheitlicher Perspektive (3)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 9

Ringens und Kämpfens - Zweikampfsport

Thema des UV: „Wir kämpfen auf dem sanften Weg“ - Einblicke in die traditionellen und technischen Prinzipien des Judo und ihre Umsetzung im Bodenkampf (Dauer des UV: 2 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Regeln für einen Zweikampf festlegen • Mit Risiko und Wagnis situationsangepasst kämpfen • Regelgerecht und fair miteinander Kämpfen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Risiko und Wagnis • „sanfter Weg“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerechtes Kämpfen mit gleichstarken Partnern • Richtiges einschätzen von Risiko und Wagnis Kampfsituationen für einen erfolgreichen Zweikampf am Boden • Induktives und deduktives Vorgehen bei der Erarbeitung der Techniken • Anwendung der erlernten Techniken in einfachen Kampfsituationen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chancengleiches Miteinander • Unterschiedliche Körperideale und Verhaltensweisen wahrnehmen und beachten 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschichte des Judo sports • Bedeutung von Judo (der sanfte Weg) • Traditionelle Prinzipien (Bildungs- und Erziehungspotenzial, Verhaltensgrundsätze im Übungsraum) • Technische Prinzipien (Die Kräfte des Gegners ausnutzen) • Bodenrandori <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dojo- Etikette • Judoka • Technische und traditionelle Prinzipien 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung traditioneller Prinzipien bezgl. des Verhaltens • Anwendung technischer Prinzipien im Zweikampf • Faires Mit- und Gegeneinander • Regeln beachten • Individueller Lernfortschritt: <ul style="list-style-type: none"> - Beherrschung verschiedener technischer und traditioneller Prinzipien <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung geeigneter technischer Prinzipien im Zweikampf

Bewegungsfeld/Sportbereich 9.4	Päd. Perspektive leitend/ergänzend	Jahrg.-Stufe	Dauer des UV Std.	Vernetzen mit UV	Laufende Nr. der UV
<i>Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport</i>	C, E	7	5	9.3,5	

Das Fallen wagen, den Wurf verantworten – Die Erarbeitung der Fallschule (als Voraussetzung für die Wurftechniken) und das Erlernen erster Würfe

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

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)

- kriteriengeleitetes Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben (2)

Urteilskompetenz (UK)

- die eigene und die Leistungsfähigkeit anderer in Zweikampfsituationen beurteilen (1)

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

Wagnis und Verantwortung (c)

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

Kooperation und Konkurrenz

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

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 9

Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport

Thema des UV: Das Fallen wagen, den Wurf verantworten - Die Erarbeitung der Fallschule (als Voraussetzung für die Wurftechniken) und das Erlernen erster Würfe (Dauer des UV:5 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsames Kämpfen: Das Fallen wagen, den Wurf verantworten • Technisch -koordinative Fertigkeiten erlernen und anwenden • Mit Risiko und Wagnis situationsangepasst kämpfen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fallschule • Standtechniken (Würfe) 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen schaffen: <ul style="list-style-type: none"> - Deduktives Erlernen von Falltechniken mit dem Partner - Falltechnik ohne Partner • Von Falltechniken zu Standtechniken <ul style="list-style-type: none"> - einfache Würfe erlernen durch Schattenjudo und Einteilung des Wurfs in Phasen • Anwendung der erlernten Techniken in einfachen Kampfsituationen <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schattenjudo • Partnerfeedback im Übungs- und Zweikampfprozess geben 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technisch-koordinative Fertigkeiten (Fallschule: vorwärts, rückwärts, seitwärts, mit und ohne Partner) • Kräfte messen: Den Gegner mithilfe von Standtechniken zu Boden bringen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Standtechniken: <ul style="list-style-type: none"> - Uki-Goshi (Kleiner Hüftwurf) - O-Goshi (Großer Hüftwurf) - O-Soto-Otoshi (Großer Außensturz) - Uke und Tori 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faires Mit- und Gegeneinander beim Werfen und Fallen • Regeln beachten • Zielgerichtetes Anwenden von Technik und Taktik in Kampfsituationen • Kooperatives Verhalten beim Erlernen von Fall- und Wurftechniken • Individueller Lernfortschritt: Den Fall wagen und den Wurf verantworten <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fallschule vorwärts, seitwärts, rückwärts • Standtechniken mit Partner

Bewegungsfeld/Sportbereich 9.5	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	?	3	9.3,4	

Von David, Goliath und Hans guck in die Luft – Die Erarbeitung taktisch-kognitiver Fähigkeiten (z.B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) zur Beendigung des Kampfes im Stand

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

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)

- 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

Wahrnehmungsstruktur und Bewegungslernen (a)

- Wahrnehmung und Körpererfahrung (1)

Gesundheit (f)

- Unfall- Verletzungsprophylaxe (1)

Absprachen der Fachkonferenz zu didaktisch-methodischen Entscheidungen im BF: 9

Ringern und Kämpfen - Zweikampfsport

Thema des UV: Von David, Goliath und Hans guck in die Luft- Die Erarbeitung taktisch- kognitiver Fähigkeiten (z.

B. Ausweichen, Blocken, Fintieren) zur Beendigung des Kampfes im Stand) (Dauer des UV:3 Stunden)

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Gegenstände	Leistungsbewertung
<ul style="list-style-type: none"> • Aneignung und Festigung taktisch-kognitiver Fähigkeiten • Technisch -koordinative Fertigkeiten erweitern • Mit Risiko und Wagnis situationsangepasst kämpfen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taktisch-kognitive Fähigkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Standtechniken vertiefen <ul style="list-style-type: none"> - Individualisierung bekannter Wurftechniken - Erlernen neuer Wurftechniken • Wurftechniken als Konter: <ul style="list-style-type: none"> - Wurftechniken in Kombination mit Finte, Ausweichen oder Block situationsangemessen anwenden <p>Fachbegriffe - Methodenkompetenz:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konterwürfe 	<p>Gegenstände</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kräfte messen: Den Gegner mithilfe von Standtechniken zu Boden bringen • Taktisch-koordinative Fähigkeiten (Ausweichen, Blocken und Fintieren) • Konterwürfe erlernen und anwenden • die eigene Leistungsfähigkeit in Zweikampfsituationen beurteilen • Eigeninitiative und faires Verhalten beim Zweikampf beurteilen <p>Fachbegriffe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konterwürfe: <ul style="list-style-type: none"> - Ko-Ushi-Maki-Komi (Kleines Einhängen) - O-Goshi als Konterwurf • Taktik (Block, Finte, Ausweichen) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faires Mit- und Gegeneinander beim Werfen und Fallen • Regeln beachten • Zielgerichtetes Anwenden von Technik und Taktik in Kampfsituationen • Kooperatives Verhalten beim Erlernen von Wurftechniken • Individueller Lernfortschritt: Konterwürfe anwenden <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technik- und Taktikverhalten im freien Kampf